

Blutmagie

Schon kurz nach der Dunklen Zeit stellte man fest, dass Mana auf Blut, insbesondere von Humanoiden, reagierte und man es damit regelrecht „füttern“ und erheblich stärken konnte. Man führte dieses auf den dämonischen Ursprung der Energie zurück. Es wurde vermutet, dass das Mana entweder in gewisser Weise den Blutdurst der Dämonen geerbt hatte und daher aus Blut Kraft gewinnen konnte oder dass das Mana vielleicht sogar maßgeblich für die Blutlust der Dämonen verantwortlich war. Man einigte sich jedoch auf die erste These (nicht zuletzt, weil sonst der Gebrauch von Mana hätte untersagt werden müssen) und fing an, die Wirkung der Kombination aus Mana und Blut zu untersuchen.

Aus diesen Forschungen entstanden zahlreiche Zauber, die erheblich mächtiger waren als alles, was man bisher durch das bloße Formen von Mana erreichen konnte. Da es bei der plötzlichen Zufuhr von Blut zu Mana allerdings zu einer Art Manaexplosion mit oftmals verheerenden Ausmaßen kommen kann, mussten die Zauber so konstruiert werden, dass das Blut langsam zugeführt wurde.

Man entwickelte Möglichkeiten, das Mana auf einen bestimmten Bereich zu begrenzen und so ein eventuell unkontrolliertes Ausbrechen zu verhindern. Diese Maßnahmen bestanden normalerweise aus Kreisen, die man mit bestimmten magischen Kreiden auf den Boden zeichnete. In manchen Fällen wurden auch Fokusse genutzt, um das Mana zwischen diesen gefangen zu halten. Bei wiederum anderen Zaubern konnte das Mana innerhalb von Objekten gebunden werden. Alle diese Vorrichtungen nennt man auch heute noch **Managefängnisse**.

Das Mana wird darin gefangen gehalten und kann nicht wie gewohnt fließen. Es kommt dadurch – je nach Art und Form des Gefängnisses – zu unterschiedlichen Verwirbelungen. In der Regel wird durch die Managefängnisse beeinflusst, in welche Richtung und mit welcher Stärke das Mana strömen soll. Man spricht auch davon, dass das Mana **aktiviert** wurde. Mittels magischer Formeln werden die Verwirbelungen beeinflusst und in eine Form gebracht, die für den jeweiligen Zauber benötigt wird.

Durch die Zugabe von Blut wird schließlich die Wirkung erheblich verstärkt. Man nennt diesen Vorgang auch die **Stärkung** des Manas. Durch das Durchlaufen von Fokussen und dem Zufügen von Blut an bestimmten Stellen wird das Mana so gestärkt, dass es die gewünschte Wirkung entfalten kann.

Die lange Zeit, die man für den Aufbau des Managefängnisses und das anschließende Hinzufügen des Blutes zum gefangenen Mana benötigte, nutzten viele Zauberer, um beispielsweise mystische Verse aufzusagen, eine regelrechte Zeremonie abzuhalten und sich geradezu in Szene zu setzen.

Im Laufe der Jahrhunderte entwickelten sich aus diesen anfänglichen Forschungen die Zauber der so genannten **Blutmagie**, die in ihrer Durchführung und Wirkung nicht vergleichbar mit normalen Zaubersprüchen sind. Nach und nach verbanden sich alle Elemente (das Aufbauen des Managefängnisses, das Rezitieren von Versen und andere zeremonielle Handlungen) zu einzelnen Zaubern, so dass die einzelnen Komponenten heutzutage nicht mehr zu trennen sind. Alle Bausteine sind notwendig, um einen Blutzauber zu wirken. Aufgrund des regelmäßigen Vorgehens nach einer festgelegten Ordnung beim Wirken von Blutzaubern werden sie landläufig als **Rituale** bezeichnet.

Da Blutmagie nicht nur sehr mächtig, sondern in den falschen Händen auch sehr gefährlich ist, sind die Rituale gut gehütete Geheimnisse von Organisationen, Gemeinschaften oder Geheimbünden. Sie geben das Wissen nur an ausgewählte Mitglieder ihrer Vereinigung weiter. Es ist einem Charakter daher nur möglich, Blutzauber zu lernen, wenn er eine entsprechende Klasse hat und dadurch Teil der Vereinigung ist.

Jede Vereinigung hat dabei ihre eigenen Rituale, die sie lehrt und die Angehörigen der Klasse zugänglich sind. Welche Klassen welche Blutzauber unterrichten, findet man in den Beschreibungen der einzelnen Rituale.

Charaktere ohne Klasse oder mit einer anderen als den angegebenen Klassen haben keine Möglichkeit, Blutzauber zu lernen.

Gehört ein Charakter einer Klasse an, die einen oder mehrere Blutzauber lehrt, kann er zu einer entsprechenden Ausbildungsstätte seiner Vereinigung gehen und den Zauber dort für die angegebenen AP lernen, falls ein Lehrmeister vorhanden ist. Alle Blutzauber gelten bei der Suche nach einem Lehrmeister als Zauber mit **Kosten von 8** (vgl. Seite 13).

Die heute bekannten Blutzauber, die ein Charakter lernen kann, sind langjährig erprobt und können selbst bei einer fehlerhaften Durchführung keine Manaexplosionen mehr hervorrufen. Die meisten haben immer noch eine deutlich stärkere Wirkung als jeder Zauberspruch, aber es gibt kaum noch gefährliche Rituale. Vielmehr handelt es sich um starke Unterstützungen des Zauberers. Nur wenige Blutzauber bedienen sich der Kraft des Manas, um damit Schaden anzurichten.

Nahezu alle Blutzauber, die heutzutage gelehrt werden, sind dafür gedacht, von einem Zauberer alleine durchgeführt zu werden. Sie können nicht mit mehreren Personen gewirkt werden. Nur für wenige Rituale werden Helfer oder sogar mehrere Zauberer gebraucht.

Viele Zauber der Blutmagie benötigen für ihre Ausführung einen bestimmten **Ort**, an dem die Zeremonie durchgeführt

wird. Hierbei handelt es sich oftmals um heilige Stätten oder andere rituelle Orte, die eine besondere Bedeutung für Angehörige der entsprechenden Klassen haben. Magiethoretisch handelt es sich dabei normalerweise um Orte, an denen das Mana stark ist, in vielen Fällen sogar um Manaknoten oder -kreuzungen.

Da neben der erhöhten Menge Mana eine psychologische Komponente mit hineinspielt, lassen sich diese Zauber nur an diesen speziellen Orten wirken.

Welche unterschiedlichen Orte es zur Durchführung von Ritualen gibt, kann im Kasten „Orte für Blutzauber“ auf dieser Seite nachgelesen werden.

Alle Blutzauber benötigen **Materialien**, die mehr oder weniger schwer zu beschaffen sind. Oftmals handelt es sich hierbei um rituelle Gegenstände be-

stimmter Kulte oder Glaubensrichtungen, in manchen Fällen muss der Zauberer auch selbst tätig werden und die benötigten Gegenstände zunächst eigenhändig herstellen.

Woher man spezielle Materialien bekommt, wird jeweils in der Beschreibung der Blutzauber angegeben. Sind sie käuflich zu erwerben, werden ein Preis sowie die übliche Verfügbarkeit (vgl. GRW 373) genannt.

Alle Materialien reichen, um den Zauber **ein Mal** zu wirken. Sie sind normalerweise nicht noch einmal verwendbar, wenn der Zauber erfolgreich durchgeführt wurde, selbst wenn sie während des Rituals nicht zerstört werden. Materialien, die **wiederverwendet** werden können und dementsprechend nicht jedes Mal neu gekauft (oder hergestellt) werden müssen, sind in den Materiallisten in eckige Klammern gesetzt.

Durch den Aufbau des Managefängnisses und das langsame Zuführen des nötigen Blutes benötigen die Zauber der Blutmagie eine deutlich längere Zeit als herkömmliche Zaubersprüche, bevor sie wirken. Die meisten beanspruchen mehrere Stunden, es gibt allerdings auch Blutzauber, die Tage oder sogar Wochen benötigen, um abgeschlossen zu werden.

Sie haben keine Konzentrationsdauer im eigentlichen Sinne, während der der Zauberer im Wirken des Zaubers unterbrochen werden kann. Auf die meisten Blutzauber muss sich der Zauberer nicht dauerhaft konzentrieren.

Insbesondere während der Vorbereitungsphasen kann er sich jederzeit anderen Tätigkeiten widmen und später an seinem Ritual weiterarbeiten. Muss er jedoch magische Formeln oder Texte aufsagen, muss er sich diesen mit seiner vollen Konzentration widmen. Wird er beim Aufsagen **unterbrochen** (erleidet er also Schaden, vgl. „Zaubern im Kampf“ auf Seite 16), scheitert der Zauber. Es ist also in den Phasen des Rezitierens möglich, ein Ritual zum Scheitern zu bringen.

Ebenso scheitert ein Ritual, wenn der Aufbau beschädigt wird. Werden also Linien oder Fokusse des Managefängnisses verwischt oder entfernt, muss der Zauberer noch einmal von vorne beginnen.

Die benötigten Formeln und Texte für Blutzauber sind kompliziert und nicht selten sehr umfangreich. Zauberer führen daher ein so genanntes **Ritualbuch**, in dem die entsprechenden Schriften als *Manazeichen* festgehalten werden, damit sie nicht alles auswendig lernen müssen. Normalerweise wird diese Niederschrift beim Lernen eines Blutzaubers vom Zauberer angefertigt. Kaufen kann man diese Bücher nicht.

Blutzauber können nur durchgeführt werden, wenn der Zauberer sein Ritualbuch zur Hand hat. Hat er es verloren, ist es beschädigt oder auf andere Art unbrauchbar geworden, muss er zunächst zu einer Niederlassung seiner Vereinigung und es unter der Aufsicht eines Lehrmeisters erneut erstellen.

Für Personen, die einen Blutzauber nicht erlernt haben, sind die Aufzeichnungen in einem Ritualbuch wertlos. Es ist nicht möglich, aus der Niederschrift einen Blutzauber zu erlernen oder zu erkennen, um welches Ritual es sich bei den Aufzeichnungen handelt.

Orte für Blutzauber

Kultstätte

Als Kultstätte werden Orte bezeichnet, die für Angehörige einer entsprechenden Klasse eine spezielle Bedeutung haben. Meistens handelt es sich dabei um Gebäude. Allen voran sind hier die Gebäude von Magiergilden oder Tempel zu nennen. Der geschützte Unterschlupf eines Finstermagiers gilt ebenfalls als Kultstätte.

Kultstätten sind immer klassengebunden. Es ist also nur für Angehörige der entsprechenden Klasse ein Ort, an dem sie Blutzauber wirken können. Bei anderen Klassen wird das Ritual automatisch scheitern.

Ritualplatz

In den meisten Vereinigungen gibt es besondere Orte, die speziell dafür gedacht sind, um dort Blutzauber zu wirken. Man spricht hierbei von so genannten Ritualplätzen. Oftmals sind sie Teil einer Kultstätte, können aber auch abseits davon gefunden werden. Insbesondere Druiden und Schamanen haben spezielle Orte in der Natur, die für sie als Ritualplätze gelten. Meistens handelt es sich bei Ritualplätzen um Orte, an denen es eine Manakreuzung oder einen Manaknoten gibt.

Genauso wie Kultstätten sind Ritualplätze an Klassen gebunden und können von anderen nicht genutzt werden.

Geweihter Ort

Geweihte Orte sind in der Regel Tempel oder andere Stätten von Glaubensgemeinschaften, die mit dem Blutzauber Weihen belegt sind. Geweihte Orte sind genauso wie Ritualplätze oftmals Teil einer Kultstätte, teilweise sind auch Ritualplätze geweihte Orte. Beherrscht der Zauberer selbst den Blutzauber *Weihen*, kann er natürlich jeden anderen Ort weihen und anschließend nutzen, um dort ein Ritual durchzuführen, das einen geweihten Ort benötigt.

Wenn ein Ort geweiht ist, kann jede Klasse ihn nutzen, um dort Rituale durchzuführen, die eine derartige Voraussetzung haben.

Hat man einen Blutzauber jedoch erlernt, ist es allerdings möglich, auf die Aufzeichnungen eines anderen Zauberers zurückzugreifen, wenn dieser der gleichen Klasse angehört, und mit seinem Ritualbuch den Zauber durchzuführen.

Sämtliche Blutmagie ist nur möglich, wenn der Zauberer über **alle** seine Sinne verfügt und sich **frei bewegen** kann. Er darf weder gefesselt noch geknebelt sein, eine Augenbinde tragen oder in anderer Weise eingeschränkt sein.

Bei den meisten Ritualen müssen eine oder mehrere geometrische Formen (z. B. Kreise) gezeichnet werden, die als Managefängnis fungieren. Diese Formen haben einen **Durchmesser** von ungefähr **2 Metern**, wenn nichts anderes angegeben wird. Das aktivierte Mana reicht ebenfalls bis in **2 Meter Höhe**. Innerhalb dieses Raumes dürfen sich nur Personen und Objekte befinden, die Teil des Rituals sind.

Im Gegensatz zu herkömmlichen Zaubersprüchen kostet Blutmagie **keine mentale Energie**. Die magische Wirkung entsteht nicht durch das bewusste Formen von Mana, sondern durch die Aktivierung und Stärkung des vorhandenen Manas durch direkte Zuführung von in Blut gebundener Lebensenergie.

Der **LE-Verlust** entsteht hierbei nicht durch die relativ geringe Menge Blut, die der Zauberer verliert, sondern durch das direkte Abzapfen von Lebensenergie. Somit handelt es sich dabei nicht um eine normale Verletzung des Körpers bzw. der Arkanmatrix. Der LE-Verlust durch Blutmagie ist weder mit *Heilung – Wunden* noch mit Heilzaubern zu beheben. Einzig die natürliche Regeneration des Zauberers kann den Verlust im Laufe der Zeit wieder ausgleichen.

Dadurch, dass Blutmagie nicht auf dem Erschaffen von Manakonstrukten basiert, lassen sich die Zauber dieser Magieform nicht mit herkömmlichen Zaubersprüchen wie beispielsweise *Magie bannen* aufheben.

Sie haben eine nahezu **unendliche** Wirkungsdauer und überdauern selbst den Tod des Zauberers.

Blutmagie basiert auf der Zauberfertigkeit *Blutmagie*[†], die dem Grundwert *Aspektmagie* untergeordnet ist. Gegen diese Fertigkeit würfelt der Zauberer, wenn er einen Zauber dieser Gruppe durchführen möchte.

Bei den meisten Blutzauern reicht keine einzelne Probe, sondern es müssen mehrere Würfe im Laufe der Durchführung gemacht werden. Zu welchen

[†] In der 1. Auflage des Grundregelwerkes wird diese Fertigkeit noch *Rituale* genannt.

Zeitpunkten eines Rituals ein Wurf notwendig ist, steht in den Beschreibungen der Zauber.

Einige Rituale basieren auf dem **Ansammeln von Güte** (vgl. GRW 164). Bei diesen Blutzauern wird oftmals auch die benötigte Zeit durch diesen Mechanismus bestimmt.

Misslingt eine der Proben, kann der Zauberer den Blutzauber ohne Probleme wiederholen, indem er ihn wieder von vorne beginnt.

Wird jedoch ein **kritischer Fehler** erzielt, wird dadurch das erforderliche Material so stark beschädigt, dass es zunächst neu beschafft werden muss, bevor der Zauber erneut versucht werden kann.

Ein **kritischer Erfolg** bei einer FP(Blutmagie) reduziert die benötigte Menge Blut. Die **LE-Kosten** verringern sich dadurch auf die **Hälfte**. Müssen für ein Ritual mehrere Proben durchgeführt werden, werden mehrere kritische Erfolge ignoriert – die LE-Kosten können nicht unter die Hälfte sinken.

Da es sich nicht um das Sammeln und Bündeln von Mana handelt, sondern der Zauberer nur auf das Mana der Umgebung einwirkt, werden Proben auf Blutmagie nicht durch das Tragen metallener **Rüstungen** erschwert.

Blutzauer haben **keine** Mindest-FS, die der Zauberer vorweisen muss, damit er sie anwenden kann. Lediglich der Erfolg des Rituals ist abhängig von der Fertigungsstufe.

Ebenso haben sie **keine** Kraftstufe. Die Stärke ihrer Wirkung ist abhängig vom Erfahrungsgrad und der allgemeinen Stärke des Zauberers. Sie wird daher durch seinen Rang, den er in der entsprechenden Klasse erreicht hat, bestimmt. Inwieweit dieser Wert Einfluss auf die Wirkung eines Rituals hat, steht in den jeweiligen Beschreibungen der Blutzauer.

Anmerkung: Nur wenige Blutzauer sind für den Abenteueralltag gedacht. Bei vielen wird sich beim oberflächlichen Lesen kaum erschließen, wie sie einem Spielercharakter von Nutzen sein können. Diese Gedanken sind jedoch für die Entwicklung der Blutzauer nicht von Bedeutung gewesen. Die Rituale dienen vor allem dazu, die Spielwelt auszuschnücken und zu zeigen, wo auf Samyra im normalen Alltag abseits der allgemeinen Zaubersprüche Magie anzutreffen ist. Zudem sind viele Blutzauer das Handwerkszeug typischer Antagonisten und bieten damit dem Spielleiter Möglichkeiten, sie in seinen Abenteuern zu verwenden bzw. daraus ein Abenteuer zu konstruieren. Einige Ideen für den Einsatz in einem Abenteuer kann man im Kasten „*Abenteuerideen*“ auf Seite 232 nachlesen.

Zahlreiche Blutzauber bieten eine hervorragende Grundlage für Abenteuer. Einige Ideen sollen im Folgenden vorgestellt werden.

Chimäre

In einem Landstrich wütet eine Chimäre. Die Bauern sind verzweifelt, weil sie sich nicht mehr auf ihre Felder trauen. Die Abenteuer sollen etwas gegen die Kreatur unternehmen. Aber was, wenn die Charaktere gar nicht stark genug sind, um sich dem Monster im Kampf zu stellen? Wie fängt man solch eine Bestie und macht sie unschädlich? Und wenn sie es schaffen: Woher kam die Chimäre? Wer steckt dahinter? Und vor allem: Warum terrorisiert er die Gegend? Viele Fragen, die wie für Bewahrer gemacht sind!

Kompass der Wünsche

Auf ihren Reisen finden die Abenteuer den Schauplatz eines Kampfes. Eine der Leichen trägt einen merkwürdigen Kompass mit einer leuchtenden Nadel bei sich, die nicht nach Norden zeigt. Trauen sich die Charaktere, dem Kompass zu folgen? Wenn ja, wird sich auf dem Weg zeigen, dass der Überfall keineswegs zufällig zustande kam, sondern irgendjemand ganz bewusst versucht hat, die Person am Erreichen ihres Zieles zu hindern. Aber wer war die Person? Und warum durfte sie nicht ans Ziel ihrer Wünsche gelangen?

Körpertausch

Eine Frau ist völlig aufgelöst: Ihre Tochter wurde wenige Tage vor ihrer Hochzeit entführt! Wenn (Falls!) die Abenteuer sie finden, kann sie gerettet werden, aber es ist nicht ersichtlich, wer dahinter steckt. Warum wurde sie entführt? Mit etwas Recherche können die Abenteuer herausfinden, dass schon seit vielen Jahrzehnten alle 15 Jahre eine Person auf die gleiche Art und Weise entführt wurde. Und immer waren es gutaussehende, junge Frauen...

Lebensrettung

Der Vorsteher eines Dorfes ist vor einigen Tagen auf die Jagd gegangen und nicht wieder zurückgekommen. Die Abenteuer sollen Hinweise über seinen Verbleib finden. Der Hintergrund der Geschichte: Dummerweise war der Vorsteher zur falschen Zeit am falschen Ort und wurde Opfer einer *Lebensrettung*, die beim Tod eines Finstermagiers aktiviert wurde. Nun steckt der Magier im Körper des Dörfers. Als die Abenteuer ihn finden, hat er bereits eine neue Lebensrettung auf sich gewirkt. Haben die Abenteuer vorher genügend recherchiert und entsprechende Hinweise gefunden, könnten sie herausfinden, was passiert ist. In

diesem Falle könnten sie den Vorsteher gefangen nehmen. Was aber wenn sie ihn im Kampfe erschlagen und einer von ihnen Opfer der Lebensrettung wird?

Magieunterdrückung

Angeblich soll eine Hexe dafür verantwortlich sein, dass jemand gestorben ist. Obwohl sie ihre Unschuld beteuert, wird sie mit einer Magieunterdrückung belegt. Die Abenteuer sollen die drei verantwortlichen Zauberer überreden, das Ritual wieder aufzuheben. Aber so leicht wird es wohl nicht, denn keiner will den ersten Schritt machen. Den Charakteren bleibt nichts weiter übrig, als die Verurteilte zu entlasten und die Zauberer zu überzeugen. Doch wer garantiert ihnen, dass sie den Zauber dann wirklich beenden? Schließlich könnte die Hexe Rache üben - selbst wenn sie vielleicht unschuldig war.

Traumband

Ein Abenteuer erhält von einer (ihm unbekannt) Person eine Nachricht in seinem Traum, die von großer Gefahr berichtet. Was hat es damit auf sich? Wer ist die Person überhaupt? Und welche Gefahr ist gemeint?

Es gibt zahlreiche weitere Möglichkeiten, Blutzauber in Abenteuer mit einzubinden. **Magiefallen** und **Golems** sind beispielsweise interessante Begegnungen in einem Abenteuer. Oder wie wäre es mit einem Besuch bei einem Magier, der seinen Haushalt durch **Untote** führen lässt? Bei der Abenteueridee *Traumband* könnten weitere Hinweise beispielsweise durch einen **Boten** überbracht werden. Falls die Spielercharaktere selbst bestimmte Rituale beherrschen, können Abenteuer durchaus so konstruiert werden, dass sie nur lösbar werden, wenn die Blutzauber auch einmal angewendet werden. Die Hinweise zum Aufenthaltsort des (übernommenen) Dorfvorstehers beim Vorschlag *Lebensrettung* könnten beispielsweise nur zu bekommen sein, wenn man sich mittels **Blick in die Zeit** an den entsprechenden Zeitpunkt zurückversetzt. Vielleicht ist ein wichtiger Ort nur erreichbar, wenn ein Zauberer eine **Brücke** erschafft? Eventuell müssen die Abenteuer erst eine **Geheime Nachricht** finden und entschlüsseln?

Für solche oder ähnliche Situationen wurden die Blutzauber primär entwickelt. Und es gibt noch viele weitere Möglichkeiten, sie nicht nur für ein Abenteuer sondern auch zur Steigerung der Atmosphäre und Vertiefung der Spielwelt einzusetzen.

Beleben

Beleben macht einen Gegenstand lebendig, so dass er vom Zauberer als Begleiter genutzt werden kann.

Materialien

Blutstein	250 Z, VER 4
Messing	5 Z pro Tag, VER 10
4 Silbernägel	je 10 Z, VER 6

Nachdem die Materialien besorgt wurden, muss im ersten Schritt aus dem Messing eine passende Fassung für den Edelstein geschmiedet werden. In der Regel wird der Zauberer dieses nicht selbst machen können, sondern auf einen gelernten Kunsthandwerker zurückgreifen. Solche Handwerker können in jeder größeren Stadt gefunden und angeheuert werden. In größeren Magiergilden gehören sie oftmals zum normalen Personal und stehen für die Durchführung von Blutzaubern auf Abruf bereit (müssen aber dennoch entlohnt werden).

Das Aussehen der Fassung ist für das Ritual irrelevant. Sie muss lediglich den Edelstein fest einschließen und mittels der Silbernägel am Gegenstand befestigt werden können.

Während der mehrtägigen Produktion muss der Zauberer immer wieder kleine Mengen seines eigenen Blutes auf das geschmolzene Metall beziehungsweise die entstehende Fassung im erhitzten Zustand träufeln. Während des gesamten Schaffensprozesses muss der Zauberer in regelmäßigen Abständen und bei unterschiedlichen Fertigungsständen arkane Formeln aufsagen.

Pro Tag wird eine Probe auf *Blutmagie* gewürfelt. Wurde insgesamt eine **Güte von 20** angesammelt, ist der Herstellungsprozess abgeschlossen.

An allen Tagen müssen sowohl Zauberer als auch Handwerker mindestens **8 Stunden** durchgehend an der Fassung arbeiten.

Pro Tag, den der Zauberer benötigt, kostet ihn das Material **5 Zinn**. Es kann davon ausgegangen werden, dass der Kunsthandwerker genügend Messing vorrätig hat, um den Blutzauber durchführen zu können.

Der Zauberer muss den Handwerker entlohnen, der für diese intensive Arbeit ohne ausreichende Pausen normalerweise mindestens **10 Z pro Tag** verlangt.

Durch das Zuführen seines Blutes verliert der Zauberer **pro Tag 3 LE**, die in den nächtlichen Schlafphasen jedoch entsprechend der natürlichen Regeneration wiederhergestellt werden können.

Ist der Blutstein eingefasst, kann der Zauberer zum zweiten Schritt des Zaubers übergehen. Mit Hilfe von Silbernägeln wird der eingefasste Edelstein an dem Gegenstand befestigt, den der Zauberer beleben möchte.

Es ist nicht notwendig, dass die Anbringung direkt

nach Fertigstellung der Fassung ausgeführt wird. Der Zauberer kann den eingefassten Edelstein beliebig lange mit sich herumtragen, bevor er ihn zur Belebung eines Gegenstandes nutzt. Es ist jedoch nicht möglich, dass er gleichzeitig mehrere Steine bei sich trägt.

Die Anbringung am Gegenstand ist recht unspektakulär. Nachdem der Blutstein befestigt wurde, muss der Zauberer noch eine letzte magische Formel aufsagen, um das aktivierte Mana des Steines auf den Gegenstand zu übertragen. Er muss hierfür eine letzte Probe auf *Blutmagie* würfeln.

Gelingt der Wurf, wird der Gegenstand langsam zum Leben erwachen.

Misslingt der Wurf jedoch, kann der ausgewählte Gegenstand nicht belebt werden. Der Zauberer kann in diesem Falle die Nägel entfernen und nach dem Kauf neuer Nägel (die alten werden durch das Entfernen unbrauchbar) den Edelstein an einem anderen Gegenstand befestigen.

Prinzipiell kann der Zauberer mit diesem Ritual jeden beliebigen Gegenstand zum Leben erwecken. Üblicherweise findet er jedoch Anwendung auf Möbelstücke. Besonders beliebt sind Truhen, die als laufender Stauraum genutzt werden können, oder Tische und Stühle, die als Reittierersatz verwendet werden können.

Alle Gegenstände können Gewichte **tragen** wie sie es ohne zusammenzuberechnen in unbelebtem Zustand könnten.

Sie haben **unendlich** KE, ME und AUS. Ihre LE und Rüstung ist abhängig vom Material und muss vom Spielleiter festgelegt werden. Unter Umständen sind sie (je nach Material) anfällig für bestimmte Schadens- oder Waffenarten.

Da es sich nach wie vor um Gegenstände handelt, können sie sich nicht gegen Magie wehren (sie besitzen also keine *Magieresistenz*).

Sie gelten jedoch regeltechnisch als Untote (vgl. GRW 434) und weisen daher entsprechende Immunitäten gegenüber bestimmten Zaubern auf. Sie erleiden durch Kälte normalen Schaden und sind nicht anfällig für die Wirkung von *Böses vernichten*.

Sie sind in keinsten Weise dazu geeignet, im Kampf eingesetzt zu werden; sie können weder angreifen noch sich selbst verteidigen.

Klassen

Beschwörer
Hexe
Magier
Priester (HH)

Kosten

100 AP

Sie bewegen sich mit einer **BEW**, die dem Wert des Zauberers bei einer normalen Bewegung zu Fuß entspricht.

Sie „laufen“ immer wie ein treues Haustier ihrem Erschaffer hinterher, solange sie nicht als Reittier genutzt werden.

Sie sind nicht in der Lage zu klettern, zu springen oder zu schwimmen (sie treiben maximal an der Oberfläche, wenn ihr Material und Gewicht das zulässt) und sie können auch nicht fliegen, Türen öffnen oder andere Handlungen durchführen.

Neben dem automatischen Folgen verstehen belebte Gegenstände einen weiteren Befehl, der sie an Ort und Stelle **warten** lässt. Sie werden dadurch wieder zu einem unbelebten Objekt.

Sobald der Zauberer es wünscht, kann er den Gegenstand wieder **folgen** lassen. Er muss ihn hierfür jedoch berühren. Außerdem kann der Zauberer seinem Gegenstand befehlen, an einen bestimmten Ort, der sich im Blickfeld des Zauberers befindet, zu **gehen**.

Ein Zauberer kann maximal **Rang/5** (aufgerundet) belebte Gegenstände gleichzeitig folgen lassen. Er darf den Blutzauber allerdings auf beliebig vielen Gegenständen gleichzeitig aktiv haben und je nach Wunsch andere der präparierten Gegenstände mit sich führen.

Ein Gegenstand kann immer nur von maximal einem Zauberer präpariert sein. Erst wenn der eingefasste Blutstein vom Gegenstand entfernt wird, wird er wieder zu einem normalen Gegenstand (und kann gegebenenfalls von einem anderen Zauberer belebt werden).

Ein entfernter Blutstein kann nicht wiederverwendet werden. Soll ein neuer Gegenstand belebt werden, muss der Zauberer sowohl einen neuen

Stein kaufen als auch die Fassung neu anfertigen lassen.

Stirbt der Zauberer, erlischt die in der Fassung gespeicherte Lebensenergie und gibt den Gegenstand wieder frei.

Der Blutzauber, der von **Priestern (HH)** gelehrt wird, hat einen etwas anderen Ablauf bei der Vorbereitung des Blutsteins.

Priester müssen den zu belebenden Gegenstand **selbst herstellen** und während der Anfertigung den Blutstein sowie das benötigte Blut in ihn einarbeiten. Sie müssen daher keine Proben auf *Blutmagie* werfen, sondern auf eine entsprechende **Handwerksfertigkeit** (beispielsweise *Holzverarbeitung*).

Sie müssen für die erste belebte Grundform des Gegenstandes ebenfalls eine **Güte von 20** mit der entsprechenden Fertigkeit ansammeln.

Sie zahlen dafür **pro Tag 15 Zinn**, wenn sie mit einfachen Materialien arbeiten, sparen sich jedoch die Kosten für das andernfalls notwendige Messing und den Kunsthandwerker (sie zahlen also unterm Strich genau das gleiche wie andere Zauberer).

Ausgefallene Materialien oder besondere Konstruktionen können sowohl den Preis als auch die zu sammelnde Güte erhöhen (Spielleiterentscheidung).

Der Gegenstand kann nach der Belebung problemlos weiterbearbeitet werden, um ihn beispielsweise auszuarbeiten oder zu schmücken.

Der Blutstein ist nach dem Herstellen passgenau und oftmals nicht sichtbar im Gegenstand eingeschlossen und kann nur entfernt werden, wenn man den Gegenstand zerstört. Der Priester spart sich somit die Silbernägel, muss jedoch sein Werk zerstören oder einen neuen teuren Blutstein kaufen, wenn die FP(*Blutmagie*) zum Beleben des Gegenstandes fehlschlägt.

Blick in die Zeit

Dieser Blutzauber ermöglicht es dem Zauberer, Ereignisse aus vergangenen Zeiten zu beobachten.

Materialien

5 Achte je 150 Z, VER 6
Falkenauge 100 Z, VER 2
Zinkkreide / -pulver Rang x20 Z, VER 4

Ein Falkenauge ist ein Quarzstein, es handelt sich nicht um das Auge eines Falken!

Zu Beginn des Rituals verteilt der Zauberer die fünf Achte an den Eckpunkten eines beliebig geformten Fünfecks. Dabei darf kein Stein mehr als **Rang x100 Meter** vom nächsten entfernt liegen.

Auf jeden Achat lässt er eine kleine Menge seines Blutes tropfen und verliert dadurch etwas Lebensenergie (s. u.). Anschließend läuft er die Eckpunkte nacheinander ab und verbindet sie unter dem ständigen Rezitieren von magischen Formeln mit Strichen aus Zinkkreide.

Alternativ kann er auf Boden, auf dem er nicht zeichnen kann, eine Spur aus Zinkpulver streuen. Es ist darauf zu achten, dass die Linien möglichst gerade sind. Sie dürfen zudem niemals unterbrochen sein, da sie das Managefängnis bilden.

Nachdem der Rahmen des Fünfecks bestimmt ist, sucht sich der Zauberer einen beliebigen Punkt innerhalb dieser Fläche und legt dort das Falkenauge ab.

Ist der Punkt bestimmt, verbindet er wiederum unter Rezitieren von magischen Formeln jeden Achat mittels Zinkkreide bzw. -pulver mit dem Falkenauge.

Die Achte dienen als Fokusse, die das gefangene Mana über die Zinklinien direkt in das Falkenauge leiten.

Hat der Zauberer alles richtig gemacht (was mit einer FP(Blutmagie) zu überprüfen ist), fangen die Linien zwischen den Steinen leicht, aber deutlich sichtbar an zu leuchten.

Für diese Vorbereitung benötigt der Zauberer eine **halbe Stunde Zeit** pro 500 Meter Strecke zwischen den Achaten, also in Summe Rang x30 Minuten, wenn er die maximale Entfernung zwischen den Steinen wählt (dabei ist die Verbindung zum Falkenauge mit eingerechnet).

Ist die Vorbereitung abgeschlossen, begibt sich der Zauberer zum Falkenauge, kniet sich davor und legt beide Hände auf den Stein.

Nachdem er ein weiteres Mal die magischen Verse gesprochen hat, sinkt er in eine tiefe Meditation, wenn ihm eine FP(Blutmagie) gelingt.

Er ist durch nichts und niemanden daraus zu wecken und völlig schutzlos allen eventuellen Gefahren ausgeliefert.

Während der Meditation versetzt sich der Zauberer in eine vergangene Zeit. Wie weit diese Zeit zurückliegt, kann er selbst festlegen. Ebenso kann er das Datum und die Tageszeit völlig frei bestimmen. Das Maximum wird durch die Menge investierter Lebensenergie bestimmt und liegt bei

Rang x10 x(investierte LE pro Achat) Jahre.

Investiert der Zauberer also 1 LE pro Achat (also insgesamt 5 LE), kann er bis zu Rang x10 x1 Jahre zurückblicken.

Für 2 eingesetzte LE pro Achat (also insgesamt 10 LE) erweitert sich die mögliche Zeitspanne auf Rang x10 x2 = Rang x20 Jahre etc.

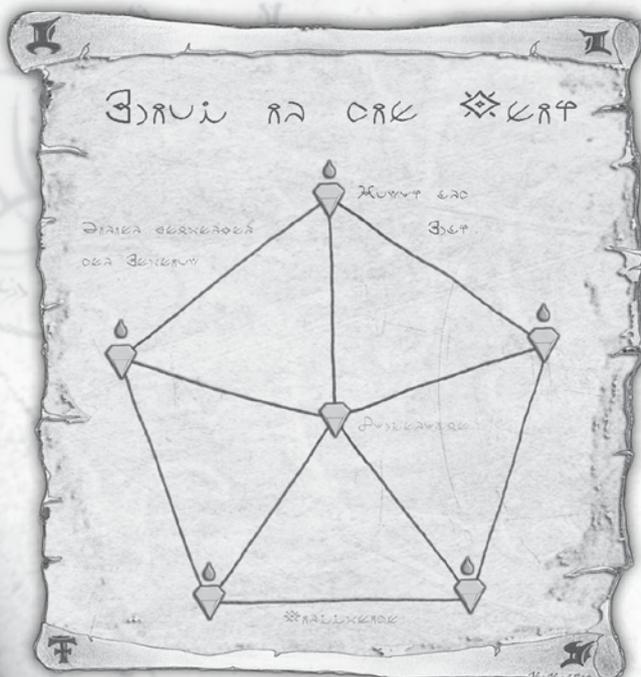
Mehr als 5 LE pro Achat (in Summe also 25 LE) kann der Zauberer nicht einsetzen.

Klassen

Dämonologe
Kundiger
Magier
Priester (WM)
Schamane

Kosten

200 AP



Das absolute Maximum bei Rang 15 und maximalem Lebensenergieeinsatz ist also $15 \times 10 \times 5 = 750$ Jahre.

Für Außenstehende sitzt der Zauberer in der Zeit des Rituals meditierend auf dem Boden.

Er selbst versetzt sich durch seine Trance allerdings mit allen Sinnen in die gewählte Zeit. Er erscheint dort an dem Punkt, an dem er in der Gegenwart meditiert.

Er nimmt seine Umgebung vollständig und mit allen seinen Sinnen wahr und kann sich wie gewohnt bewegen (Ceglags können sich beispielsweise auch problemlos fliegend fortbewegen).

Er kann mit seiner Umgebung jedoch **nicht interagieren**, sondern nimmt sie lediglich wahr. Alles, was er sieht, ist schon passiert und kann nicht mehr geändert werden.

Er wird von eventuell anwesenden Personen oder Kreaturen jeglicher Art weder wahrgenommen, noch kann er mit ihnen sprechen oder andere Aktionen durchführen.

Wände und andere Barrieren stellen kein Hindernis für ihn dar: Er kann einfach durch sie hindurchgehen.

Er kann sich innerhalb des Bereiches, den er mit den Achaten bei der Vorbereitung des Zaubers gebildet hat, frei bewegen. Die Zinklinien sieht er auch in der Vergangenheit schwach leuchten, so dass er weiß, wie weit der Bereich reicht. Sobald jedoch nur ein winziger Teil seines Körpers die Linie überschreitet, wird der Zauber sofort **beendet**. Der Zauberer kann allerdings über die Linie hinaus sehen und hören. Er nimmt also auch Dinge wahr, die sich außerhalb des abgesteckten Bereiches ereignen, soweit sie nicht durch eventuelle Hindernisse verdeckt werden.

Die Zeit in der Vergangenheit vergeht genauso schnell wie in der Gegenwart. Der Zauberer kann sich beliebig lange in der Trance befinden und sogar über Wochen die Geschehnisse beobachten, wenn er dieses wünscht.

Wird während der Meditation eine der Zinklinien unterbrochen oder einer der Steine bewegt, ent-

weicht das Mana aus dem Gefängnis und der Zauber wird sofort **beendet**.

Willentlich kann der Zauberer das Ritual nur beenden, wenn er in der Vergangenheit aus dem durch die Linien begrenzten Bereich heraustritt. Er erwacht in diesem Falle aus seiner Meditation.

Wirken mehrere Zauberer gleichzeitig *Blick in die Zeit*, dürfen die Bereiche aneinander angrenzen, sich jedoch nicht überschneiden.

Die Zauberer können sich nicht gegenseitig sehen, wenn sie aus ihrem Bereich hinausschauen.

Das Ritual der **Dämonologen** dient dazu, Dämonen zu beobachten und ihr Verhalten zu studieren.

Wenden sie *Blick in die Zeit* an, werden sie immer in die **Dunkle Zeit** versetzt. Sie können einen beliebigen Zeitpunkt zwischen 0 und 200 nU. wählen, unabhängig von ihrem Rang.

Die Variante der anderen Zauberer steht ihnen nicht zur Verfügung.

Sie versetzen sich außerdem nicht direkt an den Punkt, an dem sie in der Gegenwart meditieren, sondern erscheinen **bei einem Dämon**, der sich in der Vergangenheit am nächsten an der Stelle der Meditation befand. Der durch die Zinklinien definierte Bereich wird entsprechend dem neuen Standort des Zauberers versetzt. In der Gegenwart bleibt der Dämonologe nach wie vor an dem Ort, den er für sein Ritual gewählt hat.

Priester (WM) sind mit ihrem Ritual in der Lage mehrere Personen in die Vergangenheit zu versetzen, wenn sie ebenfalls das Falkenauge berühren. Sie werden in eine Meditation versetzt (auch wenn sie selbst nicht zaubern können).

Pro zusätzlicher Person wird die Probe auf *Blutmagie* um **+1** erschwert.

In der Vergangenheit können sich alle Personen, die durch den Zauber versetzt wurden, gegenseitig wahrnehmen sowie miteinander reden und interagieren.

Sobald eine Person den Bereich des Zaubers verlässt, endet er ebenfalls für alle anderen.

Blutsbruderschaft

Blutsbruderschaft stellt eine magische Verbindung zwischen zwei Personen her.

Materialien

[Ritueller Messer]

Bei dem rituellen Messer handelt es sich um ein normales Messer, das mit dem Blutzauber Weihen belegt ist. Es ist an rituellen Plätzen normalerweise vorhanden, kann aber bei Kenntnis des Zaubers auch aus einem handelsüblichen Messer oder Dolch selbst hergestellt werden.

Die *Blutsbruderschaft* ist ein uraltes Ritual, das es in abgewandelter (und nicht so effektiver) Form schon weit vor der Dunklen Zeit bei schamanischen Stämmen gab, lange bevor die Blutmagie überhaupt bekannt und möglich war. Es war damals ein Zeichen von tiefer Verbundenheit zwischen zwei Personen und hatte eher symbolischen Charakter. Es wurde beispielsweise durchgeführt, wenn einer Person von einer anderen das Leben gerettet wurde oder wenn zwei Stämme ein Abkommen auf ewig besiegeln wollten.

In der Regel waren diese Anlässe ein Grund, ausgiebig zu feiern und ein großes Spektakel aus dem eigentlich recht simplen Ritual zu machen. Insbesondere in schamanischen Kulturen hat sich dieser Brauch auch mit der Benutzung von Blutmagie nicht geändert.

In **schamanischen** und **druidischen** Kreisen wird das Ritual üblicherweise nur dann durchgeführt, wenn die beiden Personen ein wirklich tiefgreifendes Ereignis verbindet. Das oben genannte Beispiel der Lebensrettung ist wohl der häufigste Grund. Für diese Kulturen hat eine *Blutsbruderschaft* etwas nahezu Heiliges und eine ganz besondere Bedeutung. In diesem Umfeld wird der Blutzauber daher sehr ehrfürchtig betrachtet und die Verbindung der beiden Personen sehr zeremoniell und in der Regel mit allen Angehörigen des Stammes bzw. des Zirkels durchgeführt. Normalerweise wird das Ritual von einem hochgestellten Angehörigen der Klasse abgehalten, um die Wichtigkeit und die Bedeutung der Verbindung zu symbolisieren.

Für **Priester (GW)** ist die Verbindung ein normaler Schritt, den man durchläuft, um dem Aspekt näher zu kommen. Für sie benötigt es keinen besonderen Anlass, um eine *Blutsbruderschaft* durchzuführen; sie betrachten es als eine besonders intensive Form von Freundschaft. Jeder, der sich auf ewig magisch an eine andere Person binden möchte, kann das Ritual in einem entsprechenden Tempel ausführen lassen. Es spricht von der reinen Durchführung des Zaubers auch nichts dagegen, dass einer der zukünftigen Blutsbrüder den Zauber selbst arrangiert.

Die Durchführung der *Blutsbruderschaft* ist in al-

len Varianten zwar relativ einfach, sie benötigt jedoch die gesteigerte Menge an Mana, die an **Ritualplätzen** üblicherweise vorhanden ist, um zu wirken.

Im Gegensatz zu anderen Blutzaubern gibt es kein klar definierbares Managefängnis, das erst vorbereitet werden muss. Dadurch benötigt das Ritual deutlich weniger Zeit als andere Zauber der Blutmagie und kann im Prinzip in wenigen Minuten durchgeführt werden.

Für das Ritual schneiden sich beide Partner mit dem rituellen Messer eine etwa 5 Zentimeter lange Wunde in den Unterarm, die so tief sein muss, dass kontinuierlich Blut aus ihr fließt (etwa 1 Zentimeter). Anschließend legen sie die beiden Schnittstellen aufeinander und verharren **10 Minuten** in dieser Position, während der Zauberer die benötigten magischen Formeln spricht. Diese sorgen dafür, dass durch die Wunden Blut zwischen den Partnern getauscht wird. Sie verlieren dabei jeder etwas von ihrer eigenen Lebensenergie, gewinnen diese jedoch sofort durch die Lebensenergie des Partners zurück. In Summe kommt es also zu keinem LE-Verlust.

Sollte das Ritual unterbrochen werden, bevor der Austausch vollständig abgeschlossen ist, oder **misslingt** dem Zauberer die an dieser Stelle nötige FP (Blutmagie), kostet das jeden Partner **10 LE**.

Ist der Blutaustausch erfolgreich, sind die beiden Partner ab sofort **Blutsbrüder**.

Abschließend wird eine letzte magische Formel über den Wunden gesprochen, die die Blutung stoppt und die Schnitte verschließt, ohne dass eine Narbe zurückbleibt.

Hierfür ist eine weitere FP (Blutmagie) notwendig.

Misslingt der Wurf, ändert das nichts am Erfolg des Rituals und die daraus resultierende Bindung zwischen den beiden Personen. Ein Misserfolg lässt nur die Wunden nicht verschwinden. Sie müssen mit *Heilung - Wunden* verbunden werden, ansonsten bluten sie aufgrund der zuvor gesprochenen magischen Formeln, die für steten

Klassen

Druide
Priester (GW)
Schamane

Kosten

50 AP

Ort

Ritualplatz

Blutfluss sorgen sollen, nahezu unendlich weiter.

Blutsbrüder spüren intuitiv, wie weit der jeweilige Partner entfernt ist und in welcher Richtung er sich aufhält.

Sie wissen automatisch, wie es dem Partner physisch und psychisch geht.

Sie verstehen sich nahezu ohne Worte und entwickeln schon nach kurzer Zeit eine eigene Gestik und Mimik, mit der sie in gewissen Grenzen kommunizieren können.

Im **Kampf** schützen sie sich gegenseitig. Stehen sie auf angrenzenden Feldern, werden ihre Fertigungsstufen auf *Abwehren* und *Ausweichen* um die **Hälfte des Grundwertes** des Partners erhöht.

Ist einer der Partner **völlig schutzlos**, weil er schwer verletzt, bewusstlos oder erschöpft ist, werden alle Proben des Blutsbruders um **-1** erleichtert und er richtet **4 Punkte** mehr Schaden an, solange er sich direkt neben seinem Partner befindet und ihn schützt.

Die *Blutsbruderschaft* sorgt zudem dafür, dass sich beide Partner niemals gegenseitig etwas antun würden. Gefühle wie Wut, Aggression oder andere negative Empfindungen dem Blutsbruder gegenüber werden durch die wirkende Magie vollständig unterbunden.

Eine *Blutsbruderschaft* ist **irreversibel** und hält so

lange an, bis einer der beiden Partner stirbt. Erst dann ist es möglich, das Ritual mit einer anderen Person erneut zu wirken.

Beim Blutzauber der **Schamanen** geht mit der *Blutsbruderschaft* ein **Racheschwur** einher. Wird der Partner getötet, wird sein Blutsbruder zum fanatischen Rächer und wird alles daran setzen, den Mörder so lange zu verfolgen und zu jagen, bis er ihn stellen und töten kann – selbst wenn das seinen eigenen Tod bedeutet.

Er kann in dieser Zeit keine anderen Gedanken fassen, sondern ist voll und ganz auf sein Ziel fixiert. Er muss weder essen noch schlafen und erschöpft nicht (verliert also keine Ausdauer).

Kommt es schließlich zum Kampf mit dem Mörder, verfällt der Rächer in einen **Blutrausch** und kämpft wie ein *Berserker* (vgl. GRW 319).

Ist der Widersacher getötet, ist der Schwur erfüllt und der Rächer wieder Herr seiner Sinne.

Das Ritual der **Priester (GW)** ermöglicht es, bis zu **Rang/3** (aufgerundet, mindestens 2) Personen zu verbinden.

Möchte man das Ritual von einem außenstehenden Priester durchführen lassen, zahlt man hierfür in der Regel **pro Person 250 Zinn**.

Stehen die Blutsbrüder im Kampf so, dass sich mehrere Partner auf angrenzenden Feldern aufhalten, wird der Bonus auf *Ausweichen* und *Abwehren* vom höchsten Grundwert errechnet.

Bote

Bote wird genutzt, um eine Nachricht an eine dem Zauberer bekannte Person zu übermitteln.

Materialien

Smaragd	50 Z, VER 6
Goldpulver	5 Z pro Wort, VER 2
[Silberschale]	2 Z, VER 10

Geeignetes Goldpulver erhält man nur in Niederlassungen der Vereinigungen. Nur hier gilt die angegebene Verfügbarkeit, andernorts kann man das Pulver nicht bekommen.

Die Vorbereitungen für diesen Blutzauber sind relativ einfach und – je nach Nachrichtenlänge – recht schnell durchgeführt.

Der Zauberer spricht den Nachrichtentext, der maximal **Rang x10 Worte** lang sein darf, und gibt bei jedem Wort etwas Blut und ein wenig Goldpulver in die Silberschale. Er benötigt für jedes Wort ungefähr **5 Sekunden**.

Ist die Nachricht vollständig, widmet er sich dem Smaragd und beginnt, ihn mit einigen magischen Formeln und ein wenig Blut auf den Zauber vorzubereiten, was ihn etwa **5 Minuten** Zeit kostet.

Anschließend legt er den Stein unter weiteren magischen Versen in die Schale.

Der Smaragd beginnt daraufhin das Blut-Gold-Gemisch aufzusaugen und in sich zu binden.

Schließlich muss der Zauberer noch mehrere Zeilen Text rezitieren, um den Zauber abzuschließen. Gelingt seine FP(Blutmagie), zerfällt der Smaragd zu Staub und aus dem Pulver erhebt sich die nebelhafte Gestalt eines Vogels, der Flügel schlagend über der Silberschale verharrt. Sobald der Zauberer ihm auf telepathischem Wege mitgeteilt hat, für wen die Nachricht bestimmt ist, erhebt sich der Vogel in die Lüfte und löst sich zu einem Nebelband auf, das sich in rasendem Tempo fortbewegt.

Durch das Zuführen seines Blutes verliert der Zauberer **1 LE für je 5 Worte** der Nachricht.

Klassen

Beschwörer
Druide
Hexe
Magier
Priester (außer
Chaos)

Kosten

100 AP

Bei maximaler Ausnutzung der Nachrichtenlänge kostet ihn der Zauber also Rang x2 LE.

Der **Empfänger** der Nachricht muss dem Zauberer persönlich bekannt sein und er muss ihn wenigstens ein Mal persönlich getroffen und mit ihm gesprochen haben. Diese Informationen reichen dem Blutzauber, um daraus ein Abbild der Arkanmatrix der Zielperson zu erstellen, nach der der Bote sucht. Da die Matrix eines Wesens einzigartig ist, sind Missverständnisse ausgeschlossen; wenn die Person lebt, wird sie die Nachricht erhalten. Sollte sie verstorben sein, löst sich das aus dem Vogel entstehende Nebelband auf und verflüchtigt sich.

Das Nebelband bewegt sich mit ungefähr **250 Kilometern** pro Stunde.

Es kann durch keinerlei Hindernisse aufgehalten werden.

Erreicht es den Empfänger, wandelt es sich wieder in den nebelhaften Vogel, der neben der Person lan-

det und ihr die Nachricht vorspricht, als würde der Zauberer sie selbst sagen.

Beim Mitteilen des Empfängers kann der Zauberer während des Rituals angeben, dass die Nachricht nur für diese Person gedacht ist.

In diesem Falle wird der Vogel erst landen, wenn der Empfänger alleine und keine weitere Person in Hörweite ist.

Sollte der Empfänger die Nachricht nicht vollständig verstanden haben oder aus anderen Gründen noch einmal hören wollen, kann er sie wiederholen lassen. Erst wenn er dem Vogel signalisiert, dass er alle Informationen erhalten hat, wird sich dieser auflösen.

Aufgrund der enormen Kosten für diesen Zauber wird er üblicherweise nur für wirklich wichtige Nachrichten genutzt.

Brücke

Mit diesem Ritual kann der Zauberer eine Brücke erschaffen, die zwei Punkte miteinander verbindet.

Materialien

4 Achate
Achatstaub

je 75 Z, VER 8
2 Z pro Meter, VER 8

Am Startpunkt der *Brücke* legt der Zauberer zwei der Achate mit einem maximalen Abstand von **Rang Metern** auf den Boden. Dieser Abstand bestimmt die **Breite** der entstehenden Brücke.

Beide Achate muss der Zauberer unter Verwendung der richtigen magischen Formeln mit einer Linie aus Achatstaub verbinden und anschließend die beiden Steine mit seinem Blut tränken, was ihn **1 LE** kostet.

Gelingt ihm eine FP(Blutmagie), bildet sich das erste Element der *Brücke*.

Anschließend geht er, magische Verse murmelnd, langsam von der Achatstaublinie auf den gewünschten Endpunkt der *Brücke* zu und streut dabei unaufhörlich Achatstaub vor sich. Der Staub verfestigt sich, sobald er an der richtigen Position angekommen ist, und formt so die **Lauffläche** der *Brücke* aus massiven Steinplatten.

Pro Meter benötigt der Zauberer ungefähr **eine Minute** Zeit, bis sich das Brückenelement gebildet hat und er weitergehen kann.

Alle **fünf Meter** muss er zudem stehenbleiben und mit einem weiteren **LE** die Struktur der *Brücke* festigen.

Erreicht der Zauberer den **Endpunkt** der *Brücke*, der maximal **Rang x5 Meter** vom Startpunkt entfernt und höchstens Rang Meter höher oder tiefer sein darf, legt er die beiden letzten Achate ab.

Er verbindet auch diese Steine mit einer Linie aus Achatstaub und geht genauso vor wie beim Startpunkt (1 Punkt LE-Verlust und eine Probe auf Blutmagie).

Gelingt der Wurf auf Blutmagie, ist die *Brücke* anschließend stabil und kann wie ein normales Bauwerk genutzt werden. Erst ab diesem Zeitpunkt kann sie auch von anderen Personen genutzt werden.

Misslingt die Probe, ist die *Brücke* nicht tragfähig. Sobald der Zauberer das letzte Element verlässt, löst sie sich auf. Manche Zauberer nutzen dieses ganz bewusst (d.h. sie verzichten auf den Wurf zur Stabilisierung), um die *Brücke* hinter sich zu zerstören und eventuellen Verfolgern den Weg abzuschneiden.

Während der gesamten Konstruktionszeit, also mindestens bis der Zauberer am Endpunkt der *Brücke* angekommen ist, muss er sich auf das Ritual konzentrieren. Wird er dabei gestört, löst sich die *Brücke* auf.

Wird die *Brücke* erfolgreich stabilisiert, hält sie so lange, bis ein **Gesamtgewicht** von bis zu **Rang Tonnen** über sie transportiert wurde. Anschließend verschwindet sie wieder. Der Zauberer kann die Wirkung willentlich beenden, wenn er mindestens einen der Achate entfernt und dadurch das Managefängnis zerstört.

Klassen

Druide
Elementarist
Illusionist
Priester (GW, HH)

Kosten

150 AP

Das Ritual der **Elementaristen** bedient sich der Kraft der Elemente. Sie können *Brücken* aus nahezu jedem beliebigen Element erschaffen. Ihre Tragfähigkeit und Stabilität wird dadurch nicht beeinflusst. Es handelt sich lediglich um einen optischen Effekt. So wird eine *Brücke* aus Feuer beispielsweise keinerlei Schaden anrichten. Sie wird nur möglicherweise andere Personen abschrecken oder sie beeindrucken.

Druiden können eine *Brücke* nur in der freien Natur erschaffen. Sie lassen die Wurzeln von vorhandenen Pflanzen sprießen, sich bündeln und

umschlingen, so dass eine begehbare, aber sehr unebene Fläche entsteht. Sind keine Pflanzen vorhanden, greifen sie auf natürlichen Felsen zurück, den sie in einem leichten Bogen über das zu überwindende Hindernis wachsen lassen.

Die von **Illusionisten** erschaffenen *Brücken* sind zwar genauso tragfähig wie die von anderen Zauberern, scheinen auf den ersten Blick allerdings sehr viel zerbrechlicher. Ihr Material ist nahezu durchsichtig und vom Aussehen eher vergleichbar mit Glas. Dafür können Illusionisten nahezu jede Form einer *Brücke* erschaffen und nicht nur einfache Steinplatten.

Chimäre schaffen

Das Ritual verbindet zwei oder mehr natürliche Tiere miteinander und erschafft dadurch ein Monster.

Materialien

[Käfige]	50 Z, VER 10
[Stabiler Käfig]	150 Z, VER 4
Phosphorkreide	45 Z, VER 8
5 Onyx	je 120 Z, VER 6

Klassen

Beschwörer
Finstermagier
Kundiger (Dämon)
Priester (Chaos)

Kosten

100 AP

Für diesen Blutzauber benötigt der Zauberer neben den angegebenen Materialien zunächst zwei oder mehr **natürliche Tiere**, die er miteinander verbinden will.

Die maximale Anzahl Tiere beträgt **Rang/3** (aufgerundet), mindestens aber 2.

Er kann hierbei beliebige Tiere wählen. Da lebende Wildtiere kein allgemeines Handelsgut sind, können an dieser Stelle keine festen Preise gegeben werden. Es ist abhängig von der Seltenheit und der Gefährlichkeit des Tieres sowie vom Verhandlungsgeschick des Zauberers, wie viel er einem angeheuerten Wildtierjäger zahlen muss. Exotische und gefährliche Tiere dürften jedoch bei mehreren Hundert Zinn liegen.

Der Zauberer kann die Tiere natürlich auch selbst jagen.

Alle Tiere müssen in **Käfigen** eingesperrt sein, damit das Ritual durchgeführt werden kann. Einfache Käfige kosten in der Regel ungefähr 50 Zinn und sollten in nahezu jeder größeren Stadt problemlos zu bekommen sein.

Um das Ritual durchzuführen, beginnt der Zauberer zunächst damit, einen Kreis aus Phosphorkreide auf den Boden zu zeichnen. Damit er genügend Platz bietet, muss er einen Durchmesser von mindestens 4 Metern haben.

Danach verteilt er in regelmäßigen Abständen die 5 Onyx auf der Linie. Viele Zauberer zeichnen dafür ein Pentagramm in den Kreis, um die Spitzen des Sternes als Anhaltspunkt für die Position der Steine

zu nutzen. Normalerweise reicht es, die Steine nach Augenmaß zu verlegen. Sind die Onyx an ihrem Platz, wird der stabile Käfig in der Mitte des Kreises aufgebaut.

Anschließend werden an den Positionen der Onyx außerhalb des Kreises weitere Kreise gezeichnet, so dass sie die Linie, auf der die Steine liegen, berühren und eine direkte Verbindung haben. Die Kreise müssen jeweils mindestens 2 Meter Durchmesser haben.

In diese äußeren Kreise werden die Käfige mit den lebenden Tieren gestellt. Je nach Anzahl der zu verschmelzenden Tiere muss der Zauberer also 2 bis 5 äußere Kreise zeichnen. An welchen Stellen die Kreise gezeichnet werden, ist hierbei irrelevant, solange es an der Position eines Onyx geschieht.

Der Aufbau des inneren Kreises nimmt **eine Stunde** in Anspruch, jeder äußere Kreis je eine zusätzliche **halbe Stunde**.

Da diese Vorbereitung noch nichts mit Magie zu tun hat, kann sich der Zauberer dabei von bis zu 4 anderen Personen helfen lassen, die sich um jeweils einen äußeren Kreis kümmern und dadurch die Vorbereitungszeit entsprechend verkürzen.

Erst wenn alle Kreise gezeichnet und alle Käfige aufgestellt sind, kann der Zauberer mit dem eigentlichen Blutzauber beginnen.

Jeder Onyx wird von ihm unter Aufsagen magischer Verse mit seinem Blut bestrichen, was ihn jeweils **1 LE** kostet.

Die Onyx, die als Übergang zwischen dem inneren und den äußeren Kreisen dienen, benötigen anschließend eine weitere Behandlung mit Blut,

in diesem Falle jedoch von den entsprechenden Tieren, die sich in den äußeren Kreisen befinden. Dieses muss der Zauberer ihnen zuvor abgezapft haben. Mit dem tierischen Blut malt er einen kleinen Kreis um den jeweiligen Onyx und intensiviert dadurch die Verbindung zwischen innerem und äußerem Kreis.

Ob die Vorbereitungen bis zu diesem Punkt erfolgreich abgeschlossen wurden, wird an dieser Stelle mit einer FP(Blutmagie) überprüft.

Gelingt der Wurf, kann der Zauberer zum nächsten Schritt übergehen: dem Verschmelzen der Tiere zu einer Chimäre.

Misslingt der Wurf jedoch, muss er den gesamten Aufbau erneut durchführen. Er benötigt hierfür neue Phosphorkreide, kann die Onyx jedoch noch einmal verwenden.

War die Vorbereitung erfolgreich, begibt sich der Zauberer in den inneren Kreis und kniet sich vor den noch leeren Käfig. Hier beginnt er mit dem Rezitieren eines uralten Textes, der als Grundlage für den Zauber dient. Er aktiviert damit die Managefängnisse der äußeren Kreise und leitet das aktivierte Mana über die Onyx, die als Fokus dienen, in das durch den inneren Kreis gebildete Managefängnis weiter.

Dem aktivierten Mana ausgesetzt zu sein, ist eine einzige Tortur für die Tiere, die die gesamte Zeit unvorstellbare Qualen leiden. Ihre panischen und gequälten Schreie erzeugen eine enorme Lautstärke, die schon von Weitem gehört werden kann. Der Zauberer täte also gut daran, sich einen möglichst abgeschiedenen Ort zu suchen, um den Zauber durchzuführen.

Das Vortragen des Textes dauert ungefähr **eine Stunde**. Innerhalb dieser Zeit bildet sich im inneren Käfig die Chimäre, die sich aus Teilen der gefangenen Tiere zusammensetzt. Diese Körperteile werden den Tieren direkt entrissen, so dass nach Ablauf des Rituals in den äußeren Käfigen völlig zerfetzte Kadaver liegen.

Gelingt dem Zauberer nach Beendigung des

Textes eine FP(Blutmagie), erwacht die Chimäre im zentralen Käfig zum Leben.

Misslingt der Wurf, bleiben die zusammengesetzten Körperteile leblos. Der Zauberer muss in diesem Falle das komplette Ritual wiederholen, um eine Chimäre zu schaffen (und sich zuvor natürlich neue lebende Tiere organisieren).

Die **Chimäre** erhält den Körper und die Beine des Tieres mit dem höchsten Wert in Bewegung. Ist dieser bei mehreren Tieren identisch, wird der Körper des größten Tieres gewählt.

Besitzt eines der Tiere eine Fortbewegungsmethode, mit der es sich schneller als zu Fuß bewegen kann, erhält die Chimäre diese ebenfalls. Zudem bekommt es alle speziellen Angriffsmöglichkeiten, die die einzelnen Tiere besitzen und die entsprechenden Körperteile, die dafür benötigt werden.

Zu kleine Körperteile werden auf eine dem Körper entsprechende Größe vergrößert.

Folgende Tiere sollen verschmolzen werden: ein Lerthuma (GRW 424), eine Riesenschlange (GRW 425), ein normaler Skorpion und eine Eisenfeder (GRW 429).

Ein Lerthuma kann beißen, mit den Krallen zuschlagen und sich laufend fortbewegen. Er ist von allen Tieren das größte und hat den höchsten BEW-Wert.

Die Riesenschlange kann zubeißen und dabei ihr Gift injizieren.

Der Skorpion kann mit seinen Scheren angreifen und mit seinem Schwanz zustechen, wobei er Gift in sein Opfer leitet.

Die Eisenfeder schließlich kann mit ihrem Schnabel hacken, mit den Krallen angreifen und damit Beute festhalten und sich fliegend deutlich schneller fortbewegen als zu Fuß.

Die Chimäre, die letztlich aus dem Zauber entspringt, hat einen Lerthumakörper und -kopf. Sie hat einen zweiten Kopf von der Schlange (für den Giftbiss) und einen dritten Kopf von der Eisenfeder (zum Hacken mit dem Schnabel). Sie besitzt zusätzliche Scheren links und rechts am Körper und einen Skorpionschwanz. Ihre Vorderbeine sind Vogelkrallen, mit denen sie ihr Opfer packen kann, und auf dem Rücken wachsen zwei gefiederte Schwinge, mit denen sie fliegen kann.

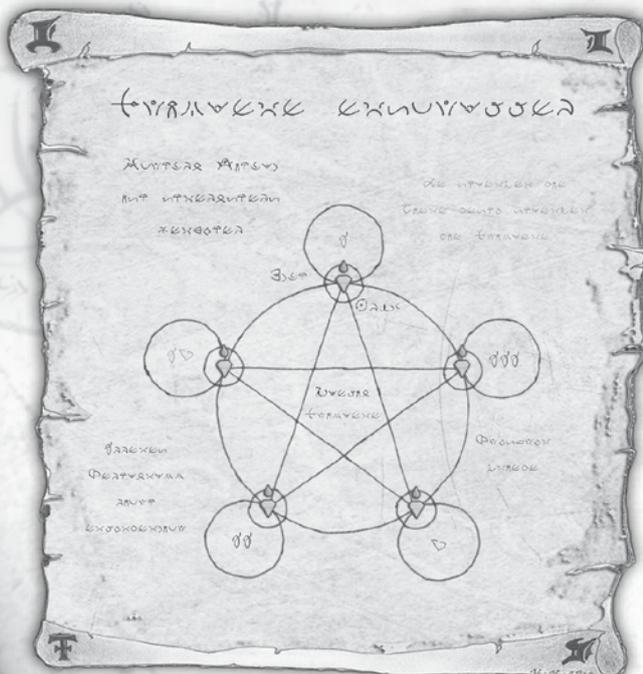
Das Monster hat **Gesundheitswerte**, die dem Durchschnitt der verwendeten Tiere entsprechen.

Seine **Angriffs- und Verteidigungswerte** sind so hoch wie die höchsten Werte der verschmolzenen Tiere.

Der **Schaden** seiner Angriffe entspricht dem des ursprünglichen Tieres. Bei ursprünglich kleinen Tieren muss der Schaden unter Umständen an die neue Größe angepasst werden.

Die Chimäre kann **pro Runde** mit **allen** Angriffsmöglichkeiten attackieren, jedoch keine besonderen Kampfmanöver oder Spezialangriffe durchführen.

Ihre **Rüstung** entspricht der des größten Tieres.



Die Chimäre aus dem obigen Beispiel hätte folgende Werte:

(L: Lerthuma, R: Riesenschlange, S: Skorpion, E: Eisenfeder)

Lebensenergie:

$$58 (L) + 36 (R) + 1 (S) + 45 (E) = 140 / 4 = 35$$

Körperliche Energie:

$$80 (L) + 38 (R) + 1 (S) + 62 (E) = 181 / 4 = \text{gerundet } 45$$

Mentale Energie:

$$66 (L) + 47 (R) + 1 (S) + 64 (E) = 178 / 4 = \text{gerundet } 45$$

Ausdauer:

$$160 (L) + 64 (R) + 1 (S) + 76 (E) = 301 / 4 = \text{gerundet } 75$$

Bewegung: 12 (L) / 24 (fliegend - E)

Rüstungsschutz: 2 (NR - L)

Abwehren: 15 (L)

Ausweichen: 16 (L)

Magieresistenz: 14 (L)

Widerstand: 15 (L)

Angriffe:

L: Biss 16 (2W6+3)

R: Biss 16 (1W6+2 & Gift)

S: 2x Schere 16 (1), Schwanz 16 (1 & Gift)

E: Schnabel 16 (1W6+2), Krallen 16 (1W6+3)

Die Schäden für Scheren und Schwanz müssen aufgrund der neuen Größe deutlich erhöht werden. Der Spielleiter legt sie so fest, dass sie ungefähr in den

durchschnittlichen Schaden der anderen Angriffe passen: Schere 1W6+3, Schwanz 1W6+2. Beim Gift des Schwanzes nutzt er die gleichen Werte wie beim Gift des Schlangenbisses.

Die Chimäre kann jede Runde mit allen sechs Angriffsmöglichkeiten attackieren, sie kann allerdings keine Spezialangriffe durchführen, wie beispielsweise den Sturzflug der Eisenfeder oder das Zu-Fall-bringen des Lerthuma.

Chimären sind grundsätzlich extrem aggressiv und ihr einziges Ziel ist, möglichst viele Lebewesen zu töten.

Sie werden sich nach einer Freilassung zwar nicht gegen den Zauberer wenden (dafür sorgt sein Blut, das im Ritual verwendet wurde), sie werden sich allerdings sofort auf die Suche nach lohnenden Opfern begeben.

Sie können vom Zauberer **nicht kontrolliert** werden, sondern sind ihr eigener Herr. Manche Zauberer wirken nach dem Erschaffen einer Chimäre jedoch *Monster beherrschen* (s. Seite 128), um ihre Kreation dennoch zu kontrollieren.

Chimären müssen nicht fressen oder schlafen und erreichen, wenn sie nicht vorher getötet werden, eine maximale Lebensdauer von **einem Jahr**.

Auf die Anwendung dieses Zaubers sowie seine Verbreitung steht in allen Ländern (außer dem rechtsfreien Tiranja) die **Todesstrafe**.

Schon das Beherrschen des Zaubers gilt als **schweres Verbrechen**, das normalerweise mit lebenslanger Haft und einer *Magieunterdrückung* (s. Seite 285) bestraft wird.

Dämonen beschwören

Mit diesem Blutzauber kann der Zauberer Dämonen von ihrer Heimatebene nach Samyra rufen.

Materialien

Schwefelpulver 10 Z, VER 4
schwarze Opale je 150 Z, VER 6
[Kupferschale] 5 Z, VER 10

Frisches Blut
[Ritueller Messer]

Die Anzahl schwarzer Opale und die Menge an benötigtem Blut in Litern entspricht dem Zirkel des zu rufenden Dämons.

Das frische Blut, das für diesen Blutzauber benötigt wird, kann von einem beliebigen Wesen stammen. Die meisten Zauberer greifen auf tierisches Blut zurück, in seltenen Fällen werden jedoch auch Menschen oder andere Humanoide geopfert.

Das rituelle Messer ist in der Regel ein Relikt aus der Dunklen Zeit und nicht käuflich zu erwerben oder selbst herzustellen. Oftmals sind diese Messer aus Bruchstücken von dämonischen Waffen hergestellt.

Zu Beginn des Rituals füllt der Zauberer das frische Blut in die Kupferschale und verhindert durch eine kurze magische Formel, dass es anfängt zu gerinnen.

Da Blut nur als frisch gilt, wenn es noch nicht geronnen ist, machen die meisten Zauberer aus diesem Schritt der Vorbereitung eine eigene kleine Zeremonie (ohne magische Wirkung) und opfern

Klassen

Beschwörer
Dämonologe
Finstermagier
Kundiger (Dämon)
Priester (Chaos)

Kosten

150 AP

Ort

Kultstätte

ein entsprechendes Tier oder ein anderes Wesen ihren dunklen Herren. Der Vorgang hat oftmals den Charakter eines sakralen Aktes, in dem der Zauberer um die Unterstützung seines Meisters oder eines Chaosgottes bittet.

Eine direkte Wirkung auf den folgenden Blutzauber hat dieses Vorgehen nicht, es stärkt die Zauberer jedoch in ihrer Überzeugung, das Richtige zu tun, und beseitigt auch die letzten Zweifel an ihren Taten (falls sie diese überhaupt haben).

Ist das Blut in die Schale gefüllt und konserviert, streut der Zauberer in einem regelmäßigen Fünfeck das Schwefelpulver auf den Boden. In das Zentrum dieser Fläche wird die Kupferschale gestellt. An den Eckpunkten des Fünfecks werden abschließend entsprechend dem Zirkel des zu beschwörenden Dämons die schwarzen Opale positioniert.

Danach betritt der Zauberer das Fünfeck und beginnt mit der Aktivierung des Manas durch sein eigenes Blut. Dafür schneidet er sich mit dem rituellen Messer tief in die linke Handfläche, so dass es zu einem konstanten Blutfluss kommt. Unter dem ständigen Aufsagen von magischen Versen beginnt er nun, mit seinem Blut alle Eckpunkte des Fünfecks miteinander zu verbinden (dabei entsteht ein Pentagramm).

Durch den enormen Blutverlust verliert der Zauberer **10 LE**. Es handelt sich hierbei um eine normale Verletzung, die auf dem üblichen Wege verheilt und beispielsweise mit *Heilung - Wunden* versorgt werden kann.

Zusätzlich verliert er durch das Erstellen des Pentagramms so viele **LE** wie der **Zirkel** des Dämons beträgt. Bei diesem Verlust handelt es sich um in Blut gebundene Lebensenergie, die nur mit der natürlichen Regeneration wiederhergestellt werden kann.

Gelingt ihm eine FP(Blutmagie), waren seine Vorbereitungen erfolgreich. In diesem Falle entzündet sich das Schwefelpulver mit einem fauchenden Laut und lässt ungefähr einen Meter hohe Flammen auf den Linien des Fünfecks entstehen.

Bis zu diesem Zeitpunkt hat die reine Vorbereitung (ohne eventuelle Opferzeremonie) etwa **eine Stunde** gedauert.

Die entstehenden Flammen sind ein Zeichen dafür, dass das Mana in seinem Gefängnis aktiviert wurde. Im Inneren des Feuerkreises merkt der Zauberer nichts von der Hitze der Flammen. Nach außen strahlen sie jedoch übernatürliche Hitze von über 1000°C ab.

Objekte in bis zu 10 Metern Entfernung werden dadurch nahezu vollständig vernichtet (wenn sie brennbar sind).

Wesen können sich den Flammen nur maximal bis auf 20 Meter nähern, bevor sie ernsthafte und lebensgefährliche Verletzungen davontragen.

Durch die enorme Menge Lebensenergie, die dem Mana durch das frische Blut zugeführt wird, erreicht es eine solche Stärke, dass es in der Lage ist, ein Loch in das Gefüge der Welt zu reißen und dadurch einen Durchgang zur Welt der Dämonen zu erschaffen (oder vereinfacht ausgedrückt: ein Weltentor zu öffnen). Angelockt durch die erhebliche Anomalie im Manafluss werden die Dämonen aus dem gewünschten Zirkel auf der jenseitigen Welt auf das Tor aufmerksam. Sie werden sich zu ihm hinbewegen (was durchaus mehrere Stunden dauern kann) und es schließlich betreten.

An dieser Stelle des Rituals ist eine weitere Probe auf *Blutmagie* notwendig.

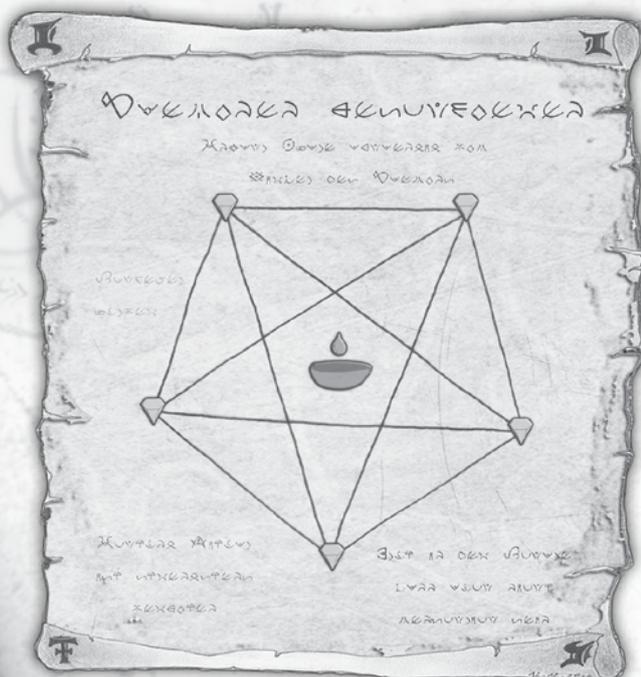
Gelingt der Wurf, bricht das Managefängnis zusammen. Die Flammen verlöschen und das Weltentor verschließt sich wieder. Durch die investierte eigene Lebensenergie des Zauberers ist dem Dämon bewusst, dass das – seiner Meinung nach – mickrige Würmchen dafür verantwortlich ist, dass er Samyra betreten konnte.

Misslingt der Wurf hingegen, erkennt der Dämon diesen Zusammenhang nicht. Später und Infiltratoren werden sich schnellstmöglich von ihm entfernen und ihren Aufgaben nachgehen, während Dämonen aus anderen Zirkeln im Zauberer ihr erstes Opfer sehen. Das Managefängnis wird jedoch auch in diesem Falle zerstört und das Weltentor damit verschlossen.

Führt die Probe sogar zu einem **kritischen Fehler**, wird der Zauberer diesen zum einen vermutlich nicht überleben und zum anderen schließt sich das Weltentor nicht automatisch. Die Flammen verlöschen zwar, so dass das Weltentor nicht mehr geschützt ist, es bleibt aber weiterhin geöffnet und kann somit von anderen Dämonen (auch aus anderen Zirkeln) genutzt werden, um Samyra zu betreten. Das Tor schließt sich erst, wenn die Linien aus Schwefelpulver unterbrochen werden.

Dämonen lassen sich nicht von – ihrer Ansicht nach – niederen Wesen kontrollieren.

Sie sehen sich selbst jedoch in der Schuld des Zauberers, weil dieser viele Anstrengungen auf sich ge-



nommen hat, um ihnen den Weg nach Samyra zu öffnen. (Man könnte sagen, dass sie dem Zauberer dafür dankbar sind – wobei fraglich ist, ob Dämonen zu solchen Gefühlen fähig sind.) Sie begleichen diese Schuld, indem sie dem Zauberer **einen** Auftrag, der ihren Fähigkeiten entspricht, erfüllen.

Das genaue **Aussehen** sowie die **Werte** und Fähigkeiten des beschworenen Dämons kann der Spielleiter nach den Anregungen aus dem Grundregelwerk (GRW 386ff) entwerfen. Solange der Zauberer kein lebendes humanoides Wesen als Wirt anbietet, werden alle gerufenen Dämonen Gestaltformer oder -abbilder sein.

Nach Erfüllung des Auftrags ist der Dämon von seiner Schuld entbunden und kann sich frei und ungehindert auf Samyra bewegen. Er wird sich dabei seinen eigenen Zielen widmen. Da das Weltentor verschwunden ist, gibt es keine Möglichkeit für ihn, vorzeitig auf seine Heimatebene zurückzukehren.

Ein Zauberer kann maximal Dämonen aus Zirkeln beschwören, die seinem **Rang/3** (aufgerundet) entsprechen.

Dämonen aus dem sechsten oder sogar siebten Zirkel lassen sich nur durch gewaltige Manaanomalien anlocken, die ein Zauberer alleine niemals produzieren kann. Für solche großen Beschwörungen (die nach einem ähnlichen Schema ablaufen würden) benötigt man zahlreiche Zauberer sowie etliche Helfer, die ebenfalls einen Teil ihrer Lebensenergie einfließen lassen.

Allein die Kenntnis dieses Blutzäubers wird in allen Ländern (außer Tiranja) mit dem **Tode bestraft**. In Tiranja ist die Kenntnis noch nicht strafbar, auf die Anwendung und Verbreitung steht jedoch auch hier die Todesstrafe.

Eine **Ausnahme** dazu bildet die Variante des Zäubers von den **Dämonologen**.

Der Ablauf ist zwar der gleiche, durch abgeänderte magische Formeln öffnet sich allerdings kein Weltentor, sondern ein Spalt auf Samyra, der eine direkte Verbindung zum nächsten Dämon herstellt.

Dämonologen nutzen diesen Zauber, um den Dämon durch das Tor locken und bekämpfen zu können. Sobald der Dämon den Durchgang genutzt hat, schließen die Zauberer ihn wieder. Der Dämon kann somit nicht wieder zurück, sondern muss sich dem Dämonologen stellen.

Elementare beschwören

Mit diesem Zauber können Elementarwesen nach Samyra gerufen werden, wo sie dem Zauberer als Begleiter dienen können.

Materialien

Quarzsand	25 Z, VER 6
Eis: Farbloser Topas	50 Z, VER 8
Erde: Bergkristall	100 Z, VER 6
Feuer: Rubin	150 Z, VER 4
Luft: Farbloser Chalcedon	50 Z, VER 8
Wasser: Aquamarin	50 Z, VER 6

Bei den beschworenen Wesen handelt es sich um Bewohner der so genannten elementaren Ebenen. Obwohl der Name den Anschein erweckt, als handelte es sich dabei um eine Art Parallelwelt, sind diese Ebenen nur ein Modell der Wissenschaft, um sie sich besser vorstellen zu können. Die Ebenen verkörpern vielmehr die Energie eines bestimmten Elements in seiner ursprünglichen, reinen Form. Man geht davon aus, dass diese Energie dafür verantwortlich ist, dass sich die Welt Samyra geformt hat. Die auf der Welt befindlichen Elemente sind jedoch nur ein schwaches Abbild ihrer wirklichen Kraft. Eine Ahnung von der Energie, die in den elementaren Ebenen herrscht, kann man beispielsweise bei Vulkanausbrüchen, Erdbeben oder Sturmfluten bekommen.

Wird die Kraft des Urelements gebündelt, kann daraus eine Kreatur geformt wer-

den, die vollständig aus dem jeweiligen Element besteht. Diese Wesen werden als die Bewohner der elementaren Ebenen bezeichnet. Sie werden landläufig vereinfacht nur **Elementarwesen** genannt, weil sie vollständig aus einem Element bestehen. Zur Durchführung des Rituals streut der Zauberer einen Kreis aus Quarzsand auf den Boden. Von drei möglichst gleichmäßig auf dem Kreis verteilten Punkten führt er jeweils eine Spur aus Quarzsand zum Mittelpunkt des Kreises. Dort legt er den benötigten Edelstein (abhängig vom Element) ab. Jeweils dort, wo die Linien den Kreis berühren, lässt er schließlich einen Tropfen seines Blutes auf den Kreuzungspunkt fallen, wobei er einige arkane Formeln spricht. Er verliert dadurch insgesamt **3 Punkte Lebensenergie**.

Von zwei dieser Punkte zieht er jeweils eine weitere Linie aus Quarzsand, so dass sie sich außerhalb des Kreises treffen.

Klassen

Beschwörer
Druide
Elementarist

Kosten

100 AP

An diesem Punkt kniet er sich auf den Boden mit Blick auf den Edelstein im Zentrum des Kreises und legt beide Hände auf den Treffpunkt der beiden Linien. Mit einer fast demütigen Bewegung legt er seine Stirn auf seine Hände und verharrt in dieser Position.

Bis zu diesem Zeitpunkt hat er ungefähr **eine Stunde** für die Vorbereitung benötigt.

Er wartet nun, bis sich seine Atmung beruhigt hat und er sich völlig entspannt fühlt. Damit dieser Punkt erreicht wird, muss er eine **Güte von 20** Punkten mit der Fertigkeit *Blutmagie* ansammeln. Die Probe ist jeweils alle **5 Minuten** möglich.

Mit dieser Entspannung stimmt sich der Zauberer auf das zu beschwörende Element ein. Er wird dabei nach und nach immer mehr von dem Element bedeckt, das er beschwören möchte.

Ist er völlig bedeckt (bei etwa 15 Güte), breitet sich das Element über die Quarzsandlinien aus, bis es schließlich den Edelstein in der Mitte des Kreises umhüllt (bei 20 Güte).

Eis: Der Zauberer wird von einer dicken Schicht Raureif bedeckt. Kleine Eiszapfen bilden sich auf den Quarzsandlinien.

Erde: Die Haut des Zauberers wird rissig wie verdorrte Erde. Der Quarzsand verfestigt sich zu kleinen Geröllsteinen.

Feuer: Kleine Flammen züngeln über den Körper des Zauberers (ohne seine Kleidung anzugreifen). Der Quarzsand fängt Feuer und bildet etwa 10 Zentimeter hohe Flammen.

Luft: Der Zauberer wird von einer Windverwirbelung umschlossen und Blitze zucken über seinen Körper. Über die Linien aus Quarzsand tanzen winzige Wirbelwinde.

Wasser: Der Körper des Zauberers ist mit kleinen Wassertropfen bedeckt, seine Kleidung ist am Ende so durchnässt, als wäre er mit ihr im Wasser gewesen. Der Quarzsand verursacht kleine Rinnen im Boden, die sich langsam mit Wasser füllen.

Hat der Zauberer die nötige Verbindung zum Element aufgebaut, beginnt er in einem langsa-

men Tempo und mit ruhiger Stimme, einen alten magischen Text zu sprechen. Währenddessen füllt sich der Bereich des Kreises ausgehend vom Edelstein in seiner Mitte mit dem jeweiligen Element.

Nachdem der Text zu Ende gesprochen wurde, was ungefähr eine **halbe Stunde** beansprucht, ist der gesamte Bereich im Kreis für Bewohner Samyras lebensgefährlich, weil er vollständig einem Teil der elementaren Ebene gewichen ist.

Eis: Der Boden ist mit einer dicken Schicht Schnee bedeckt, aus dem vereinzelt Eisformationen herausragen. Die Temperatur beträgt ungefähr -200°C .

Erde: Der Boden im Kreis ist rissig wie verdorrte Erde. Es liegen Steine und Felsbrocken darauf.

Feuer: Im Kreis befindet sich kochende Lava, auf der ein loderndes Feuer brennt. Die Temperatur liegt bei ungefähr 2000°C .

Luft: Im Kreis tobt ein rasender Sturm, in dem immer wieder gewaltige Blitze zucken.

Wasser: Der Boden des Kreises ist verschwunden und durch ein schier unendlich tiefes Wasserloch ersetzt worden, in dem ein Strudel tobt.

Gelingt dem Zauberer nun eine FP(Blutmagie), formt sich aus dem vorhandenen elementaren Urmaterial ein Wesen.

Im Anschluss zerbricht das Managefängnis und nicht benötigte Reste ziehen sich langsam in die elementaren Ebenen zurück (es dauert ungefähr 5 Minuten, bis alle Reste verschwunden sind).

Eis: Die Eisformationen setzen sich zu einer vage humanoiden Gestalt zusammen.

Erde: Die Steine und Felsbrocken bilden einen Koloss mit etwa humanoiden Formen.

Feuer: Eine lodernde Flamme trennt sich aus dem Großbrand.

Luft: Ein Wirbelsturm bleibt nach dem Verschwinden der Urelemente zurück.

Wasser: Ein riesiger Wassertropfen bleibt auf dem Boden zurück.

Misslingt die Probe, zieht sich das Element in die elementaren Ebenen zurück und verschwindet restlos.

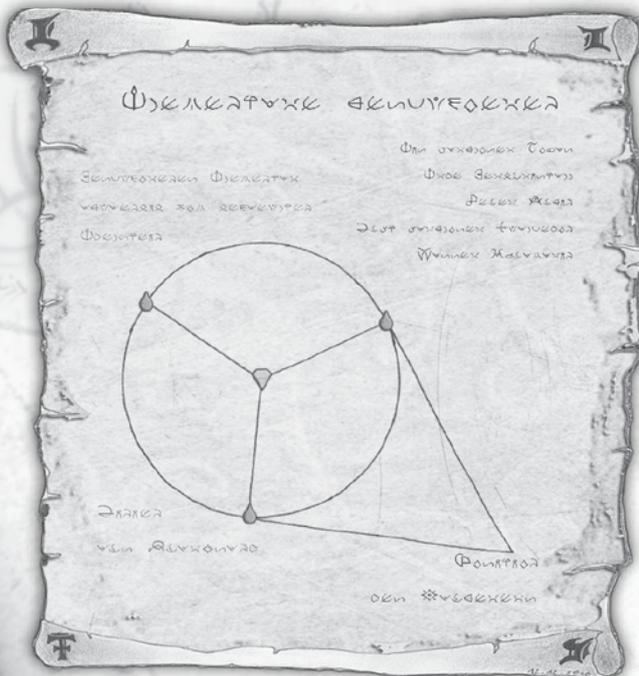
Das beschworene **Elementarwesen** (oder kurz: das Elementar) betrachtet den Zauberer als seinen Herren und wird ihm mit Freude dienen.

Elementare haben kein Bewusstsein oder einen eigenen Willen, der vergleichbar mit dem eines intelligenten Wesens ist. Sie werden daher Befehle ihres Herren widerspruchslos ausführen.

Da sie nicht besonders intelligent sind, werden sie alle Anweisungen wortwörtlich durchführen.

Normalerweise sollten sie dabei nicht unbeaufsichtigt bleiben.

Solange an einen Befehl keine Bedingungen geknüpft sind und er sich mit einfachen Worten beschreiben lässt, kann der Zauberer dem Elementar eine entspre-



chende Anweisung geben. Kausale und temporale Zusammenhänge, irgendwelche Folgerungen, Und- und Oder-Verknüpfungen oder Befehle, die aus mehreren Sätzen bestehen, kann das Elementar nicht verstehen.

Hat das Elementar keine Aufgabe zu erledigen, wird es mit einigen Metern Abstand hinter dem Zauberer herlaufen (wenn es nicht den Befehl hat zu warten).

Es sucht sich dabei primär Wege, die frei von Hindernissen sind, wird jedoch nicht davor zurückschrecken, Barrieren zu beseitigen (soweit es dazu in der Lage ist), wenn es notwendig ist, um zu seinem Herren zu gelangen.

Alle Elementare werden ihren Meister gegen Angriffe **verteidigen**, ohne dass der Zauberer dafür einen Befehl geben muss. Der Schutz ihres Herren hat für die Wesen höchste Priorität; sie werden alle anderen Handlungen abbrechen, um den Zauberer zu retten.

Als Bedrohung für ihren Meister betrachten sie alle Situationen, in denen der Zauberer LE oder KE verliert.

Kann der Verursacher ausgemacht werden, werden sich die Elementare ohne zu Zögern auf ihn stürzen. Ist kein unmittelbarer Verursacher erkennbar, werden sie verwirrt sein und sich wieder ihren ursprünglichen Tätigkeiten widmen.

Ein Zauberer kann maximal **ein** Elementar mit sich führen.

Will er ein weiteres beschwören, muss er das erste zunächst entlassen, wodurch es sich wieder in die elementaren Ebenen zurückzieht.

Das Elementar zieht sich ebenfalls auf seine

Heimalebene zurück, wenn der Abstand zwischen ihm und dem Zauberer mehr als **500 Meter** beträgt.

Es wird außerdem den Heimweg antreten, wenn seine LE, KE oder AUS auf 0 gesunken ist.

Die Größe und Fähigkeiten des beschworenen Wesens sind abhängig vom Rang des Zauberers.

Es hat ein **Volumen** von bis zu **Rang Kubikmetern** (entspricht bei Rang 15 einem Würfel mit einer Kantenlänge von ca. 2,5 Metern).

Wie das Volumen über den Körper (soweit man es bei einem Elementar so nennen kann) verteilt ist, kann der Spieler/Spielleiter selbst bestimmen.

Eis- und **Erdelementare** nehmen immer eine vage humanoide Gestalt an. **Feurelementare** sind immer eine große Flamme, während **Luftlementare** immer die Form eines Wirbelsturmes haben. **Wasserelementare** sind vollkommen flexibel und können nahezu jede Form annehmen, werden aber im Normalzustand einem großen Wassertropfen gleichen.

Der Zauberer kann dem Wesen jederzeit befehlen, dass es sich **verkleinern** soll. Es wird dann Teile seiner Substanz abspalten und diese verschwinden in die Elementarebenen.

Eine nachträgliche **Vergrößerung** ist nicht möglich.

Die Größe des Wesens hat keinen Einfluss auf seine Werte oder Fähigkeiten.

Druiden können nur Wesen beschwören, die auf den Elementarzweigen basieren, die sie gewählt haben, um die Voraussetzungen der Klasse zu erfüllen.

Elementarwesen

Alle Elementare sind **immun** gegen sämtliche Magie, gegen die man sich mit *Magieresistenz* schützen kann.

Ähnlich wie Dämonen sind sie in keinsten Weise anfällig für die Schädigungen durch das Mana. Sie haben daher **unendlich ME**.

Es gibt in einer harmlosen Welt wie Samyra im Grunde keine Gefahren, die ihre Substanz aus reiner Urmaterie angreifen können. Proben auf **Widerstand** gelten bei ihnen daher immer als gelungen.

Sie nehmen ihre Umgebung rund um sich herum auf spezielle Art und Weise wahr. Sie haben weder ein Gesichtsfeld noch einen Bereich, in dem sie als von hinten angegriffen gelten.

Alle an sie angrenzenden Felder gelten als Angriffsbereiche. Bei ihnen gibt es kein klassisches Vorne und Hinten. Sie können ohne ihren Körper drehen zu müssen jedes angrenzende Feld attackieren.

Sie benötigen kein Licht, um ihre Umgebung zu sehen und durchschauen problemlos Illusionen und Unsichtbarkeit.

Alle Elementare können weder betäubt, festgehalten, entwaffnet, zu Fall gebracht, zurückgedrängt oder überrascht werden. Gezielte Angriffe sind gegen sie nicht möglich.

Eiselementare

Eiselementare bestehen vollkommen aus Eis. Sie sind daher sehr schwer; ihr Gewicht liegt bei **einer Tonne pro Kubikmeter**.

Da sie nur bedingt beweglich sind, können sie Fertigkeiten wie *Balancieren*, *Geländelauf*, *Klettern*, *Schleichen*, *Schwimmen*, *Springen* oder vergleichbare körperliche Aktivitäten nicht durchführen.

Normalerweise lässt sich im aktiven Spielgeschehen recht eindeutig festlegen, wozu ein Berg aus Eis fähig ist und wo seine Grenzen liegen.

Eiselementare sind **feuerempfindlich** und erlei-

den doppelten Schaden durch Feuer oder entsprechende Zauber.

Sie sind verständlicherweise vollständig **immun** gegen natürliche **Kälte**.

Magische Kälte (also z. B. Eiszauber) heilen sie, d.h. sie erhalten den erlittenen Schaden als Heilung gutgeschrieben.

Aufgrund ihrer harten Struktur können sie nicht mit *Stichwaffen*, *Speeren* und *Schusswaffen* verletzt werden.

Hämmer lassen das Eis allerdings leicht zersplittern; sie erleiden **doppelten** Schaden durch solche Waffen.

Pro **10 Minuten**, die sich solch ein Wesen in einer Umgebung mit Temperaturen unter -10°C aufhält, regeneriert es 1 LE und 2 KE.

Eiselementare können durch bloßen Kontakt Wasser oder andere vergleichbare Flüssigkeiten **gefrieren** lassen.

Pro angefangene **5 Kubikmeter** benötigen sie hierfür eine Runde (5 Sekunden).

Die Temperatur ihrer Berührung liegt bei etwa -200°C . Gegenstände, die berührt werden, können dadurch gefrieren und eventuell in Mitleidenschaft gezogen werden.

Eiselementare erschöpfen niemals. Sie haben folglich **unendlich AUS**.

Eiselementar
LE: $10 + \text{Rang} \times 2$ KE: $15 + \text{Rang} \times 3$ ME: - AUS: -
Bewegung 10 Rüstungsschutz 4 (NR)
Abwehren $10 + \text{Rang}/2$ Ausweichen $10 + \text{Rang}/2$ Magieresistenz - Widerstand -
Angriff: Berührung $10 + \text{Rang}/2$ (1W6 + Rang/2 Kälteschaden) Besonderheiten: <i>Kraftakt</i> 15

Erdelementare

Aufgrund ihrer Körper aus Stein sind Erdelementare **immun** gegen Schäden von *Stichwaffen*, *Speeren* und *Schusswaffen*.

Sie erleiden allerdings **doppelten** Schaden durch *Hämmer*.

Trotz allem sind sie selbst gegen diese Angriffe durch ihre harten Körper extrem gut geschützt. Sie erleiden zudem nur **halben** Schaden durch sämtliche andere Angriffe.

Erdelementare sind durch ihre vollständig aus Fels bestehenden Körper extrem schwer; sie wiegen **pro Kubikmeter 2 Tonnen**.

Sie sind noch unbeweglicher und vor allem langsamer als Eiselementare. Sie können sich lediglich stampfend vorwärts bewegen und keine komplizierten körperlichen Aktivitäten durchführen.

Auch hier ist es während des Spiels recht schnell festzulegen, zu welchen Handlungen ein Haufen Fels fähig ist.

Alle **10 Minuten**, die das Wesen auf natürlicher Erde oder Fels steht, regeneriert es 1 LE und 2 KE.

Erdelementare sind extrem stark. Sie können Lasten bis zum **zehnfachen** ihres eigenen Gewichts tragen.

Außerdem können sie (bis auf Diamant oder vergleichbar harte Materialien) sämtliche feste Materie innerhalb weniger Minuten vollständig **zertrümmern**. Sie zerlegen dabei pro Runde bis zu einem Kubikmeter.

Genauso wie Eiselementare erschöpfen Erdelementare nicht und besitzen daher **unendlich Ausdauer**.

Erdelementar
LE: $12 + \text{Rang} \times 3$ KE: $20 + \text{Rang} \times 4$ ME: - AUS: -
Bewegung 6 Rüstungsschutz 8 (NR)
Abwehren $8 + \text{Rang}/3$ (aufgerundet) Ausweichen $8 + \text{Rang}/3$ (aufgerundet) Magieresistenz - Widerstand -
Angriff: Faustschlag $8 + \text{Rang}/3$ (aufgerundet) (2W6 + Rang/2) Besonderheiten: <i>Kraftakt</i> 20

Feuelementare

Feuelementare spenden in einem Umkreis von **10 Metern** um sie herum Licht wie von einer Fackel. Dieser Effekt lässt sich nicht unterbinden. Zudem strahlen sie Wärme wie von einem Lagerfeuer aus. Berühren sie brennbare Materie, setzen sie diese in Brand.

Die Wesen sind **empfindlich** gegen **Eis** und erleiden entsprechend **doppelten Schaden** durch derartige Angriffe.

Sie sind **immun** gegen **natürliches** Feuer. Durch **magisches** Feuer heilen sie sich (der angerichtete Schaden wird ihnen als AUS gutgeschrieben).

Feuelementare haben **keine festen Körper**, sondern bestehen nur aus lodernen Flammen.

Sie besitzen daher **unendlich** viel Lebens- und körperliche Energie.

Da man Feuer nicht durch einen Schwerthieb oder andere Gewaltan-

wendung zerstören kann, können Feuerelementare nur mit **magischen Waffen** verwundet werden.

Pro Minute, die solch eine Kreatur in einer natürlichen Flamme von mindestens der Größe eines Lagerfeuers steht, bekommt sie 2 AUS zurück.

Die Wesen versuchen ihre Gegner im Kampf zu berühren und dadurch ihre brennbaren Teile, wie Haare oder Kleidung, in Brand zu setzen. Ist ihnen dieses gelungen (war also der Angriff erfolgreich und brennbares Material vorhanden), brennt das Opfer **3 Runden** lang. In jeder dieser Runden erleidet es **Brandschaden**, es sei denn, es opfert eine Runde um das Feuer auszuschlagen (vgl. „*Feuerschaden*“ auf Seite 19).

Feuerelementare bewegen sich fort, indem sie etwa 20 Zentimeter über dem Boden schweben. Sie können ihre Position in der Senkrechten beliebig ändern und so auch hoch und runter schweben.

Feuerelementar

LE: -
KE: -
ME: -
AUS: 10+Rang x3

Bewegung 12
Rüstungsschutz -

Abwehren 12+Rang/3 (aufgerundet)
Ausweichen 12+Rang/3 (aufgerundet)
Magieresistenz -
Widerstand -

Angriff: Berührung 10+Rang/2 (1W6+Rang/5 (abgerundet) Feuerschaden & Brandschaden)

Luftelementare

Luftelementare gleichen großen Wirbelstürmen, in deren Innerem mächtige Blitze zucken. Sie haben keinen festen Körper und folglich weder Lebens- noch körperliche Energie.

Genauso wie Feuerelementare lässt sich ihr „Körper“ nicht durch normalen Schaden verletzen. Nur **magische Waffen** können einem Luftelementar Energie entziehen.

Blitzschaden führt ihnen mehr Energie zu. Werden sie von Blitzzaubern getroffen, absorbieren sie die magische Kraft und erhöhen ihre eigene Stärke damit. Ihr Blitze richten anschließend **2 Punkte** mehr Schaden **pro** absorbierten Blitzschaden an.

Sie saugen Luft aus ihrer Umgebung in sich ein, stoßen gleichzeitig Luft aus und sorgen dadurch für einen konstanten Luftaustausch. Gase, Nebel, Rauch oder andere in der Luft befindliche Stoffe

können in einem Umkreis von **5 Metern** um sie herum keinerlei Wirkung entfalten, da sie vom Luftelementar eingesogen und dabei eventuell schädliche Stoffe herausgefiltert werden. Um ein Luftelementar herum befindet sich somit immer saubere Luft.

Die erzeugte Luftbewegung ist so stark, dass jegliche **Geschosse** (auch Geschosszauber), die in den Bereich um das Luftelementar herum eindringen, von ihm eingesogen und **neutralisiert** werden.

Luftelementare beschießen ihre Gegner im Kampf mit Blitzen. Sie können **pro Runde** alle Feinde, die sich maximal in **20 Metern** Entfernung aufhalten, gleichzeitig treffen, indem sie entsprechend viele Blitze verschießen.

Luftelementare bewegen sich ebenso wie Feuerelementare, indem sie im Normalfalle knapp über dem Boden schweben. Sie können jedoch beliebig ihre Höhe variieren und dadurch höhere und tiefere Punkte erreichen. Sie sind dabei jedoch sehr viel schneller als Feuerelementare.

Luftelementar

LE: -
KE: -
ME: -
AUS: 15+Rang x2

Bewegung 24
Rüstungsschutz -

Abwehren 14+Rang/3 (aufgerundet)
Ausweichen 14+Rang/3 (aufgerundet)
Magieresistenz -
Widerstand -

Angriff: Blitz 12+Rang/2 (2W6+Rang/5 (aufgerundet) Blitzschaden)

Wasserelementare

Wasserelementare bestehen vollständig aus Wasser und haben daher einen extrem flexiblen Körper. Sie haben das normale Gewicht einer entsprechend großen Menge Wasser (**1 Tonne pro Kubikmeter**).

Sie können nahezu jede Form annehmen und durch die kleinsten Ritzen hindurch gelangen.

Wenn sie eine Fläche haben, an der sie haften können, sind sie in der Lage auch Wände hochzukriechen oder sich an Decken zu bewegen.

Gibt man ihnen genügend Zeit, gelangen sie selbst durch feste Materie hindurch, wenn diese für Wasser durchlässig ist.

Durch ihren flexiblen Körper, der Waffen einfach umschließt, können sie von nahezu keiner Waffe verletzt werden. Einzig **scharfe, magische Waffen** haben die Möglichkeit die Oberflächenspannung, mit der das Wasser in Form gehalten wird, zu verletzen und so zu einem **Ausdauerverlust** zu führen.

Lebens- oder körperliche Energie haben Wasserelementare nicht.

Pro Minute, die sie in fließendem Wasser stehen, erhalten sie 2 AUS zurück.

Im Gegensatz zu anderen beschworenen Wesen kann sich ein Wasserelementar ungehindert in und durch Wasser bewegen und auch problemlos tauchen.

Im Kampf umhüllt es Gegner vollständig und nimmt ihnen so die Luft zum Atmen; sie ertrinken im Inneren des Elementars.

Gelingt der Angriff des Elementars und kann sich der Gegner nicht vollständig dagegen verteidigen, wird er komplett umschlossen.

Ist er auf das Atmen von Sauerstoff angewiesen und besitzt keine Kiemen, wird er anfangen zu Ersticken. Den angegebenen Schaden verliert er dabei **jede Runde**, solange das Elementar ihn nicht freigibt.

Gelingt ihm eine FP(Tauchen) verliert er körperliche, bei Misslingen Lebensenergie.

Jeden Schaden, den das Elementar erleidet, während es ein Opfer umschließt, erleidet das Wesen in seinem Inneren ebenfalls in voller Höhe.

Im Gegensatz zur nahe liegenden Vermutung sind Wasserelementare nicht anfällig für Feuer oder Eis. Feuer erwärmt das Wasser lediglich, während Eis es nur etwas abkühlt. Das Urwasser lässt sich jedoch

weder verdampfen noch einfrieren.

Wasserelementare bewegen sich, indem sie das Wasser in ihrem Inneren umwälzen und dadurch eine Bewegung erzeugen. Sie benötigen dabei festen Untergrund, damit eine Fortbewegung möglich ist (wobei die Ausrichtung der Ebene egal ist, siehe oben).

Wasserelementar

LE: -
KE: -
ME: -
AUS: 15+Rang x3

Bewegung 10
Rüstungsschutz -

Abwehren 10+Rang/2
Ausweichen 10+Rang/2
Magieresistenz -
Widerstand -

Angriff: Umhüllen 10+Rang/2 (1W6+Rang/5 (aufgerundet) pro Runde)

Elementarwandlung

Mit Elementarwandlung kann der Zauberer ein Element in ein anderes verwandeln.

Materialien

Zinnpulver 25 Z, VER 10
1 Edelstein des Ausgangselements
4 Edelsteine des Endelements

Die Edelsteine der Elemente sind folgende:

Eis: Farbloser Topas 50 Z, VER 8
Erde: Bergkristall 100 Z, VER 6
Feuer: Rubin 150 Z, VER 4
Luft: Farbloser Chalcedon 50 Z, VER 8
Wasser: Aquamarin 50 Z, VER 6

Der Zauberer beginnt das Ritual damit, dass er ein Rechteck mit Zinnpulver auf das Ursprungselement zeichnet. In der Grundform des Rituals wird von einem Quadrat mit **1 Meter** Kantenlänge ausgegangen. Der Zauberer kann jedoch auch jede andere rechteckige Form wählen.

Bei **Eis** und **Erde** ist dieses relativ einfach, weil man das Pulver einfach auf die Oberfläche auftragen kann.

Für **Luft** reicht es, die Linien auf dem Boden zu streuen. Durch die Definition des Ausgangselements über die verwendeten Edelsteine wird sich das

aktivierte Mana automatisch in die richtige Richtung ausrichten.

Bei **Feuer** ist es ebenfalls ausreichend, wenn man die Linien beispielsweise um ein Lagerfeuer herum zeichnet. Das Feuer sollte dabei einen möglichst großen Bereich ausfüllen und mindestens eine Höhe von **einem Meter** haben. Für das Ausgangselement **Wasser** kann der Zauberer aus Zinnstäben ein Rechteck bauen, an dem Schwimmer angebracht sind, so dass die Konstruktion auf dem Wasser treiben kann. Kann er das Rechteck nicht selbst bauen, kostet ihn die Herstellung

Klassen

Druide
Elementarist
Kundiger
(Naturgeist)
Schamane
Priester (GW, HE,
KS, LE, TE)

Kosten

100 AP

(inklusive der im Folgenden beschriebenen Schritte) **100 Zinn**.

An den Eckpunkten des Rechtecks legt der Zauberer jeweils einen Edelstein des zu erzeugenden **Endelements**.

Im Zentrum des Rechtecks wird der Edelstein des **Ausgangelements** platziert.

Anschließend zeichnet er einen Kreis mit einem beliebigen Durchmesser (mindestens 2 Meter) um das Rechteck und verbindet die Eckpunkte gradlinig mit dem äußeren Kreis. Dort, wo diese Linien den Kreis berühren, lässt er jeweils eine kleine Menge seines Blutes auf die Verbindungen tropfen.

Bei schwimmenden Konstruktionen sind Rechteck und Kreis fest miteinander verbunden sowie die Edelsteine in den Zinnstangen eingefasst. Der Edelstein in der Mitte des Rechtecks wird mit Zinndrähten fixiert. Der Zauberer muss sein Blut bei der Herstellung der Zinnstangen in das flüssige Metall geben.

Die Reihenfolge bei der Umwandlung von Elementen ist

Luft <> Feuer <> Wasser <> Eis <> Erde.

Für jeden Wandlungsschritt muss der Zauberer **pro Kubikmeter**, den er umwandeln möchte, **1 LE** in Form seines Blutes auf die Verbindungslinien zwischen Rechteck und Kreis tropfen lassen. Der Zauberer kann dabei maximal so viele LE einfließen lassen, wie das **Doppelte** seines Ranges beträgt.

Will der Zauberer Feuer in Eis wandeln, kostet ihn das insgesamt 2 LE (Feuer zu Wasser + Wasser zu Eis) pro Kubikmeter.

Will er Luft in Eis verwandeln, zahlt er hierfür 3 LE (Luft zu Feuer + Feuer zu Wasser + Wasser zu Eis) pro Kubikmeter.

Will er Erde in Luft verwandeln, kostet ihn das 4 LE (Erde zu Eis + Eis zu Wasser + Wasser zu Feuer + Feuer zu Luft) pro Kubikmeter.

Bis zu diesem Zeitpunkt hat er ungefähr eine **halbe Stunde** mit der Vorbereitung verbracht (das Herstellen der schwimmenden Konstruktion erfordert mit etwa drei Stunden deutlich mehr Zeit).

Gelingt dem Zauberer an dieser Stelle eine FP (Blutmagie), waren seine Vorbereitungen erfolgreich und er kann zur eigentlichen Wirkung der Magie schreiten.

Mislingt die Probe, muss er die Vorbereitungen wiederholen. Er kann die Materialien dafür wiederverwenden.

Um die **Elementarwandlung** nach erfolgreicher Vorbereitung durchzuführen, hockt sich der Zauberer nacheinander in beliebiger Reihenfolge in die Flächen zwischen Rechteck und Kreis, die durch die Verbindungslinien ent-

standen sind.

Hier verweilt er jeweils **fünf Minuten** und sagt die notwendigen magischen Verse auf. Er definiert dadurch die Flächen als Managefängnis und aktiviert das Mana in diesen Bereichen.

Ist das Ausgangselement Wasser, muss der Zauberer die gesamte Zeit über in der entsprechenden Fläche schwimmen.

Kann der Zauberer nicht in den Flächen sitzen, weil sich der Aufbau beispielsweise an einer senkrechten Fläche befindet, reicht es, wenn er die entsprechenden Bereiche mit seinen bloßen Händen berührt.

Anschließend tritt er aus dem Kreis heraus und schreitet (bzw. schwimmt) einmal um ihn herum, während er weitere magische Formeln wiedergibt. Er reißt dadurch die inneren Begrenzungen der Managefängnisse ein und sorgt dafür, dass sich das aktivierte Mana aus allen vier Bereichen vermischen kann.

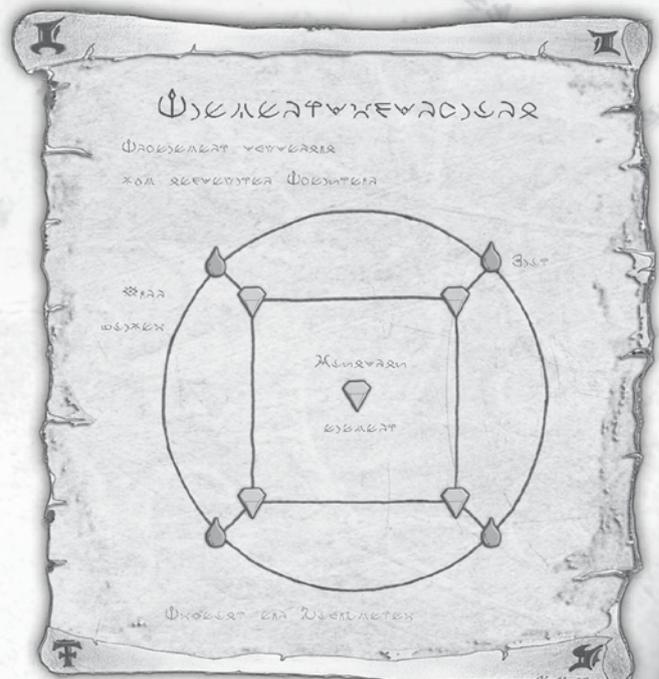
Erlaubt es die Position des Ritualaufbaus nicht, dass der Zauberer ihn umkreist, kann er die Umkreisung auch mit seinen bloßen Händen durchführen. Er muss in diesem Falle natürlich eine Position und Größe gewählt haben, die dieses möglich macht.

Gelingt dem Zauberer eine weitere Probe auf **Blutmagie**, gewinnt das vermischte aktivierte Mana an solcher Stärke, dass es das Ausgangselement in das gewünschte Endelement verwandelt.

Die Menge des neuen Elements ist abhängig von der Menge Lebensenergie, die der Zauberer geopfert hat (s. o.). Hat er keine zusätzlichen LE in das Ritual einfließen lassen, entsteht genau ein Kubikmeter.

Die Menge des neuen Elements wird gleichmäßig auf den Bereich des Rechtecks verteilt.

Ein Zauberer will Erde in Luft umwandeln und bedient sich eines 1x1 Meter großen Quadrats. Er muss mindestens 4 LE für die vier Wandlungsschritte investieren, um einen Kubikmeter Luft zu erzeugen. Er hat aber



insgesamt 12 LE eingesetzt, wird also drei Kubikmeter Erde in Luft verwandelt. Er hat also nach einem erfolgreichen Ritual ein Loch mit einer Kantenlänge von 1x1 Meter und einer Tiefe von drei Metern erzeugt.

An anderer Stelle will er einen Flammen Teppich auf dem Boden erzeugen. Er muss also Luft in Feuer umwandeln. Luft zu Feuer ist nur ein Wandlungsschritt, so dass die Grundkosten bei 1 LE liegen. Die insgesamt 2x3 Meter große Fläche soll mit zehn Zentimeter hohen Flammen bedeckt sein. Daraus ergibt sich $2 \times 3 \times 0,1 = 0,6$ Kubikmeter. Der Zauberer muss also keine weiteren LE opfern. Da jedoch immer mindestens ein Kubikmeter entsteht und die Fläche vorgegeben ist, werden sich die Flammen höher als beansichtigt ausbreiten (rund 17 Zentimeter).

Das zu verwandelnde Element muss in seiner reinen Form vorliegen. Es dürfen keine anderen Objekte oder Elemente in ihm eingeschlossen sein.

Das erzeugte Element ist nicht natürlich, sondern hat spezielle Eigenschaften, die der Zauberer nutzen kann.

Erzeugte **Erde** kann vom Zauberer wie Ton geformt werden, solange das Volumen nicht reduziert wird. Nach Rang Stunden verfestigt sie sich in ihrer neuen Form. Wird das Volumen verringert, beispielsweise weil der Zauberer etwas von dem Block abschneidet, verfestigen sich beide Teile nach der Trennung. Die erzeugte Erde hat Eigenschaften wie normaler Fels. Sie ist also entsprechend schwer und hält vergleichbare Belastungen aus, sobald sie fest geworden ist.

Eis kann ebenfalls geformt werden. Es gelten die gleichen Bedingungen wie bei Erde. Das erzeugte Eis wird nicht auf natürlichem Wege schmelzen, es ist also nicht anfällig für die Umgebungstemperatur. Es kann jedoch mit Feuer oder anderen Hitzequellen geschmolzen werden.

Mit dem Ritual erzeugtes **Feuer** brennt auch ohne

brennbares Material oder die Zufuhr von Sauerstoff dauerhaft. Berührt man es, erleidet man Schaden wie von einer Feuerbarriere (vgl. Seite 73). Auf natürlichem Wege wird das Feuer nicht verlöschen. Es kann jedoch mit Wasser oder anderen Mitteln auf üblichem Wege gelöscht werden. Der Zauberer ist aufgrund der geopfer-ten Lebensenergie, die im Grunde dafür sorgt, dass das Feuer dauerhaft brennt, immun gegen Schädigungen durch die Flammen.

Obwohl man die durch das Ritual erzeugte **Luft** nicht sehen kann, ist sie dennoch vorhanden. Sie wird immer an der Stelle verweilen, an der sie erschaffen wurde, selbst wenn um sie herum ein Sturm tobt. Sie kann in keinsten Weise verschmutzt werden. Man kann in ihr also immer frische, saubere Luft atmen.

Erzeugt der Zauberer **Wasser**, wird dieses von der Magie in der Form gehalten, in der es erschaffen wurde. Es kann so theoretisch auch transportiert werden. Es hat das normale Gewicht von Wasser. Es ist immer frisch und frei von schädigenden Stoffen. Es kann also gefahrlos getrunken werden. Badet jemand in dem erzeugten Wasser, wird er gesäubert, das Wasser jedoch nicht verschmutzt.

Druiden können nur Elemente verwandeln, die den Elementarzweigen entsprechen, die sie zur Erfüllung der Voraussetzungen der Klasse gewählt haben. Sie können diese Elemente in jedes andere Element verwandeln.

Priester hingegen können nur das Element ihres Aspektes aus jedem anderen erzeugen.

Priester (GW): Wasser

Priester (HF): Feuer

Priester (KS): Luft

Priester (LE): Erde

Priester (TE): Eis.

Fluch brechen

Mit diesem Zauber kann ein Fluch, der auf einer Person lastet, entfernt werden.

Klassen

Druide
Heiler
Hexe
Kundiger (Gott)
Priester (außer
Chaos)
Schamane

Kosten

50 AP

Ort

Geweihter Ort

Materialien

3 Kräuterkerzen	je 15 Z, VER 4
Weihwasser	10 Z, VER 10
Rauchquarz	25 Z, VER 8
feiner Sand	

Kräuterkerzen sind Kerzen, deren Wachs Blätter von zahlreichen Kräutern enthält. Während sie herunterbrennen, entzünden sich die Kräuter und setzen dadurch Duftstoffe (und viel Rauch) frei. Weihwasser kann in jedem größeren Tempel käuflich erworben werden. Alternativ kann es bei Kenntnis des Blutzaubers Weihen selbst hergestellt werden.

Zu Beginn der Vorbereitung streut der Zauberer ein Dreieck aus feinem Sand auf den Boden. An den Eckpunkten positioniert er jeweils eine Kräuterkerze.

Anschließend legt sich die verfluchte Person so in das Dreieck, dass ihr Kopf in eine Ecke und ihre gespreizten Beine jeweils in die beiden anderen Ecken zeigen. Die Arme legt sie eng an den Körper. In dieser Position muss sie das gesamte Ritual ausharren.

Um einen Fluch zu entfernen, muss der Zauberer nicht seine eigene Lebenskraft in Form von Blut einsetzen. Vielmehr dient das Blut im Körper des Verfluchten als Lebensenergie, die dem Mana zugeführt wird.

Sobald sich die Person hingelegt hat, beginnt der Zauberer damit, die Kerzen zu entzünden. Zunächst kniet er sich außerhalb des Dreiecks vor die Kerze am Kopf der Person. Er versinkt in einer kurzen Trance, während der er einige magische Formeln und Gebete wiedergibt. Nachdem er aus der Meditation erwacht, entzündet er die Kerze.

Soll ein direkt auf die Person wirkender Fluch entfernt werden (beispielsweise ein Hexenfluch), wiederholt der Zauberer dieses Vorgehen zunächst am rechten und anschließend am linken Bein.

Soll die Person von einem verfluchten Gegenstand befreit werden, muss zunächst die Kerze am linken und anschließend am rechten Bein entzündet werden.

Jedes Entzünden dauert **5 Minuten**. Eine FP(Blutmagie) zeigt anschließend, ob alle Vorbereitungen erfolgreich waren.

Führt die Probe zum Erfolg, kann der Zauberer fortfahren.

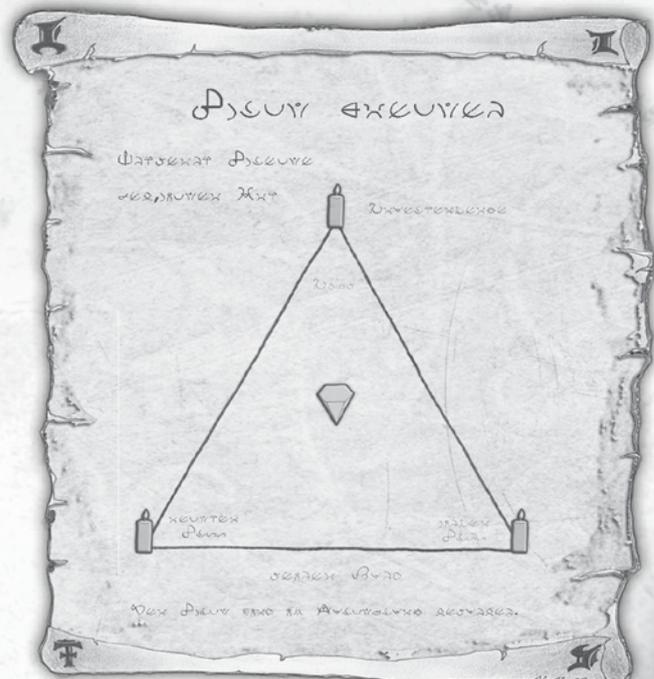
Er beginnt damit, einige heilige

Texte und Gebete zu rezitieren und sprenkelt dabei immer wieder einige Tropfen Weihwasser auf die Person.

Diese Prozedur dauert ungefähr eine **halbe Stunde** und sorgt dafür, dass sich der Fluch lockert und nur noch schwach an der jeweiligen Arkanmatrix haftet.

Schließlich betritt der Zauberer das Dreieck, stellt sich über die Person und hält den Rauchquarz mit ausgestreckten Armen über die Brust des Opfers. Durch ein weiteres **fünfminütiges** Gebet wird das aktivierte Mana innerhalb des Dreiecks im Edelstein gebunden und sorgt dafür, dass er quasi als Magnet für den Fluch dient.

Gelingt eine weitere FP(Blutmagie), wird das unerwünschte Manakonstrukt von der Arkanmatrix des Opfers abgespalten und in den Rauchquarz gesaugt.



Man kann diesen Vorgang relativ gut beobachten, da sich aus der Brust der verfluchten Person eine Art Nebel löst, der vom Edelstein aufgenommen wird.

Sobald der Fluch im Rauchquarz gefangen ist, steht die nun ehemals verfluchte Person auf und stellt sich in das Zentrum des Dreiecks.

Der Zauberer übergibt ihr den Rauchquarz und verlässt den Bereich.

Mit einem beherzten Schrei schmettert das ehemalige Opfer den Rauchquarz in die Mitte des Dreiecks, wodurch er in tausend Teile zerbricht.

Dadurch wird das darin gefangene Mana freigesetzt und vermischt sich wieder mit dem normalen Manafluss. Der Fluch wird sozusagen vom Fluss des Manas davongespült.

Nach diesem letzten Schritt ist der Fluch vollstän-

dig aufgehoben und das Opfer davon befreit.

Verfluchte Gegenstände können nach Abschluss des Rituals abgelegt werden, da die Verbindung zur Arkanmatrix des Opfers gelöst wurde. Sie verlieren dadurch allerdings nicht ihre Wirkung! Einen verfluchten Gegenstand zu entfluchen, ist **nicht** möglich. Wird er also wieder genutzt, wird er seine Wirkung bei seinem neuen Besitzer entfalten (vgl. „Magie binden“ auf Seite 273).

Der Zauberer kann sich nicht selbst entfluchen. Außenstehende Zauberer verlangen normalerweise mindestens **250 Zinn** für die Anwendung dieses Zaubers.

Gedeihen

Dieser Blutzauber lässt in seinem Wirkungsbereich Pflanzen wachsen und unabhängig von der Umgebung niemals eingehen.

Materialien

Pflanzensamen	Rang x6 Z , VER 10
[große Silberschale]	50 Z, VER 4
6 Rosenquarze	je 75 Z, VER 6
10 Liter sauberes Wasser	

Um welche Pflanzensamen es sich handelt, ist für das Ritual irrelevant. Der Zauberer kann auf die günstigste Wahlmöglichkeit zurückgreifen.

Im ersten Schritt dieses Rituals legt der Zauberer unter ständigem Aufsagen von magischen Formeln mit Linien aus Pflanzensamen die Form eines beliebigen Sechsecks. Diese Linien begrenzen den Bereich, in dem der Blutzauber wirken soll.

Keine der Seiten des Sechsecks darf länger als **Rang x100 Meter** sein.

Für jeweils 100 Meter Länge benötigt der Zauberer Samen im Wert von 1 Zinn (die benötigten Samen für die nächsten Schritte sind dabei schon mit eingerechnet).

Bei maximaler Ausnutzung muss er also Rang x6 Zinn für die Samen zahlen.

Es dauert jeweils ungefähr **10 Minuten**, bis er eine Strecke von 100 Metern korrekt vorbereitet hat.

Anschließend legt er an jeden Eckpunkt des Sechsecks einen Rosenquarz.

Danach muss er alle Rosenquarze durch Linien aus Pflanzensamen miteinander verbinden und auch hier dauerhaft magische Formeln aufsagen.

Er benötigt für jede der neun Verbindungen ungefähr **15 Minuten** Zeit (also insgesamt etwas mehr als zwei Stunden), unabhängig von ihrer Länge.

Um die Vorbereitungen abzuschließen, positioniert der Zauberer die Silberschale gefüllt mit Wasser (ca. 10 Liter) im Zentrum des Sechsecks.

Er kniet sich anschließend davor und versinkt in einem stillen Gebet, das eine **halbe Stunde** in Anspruch nimmt.

In regelmäßigen Abständen lässt er dabei etwas von seinem Blut in das Wasser tropfen. Er verliert insgesamt **10 LE**, unabhängig von der Größe der Fläche, die er vorbereitet hat.

Eine FP (Blutmagie) entscheidet an dieser Stelle, ob die Vorbereitungen erfolgreich waren.

Gelingt die Probe, beginnen die Pflanzensamen in rasendem Tempo zu sprießen und Keime auszubilden.

Nun muss sich der Zauberer entscheiden, wie das Ritual wirken soll. Er hat die Möglichkeit, die Wirkung auf die gesamte präparierte Fläche zu verteilen oder sie auf sich selbst zu beschränken.

Möchte er den Zauber **auf sich selbst** wirken, stellt er sich mit ausgebreiteten Armen in die Silberschale und beginnt die finalen magischen Worte wiederzugeben. Er benötigt hierfür ungefähr eine **halbe Stunde**. Das Mana wird aktiviert und durch den Fokus des Wasser-Blut-Gemisches in den Körper des Zauberers geleitet.

Klassen

Druide
Kundiger
(Naturgeist)
Priester (LE)

Kosten

50 AP

Gelingt ihm eine FP (Blutmagie), werden fortan alle Pflanzen im Umfeld des Zauberers anfangen zu gedeihen. Zu seinen Füßen wird sich immer ein blühender Teppich aus Pflanzen befinden, der sich mit ihm bewegt und eine Fläche von **Rang Metern** Umkreis einnimmt, selbst in Gegenden, in denen normalerweise keine Pflanzen wachsen. Alle Pflanzen, an denen er in maximal **Rang Metern** Entfernung vorbeigeht, werden anfangen zu sprießen und aufblühen. Entfernt er sich, werden sie langsam wieder ihren ursprünglichen Zustand annehmen.

Hat der Zauberer geplant, das Ritual auf sich selbst zu wirken, wird er üblicherweise das Sechseck von vornherein entsprechend klein gestalten.

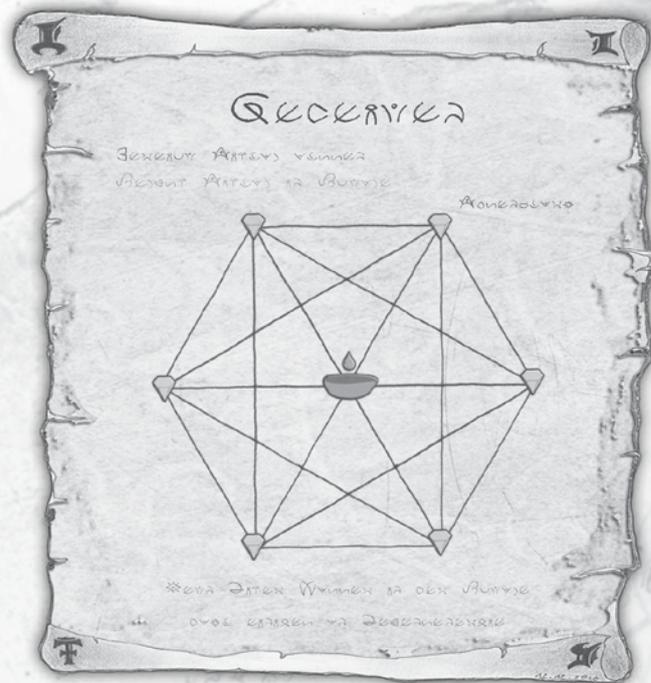
Die Wirkung des Zaubers hält bis an das Lebensende des Zauberers an und kann nicht unterbunden oder vorzeitig beendet werden.

Soll der Zauber auf das **gesamte Gebiet**, das durch das Sechseck bestimmt wurde, wirken, entfernt sich der Zauberer aus dem Bereich und versinkt außerhalb in eine tiefe Meditation.

Er muss während der fast **dreistündigen** Trance zahlreiche magische Formeln und Gebete aufsagen.

Gelingt ihm im Anschluss eine FP (Blutmagie), werden im Bereich des Sechsecks dauerhaft Pflanzen wachsen. Es ist dabei egal, um welchen Untergrund es sich handelt. Selbst im ewigen Eis oder in der Wüste werden immer Pflanzen wachsen und niemals eingehen.

Es handelt sich jedoch nicht um den gezielten Anbau von Pflanzen, die beispielsweise als Nutzpflanzen verwendet werden können. Vielmehr handelt es sich um eine Mischung aus



Wildpflanzen aus der Heimat des Zauberers, selbst wenn diese an dem gewählten Ort normalerweise nicht wachsen können.

Sie gedeihen in normalem Tempo, es kann also Tage, Wochen oder sogar Jahre dauern, bis sie ihre endgültige Größe erreichen.

Das Ritual von **Priestern (LE)** lässt im gewählten Bereich keine Pflanzen wachsen. Vielmehr wird der Untergrund in **fruchtbare Erde** umgewandelt, die ohne Bewässerung oder Düngung ganzjährig zum Ackerbau genutzt werden kann. Angebaute Pflanzen werden in normalem Tempo wachsen, allerdings immer Ernte einbringen.

Wirken die Priester den Zauber auf sich selbst, wirkt er wie beschrieben.

Gefährtentier

Durch diesen Blutzauber wird ein Tier magisch an den Zauberer gebunden und dadurch zu seinem dauerhaften Gefährten.

Materialien

[Silberdolch]	40 Z, VER 6
[Silberschale]	2 Z, VER 10
Kräutermischung	5 Z, VER 8

Die benötigte Kräutermischung kann in den Vereinigungen der Klassen zu den angegebenen Konditionen erworben werden.

Um ein *Gefährtentier* an sich zu binden, ist es zunächst notwendig, sich ein entsprechendes **natürliches Tier** zu kaufen oder es zu fangen. Das Tier muss noch sehr jung sein (idealerweise neu geboren) und darf nicht mehr als **20 Kilogramm** wiegen, wenn es ausgewachsen ist.

Im Laufe **eines Jahres** muss der Zauberer eine intensive und liebevolle Beziehung zum Tier aufbauen, damit er das Ritual wirken kann. Er kann in dieser Zeit nicht auf Abenteuer ausziehen, sondern muss sich um seinen zukünftigen Gefährten kümmern. Ist die Beziehung aufgebaut und das Tier somit mindestens ein Jahr alt, ist es bereit für die Strapazen des **vier Wochen** dauernden Zaubers.

Das Ritual beginnt immer an **Neumond** (also dem Tag, an dem ein neuer Mond am nächtlichen Himmel steht) und endet beim nächsten Mondwechsel, also genau nach **einem Monat** bzw. vier Wochen (vgl. GRW 77).

Welcher Mond während des Rituals zu sehen ist, ist für die Wirkung des Zaubers unerheblich. Der Zauberer kann auch einen mondlosen Monat wählen.

Jeden Tag innerhalb der vier Wochen muss sich der Zauberer sowohl jeden **Mittag**, wenn die Sonnen am höchsten stehen, als auch um **Mitternacht**, wenn der Mond seinen höchsten Stand erreicht, zusammen mit seinem Tier zur Ritualstätte begeben. Dort fügt er sich und dem Tier einen winzigen Schnitt mit dem Silberdolch zu und lässt jeweils einen Tropfen Blut in die Silberschale fallen, in der sich die Kräutermischung befindet.

Anschließend versinkt der Zauberer in eine **halbstündige** Meditation, in der er magische Verse auf das Blut spricht und es so zum einen konserviert und am Gerinnen hindert und es zum anderen für das abschließende Ritual vorbereitet.

Jeden Tag und jede Nacht verlieren sowohl Zauberer als auch Tier jeweils **1 LE** durch das Ritual.

Nachdem vier Wochen mit allen täglichen und nächtlichen Ritualen vorüber sind, ist die Schale mit Blut gefüllt und die Kräuter haben sich dar-

in aufgelöst. In der **letzten Nacht** des Monats wird die Flüssigkeit abwechselnd schluckweise vom Zauberer und dem Tier getrunken (bzw. dem Tier eingeflößt). Zwischen den einzelnen Schlucken baut der Zauberer mit magischen Formeln die Bindung zwischen sich und dem Tier auf.

Für das gesamte Ritual werden ungefähr **zwei Stunden** Zeit benötigt.

Zum Abschluss wirft der Zauberer eine FP(Blutmagie).

Gelingt der Wurf, ist das Tier fortan an ihn gebunden.

Misslingt der Wurf, scheitert die Bindung; das Tier und der Zauberer lassen sich nicht verbinden. Ein erneuter Versuch mit dem gleichen Tier wird automatisch scheitern. Will der Zauberer dennoch einen Tiergefährten haben, muss er sich ein anderes Tier suchen und das Ritual von neuem beginnen.

Ist das Tier an den Zauberer gebunden, wird es sich immer in seiner Nähe aufhalten.

Zauberer und Tier spüren instinktiv, wie es dem jeweils anderen physisch und psychisch geht, in welcher Richtung er sich befindet und wie weit er entfernt ist.

Ein *Gefährtentier* verhält sich wie ein normales Haustier. Es wird niemals in einen Kampf eingreifen. Wird es selbst angegriffen, wird es fliehen und sich so lange verstecken, bis die Gefahr vorüber ist.

Gelingt dem Zauberer eine FP(Blutmagie), kann er sich in eine Meditation versetzen und sich während der beliebig langen Wirkungsdauer in sein Tier hineinversetzen.

Er kann es entweder normal laufen lassen und dabei durch seine Augen sehen, oder er übernimmt die volle Kontrolle, wodurch er das Tier quasi fernsteuern kann. Welche Aktionen möglich sind, hängt vom jeweiligen Tier ab, und kann im Regelfalle recht problemlos festgelegt werden. In Zweifelsfällen entscheidet der Spielleiter über die Machbarkeit. Während der Kontrolle des Tieres darf es sich nicht weiter als **500 Meter**

Klassen

Druide
Hexe
Priester (GW)

Kosten

150 AP

Ort

Ritualplatz

vom Zauberer entfernen. Während der Meditation ist das Bewusstsein des Zauberers nicht in seinem Körper, so dass er durch nichts und niemanden daraus geweckt werden kann.

Erleidet das Tier während einer vollständigen Kontrolle Schaden, wird dieser beim Zauberer angerichtet.

Ein Zauberer kann immer nur **ein** *Gefährtentier* haben.

Stirbt der Zauberer, erlischt das magische Band und das Tier ist wieder frei.

Stirbt das Tier, erleidet der Zauberer einen Schock, der ihn für **2W6 Tage** völlig apathisch werden lässt. Dieser Zustand lässt sich nicht beheben.

Solange der Zauberer lebt, wird das Tier nicht auf natürlichem Wege sterben. Da ein Teil der Lebenskraft des Zauberers durch das Ritual auf das Tier übertragen wurde, sorgt der Zauberer quasi dafür, dass es am Leben bleibt.

Druiden können das Ritual nur auf nicht domestizierte Tiere anwenden. Da sie es verabscheuen, einem Tier regelmäßig Blut abzupapfen, müssen sie während der mittäglichen und mitternächt-

lichen Phasen des Rituals in den vier Wochen jeweils etwas vom Speichel des Tieres in die Schale geben. Lediglich in der letzten Nacht müssen sie einen Tropfen Blut des Tieres hinzugeben.

Hexen lernen diesen Blutzauber automatisch, wenn sie Mitglied ihrer Klasse werden. Das Binden eines Gefährtentieres gehört bei ihnen zur Aufnahmeprüfung.

Sie starten das Spiel also entsprechend mit einem Tier an ihrer Seite, ohne dass sie AP für den Zauber oder Geld für die Materialien ausgeben müssen.

Das Ritual der **Priester (GW)** lässt sich ebenso auf andere Personen anwenden. Ein Priester hat die Fähigkeit jede Person mit einem *Gefährtentier* zu verbinden. Es ist jedoch notwendig, dass die Person das Tier großgezogen und die benötigte Beziehung zu ihm aufgebaut hat.

Der Priester muss alle nötigen Rituale während der vier Wochen durchführen. Normalerweise verlangen Priester dafür mindestens **15 + FS Blutmagie Zinn pro Tag** an Lohn.

Zudem muss der Kunde für sämtliche Materialien aufkommen, ohne eine Garantie für den Erfolg zu bekommen (auch eine Nichtspielerfigur kann einen Misserfolg erzielen!).

Geheime Nachricht

Dieser Blutzauber eignet sich zum Schreiben einer Nachricht, die nur unter bestimmten Bedingungen zu lesen ist.

Materialien

Smaragdpuver	5 Z pro Zeichen, VER 8
Goldpuver	3 Z pro Zeichen, VER 2
Tusche	5 S pro Zeichen, VER 12
[Gefäß]	5 K - 1 Z, VER 12
[Pinsel]	2 K, VER 12

Das benötigte Goldpuver gibt es nur in den Vereinigungen der Klassen. Nur hier gelten die angegebenen Werte, andernorts ist es nicht erhältlich.

Klassen

Dämonologe
 Druide
 Finstermagier
 Hexe
 Kundiger
 Magier
 Priester

Kosten

100 AP

Wie *Bote* ist *Geheime Nachricht* ein recht einfaches, aber sehr kostspieliges Ritual.

Der Zauberer füllt die Tusche in ein beliebiges Gefäß und gibt das Smaragd- und Goldpuver hinzu.

Anschließend vermischt er alles, während er magische Formeln aufsagt. Dadurch lösen sich die Pulver in der Tusche vollständig auf und es lässt sich daraufhin kein Unterschied zu normaler Tusche erkennen.

Nun gibt der Zauberer so viel seines eigenen Blutes hinzu wie Tusche im Gefäß ist. Dieses kostet ihn **1 LE pro Wort**, das er schreiben möchte.

Anschließend vermischt er die beiden Flüssigkeiten unter ständigem Rühren

und dem Rezitieren zahlreicher magischer Verse, die das Mana aktivieren.

Gelingt dem Zauberer nach dieser ungefähr eine **halbe Stunde** dauernden Vorbereitung eine FP(Blutmagie), ist die magische Tusche für die weiteren Schritte des Blutzaubers bereit.

Misslingt der Wurf, ist sämtliches Material vergedet und die Tinte vollkommen unbrauchbar.

War das Herstellen der Tusche erfolgreich, kann der Zauberer mit ihr bis zu **Rang x10 Zeichen** schreiben, unabhängig von der Größe der Schrift (bis zu einem Maximum von einem Meter Schriftgröße). Die Tusche haftet an jedem Untergrund, man kann mit ihr nicht nur auf Pergament, sondern beispielsweise auch auf Wände, Gegenstände,

Kleidung und sogar Wasser schreiben.

Hat der Zauberer das Schreiben seiner Nachricht vollendet, kniet er sich vor die geschriebenen Worte nieder. Er versinkt in einer tiefen Meditation, die etwa **eine Stunde** dauert, und aktiviert das Mana im durch die Tusche gebildeten Gefängnis durch zahlreiche magische Verse.

Nachdem er wieder aus seiner Trance erwacht ist, wischt er einmal mit der flachen Hand über den Schriftzug.

Gelingt ihm dabei eine FP(Blutmagie), verblasst das Geschriebene langsam, bis es schließlich ganz verschwunden ist.

Während der letzten Meditation legt der Zauberer eine **Bedingung** fest, unter der die Schrift wieder sichtbar wird.

Er ist bei seiner Entscheidung völlig frei und kann sich theoretisch die kompliziertesten Handlungen ausdenken, die durchgeführt werden müssen, um die Nachricht erscheinen zu lassen. Üblich sind

jedoch einfache **Schlüsselgesten** oder **-worte** sowie eine bloße **Berührung**.

Wird die richtige Handlung durchgeführt, wird die Schrift für die ausführende Person **eine Runde** (5 Sekunden) grün leuchtend sichtbar und verschwindet dann wieder.

Eine *geheime Nachricht* ist durch nichts aufzufühlen. Obwohl es sich um einen wirkenden magischen Effekt handelt, kann sie selbst durch *Magie erkennen* oder *Manasicht* nicht gefunden werden.

Der Zauberer kann die *geheime Nachricht* jederzeit mit einem bloßen Gedanken löschen, wenn er es für notwendig hält. Er muss die Schrift dafür allerdings sehen können, das heißt, er muss sie zunächst einmal aktivieren, damit er sie löschen kann.

Geisterkontakt

Mit diesem Ritual kann ein Schamane Kontakt zu den Geistern von Verstorbenen aufnehmen und mit ihnen sprechen.

Materialien

[24 Runenknochen]

Asche

Persönlicher Gegenstand des Verstorbenen

[Ritueller Trommel]

Die Runenknochen muss der Schamane aus Tierknochen selbst herstellen. Er muss dafür die Schrift Ahnenrunen beherrschen.

Die benötigte Asche ist nichts Besonderes und kann beispielsweise von einem einfachen Lagerfeuer stammen.

Zu dem persönlichen Gegenstand muss der Verstorbene eine besondere Bindung gehabt haben. Man kann davon ausgehen, dass beispielsweise Grabbeigaben diese Voraussetzung erfüllen.

Ritueller Trommel besitzt eigentlich jeder Schamane bzw. jeder schamanisch gläubige Stamm.

Damit ein Geist gerufen werden kann, darf der Tod der Person maximal **Rang x50** Jahre zurückliegen.

Zu Beginn des Rituals verstreut der Schamane die Asche in Form von zwei 3x3 Meter großen Quadraten, die um 45° versetzt übereinander liegen. Daraus entsteht ein achteckiger Stern.

In der Nähe jedes Zackens lässt er im Inneren etwas seines Blutes tropfen und positioniert daneben zwei Runenknochen. Alternativ zu seinem eigenen Blut kann er das Blut des Verstorbenen nehmen, wobei es in den meisten Fällen schwer werden dürfte, dieses zu bekommen.

Nutzt der Schamane sein eigenes Blut, verliert er pro Zacke **2 LE** (also insgesamt 16).

Zum Abschluss positioniert er den persönlichen Gegenstand des Verstorbenen in der Mitte des Sterns und legt im Kreis um den Gegenstand herum weitere acht Runenknochen.

Anschließend kniet er sich im Inneren des Sterns vor die Runenknochen in den Zacken und beginnt, begleitet von rhythmischen Schlägen auf der rituellen Trommel, einen uralten, kehligen Gesang anzustimmen. Dieser dauert ungefähr **10 Minuten** und muss an allen acht Ecken wiederholt werden.

Nach Abschluss des Gesangs beginnt an der Stelle, an der der Schamane sein Blut auf den Boden getropft hat, eine kleine dunkelrote Flamme zu brennen.

Sind alle acht Blutflammen entzündet, beginnt der Schamane mit einem rituellen Tanz um den Gegenstand herum. Er begleitet seine Bewegungen wieder mit Trommelschlägen und einem uralten, magischen Gesang aus kehligen Lauten. Der Tanz, der ungefähr eine **halbe Stunde** dauert, führt im Inneren des Sternes immer im Kreis um

Klassen

Schamane

Kosten

150 AP

den Gegenstand herum, wobei die Bewegungen des Schamanen im Laufe der Zeit immer schneller und ekstatischer werden.

An dieser Stelle des Rituals ist eine FP (Blutmagie) notwendig.

Gelingt der Wurf, verschwindet der persönliche Gegenstand und an seiner Stelle erscheint der Geist des Verstorbenen.

Misslingt der Wurf, lässt dies nicht nur das Ritual scheitern, sondern zeigt auch, dass der gewünschte Verstorbene mit dem gewählten Gegenstand nicht gerufen werden kann. Der Schamane kann das Ritual jedoch mit einem anderen persönlichen Gegenstand des Verstorbenen erneut probieren. Hat der Schamane diesen bereits zur Hand, muss er den Aufbau nicht erneut vornehmen, sondern kann das Objekt im Zentrum des Kreises einfach austauschen und anschließend mit Gesang und Tanz beginnen.

Sobald der Geist erschienen ist, unterbricht der Schamane seine Bewegungen abrupt auf dem Höhepunkt des Tanzrausches, fällt mit Blick auf den Geist auf die Knie und verharrt dort mit weit aufgerissenen Augen.

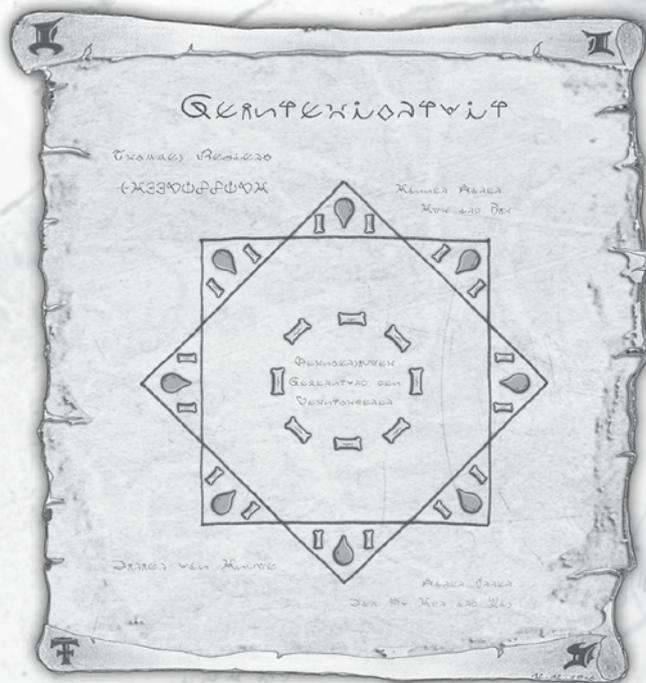
Der Geist ist für Außenstehende nicht sichtbar. Der Schamane hingegen kann ihn sehen und mit ihm sprechen.

Geist und Schamane können während des Gesprächs ihre Umgebung ganz normal wahrnehmen.

Die meisten Verstorbenen sind nicht sonderlich erfreut darüber, dass ihre Ruhe gestört wird. Sie werden sich jedoch kooperativ verhalten, wenn es **gute Gründe** für ihr Rufen gibt. Es ist hierbei sehr subjektiv vom jeweiligen Verstorbenen abhängig, ob er die Gründe nachvollziehen kann und für so wichtig hält, dass das Stören der Totenruhe gerechtfertigt ist.

Der Schamane sollte sich also schon vor dem Ritual gute Argumente überlegen, warum das Rufen eines Verstorbenen dringend notwendig war und er seine Probleme nicht selbst lösen kann.

Es ist hierbei von der Persönlichkeit des Verstorbenen abhängig, welche Argumente ihn überzeugen können. Für die meisten Geister ist die Rettung der Welt oder die „nationale Sicherheit“ kein hinreichendes Argument – sie sind ja sowieso schon tot. In vielen Fällen muss man mit viel niederen Beweggründen argumentieren (z. B. Rache, Ehre oder Liebe).



Die Überzeugung des Geistes kann ausgespielt werden und/oder mit einer einfachen Probe auf *Blutmagie* geregelt werden.

Bei Erfolg ist der Geist kooperativ und der Schamane kann sich mit ihm unterhalten, als hätte er eine lebende Person vor sich. Der Geist hat die gleichen Umgangsformen, die gleiche Intelligenz und das gleiche Wissen wie zu Lebzeiten.

Der Schamane kann sich beliebig lange mit dem Geist unterhalten (der Geist kann nicht wieder zurück, solange der Schamane das Ritual nicht beendet). Jegliche Unterhaltung findet auf gedanklicher Ebene statt und ist von Außenstehenden nicht zu hören. Der Verstorbene wird sich jedoch nicht auf eine einfache Plauderei einlassen. Wenn er keine weiteren Informationen geben kann oder der Schamane keine sinnvollen Fragen mehr stellt, wird der Geist zunächst darum bitten, entlassen zu werden. Wird er weiter festgehalten, wird er zunehmend ärgerlicher und sich in letzter Konsequenz gegen den Schamanen wenden und ihn attackieren (Geist: s. GRW 436).

Der Zauber wird **beendet**, wenn der Schamane aus dem Stern heraustritt. In diesem Falle erlöschen die Blutflammen und der Geist kann wieder in die Nachwelt zurückkehren.

Geistwanderung

Dieses Ritual löst den Geist des Zauberers von seinem Körper.

Materialien

Cobaltpulver 350 Z, VER 2
3 Lapislazuli je 25 Z, VER 10
3 rote Kerzen je 2 Z pro 5 cm Höhe, VER 10

Klassen

Finstermagier
Illusionist
Magier
Priester (TE)

Kosten

200 AP

Der Zauberer beginnt zunächst damit, das Cobaltpulver in Form eines Kreises auf den Boden zu streuen.

Anschließend träufelt er, während er zahlreiche magische Formeln aufsagt, sein eigenes Blut in Form eines gleichschenkligen Dreiecks ins Innere des Kreises, so dass alle drei Spitzen mit dem Cobaltpulver verbunden sind. Dieser Vorgang kostet ihn **6 LE**.

Danach schreitet er mit vor der Brust gefalteten Händen und in stiller Andacht einmal um den Kreis herum. Hat er seine Prozession beendet, nimmt er wieder das Cobaltpulver zur Hand. Damit beginnt er, an den Verbindungspunkten zwischen Kreis und Dreieck jeweils ein weiteres Dreieck außerhalb des Kreises zu streuen, so dass die Linien des inneren Dreiecks aufgegriffen und weitergeführt werden.

In das Zentrum jedes dieser äußeren Dreiecke legt er einen Lapislazuli.

Zum Abschluss stellt er die drei roten Kerzen, die alle die gleiche Größe haben müssen, jeweils an den Rand des Kreises genau zwischen die Spitzen der äußeren Dreiecke und entzündet sie.

Sind alle Vorbereitungen korrekt ausgeführt wor-

den, was mit einer FP(Blutmagie) zu überprüfen ist, beginnt das Cobaltpulver pulsierend blau zu leuchten.

Nach erfolgreicher Vorbereitung begibt sich der Zauberer in das Innere des Kreises und kniet sich in dessen Zentrum nieder.

Er beginnt magische Verse zu rezitieren und verfällt dabei immer mehr in eine tiefe Trance.

Nach ungefähr einer **halben Stunde** muss er eine weitere FP(Blutmagie) durchführen.

Misslingt der Wurf, erwacht er aus seiner Meditation, ohne dass etwas passiert ist.

Gelingt der Wurf hingegen, trennt sich sein Geist von seinem Körper. Während der Körper regungslos und völlig schutzlos zurückbleibt, kann sich der Geist frei bewegen und umherwandern.

Während der Zauberer als Geist durch die Gegend wandert, nimmt er seine Umgebung als neblige weiße Umriss in einer ansonsten schwarzen Umgebung wahr. Man kann sich dieses in etwa wie eine verwischte Kreidezeichnung auf einer Schiefertafel vorstellen.

Da es keine Flächen, sondern nur Umriss gibt, kann der Zauberer durch alle Hindernisse hindurchsehen und so beispielsweise erkennen, was sich hinter einer Wand oder in einem Schrank befindet.

Er kann sich in seiner Umgebung genauso bewegen, wie er es in der normalen Welt könnte. Er hat dabei seine übliche Geschwindigkeit. Sprinten oder andere schnellere Gangarten sind nicht möglich.

Alle vertikalen Flächen sind für den Geist des Zauberers durchlässig; er kann also problemlos durch sie hindurchlaufen.

Horizontale Flächen sind zwar nicht als solche sichtbar, jedoch vorhanden und für den Zauberer nicht durchquerbar. Das ermöglicht dem Zauberer, Treppen hinauf oder hinab zu steigen und sich in unterschiedlichen Stockwerken von Gebäuden aufhalten zu können.



Alles, was lebt oder sich bewegt, kann der Zauberer nicht wahrnehmen. Insbesondere sieht er keine Personen, Tiere, Pflanzen oder andere Lebewesen.

Ebenso ist es ihm nicht möglich, sich bewegende Gegenstände (oder allgemein Materie) zu erkennen. Somit kann er keine Gegenstände sehen, die beispielsweise von Personen getragen werden.

Er ist nicht in der Lage Dinge zu erkennen, die keine wirklichen Umrisse (also Kanten) haben. Er kann z. B. ein Stück Papier anhand dessen Umrisse sehen, jedoch nicht erkennen, was darauf geschrieben ist.

Der Geist des Zauberers kann nicht mit seiner Umgebung interagieren.

Er ist außerdem für Lebewesen, die sich in seiner Nähe aufhalten, nicht wahrzunehmen.

Der Zauber **endet**, wenn die Kerzen heruntergebrannt sind. Sie benötigen dafür jeweils **eine Stunde pro 5 Zentimeter** Höhe. Der Zauberer spürt etwa eine halbe Stunde vor Ablauf der Zeit, dass sich die Dauer dem Ende nähert.

Befindet sich der Zauberer bei Beendigung des Rituals nicht wieder in unmittelbarer Umgebung seines

Körpers (maximal Rang x2 Meter Entfernung), wird es beendet und der Geist gewaltsam über große Entfernung in den Körper zurückgezogen. Der Zauberer erleidet dadurch **2W6 LE** Schaden und verliert **pro Meter**, der über Rang x2 Meter Entfernung hinausgeht, 1 ME und 1 AUS.

Der Zauberer kann das Ritual nicht willentlich vorzeitig abbrechen. Erst wenn die Kerzen heruntergebrannt sind, kehrt sein Geist in den Körper zurück.

Wird während der *Geistwanderung* die rituelle Anordnung zerstört (beispielsweise die Linien verwischt oder die Kerzen ausgeblasen), findet der Geist nicht zurück in den Körper. Er bleibt dauerhaft in der Zwischenwelt gefangen (was faktisch dem Tod des Zauberers entspricht).

Wird der Körper des Zauberers während der *Geistwanderung* zerstört (sinken seine LE also auf 0), verlässt der Geist die Zwischenwelt und gelangt in die reale Welt, in der er auf Dauer dazu verdammt ist, auf der Suche nach seinem Körper herumzuirren. Er wird dadurch zu einem Geisterwesen (und zu einer Nichtspielerfigur).

Golem erschaffen

Das Ritual wandelt eine Statue in einen gewaltigen Golem, der unter bestimmten Bedingungen zum Leben erwacht.

Materialien

Statue 200 Z pro Meter
2 gleichartige Edelsteine je 50 Z pro Meter

Es ist irrelevant, welche Edelsteine gewählt werden, solange es sich bei beiden um die gleiche Art handelt. Sie müssen eine passende Größe haben, daher sind die Kosten abhängig von der Größe der Statue. Die Verfügbarkeit kann abhängig vom gewählten Edelstein aus den Materiallisten der anderen Blutzauber entnommen (oder vom Spielleiter festgelegt) werden.

Klassen

Druide
Finstermagier
Magier
Priester (GW, HF,
HH, KS, TE)

Kosten

100 AP

Zur Durchführung dieses Blutzaubers muss der Zauberer schon bei der Herstellung der benötigten Statue anwesend sein. Er muss jeden Tag mindestens **8 Stunden** entweder selbst arbeiten oder sich bei einem entsprechenden Handwerker aufhalten.

Es ist nicht von Relevanz, aus welchem **Material** die Statue hergestellt wird. Üblich ist jedoch Stein oder Metall.

Die reine **Herstellung** dauert pro Meter Größe eine Woche. Die Entlohnung für den oder die Handwerker ist im angegebenen Preis eingerechnet.

Ein Zauberer kann das Ritual auf eine maximal **Rang+5 Meter** große Statue anwenden.

Während des Herstellungsprozesses muss der Zauberer jeden Tag mehrfach magische Formeln auf die Rohmaterialien und die gefertigten Stücke sprechen und immer wieder etwas von seinem Blut in das Material geben bzw. darauf träufeln. Er verliert dadurch **pro Tag 2 LE**.

Es ist nicht von Bedeutung, was die Statue darstellt, solange es sich um ein humanoides Geschöpf handelt. In welcher Pose sich dieses befindet, wirkt sich nicht auf das Ritual aus. Entscheidend ist, dass die beiden Edelsteine als Augen der Figur eingearbeitet werden.

Ist die Statue hergestellt, wird mit einer FP (Blutmagie) überprüft, ob alle Schritte korrekt durchgeführt wurden.

Misslingt der Wurf, wurde eine mehr oder weniger hübsche Skulptur geschaffen, die sich jedoch

nicht in einen Golem umwandeln lässt.

Gelingt der Wurf, wurde alles richtig gemacht und der Zauberer kann zur Aktivierung des Manas übergehen, die die Statue zu einen Golem macht.

Nachdem die Statue an ihrem vorgesehenen Platz steht (oder bei entsprechender Größe dort zusammengebaut wurde), kann der Zauberer den Bereich festlegen, in dem der Golem aktiv sein kann.

Die Begrenzung dieses Gebietes wird mit Hilfe magischer Zeichen gemacht, die der Zauberer an beliebigen Punkten anbringen kann. Er kann sie an Wände oder auf den Boden malen, sie können in Teppiche eingewoben sein oder sich in Bildern befinden. Sie müssen nicht sichtbar sein, sondern können sich beispielsweise auch auf der raumabgewandten Seite von Mauersteinen oder an anderen versteckten Orten befinden.

Die gradlinige Verbindung zwischen den einzelnen Punkten begrenzt den Raum. Alle Punkte dürfen maximal **Rang x10 Meter** von der Statue entfernt sein.

Ist die Begrenzung festgelegt, kann der Zauberer den letzten Schritt des Blutzäubers durchführen. Er kniet sich vor die Statue, versetzt sich in einen tranceähnlichen Zustand und verfällt in einen monotonen Singsang, wobei er immer und immer wieder magische Formeln rezitiert.

Dieser Vorgang dauert so lange an, bis er eine **Güte in Höhe der Größe** der Statue in Metern mit der Fertigkeit *Blutmagie* angesammelt hat. Jeweils nach Ablauf von **18 Stunden** (einem Tag) darf er einen Wurf durchführen.

Er darf diese Trance nicht unterbrechen, sonst scheitert das Ritual. Pro Tag, den er benötigt, verliert er **1 LE**.

Es handelt sich dabei um reine Erschöpfung aufgrund von Schlaf- und Nahrungsmangel. Schläft und isst der Zauberer anschließend wieder wie gewohnt, regeneriert er den Verlust doppelt so schnell wie normalen LE-Schaden. Geheilt werden kann dieser Verlust jedoch nicht.

Hat der Zauberer die benötigte Summe zusammen, ist die Statue zum Golem geworden. Man erkennt zunächst keinen Unterschied, außer dass in den Augen keine Edelsteine mehr zu sehen sind, sondern sie aus dem gleichen Material bestehen wie der Rest der Skulptur.

Während der Trancephase hat der Zauberer nicht nur das Mana aktiviert und den Golem an den Bereich gebunden, sondern auch die **Bedingung** festgelegt, die erfüllt sein muss, damit die Statue zum Leben erwacht.

Welche Bedingung er wählt und wie er sie formuliert, liegt dabei in seinem Ermessen. Er kann zudem festlegen, welche Personen davon nicht betroffen sind. Er täte gut daran, sich selbst immer auszuschließen, sonst könnte er unter Umständen das erste Opfer des Golems werden.

Da Golems üblicherweise zum Schutz von Niederlassungen der unterschiedlichen Vereinigungen oder zum Bewachen von wichtigen (oftmals rituellen oder heiligen) Gegenständen eingesetzt werden, wären typische grundsätzliche Befehle beispielsweise „*Verteidige Mitglieder unserer*

Vereinigung, wenn sie angegriffen werden.“

oder „*Werde lebendig, wenn der Gegenstand durch das Einwirken eines Außenstehenden von seinem Platz bewegt wird.*“. Oftmals werden Golems auch aktiviert, sobald ein Wesen in den definierten Bereich eindringt.

Wird die Bedingung erfüllt, schlägt die Statue die Augen auf (es sind dann wieder die Edelsteine zu sehen) und wird dadurch zum **Golem**.

Dieser wird augenblicklich die Person attackieren, die die Bedingung ausgelöst hat, wenn sie sich noch in dem vordefinierten Bereich aufhält. Befindet sich der Auslöser nicht mehr in seiner Reichweite, wird der Golem noch ungefähr **10 Minuten** patrouillieren, bis er sich schließlich zu seinem ursprünglichen Platz begibt und dort wieder zur Statue erstarrt.

Wird die Bedingung von mehreren Personen erfüllt, greift sich der Golem diejenige von ihnen, die ihm am **nächsten** ist.

Golems nehmen ihre Umgebung nicht auf normalem Wege wahr, sondern sind, vereinfacht ausgedrückt, auf den Auslöser der Bedingung geeicht. Sie werden ihn immer finden, egal wie gut er versucht, sich zu verstecken.

Sie können problemlos Unsichtbares und Illusionen durchschauen. Man kann sich weder mit *Schleichen* noch *Tarnen* vor ihnen verbergen. Kurz gesagt, der Golem wird sein Opfer finden, solange es sich in seinem Bereich aufhält.

Golems sind **immun** gegen **sämtlichen** Schaden und **alle** Arten von Magie.

Einzig mit **magischen 2hand-Hämmern** (und großen Belagerungswaffen) kann man sie verletzen, wobei sie einen enormen Rüstungsschutz und massig Lebensenergie haben.

Sie **erschöpfen nicht** und **verteidigen sich nicht** gegen Angriffe (gelten allerdings nicht als völlig schutzlos!).

Sie nehmen im Kampf so viele Felder ein wie ein Viertel ihrer Größe in Metern (abgerundet).

Durch ihre Größe können sie alle Wesen angreifen, die maximal ein Drittel ihrer Größe in Metern (abgerundet) entfernt stehen.

Sie attackieren entweder mit ihren Fäusten, treten mit den Füßen oder benutzen eine eventuell in der Statue verbaute Waffe. Ihr Schaden und ihre Fertigkeitsstufe ist dabei unabhängig von der Angriffsart immer identisch.

Golem

LE: Größe in Metern x100

Bewegung 5 + Größe in Metern
Rüstungsschutz 15 (NR)

Angriff: Faustschlag, Fußtritt, Waffe 16
(4W6+Größe in Metern)

Druiden können das Ritual nur auf Statuen anwenden, die aus Holz oder Stein gefertigt sind.

Finstermagier erschaffen mit diesem Ritual so genannte **Fleischgolems**. Diese sind komplett aus Körperteilen zusammengesetzt.

Der Magier benötigt dafür zwei Arme, zwei Beine, einen Kopf und einen Torso von **Humanoiden**.

Alle Körperteile müssen an einem Stück sein. Sie dürfen allerdings verletzt oder verwest sein.

Bei dieser Klasse entfallen verständlicherweise

die Kosten für das Herstellen der Statue. Das Zusammenflicken des Golems nimmt insgesamt nur **eine Woche** in Anspruch und kostet den Finstermagier **10 LE**.

Auch bei Fleischgolems müssen zwei Edelsteine als Augen eingesetzt werden. Der weitere Verlauf entspricht dem beschriebenen Ritual. Während der letzten Meditation fügen sich die Teile zu einem zusammenhängenden Körper zusammen und wachsen auf die endgültige Größe.

Durch die ihnen innewohnende Magie sind Fleischgolems genauso haltbar und widerstandsfähig wie Statuen aus Stein.

Heilkreis

Heilkreis erschafft einen Bereich, in dem die natürliche Regeneration erheblich beschleunigt wird.

Materialien

Baumharz 20 Z pro Meter, VER 8
3 versilberte Blätter je 10 Z, VER 6

Versilberte Blätter sind normale Blätter, die mit einer Schicht Silber überzogen sind. Sie können entweder selbst hergestellt werden oder in den Niederlassungen der Klassen gekauft werden.

Das Ritual des *Heilkreises* beginnt damit, dass der Zauberer einen Kreis aus Baumharz auf den Boden gießt.

Der Kreis darf maximal **Rang x2 Meter** Durchmesser und kostet den Zauberer 20 Zinn pro Meter Durchmesser.

Anschließend zeichnet er auf die gleiche Weise ein Dreieck, so dass dessen Spitzen etwas über den Kreis hinausragen.

In diesen drei überstehenden Flächen positioniert er jeweils eines der versilberten Blätter.

Nun müssen alle Personen, die vom *Heilkreis* profitieren möchten, jeweils einen Tropfen Blut auf jedes Blatt fallen lassen. Sie verlieren dabei insgesamt **1 LE**. Der Zauberer, der durch seine eigene Lebensenergie den Zauber aktiviert, muss deutlich mehr Kraft opfern und verliert pro Blatt **2 LE** (also insgesamt 6).

Gelingt ihm anschließend eine FP(Blutmagie), sind die Vorbereitungen für den Zauber, die ungefähr eine **halbe Stunde** dauern, abgeschlossen.

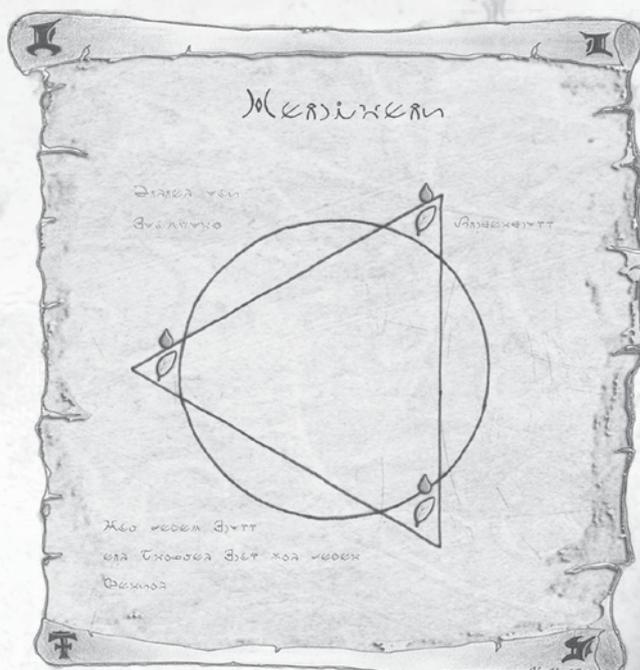
Danach setzt sich der Zauberer in das Zentrum des Kreises und beginnt, einen rituellen Gesang anzustimmen.

Hat er mit der Fertigkeit *Blutmagie* eine Güte **angesammelt**, die dem Durchmesser des Kreises in Metern entspricht, ist das Mana aktiviert und der Heilkreis einsatzbereit. Der Zauberer kann alle **5**

Minuten einen Wurf durchführen. Anschließend ist das Ritual beendet.

Jede Person, die Blut geopfert hat und sich die gesamte Zeit im *Heilkreis* aufhält, regeneriert **pro Stunde** Rang des Zauberers/5 (abgerundet) Punkte jeder Energie, maximal jedoch so viele, wie ihre natürliche Regeneration beträgt.

Energien, die sich auf 0 oder niedriger befinden, werden nicht regeneriert.



Klassen

Druide
Heiler
Hexe
Kundiger
(Naturgeist, Gott)
Priester (außer
Chaos)
Schamane

Kosten

50 AP

Ebenso kann der *Heilkreis* keine schweren Verletzungen kurieren, Gift und Krankheiten weder heilen noch mildern oder andere Regenerationen durchführen.

Während man sich im *Heilkreis* aufhält, setzt die natürliche Regeneration vollständig aus. Personen im Kreis sprechen nicht auf andere herkömmliche oder magische Heilung an.

Ebenso versagen sämtliche Gaben und Zauber, die die Regeneration verändern (z. B. *Regeneration* oder *Schnellheilung*).

Nach maximal **Rang x2 Stunden** verfliegt die Wirkung des *Heilkreises*. Der Zauberer kann ihn natürlich vorher beenden, wenn er den Ritualaufbau zerstört.

Identifizieren

Mit diesem Blutzauber können Eigenschaften von magischen Gegenständen ermittelt werden.

Materialien

[Magischer Gegenstand]

Wenn ein Gegenstand magische Eigenschaften hat, wurde seine Arkanmatrix mit zusätzlichen Manastrukturen kombiniert, die für die magischen Eigenschaften verantwortlich sind. Diese zusätzlichen Arkanstrukturen sind – aus magietheoretischer Sicht – in einem wilden Durcheinander mit der Arkanmatrix des Gegenstandes verworren. Mithilfe des Blutzaubers *Identifizieren* können die einzelnen Stränge jedoch getrennt und dadurch erkannt und analysiert werden. Das Ritual sorgt also für eine Separierung der einzelnen Manakonstrukte. Ein geschulter Zauberer hat die Fähigkeit aus dem Aufbau dieser Strukturen die genauen Eigenschaften zu erkennen. Landläufig spricht man bei diesem Vorgang vom **Identifizieren** eines magischen Gegenstandes.

Um einen Gegenstand zu identifizieren, lässt der Zauberer zunächst einen Tropfen seines Blutes auf ihn fallen, was ihn **1 LE** kostet.

Anschließend hockt er sich vor den Gegenstand und beginnt, sich auf dessen magische Energien zu konzentrieren. Er versucht dabei die unterschiedlichen Arkanstrukturen der magischen Eigenschaften zu durchschauen, sie von der Matrix des Gegenstandes zu trennen und schließlich zu entwirren.

Damit ihm dieses gelingt, muss er mit der Fertigkeit *Blutmagie* eine **Güte von 5** ansammeln. Würfe kann er alle **10 Minuten** durchführen.

Hat er die benötigte Güte angesammelt, hat er zunächst nur erfahren können, **wie viele** verschiedene Manakonstrukte in dem Gegenstand gebunden sind, also wie viele unterschiedliche Eigenschaften der Gegenstand besitzt und zu welcher Gruppe sie gehören (s. u.).

Nachdem ihm die Anzahl der Eigenschaften bekannt ist, kann sich der Zauberer der Analyse widmen. Er muss hierfür das zu erforschende Manakonstrukt vom Rest lösen und separiert be-

trachten. Er kann selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge er die einzelnen Eigenschaften erforschen möchte.

Er lässt wiederum etwas Blut auf den Gegenstand tropfen und stimmt sich auf das spezielle Manakonstrukt ein. Für die erste Eigenschaft kostet ihn das so viel **LE** wie Eigenschaften im Gegenstand sind und er muss eine **Güte von Anzahl der Eigenschaften x5** mit der Fertigkeit *Blutmagie* ansammeln.

Für jede weitere Eigenschaft muss er diesen Vorgang wiederholen. Da es jedoch immer leichter wird, die Teile des gewünschten Manakonstrukts zu separieren, muss er mit jeder Eigenschaft **einen LE weniger** opfern und eine um **5 niedrigere Güte** ansammeln.

Immer wenn der Zauberer die benötigte Güte für die gewünschte Eigenschaft angesammelt hat, hat er das Manakonstrukt so weit analysiert, dass er alle spielrelevanten Daten erfahren konnte (vgl. GRW 375).

Das Blut, das er während des Rituals auf den Gegenstand tropfen lässt, ist nach Abschluss verschwunden. Der Gegenstand wird also nicht beschmutzt.

Wird der Zauberer jedoch in seiner Analyse unterbrochen, wird das Blut nicht entfernt.

Bei den Eigenschaften von Zaubern trennt man drei Gruppen: **Bonusse**, so genannte **zauberähnliche Eigenschaften** und **Nebenwirkungen**. Der Zauberer kann im ersten Schritt des Blutzaubers erkennen, welcher Art die im Gegenstand gebundenen Arkanstrukturen sind.

Bei **zauberähnlichen Eigenschaften** handelt es sich um auslösbare Effekte, die der Wirkung eines Zaubers gleichkommen. Es ist hierbei irrelevant, ob sie mit einer Schlüsselgeste, einem Schlüsselwort oder eventuell automatisch ausgelöst werden,

Klassen

Kundiger
Magier
Priester (HH, HF,
WM)

Kosten

150 AP

Ort

Kultstätte

beispielsweise, wenn mit einer Waffe ein Treffer erzielt wird. Alles, was nicht ein reiner Bonus ist, wird als zauberähnliche Eigenschaft bezeichnet.

Der Zauberer erfährt bei seiner Analyse nicht nur die Wirkung der Eigenschaft, sondern weiß auch, wie sie aktiviert wird (Schlüsselgesten oder -worte), wie anstrengend die Aktivierung für den Anwender ist (mentale Energie), wie oft sie noch angewendet werden kann (Anwendungen) und wie stabil das Manakonstrukt an sich ist (Magieverlust). Anhand der Komplexität des Manakonstrukts kann er zudem abschätzen, wie teuer es wäre, einen Gegenstand wieder aufladen zu lassen.

Es gibt auf Samyra keine magischen Gegenstände, die dauerhaft wirkende zauberähnliche Eigenschaften haben. Diese Effekte müssen immer durch etwas ausgelöst werden (vgl. *Magie binden*, Seite 273).

Eine Ausnahme bilden verfluchte Gegenstände. (vgl. *Magie binden*, Seite 277).

Nebenwirkungen bezeichnen negative Effekte, die durch den Gebrauch des Gegenstandes hervorgerufen werden. Üblicherweise treten sie auf, wenn man zu lange der Magie einer aktivierten zauberähnlichen Eigenschaft ausgesetzt ist.

Nebenwirkungen gelten als magische Eigenschaft des Gegenstandes und müssen entsprechend separat analysiert werden. Sie werden nicht automatisch zusammen mit einem anderen Effekt herausgefunden.

Eine Abenteurergruppe hat in einer uralten Ruine einen wunderschönen Streitkolben gefunden, der keinerlei Anzeichen einer Alterung zeigt. Dass es sich um einen magischen Gegenstand handelt, hat der Zauberer der Gruppe schon mittels Magie erkennen herausgefunden. Nun möchten die Spieler allerdings die genauen Werte erfahren. Also beginnt der Zauberer mit dem Ritual zum Identifizieren.

Der Spielleiter weiß, dass es sich um einen Streitkolben +1/+2 handelt, der 1W6 zusätzlichen Schaden anrichtet, wenn der Gegner LE durch einen Angriff verliert. Außerdem kann er mittels eines Schlüsselwortes

in eine Fackel verwandelt werden (Lichtzauber). Wird nach Beendung des Lichtzaubers nicht wenigstens eine Stunde bis zur nächsten Aktivierung gewartet, erleidet die Person, die das Schlüsselwort spricht 1W6 KE durch eine kleine Feuerkugel, die sich aus dem Streitkolben löst.

Nachdem der Zauberer 1 LE geopfert hat und eine Güte von 5 mit der Fertigkeit Blutmagie angesammelt hat, erhält er vom Spielleiter die Information, dass insgesamt 5 Eigenschaften im Gegenstand sind: 2 Bonusse (Angriff und Schaden), 2 zauberähnliche Eigenschaften (zusätzlicher Schaden und Lichtzauber) sowie eine Nebenwirkung.

Der Zauberer entschließt sich, zunächst eine zauberähnliche Eigenschaft zu identifizieren. Das kostet ihn 5 LE und er muss eine Güte von $5 \times 5 = 25$ ansammeln. Als Ergebnis erhält er die Informationen zu einer zauberähnlichen Eigenschaft: Er erfährt, dass ein Lichtzauber auf KS 3 im Streitkolben gebunden ist. Das Auslösen erfolgt über die Aussprache des Schlüsselwortes „Licht“ auf Hulti und kostet den Anwender 2 ME. Es sind noch 11 Anwendungen in der Waffe gespeichert. Bei jeder Aktivierung besteht die Möglichkeit des Magieverlustes in Höhe von 2. Anhand der arkanen Struktur des eingebundenen Zaubers kann der Zauberer abschätzen, dass ein Aufladen voraussichtlich ungefähr 50 Zinn kosten würde.

Der Zauberer fährt damit fort, die Bonusse zu identifizieren. Er muss also für den ersten Bonus 4 LE opfern und eine Güte von 20 ansammeln. Daraufhin erfährt er vom Spielleiter, dass der Streitkolben einen Angriffsbonus von +1 hat. Nach dem Ansammeln von weiteren 15 Punkten Güte und 3 investierten LE, erhält der Zauberer außerdem die Werte für den Schadensbonus.

Die vierte Identifizierung kostet den Zauberer nur noch 2 LE und er muss eine Güte von 10 ansammeln. Anschließend bekommt er die Informationen über den Zusatzschaden. Er weiß daraufhin, wie dieser ausgelöst wird und wie hoch der Schaden ist.

Zuletzt wendet er sich der Nebenwirkung zu. Das Identifizieren dieser letzten Eigenschaft kostet ihn nur noch 1 LE und er muss eine Güte von 5 Punkten erreichen. Nach Abschluss des Rituals erfährt er schließlich, welche schädlichen Effekte auftreten können, wenn man den Lichtzauber unsachgemäß anwendet.

Ixquis Auge

Das Ritual erschafft ein Auge, das der Zauberer steuern kann.

Materialien

Kreide	1 Z, VER 12
2 Achate	je 150 Z, VER 6
Tigerauge	50 Z, VER 8

Augenbinde

Die Augenbinde kann ein einfaches Stück Stoff sein. Wichtig ist, dass der Zauberer nichts mehr sehen kann, wenn er die Augenbinde trägt.

Ein Tigerauge ist ein Quarzstein, nicht das Auge einer Großkatze!

Ixqui ist die Sonnengöttin Chulufurs (vgl. Länderbeschreibung Chulufur, GRW 86). Die Bewohner des Landes glauben daran, dass Ixqui-Priester mit Hilfe von Magie all das sehen können, worauf die beiden Sonnen, die als „Die Augen Ixquis“ bezeichnet werden, blicken. Dieses Ritual könnte nicht zuletzt dafür verantwortlich sein, dass dieser Mythos entstanden ist, denn in Chulufur, wo es maßgeblich entwickelt wurde, wird es regelmäßig dafür eingesetzt, die Bürger zu überwachen. So kann der Eindruck entstehen, dass die Priester Informationsquellen besitzen, die über menschliche Grenzen hinausreichen.

Bevor der Zauberer den Blutzauber vorbereiten kann, muss er zunächst so genannte **Blutkreide** herstellen.

Dafür trinkt er die Kreide in seinem Blut, was ihn **5 LE** kostet, und dabei einige magische Verse aufsagen. Anschließend kann er damit beginnen, die nötigen Vorbereitungen für das Ritual zu treffen.

Er zeichnet mit der erzeugten Blutkreide unter ständigem Aufsagen magischer Formeln zunächst einen Kreis.

Außerhalb des Kreises platziert er die beiden Achate so, dass sie in gleicher Entfernung und auf gleicher Höhe links und rechts neben dem Kreis liegen.

Mit geschlossenen Augen lässt er anschließend jeweils einen Tropfen seines Blutes auf die Steine fallen.

Er verliert hierbei jeweils **1 LE** (also insgesamt 2). Danach verbindet er die Position der Steine mit zwei Punkten, die sich auf gegenüberliegenden Seiten des Kreises befinden.

Zum Abschluss legt er wiederum mit geschlossenen Augen das Tigerauge in das Zentrum des Kreises.

Er hält seine Augen weiterhin geschlossen und legt sich die Augenbinde um.

Mit einer letzten magischen Formel hockt er sich vor das Tigerauge und beendet damit die Vorbereitungen.

Für den gesamten Vorgang benötigt er ungefähr **eine Stunde**.

Gelingt ihm eine FP (Blutmagie), waren die Vorbereitungen erfolgreich. Er merkt das daran, dass die Augenbinde mit seinem Gesicht verschmilzt und er seine Augen nicht mehr öffnen kann.

Misslingt der Wurf, kann er die Augenbinde wieder abnehmen und von Neuem beginnen.

Sobald ihm durch die Augenbinde das Sehvermögen geraubt wurde, kann der Zauberer mit dem abschließenden Teil des Zaubers beginnen.

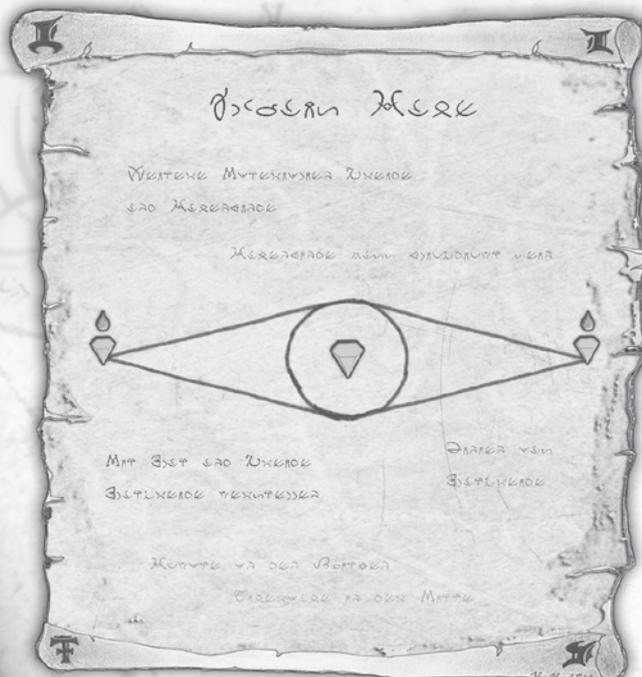
Er rezitiert einen alten, magischen Text, der ihn in eine tiefe Meditation versetzt. Währenddessen können Außenstehende beobachten, wie sich das Tigerauge vor dem Zauberer in einen etwa 3 cm durchmessenden Augapfel ver-

Klassen

Beschwörer
Finstermagier
Dämonologe
Illusionist
Kundiger
Magier
Priester (HF, WM)

Kosten

100 AP



wandelt und in eine Höhe von ungefähr einem Meter schwebt.

Sobald dieser Zeitpunkt erreicht ist, was ungefähr eine **halbe Stunde** dauert, kann der Zauberer mit Hilfe des schwebenden Augapfels wieder sehen.

Er sieht durch das magische Auge so, als würde er sich seiner eigenen Sehorgane bedienen.

Er kann den Augapfel per Gedankenkraft bewegen und sich damit bis zu **Rang x100 Meter** von seinem Aufenthaltsort (oder genauer gesagt: seinen natürlichen Augen) entfernen.

Er kann dabei beliebig die Höhe, in der der Augapfel schwebt, variieren.

Das Auge bewegt sich mit einer **BEW** von **24**.

Das Auge kann keine Lichtverhältnisse ausgleichen, selbst wenn der Zauberer normalerweise entsprechende Gaben hätte (*Nachtsicht*, *Dunkelsicht* etc.). Der Zauberer kann allerdings mehr Lebensenergie während des Rituals opfern, um dem Auge solche Fähigkeiten zu geben (auch wenn der Zauberer sie nicht hat).

Er zahlt bei der Erweckung des Auges **1 LE**, damit es die Möglichkeit der **Nachtsicht** (GRW 326) hat. Soll es sogar **Dunkelsicht** (GRW 319) beherrschen, muss der Zauberer dafür **3 LE** opfern. Zusätzlich oder alternativ zu *Nacht-* bzw. *Dunkelsicht* kann der Zauberer dem Auge für **einigen weiteren LE** die Fähigkeit der **Infrarotsicht** (GRW 322) verleihen.

Wird das Auge entdeckt oder sogar attackiert, löst es sich auf und der Zauber wird dadurch **beendet**. Der Zauberer kann das Ritual jederzeit per Gedankenkraft abbrechen.

Entfernt sich das Auge weiter als die erlaubte Entfernung, wird der Zauber ebenfalls beendet. In allen Fällen zerfällt die Augenbinde zu Staub und der Zauberer sieht wieder wie üblich.

Wird der Zauberer während seiner Meditation jedoch verletzt (verliert er also LE), bricht der Zauber abrupt ab und die Augenbinde löst sich nicht.

Es gibt keine Möglichkeit, diesen Zustand rückgängig zu machen; der Zauberer ist unwiederbringlich blind.

Kompass der Wünsche

Das Ritual erzeugt einen Kompass, der immer in die Richtung eines begehrten Objektes oder einer begehrten Person zeigt.

Materialien

Silberpulver 150 Z, VER 6
[Silberschale] 2 Z, VER 10
[Silbernadel] 1 Z, VER 8

Wasser

Klassen

Dämonologe
Druide
Hexe
Kundiger
Magier
Priester (HH, HE, LE)

Kosten

150 AP

Ort

Ritualplatz

Zur Vorbereitung des Rituals streut der Zauberer ein schlankes, langgezogenes gleichschenkliges Dreieck auf den Boden, das mit der Spitze voran genau nach **Norden** ausgerichtet sein muss.

Das Zentrum dieses Dreiecks nutzt er anschließend als Mittelpunkt für einen Kreis, dessen Durchmesser kleiner als die Länge des Dreiecks ist. Dadurch wird das Dreieck in drei Flächen geteilt: Der Bereich im Inneren des Kreises, sowie jeweils eine Fläche an der Spitze und an der Basis des Dreiecks außerhalb des Kreises.

Nun nimmt der Zauberer die Silberschale und lässt einige Tropfen seines Blutes hineinfallen. Soll das Ritual für eine andere Person durchgeführt werden, muss auch diese einige Tropfen Blut opfern.

Der Zauberer verliert **5 LE**, die Person, die von der Wirkung des Zaubers profitieren soll, muss ebenfalls **5 LE** investieren (führt der Zauberer das Ritual für sich durch, verliert er also insgesamt 10 LE). Ist das benötigte Blut in der Schale, füllt der Zauberer sie bis zum Rand mit Wasser auf und positioniert sie an der Spitze des Dreiecks.

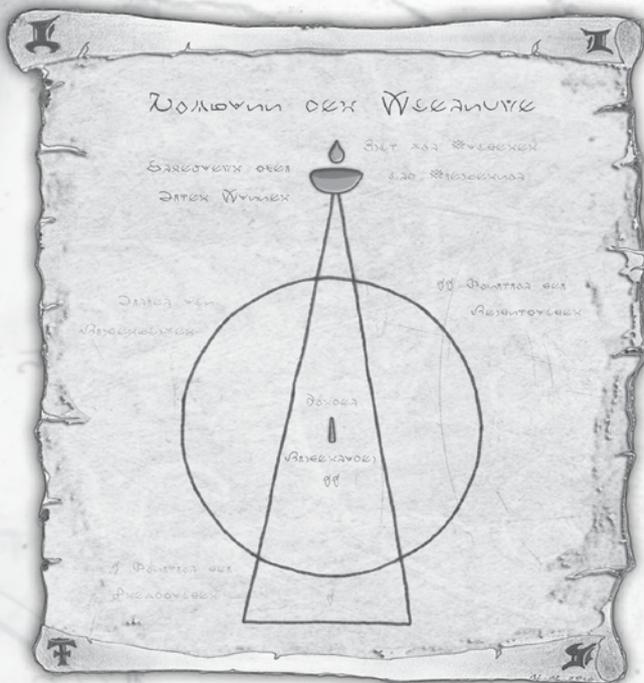
Abschließend legt er die Silbernadel genau nach **Norden** ausgerichtet in das Zentrum des Kreises.

Sind diese Vorbereitungen abgeschlossen, hockt sich der Zauberer in die Fläche an der Basis des Dreiecks außerhalb des Kreises und beginnt eine vorgeschriebene Melodie immer und immer wieder zu summen. Hat er mit der Fertigkeit *Blutmagie* eine **Güte von 10** angesammelt, erhebt sich die Silbernadel vom Boden und schwebt auf ungefähr anderthalb Meter Höhe. Dort verharrt sie und beginnt hell zu leuchten. Der Zauberer kann die Würfe zum Ansammeln der Güte alle **5 Minuten** durchführen.

Ist genügend Güte angesammelt, kann das Ritual weitergeführt werden.

Die Person, für die der Zauber durchgeführt wird, begibt sich in das Zentrum des Kreises und hockt sich direkt unter die schwebende Silbernadel.

Soll das Ritual auf den Zauberer wirken, wechselt er also die Position, summt aber die gesamte Zeit weiter. Handelt es sich um eine andere Zielperson, bleibt der Zauberer an Ort und Stelle und summt dort weiter die Melodie.



Sobald die Person im Mittelpunkt des Kreises Platz genommen hat, steigert der Zauberer die Lautstärke des Summens und wechselt nach und nach in einen lauten monotonen Gesang. Er verfällt dabei immer mehr in eine Art Ekstase.

Er muss wiederum mit der Fertigkeit *Blutmagie* eine Güte ansammeln, dieses Mal muss er jedoch mindestens **20 Punkte** erreichen. Würfe kann er alle **10 Minuten** durchführen.

Während dieses Vorgangs wird der Kompass auf den von der Person begehrten Gegenstand oder die begehrte Person geeicht. Im Folgenden wird zur besseren Lesbarkeit nur noch vom **begehrten Objekt** gesprochen.

Die Person muss zum begehrten Objekt tiefe und echte persönliche Gefühle (egal, welcher Art) haben und ein heftiges Verlangen empfinden, dieses aufzuspüren.

Sich einfach einen Sack voller Gold zu wünschen, wird zu keinem Erfolg führen – solche Wünsche hat nahezu jeder. Vielversprechender sind die Suche nach der Liebe seines Lebens, dem Erzfeind, einem wichtigen verloren gegangenen Gegenstand oder ähnliche Ziele.

Das begehrte Objekt muss der Person bekannt sein. Sie muss es mindestens einmal gesehen und berührt haben.

Existiert das begehrte Objekt nicht (mehr), hört die Nadel auf zu leuchten und das Ritual scheitert. Tritt dieser Fall nicht ein und hat der Zauberer genügend Güte angesammelt, unterbricht er seinen Gesang von einem Augenblick auf den nächsten.

Die Person im Zentrum des Kreises steht auf, nimmt die immer noch leuchtende und schwebende Silbernadel und legt sie vorsichtig auf die Oberfläche des Wassers in der Silberschale. Daraufhin wird die Nadel etwa einen Zentimeter in die Flüssigkeit einsinken. Das Wasser verfestigt sich und bildet eine glatte, durchsichtige Oberfläche über ihr.

Die Nadel wird sich schließlich auf die Richtung

des begehrten Objekts einstellen und in Abhängigkeit zur Entfernung entsprechend hell **leuchten**. Je näher sich das begehrte Objekt befindet, desto heller leuchtet die Nadel.

Das Leuchten lässt sich nicht unterbinden.

Der Kompass wird sich immer in Richtung des begehrten Objekts ausrichten.

Er ist nahezu unzerstörbar und kann durch keinerlei Einwirkungen von der Anzeige der richtigen Richtung abgebracht werden. Ist das Objekt nur noch **einen Meter** vom Kompass entfernt, verfliegt der Zauber. Der Kompass wird sich in diesem Falle auf Norden einstellen und kann ganz normal zur Bestimmung der Himmelsrichtung genutzt werden.

Obwohl der Kompass für die Wünsche einer bestimmten Person hergestellt wird, kann er von jeder beliebigen Person abgelesen werden. Solange er nicht in die Nähe des Zieles gebracht wurde, wird er sich immer auf das begehrte Objekt ausrichten. Die Magie überdauert dabei auch den Tod der Person.

Jede Person darf maximal **einen** aktiven Kompass der Wünsche bei sich tragen.

Mehrere Kompass lenken sich gegenseitig ab, so dass sie alle in völlig willkürliche Richtungen zeigen.

Außenstehende Zauberer verlangen üblicherweise ungefähr 250 Zinn für das Herstellen eines *Kompass der Wünsche*.

Das Ritual der **Dämonologen** trägt den Namen **Dämonenkompass**.

Es kann nur auf einen Dämonologen gewirkt werden (also entweder auf den Zauberer oder auf einen anderen Angehörigen der Klasse).

Der erzeugte Kompass zeigt immer die Richtung zum **nächsten** Dämon. Wird dieser erreicht, erlischt die Wirkung des Kompasses nicht, sondern er richtet sich in Richtung des nächsten Dämons aus.

Für alle Personen außer Dämonologen zeigt der Kompass nach Norden.

Das **druidische** Ritual wird auch als **Energiekompass** bezeichnet und kann nur auf Druiden angewandt werden.

Der Kompass zeigt immer in Richtung einer bestimmten Weltenenergie. Der Zauberer kann dabei bestimmen, ob er das Gerät auf die *Foquira* oder das *Yustoul* eichen möchte. Die Nadel zeigt immer in die Richtung, in der die jeweilige Energie im Vergleich zum Standpunkt des Druiden stärker ist. Das Leuchten variiert abhängig von der Kraft der gewählten Energie am Standpunkt des Druiden.

Ein Energiekompass wirkt nur bei Druiden.

Bei allen anderen Personen zeigt er ganz normal nach Norden.

Druiden nutzen für das Ritual eine

Holzschale (2 S, VER 12) und einen Holzsplitter, den sie aus einem toten Stück Holz brechen können.

Priester (HH) können den Kompass nur auf Gegenstände einstellen, die einen **hohen Wert** haben (mindestens 250 Zinn). Es muss sich aber nicht zwingend um einen hohen Materialwert handeln. Auch Gegenstände mit einem großen ideellen Wert sind möglich (diese gelten als unbezahlbar).

Der Kompass, den **Priester (HF)** erstellen können, kann nur auf Personen geeicht werden,

die sich einer **schweren Straftat** (vgl. GRW 79) schuldig gemacht haben.

Alternativ kann er auf **Diebesgut** mit einem Wert von mindestens 500 Zinn eingestellt werden (auch hier gelten Gegenstände mit ideellem Wert, insbesondere beispielsweise rituelle Gegenstände, als unbezahlbar).

Das Ritual der **Priester (LE)** kann nur Kompassse erzeugen, die zu begehrten **Personen** führen.

Die Gefühle dieser Personen gegenüber müssen **positiv** sein, also beispielsweise Liebe, starke familiäre Bande oder Ähnliches.

Körpertausch

Das Ritual versetzt den Zauberer dauerhaft in einen anderen Körper.

Materialien

frische Leiche

Zeichenkohle 1 Z, VER 12
2 schwarze Kerzen je 2 Z, VER 8
Rauchkräuter 5 Z, VER 6

Rauchkräuter sind ein Gemisch aus Kräutern, die beim Verbrennen dichten Rauch entwickeln und unterschiedliche Duftstoffe freisetzen.

Klassen

Finstermagier
Hexe
Kundiger (Dämon)
Priester (Chaos)

Kosten

200 AP

Ort

Kultstätte

Um einen *Körpertausch* durchzuführen, muss der Zauberer zunächst eine **humanoide** Leiche organisieren. Es muss sich um den Körper der Rasse handeln, der auch der Zauberer angehört. Das Geschlecht ist jedoch unerheblich. Kaufen kann er die Leiche verständlicherweise nicht (zumindest nicht beim Krämer um die Ecke).

Alternativ kann ein **lebendes** humanoides Wesen für das Ritual verwendet werden. Den meisten Zauberern ist es jedoch zu anstrengend, sich mit einem schreienden und sich wehrenden Wesen während des Zaubers auseinandersetzen zu müssen. Zumal dann noch der Aufwand mit der Fixierung des Opfers hinzukommt – die Arbeit mit einer Leiche ist einfach um einiges leichter.

Wird eine Leiche genutzt, darf der Tod maximal **ein Monat** zurückliegen.

Anfängliche Verwesung oder Verletzungen stellen kein Problem dar, sie werden im Laufe des Rituals behoben. Solange die Leiche an einem Stück ist und nicht zerhackt wurde, ist sie für den Körpertausch geeignet.

Zur Durchführung des Rituals zeichnet der Zauberer mit der Zeichenkohle zwei Kreise, die sich etwas überschneiden. Um die Schnittfläche herum zeichnet er ein Viereck, so dass zwei Ecken auf den Mittelpunkten der beiden Kreise und die beiden anderen Ecken genau auf Höhe der Überschneidung

außerhalb der Kreise liegen.

Auf die außerhalb liegenden Eckpunkte stellt er jeweils eine schwarze Kerze.

In der Mitte der Überschneidungsfläche platziert er anschließend die Rauchkräuter, die er mit einer großen Menge seines eigenen Blutes trinkt. Er verliert so viel Lebensenergie, dass er danach nur noch **einen Punkt übrig** hat.

Er ist dadurch erheblich geschwächt, kann sich kaum noch auf den Beinen halten und benötigt für den Rest des Rituals einen Helfer, der die notwendigen körperlichen Arbeiten erledigt.

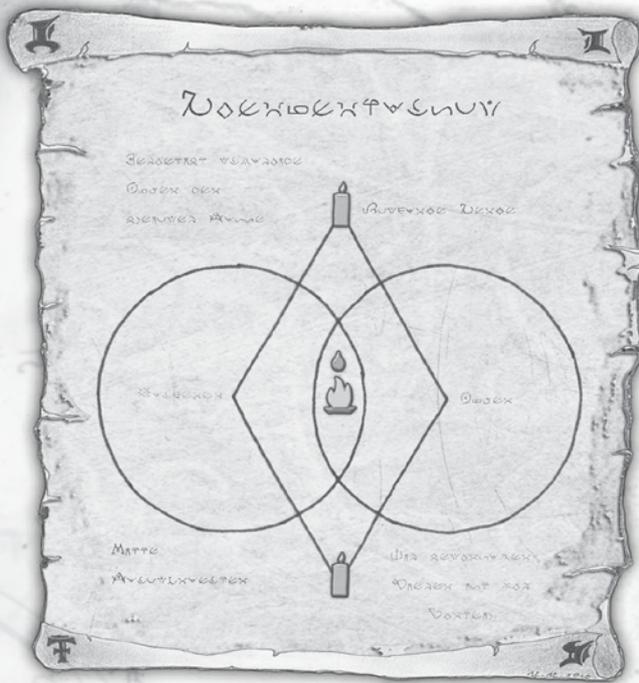
Der Helfer muss nun die Leiche in der Mitte eines Kreises positionieren (es ist egal, welchen Kreis er wählt). Der Zauberer legt sich erschöpft in den anderen Kreis.

Nacheinander werden nun die beiden Kerzen entzündet und die Rauchkräuter in Brand gesetzt.

Gelingt dem Zauberer eine FP(Blutmagie), waren die Vorbereitungen erfolgreich und der entstehende Rauch verfärbt sich durch die geopfert Lebensenergie rot.

Misslingt der Wurf jedoch, erlöschen die Rauchkräuter und das Ritual ist für dieses Mal gescheitert.

Waren die Vorbereitungen erfolgreich, beginnt der Zauberer mit einem monotonen Singsang, der im Laufe der Zeit immer lauter wird. Die Rauchentwicklung der Kräuter wird durch das sich aktivierende Mana erheblich angeregt, so dass



sich die Bereiche der beiden Kreise nach und nach bis in eine Höhe von ungefähr 2 Metern mit blutrotem Rauch füllen.

Der Zauberer überträgt während dieser Zeit seine Lebenskraft auf die Leiche. Er muss hierfür mit der Fertigkeit *Blutmagie* eine Güte erreichen, die der **verlorenen Lebensenergie** entspricht (also sein LE-Maximum-1). Proben kann er alle **5 Minuten** durchführen.

Hat er die benötigte Güte erreicht, ist seine komplette Lebenskraft auf die Leiche übertragen worden. Durch die Anstrengungen verliert der Zauberer auch noch den letzten Punkt seiner verbleibenden Lebensenergie.

Er stirbt dadurch und wird in der Leiche wiedergeboren.

Durch die übertragene Lebensenergie wurden sämtliche Verletzungen oder Verwesungen des neuen Körpers entfernt.

Der Zauberer beherrscht in seinem neuen Körper im Grunde alle Fertigkeiten auf den gleichen Fertigungsstufen wie in seiner alten Gestalt.

Da es sich jedoch um einen neuen Körper handelt, der andere Voraussetzungen mitbringt, werden die Grundwerte für **körperliche Tätigkeiten** angepasst.

Akrobatik, Athletik, Heimlichkeiten, Abwehren, Ausweichen, Blocken, Waffengruppe 1-3 und *Widerstand* werden auf den Wert gesetzt, den die Leiche zu Lebzeiten hatte.

An Fertigungsstufen **erlernter** Fertigkeiten dieser Grundwerte, die **über** dem neuen Grundwert liegen, ändert sich nichts.

Liegen die FS **niedriger** als der neue Grundwert, werden sie auf den Grundwert erhöht (und gelten weiterhin als erlernt).

Alle anderen Grundwerte und Fertigkeiten beherrscht der Zauberer genauso wie mit seinem alten Körper.

Der Zauberer erhält außerdem die **KE** und **AUS** des neuen Körpers.

An seiner **mentalen** Energie ändert sich hingegen nichts.

Ebenso bleibt seine **Lebensenergie** unverändert, da diese während des Rituals vollständig vom alten auf den neuen Körper übertragen wurde.

Hatte der Zauberer **Sinnes-, magische** oder **sonstige Gaben**, werden diese ebenfalls auf den neuen Körper übertragen.

Eventuell vorhanden gewesene **körperliche Gaben** verliert er beim Transfer. Dafür bekommt er die körperlichen Gaben seiner neuen Gestalt, falls diese welche besitzt.

Wurde das Ritual mit einem **lebenden** Opfer durchgeführt, wurde dieses mit den eben beschriebenen Konsequenzen für seine körperlichen Fertigkeiten in den Körper des Zauberers transferiert.

Einen Körpertausch kann ein Zauberer maximal **alle 15 Jahre** durchführen.

Üblicherweise wird das Ritual von dunklen Zauberern genutzt, um sich von ihrem alternden Körper zu trennen und so ihr Leben auf magischem Wege zu verlängern.

Die Kenntnis, Verbreitung und Anwendung des Blutzaubers ist in keinem Land verboten, wird jedoch von den meisten Obrigkeiten nicht gut geheißen.

Die **Beschaffung der Leiche** (oder des Opfers) wird jedoch überall als **mittleres** bis **schweres Verbrechen** geahndet und erfüllt je nach Vorgehensweise den Tatbestand des Mordes, der Entführung, der Leichenschändung, der Nekrophilie, der Störung der Totenruhe oder anderer Vergehen.

Lagerplatz

Dieses Ritual präpariert einen Platz so, dass er witterungsgeschützt ist und eine konstante Temperatur hat.

Materialien

Für diesen Blutzauber werden keine vorgeschriebenen Materialien benötigt.

Klassen

Druide
Heiler
Kundiger (Naturgeist)
Priester (GW, KS, LE)
Schamane

Kosten

50 AP

Um einen *Lagerplatz* zu präparieren, zeichnet der Zauberer zunächst im Uhrzeigersinn einen Kreis auf den Boden, der maximal **Rang x2 Meter** Durchmesser darf.

Es ist für die Ausführung des Rituals egal, womit er den Kreis zeichnet. Wenn er keine anderen Hilfsmittel zur Verfügung hat, kann er ihn einfach mit dem Finger in den Sand zeichnen. Wichtig ist, dass die Linie keine Unterbrechung aufweist.

Anschließend schreitet er einmal gegen den Uhrzeigersinn magische Formeln murmelnd um den Kreis herum und lässt an mehreren Stellen einen Tropfen seines Blutes auf die Erde fallen. Er verliert dadurch insgesamt so viel **LE** wie der Durchmesser des Kreises in Metern.

Hat er den Kreis einmal umrundet, zieht er außerhalb und ungefähr einen halben Meter vom ersten entfernt einen weiteren Kreis im Uhrzeigersinn. Er benötigt bis zu diesem Zeitpunkt ungefähr eine **halbe Stunde**.

Anschließend begeben sich alle Personen, die den Lagerplatz nutzen sollen, in den inneren Kreis und der Zauberer beginnt, einige weitere magische Formeln aufzusagen.

Gelingt ihm nach Ablauf einer **halben Stunde** eine FP (Blutmagie), wird das Mana zwischen den beiden Kreisen aktiviert und dadurch der präparierte Platz nach Außen abgeschirmt.

Innerhalb des inneren Kreises wandelt sich der Bereich zu einem angenehmen Lagerplatz. Es herrscht unabhängig von der Witterung außerhalb des Kreises eine **konstante Temperatur** von etwa 20°C und es weht ein laues Lüftchen.

Neben dieser Behaglichkeit bietet der magische Lagerplatz Schutz vor sämtlichen störenden Kleintieren wie Mücken, Schlangen oder Ameisen.

Das aktivierte Mana sorgt außerdem dafür, dass Lebewesen einen Bogen um den Ort machen. Es werden also keine Kreaturen zufällig auf ihn stoßen, sondern nur, wenn sie ganz bewusst an diesen bestimmten Ort wollen.

Das um den Platz stürmende Mana verhindert ebenfalls, dass Licht nach außen dringt. Es ist also

problemlos möglich, im Inneren ein Lagerfeuer zu entzünden, ohne Gefahr zu laufen, dass der Lichtschein aus der Ferne entdeckt werden kann (der Rauch kann jedoch weiterhin gesehen werden).

Der Bereich außerhalb des Kreises wird allerdings auch nicht von einem in ihm brennenden Feuer erleuchtet (was nachteilig sein kann).

Schläft man **8 Stunden** durchgehend innerhalb des Kreises, gilt dieses als Schlaf auf einem bequemen Lager. Man regeneriert also nicht nur die üblichen KE, sondern hat auch die Möglichkeit zusätzliche LE wieder herzustellen (vgl. GRW 251).

Durch das aktivierte Mana kann kein Lebewesen aus dem Kreis hinaus- oder in ihn hineingelangen. Das Mana verursacht zwar keinen Schaden, wirkt allerdings wie eine unsichtbare, aber massive Mauer, die durch nichts zerstört werden kann. Leblose Objekte können das Mana allerdings problemlos durchqueren.

Der Zauber **endet**, wenn der Zauberer dieses wünscht, oder nach Ablauf von **Rang Stunden**.

Das Ritual kann nur unter **freiem Himmel** und auf natürlichem Untergrund ausgeführt werden.



Lebensrettung

Steht der Zauberer unter der Wirkung von Lebensrettung, wird er vollständig geheilt, wenn er tödlichen Schaden erleiden würde.

Materialien

Eisenspäne	15 Z, VER 10
Rostpulver	70 Z, VER 8
4 Rubine	je 100 Z, VER 4

Um das Ritual vorzubereiten, streut der Zauberer zunächst die Eisenspäne in Form eines Kreises auf den Boden. Der Kreis muss so groß sein, dass sich der Zauberer bequem in sein Inneres setzen kann (etwa 1 Meter Durchmesser).

Anschließend zeichnet er mit dem Rostpulver vier Dreiecke, so dass jeweils eine Spitze den Kreis berührt. Diese vier Punkte müssen den gleichen Abstand zueinander haben.

Ist dieser Aufbau abgeschlossen, hockt sich der Zauberer in eines der Dreiecke mit Blick zu der Spitze, die den Kreis berührt. Er vertieft sich in ein kurzes Gebet, das ungefähr **5 Minuten** dauert, und lässt anschließend einen Tropfen Blut auf die Verbindung zwischen Dreieck und Kreis fallen. Er verliert dabei **2 LE**. Danach platziert er im Zentrum des Dreiecks einen Rubin. Dieses Vorgehen wiederholt er für die anderen drei Dreiecke. Er verliert in Summe 8 LE.

Gelingt ihm im Anschluss eine FP(Blutmagie), sind die Vorbereitungen erfolgreich abgeschlossen worden.

Misslingt der Wurf, muss er den Aufbau erneut durchführen.



Nach einer erfolgreichen Probe kann er sich in das Zentrum des Kreises begeben, wo er sich hinknien und in einer demütigen Haltung ein Gebet beginnen muss.

Damit der Zauberer wirkt, muss der Zauberer mit der Fertigkeit *Blutmagie* eine **Güte von 50** ansammeln.

Er kann jeweils einen Wurf **pro Stunde** machen.

Selbst wenn er die Güte früher angesammelt haben sollte, dauert das Gebet **mindestens 8 Stunden**. Alle zwei Stunden beginnt einer der Rubine in einem tiefen Rot zu leuchten.

Erst wenn alle vier Edelsteine erstrahlen, kann das Ritual beendet werden.

Sinken nach dem erfolgreichen Ritual die LE des Zauberers auf **0 oder weniger**, werden **sofort** alle seine Energien bis auf das Maximum geheilt.

Es ist irrelevant, wie der Schaden zustande kommt. Selbst wenn er selbstverschuldet ist (z. B. durch den vorsätzlichen Sprung in eine Schlucht), wird Lebensrettung ausgelöst.

Eine schwere Verletzung, die normalerweise mit einem derart niedrigen LE-Stand einher geht, erleidet der Zauberer nicht.

Die Wirkung des Zaubers ist nach der Heilung **beendet**.

Für eine erneute *Lebensrettung* muss der Zauberer das Ritual ein weiteres Mal durchführen.

Lebensrettung wirkt nur, wenn die **Lebensenergie** des Zauberers versiegt. Auf KE, ME oder AUS hat sie keine Auswirkungen. Sie kann daher auch keine schweren Verletzungen, Bewusstlosigkeit oder Erschöpfung verhindern, die entstehen, wenn eine der genannten Energien auf 0 sinkt.

Der Zauberer sorgt nicht dafür, dass eventuell andauernde Schadenswirkungen aufgehoben werden.

Ist der Zauberer beispielsweise durch ein Gift gestorben, wirkt dieses auch nach der *Lebensrettung* weiter.

Lebensrettung hält maximal **Rang Jahre**. Wird sie innerhalb dieser

Klassen

Dämonologe
Finstermagier
Heiler
Kundiger (Dämon,
Gott)
Priester

Kosten

150 AP

Ort

Ritualplatz

Zeit nicht ausgelöst, erlischt der Zauber ohne seine Wirkung zu entfalten.

Das Ritual der **Dämonologen** rettet den Zauberer nur, wenn er den tödlichen Schaden durch einen **Dämon** erlitten hat.

Heiler können ihre Version dieses Blutzauers auch auf andere Personen wirken.

Sie müssen dafür bei der Vorbereitung einen deutlich größeren Kreis mit der Eisenspäne streuen, in dem sie zusammen mit dem Ziel des Zauers Platz nehmen können.

Sie benötigen dafür die **doppelte** Menge des Materials und zahlen entsprechend den doppelten Preis (also 30 Zinn).

Zur Durchführung des Zauers muss sich das Ziel in den Kreis setzen, an dem die vier Dreiecke anliegen, während sich der Heiler in den anderen der

beiden Kreise hockt.

Da allein die Materialkosten des Zauers bei dieser Durchführung mindestens 500 Zinn betragen und das Ritual zudem sehr zeitaufwändig ist, werden Heiler für die Durchführung auf eine andere Person mindestens **750 Zinn** verlangen.

Das Ritual von **Finstermagiern** und **Kundigen** mit dämonischem Lehrmeister ist pervertiert.

Zwar hat es im Grunde die gleiche Wirkung, der Zauberer wird jedoch nicht geheilt, sondern stirbt und wird in der **nächsten** Person wiedergeboren.

Das Opfer hat keine Möglichkeit, sich dagegen zur Wehr zu setzen.

Die Auswirkungen dieser Reinkarnation sind identisch mit denen eines **Körpertauses** (s. Seite 268). Befindet sich keine Person im Umkreis von **Rang x2 Kilometern**, stirbt der Zauberer und wird nicht wiedergeboren.

Liebeszauber

Ein Liebeszauber sorgt dafür, dass zwei Personen eine tiefe Zuneigung zueinander empfinden.

Materialien

[Metallschale]

2 Z, VER 10

Wasser

2 Holzplättchen

je 1 Haar der zu verbindenden Personen

Klassen

Hexe
Priester (LE)
Schamane

Kosten

50 AP

Der *Liebeszauber* ist ein sehr einfaches Ritual, das in nahezu identischer Form schon seit Jahrtausenden von den Schwesternschaften der Hexen genutzt wurde und auch unter schamanischen Völkern weit verbreitet war.

Mit dem Aufkommen der Blutmagie wurde der alte Zauber, der in seiner Urform auf einer Stärkung des Selbstbewusstseins und damit auf einer psychologischen Wirkung basierte, lediglich durch den Einsatz von Blut verstärkt. Seine Wirkung ist durch die ihm nun innewohnende Magie zuverlässiger geworden. Am eigentlichen Ritual hat sich jedoch nichts geändert.

Zunächst füllt der Zauberer die Metallschale ungefähr bis zur Hälfte mit Wasser (etwa ein Liter) und hängt sie über ein offenes Feuer, so dass das Wasser zu kochen beginnt.

Nun nimmt er die zwei Holzplättchen und schreibt darauf mit seinem Blut die Namen der beiden Personen, die vom Liebeszauber betroffen sein sollen. Er verliert dabei **2 LE**.

Beide Plättchen werden mit einem uralten Segen besprochen und anschließend in das kochende Wasser gelegt.

Daraufhin hockt sich der Zauberer vor das Feuer und wartet. Sobald sich das Blut vom Holz gelöst und mit dem Wasser vermischt hat, fischt er die Holzplättchen wieder

aus der kochenden und mittlerweile leicht zähflüssig gewordenen Flüssigkeit.

Gelingt ihm an dieser Stelle, bis zu der er ungefähr eine **halbe Stunde** benötigt hat, eine FP (Blutmagie), hat er seine bisherigen Schritte korrekt durchgeführt und kann mit dem Ritual fortfahren.

Misslingt der Wurf, kann er, nachdem die Metallschale abgekühlt ist, erneut mit dem Zauber beginnen.

Nach einem erfolgreichen Wurf nimmt der Zauberer ein weiteres Mal die beiden Holzplättchen zur Hand. Er muss sich zuvor gemerkt haben, welchen Namen er auf welches Stück geschrieben hat (die meisten Zauberer benutzen daher zwei verschiedenen geformte Plättchen). Auf jedes Holzstück legt er nun das Haar der jeweils anderen Person und fixiert es mit einem Tropfen seines Blutes darauf. Er verliert dabei insgesamt **2 LE**.

Er nimmt in jede Hand ein Holzplättchen, beginnt mit leicht federnden Schritten um die Feuerstelle zu gehen und dabei leise eine beruhigende Melodie zu summen.

Das macht er so lange, bis er mit der Fertigkeit *Blutmagie* eine **Güte von 20** angesammelt hat. Die nötigen Würfe darf er alle **5 Minuten** durchführen.

Hat er das Ansammeln der Güte abgeschlossen, dreht er sich zum Feuer und wirft die beiden Holzplättchen hinein.

Sobald sie die Flammen berühren, verpuffen sie in einer großen Rauchwolke, die nicht wie gewohnt davonfliegt, sondern von der kochenden Flüssigkeit in der Metallschale über dem Feuer aufgesogen wird.

Die während des Rituals entstandene leicht zähflüssige farb- und geschmacklose Flüssigkeit muss schließlich abkühlen und von einer der beiden Personen eingenommen werden. Der Zauberer kann sie alternativ in ein verschließbares Gefäß wie eine Phiole (1 Z, VER 8) abfüllen und der Person mitgeben, so dass sie sie zu einem späteren Zeitpunkt einnehmen kann. Die Flüssigkeit kann problemlos in Essen oder Getränke gemischt werden. Sie reicht für genau **eine** Anwendung. Die Flüssigkeit hat eine Haltbarkeit von **Rang Tagen**, danach entfaltet der Zauber keine Wirkung mehr.

Sehen sich die beiden im Zauber eingeflochtenen Personen das nächste Mal, nachdem eine der beiden die Flüssigkeit eingenommen hat, empfinden sie eine tiefe Zuneigung und Verbundenheit zueinander. Sie haben das Verlangen, Zeit miteinander zu verbringen, sich besser kennenzulernen und sich näher zu kommen.

Was sich daraus entwickelt, also ob sie eine Liebesbeziehung eingehen oder einfach nur enge Freunde bleiben, liegt jedoch nach wie vor an den beiden Beteiligten. Es sind beispielsweise Fälle bekannt, in denen das Ritual genutzt wurde, um eine Freundschaft zwischen den Häuptlingen verfeindeter Stämme zu erzeugen, um einen drohenden Krieg abzuwenden.

Es ist nicht zwingend erforderlich, dass sich beide Personen dazu bereit erklären, den Zauber auf sich wirken zu lassen. Solange die benötigten Haare vorhanden sind, kann der Zauber auf jede Person gewirkt werden.

Auf sich selbst kann der Zauberer den Liebeszauber jedoch nicht anwenden. Will er von dem Ritual profitieren, muss er sich an einen Kollegen wenden.

Außenstehende Zauberer verlangen in der Regel **50 bis 150 Zinn** für die Anwendung eines Liebeszaubers, wenn sie von einer der beiden beteiligten Personen den Auftrag dazu bekommen. Ihn für eine dritte Person anzufertigen, erhöht den Preis üblicherweise um das drei- bis fünffache.

Magie binden

Mit diesem Ritual ist es möglich, magische Gegenstände herzustellen.

Materialien

[Silberschale]	25 Z, VER 6
Goldpulver	100 Z je 500g, VER 2
Sternenstaub	50 Z je 500g, VER 2
Quecksilber	150 Z je 500g, VER 2

Sternenstaub ist eine Mischung aus verschiedenen zermahlenden Edelsteinen.

Alle Materialien sind nur in den Niederlassungen der Klassen erhältlich. Nur hier gelten die angegebenen Kosten und Verfügbarkeiten. Andernorts bekommt man die Zutaten nicht.

Die Arbeitsschritte dieses Rituals sind im Vergleich zu anderen Blutzaubern sehr einfach. Sie kosten den Zauberer jedoch eine enorme Menge an Lebensenergie, sind sehr zeitaufwändig und vor allem extrem kostspielig.

Magische Gegenstände bestehen nicht aus natürlichen Rohstoffen, wie sie in der Natur vorkommen, sondern müssen aus **magischen Materialien** hergestellt werden. Um diese zu produzieren, muss der Zauberer die oben genannten Rohstoffe in eine Silberschale füllen und eine bestimmte Menge Blut hinzugeben.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, woher das Blut stammen kann. Normalerweise stammt es aber

vollständig vom Zauberer.

Es ist möglich, die Lebensenergie anderer Personen zu nutzen. Dabei muss allerdings mindestens die **Hälfte** des benötigten Blutes vom Zauberer stammen. Die andere Hälfte kann von einem oder mehreren beliebigen humanoiden Wesen stammen.

Alternativ kann der Zauberer vollständig auf sein eigenes Blut verzichten und nur die Lebensenergie einer einzelnen anderen Person einsetzen. In diesem Falle ist der daraus entstehende magische Gegenstand nur von dieser Person nutzbar. Man spricht dann nicht mehr nur von einem magischen, sondern von einem **personalisierten** Gegenstand.

Klassen

Dämonologe
Druide
Elementarist
Finstermagier
Kundiger
Magier
Priester
Schamane

Kosten

250 AP

Möchte der Zauberer einen für sich personalisierten Gegenstand erschaffen, muss er sich an einen Kollegen wenden. Durch den Einsatz seines eigenen Blutes erschafft ein Zauberer mit dem Ritual immer allgemein nutzbare magische Gegenstände.

Das Herstellen von **500 Gramm** Rohmaterial kostet die oben genannte Menge an Zinn und erfordert das Zuführen von **6 LE**, unabhängig von der Wirkung, die der erschaffene Gegenstand haben soll.

Sind alle Zutaten in der Schale gesammelt, beginnt der Zauberer umfangreiche magische Formeln auf die Materialien anzuwenden. Im Laufe des **18-stündigen** Prozesses verbinden sich die Komponenten zu einem Stück des gewünschten Materials, wenn dem Zauberer eine FP(Blutmagie) **gelingt**.

Misslingt der Wurf, ist während des Rituals etwas falsch gelaufen und die aufgewendeten Zutaten sind **unbrauchbar** geworden.

Es ist problemlos möglich, zwischen der Herstellung mehrerer Portionen Rohstoffe zu pausieren, um LE zu regenerieren.

Der Zauberer kann jedes Material mit dem Ritual erschaffen: Metalle, Stoffe, Leder, Hölzer, Edelsteine und vieles mehr. Das erzeugte Material ist nicht von einem natürlichen Rohstoff zu unterscheiden und hat die gleichen Eigenschaften wie dieser. Es kann also insbesondere genauso bearbeitet werden.

Die Ausnahme bilden **Druiden**, die kein magisches Material herstellen können, das Metall entspricht. Das Ritual erschafft **immer** 500 Gramm eines Materials. Es ist nicht möglich kleinere oder größere Mengen zu erzeugen. Der Zauberer kann außerdem nur **festen Stoffe** herstellen; Flüssigkeiten oder Gase können nicht produziert werden.

Das erzeugte Material ist speziell für den gewünschten Gegenstand vorbereitet und darauf geeicht, die entsprechende Magie aufzunehmen.

Überschüssige Rohstoffe können somit nicht für die Herstellung anderer magischer Gegenstände genutzt werden, selbst dann nicht, wenn sie die gleichen magischen Eigenschaften haben sollen.

Hat der Zauberer das für den Gegenstand benötigte Material produziert, kann er es an einen Handwerker geben, der es weiter verarbeitet. Der Zauberer kann die Herstellung des Gegenstands nicht selbst übernehmen.

Die gesamte Zeit, die der Handwerker an dem Gegenstand arbeitet, sitzt der Zauberer in einer tiefen Meditation versunken in seiner Nähe und flechtet die nötigen magischen Strukturen in das Material, während daraus der gewünschte Gegenstand entsteht.

Je nach Gegenstand kann die Herstellung einige Tage bis hin zu vielen Wochen dauern.

Jeden Tag muss dem Zauberer eine Probe auf *Blutmagie* gelingen.

Misslingt der Wurf nur ein einziges Mal, ist das gesamte Ritual gescheitert und der

erzeugte Gegenstand nicht magisch.

Ein magischer Gegenstand entfaltet nur dann seine Wirkung, wenn er **vollständig** aus magischem Material hergestellt wird.

Werden beispielsweise zwei magische Stoffteile mit einem normalen Faden zusammengenäht, hat der entstandene Gegenstand keinerlei magische Eigenschaften.

Das heißt, dass der Zauberer an **alle** benötigten Teile bei der Herstellung der Materialien denken muss. Es ist nicht möglich, den Herstellungsprozess einen oder mehrere Tage zu unterbrechen, um fehlende Rohstoffe nachzuproduzieren.

Ist der Gegenstand hergestellt und sind alle Proben gelungen, muss der Zauberer die magische Wirkung mit einer bestimmten Menge **Lebensenergie** aktivieren (s. u.), indem er eine entsprechende Menge an Blut auf den Gegenstand gibt. Dabei muss er eine letzte, nur wenige Sekunden dauernde magische Formel aufsagen.

Soll ein personalisierter Gegenstand hergestellt werden, muss auch dieses Blut komplett vom zukünftigen Besitzer stammen.

Magische Gegenstände sehen immer wie neu aus. Sie verdrecken nicht und zeigen keinerlei Anzeichen ihres Alters. Sie sind allerdings genauso leicht zerstörbar wie ein vergleichbarer Gegenstand aus natürlichen Rohstoffen.

Stellt man einen magischen Gegenstand nicht selbst her, muss man zunächst einen Zauberer finden, der nicht nur das Ritual beherrscht, sondern auch den entsprechenden Rang hat, um die gewünschten Verzauberungen durchzuführen (s. u.). Es kann davon ausgegangen werden, dass man diesen in **Magiergilden** in Städten mit mindestens 10.000 Einwohnern finden kann. Alle anderen Klassen stellen magische Gegenstände nur für Mitglieder ihrer Vereinigungen her.

Damit ein Zauberer einen magischen Gegenstand herstellt, muss man ihm einiges dafür zahlen. Normalerweise verlangen außenstehende Zauberer

Materialkosten x2 + Rang x100 Zinn

im Voraus, bevor sie überhaupt mit der Herstellung des Materials beginnen.

Nach der Aktivierung der magischen Energien ist zudem eine weitere Zahlung in Höhe der hierfür insgesamt benötigten **LE x100 Zinn** fällig. Es werden nur die LE für die Aktivierung berechnet. Die LE für das Herstellen des Materials werden nicht berücksichtigt. Es ist unerheblich, ob der Zauberer die LE allein aufgebracht hat oder ob sie auf mehrere Personen aufgeteilt wurden.

Üblicherweise werden außenstehende Zauberer maximal die Hälfte der LE beisteuern. Es kann davon ausgegangen werden, dass ein auf dieses Ritual spezialisierter Zauberer insgesamt **15 + Rang x2 LE** besitzt, die er in das Ritual einbringen kann. Wird mehr als das Doppelte dieses Wertes benötigt, muss ein Zauberer mit einem höheren Rang gesucht werden. Hat der Zauberer schon Rang 15, ist die Herstellung des gewünschten Gegenstandes

nicht möglich.

Weigert sich der Auftraggeber, seine Lebensenergie für die benötigte LE einzusetzen, oder kann er die erforderliche Menge nicht aufbringen, müssen weitere Personen hinzugezogen werden. Dieses erhöht die Kosten um je **100 Zinn pro LE**, die von einer anderen Person beigesteuert wird (wenn der Auftraggeber keine anderen Absprachen trifft).

Zusätzlich zu diesen Kosten muss der Handwerker für die Herstellung des Gegenstandes bezahlt werden. Als Faustregel kann man davon ausgehen, dass er die Hälfte des Verkaufspreises eines nicht magischen Gegenstandes als Lohn bekommt (s. Preislisten, GRW 440ff). Normalerweise fallen diese Kosten jedoch bei den großen Summen, die der Zauberer bekommt, nicht ins Gewicht.

Im Gegenzug zu den hohen Kosten kann davon ausgegangen werden, dass die Herstellung eines magischen Gegenstandes nicht scheitert, wenn man einen außenstehenden Zauberer anheuert. Das Durchführen aller benötigter Proben entfällt daher. Sie müssen nur abgelegt werden, wenn ein Spielercharakter dieses Ritual anwenden will.

Neben den im Folgenden genannten Möglichkeiten gibt es mit Sicherheit noch andere magische Gegenstände. Diese sind jedoch unüblich und oftmals Relikte aus vergangenen Zeiten (z. B. der *Stärkegürtel*, der im Grundregelwerk vorgestellt wird).

Kann ein Gegenstand nicht nach dem folgenden Schema erschaffen werden, gibt es in der heutigen Zeit **keine Möglichkeit**, ihn zu produzieren.

Bonuse

Waffen können einen Angriffs- und Schadensbonus erhalten.

Schilder können mit einem Bonus auf die Fertigkeit Blocken und auf den Blockwert belegt werden.

Rüstungen und Rüstteile können einen Bonus auf den gewährten Rüstungsschutz geben.

Jeder dieser Bonuse kann maximal so hoch sein, wie der **Rang des Zauberers/5** (abgerundet), liegt also zwischen +0 und +3.

Jeder Bonus benötigt dabei Lebensenergie in Höhe seines **Wertes** (mindestens aber einen Punkt LE) **pro Kilogramm** Gewicht (aufgerundet) des Gegenstandes.

Zusatzschaden

In einer **Waffe**, einem **Schild** oder einer **Rüstung** können magische Strukturen eingewoben werden, die unter bestimmten Bedingungen zusätzlichen Schaden verursachen.

Die aufzubringende Lebensenergie ist abhängig vom **Durchschnitt** des zusätzlichen Schadens, unabhängig davon, wie oft dieser ausgelöst wird und um welche Art Schaden es sich handelt.

Die Höhe des Zusatzschadens kann vom Zauberer selbst festgelegt werden. Der maximal mögliche Durchschnittsschaden liegt bei **Rang des Zauberers/2**. Es kann sich entweder um einen festen Wert handeln oder der zusätzliche Schaden wird bei jedem Auslösen neu ausgewürfelt.

Pro Punkt Durchschnittsschaden muss **1 LE** geopfert werden.

(Der Durchschnittsschaden eines W6 beträgt 3,5 – gerundet also 4.)

Damit der Gegner den Zusatzschaden erleidet, muss er durch die Erfüllung einer Voraussetzung **ausgelöst** werden.

Zusatzschaden in **Schilden** wird ausgelöst, wenn durch ein erfolgreiches *Blocken* **sämtlicher** Schaden eines Angriffs abgefangen wurde. Es wird immer die Energie des Gegners betroffen, an der der Träger des Schildes Schaden erlitten hätte.

Der in **Rüstungen** gebundene Zusatzschaden wird ausgelöst, wenn die Rüstung durch einen Angriff getroffen wurde. Das passiert immer dann, wenn eine Probe auf *Abwehren* oder *Ausweichen* **vollständig** misslingt. Zusatzschäden in Rüstungen verursachen beim Gegner immer LE-Schaden.

Bei **Waffen** wird Zusatzschaden durch das Anrichten von normalem Waffenschaden (also durch einen erfolgreichen Angriff) ausgelöst. Der Zauberer hat bei diesen Gegenständen jedoch deutlich mehr Einflussmöglichkeiten, wann der Schaden angerichtet wird.

Je nachdem unter welchen Bedingungen der zusätzliche Schaden verursacht werden soll, muss der Zauberer unterschiedlich viel zusätzliche Lebensenergie in den Gegenstand einfließen lassen. Zusätzlicher Schaden, der nur beim Anrichten von **LE-Schaden** ausgelöst wird, kostet **6** zusätzliche LE. Soll er nur beim Anrichten von **KE-Schaden** ausgelöst werden, kostet dieses ebenfalls **6** zusätzliche LE. Soll der Schaden beim Anrichten von **LE- oder KE-Schaden** (also bei jedem erfolgreichen Treffer) ausgelöst werden, müssen **12 LE** mehr investiert werden.

Wird der zusätzliche Schaden nur ausgelöst, wenn mit der Waffe eine bestimmte **Schadenzahl** erreicht wird (beispielsweise Maximalschaden, Minimalschaden, Wurf eines Paschs bei Waffen mit 2W6 Schaden etc.), muss der Zauberer **2 LE** mehr investieren.

Soll der Schaden angerichtet werden, wenn ein Treffer nur aufgrund des magischen **Angriffsbonusses** zustande kommt, zahlt der Zauberer nochmals LE in **Höhe des Angriffsbonusses**.

Zusatzschäden in Waffen richten normalerweise Schaden an der Energie an, die der Gegner aufgrund seiner Verteidigung durch den normalen Angriff verliert (also entweder LE oder KE).

Der Zauberer kann sich auch entscheiden, dass der Schaden immer an einer bestimmten Energie angerichtet werden soll, also immer **LE** oder **KE** reduziert, unabhängig vom verursachten Waffenschaden. Er kann sich alternativ entscheiden, durch den Zusatzschaden die **ME** oder **AUS** des

Opfers zu verringern.

Die Wahl verändert die LE-Kosten des Zaubers **nicht**.

Es ist nicht möglich, dass ein Zusatzschaden gleichzeitig unterschiedliche Energien reduziert.

Alternativ kann der Zauberer beim Zusatzschaden von Waffen eine Schadensart wählen, die den Verwender um den angerichteten Betrag **heilt** (normalerweise LE, es kann aber auch jede andere Energie gewählt werden). Beim Gegner wird dadurch immer die Energie reduziert, die beim Angreifer geheilt wird. Diese Variante erhöht die LE-Kosten um **12** Punkte.

Der Zauberer ist bei der Wahl des Zusatzschadens in Waffen, Schilden und Rüstungen (wenn er sich gegen LE oder KE richtet) nicht auf physischen Schaden beschränkt. Er kann auch bestimmen, dass es sich um **magischen Schaden** handelt, der den gleichen Regeln folgt, wie der von Zaubern angerichtete Schaden (s. „Magischer Schaden“ auf Seite 19).

Die einzige Ausnahme bildet Feuerschaden, der keinen nachfolgenden Brandschaden auslöst.

In seltenen Fällen wird als Zusatzschaden ein normaler **Zauberspruch** ausgelöst.

In diesem Falle muss der Zauberer zum einen den gebundenen Zauberspruch **selbst** beherrschen und zum anderen Lebensenergie in Höhe der **KS+Kosten** des Zaubers aufbringen.

Er darf dabei nur Zauber wählen, gegen die man sich mit *Magieresistenz* wehren kann und die eine erzwungene Ankopplungsstelle benötigen. Die eingeflochtenen Zauber wirken immer auf das getroffene Ziel.

Der Zauberer kann maximal die **KS** binden, auf der er den Zauber selbst beherrscht. Die Summe aus KS und Kosten darf seinen **Rang** nicht übersteigen.

Er kann sich ebenfalls entscheiden, die KS des Zaubers **zufällig** bestimmen zu lassen. Sie wird in diesem Falle bei jedem Auslösen durch einen Wurf mit **1W6** festgelegt (und kann dabei auch die eigentlich nicht mögliche KS 6 erreichen) und benötigt Lebensenergie in Höhe von **4+Kosten** des Zaubers. Diese Summe darf den **Rang** des Zauberers nicht übersteigen. Folglich ist diese Variante frühestens möglich, wenn der Zauberer Rang 5 erreicht hat.

Alle ausgelösten Zusatzschäden haben normalerweise einen Wert für **Magieverlust** (s. u.), auf den bei jeder Auslösung gewürfelt werden muss. Soll dieser eliminiert werden, **verdoppeln** sich die LE-Kosten, die für den Durchschnittsschaden aufgebracht werden müssen.

Eine Waffe, ein Schild bzw. eine Rüstung kann immer nur **einen** Zusatzschaden haben.

Rüstungsabzüge verringern

Durch eine magische Verringerung der Last einer **Rüstung** auf bis zu einem Zehntel ihres eigentlichen Gewichts sowie die Veränderung der Beweglichkeit des Materials ist es möglich, die Abzüge, die schwere und sperrige Rüstungen mit sich bringen, zu reduzieren.

Für jeweils **einen Punkt**, um den ein beliebiger Abzug reduziert werden soll, muss der Zauberer **1 LE je 5 Kilogramm** (aufgerundet) des ursprünglichen Gewichts der Rüstung zahlen.

Er kann die Abzüge der Rüstung in Summe um maximal **Rang/3** (aufgerundet) Punkte reduzieren.

Eingeflochtene Zauber

Magische **Kleidungs-** und **Schmuckstücke** sowie **Zauberstäbe** haben in ihrer Struktur allgemeine Zaubersprüche eingeflochten, die mittels einer Schlüsselgeste oder eines Schlüsselwortes ausgelöst werden können.

Man kann diese Möglichkeit natürlich auch bei Waffen und Rüstungen nutzen, in der Regel steigen dadurch die LE-Kosten jedoch so immens hoch, dass diese Möglichkeit üblicherweise nicht ausgeschöpft wird.

Damit ein Zauber in einem Gegenstand gebunden werden kann, muss der Zauberer ihn **selbst** beherrschen.

Er muss bei der Herstellung **pro Kilogramm** (aufgerundet) Gewicht des Gegenstandes so viele LE investieren, wie die **KS+Kosten** des Zaubers betragen.

Er darf dabei maximal eine **KS** wählen, auf der er den Zauber selbst beherrscht. Die Summe aus KS und Kosten darf seinen **Rang** nicht übersteigen.

Der Zauberer kann die KS auch dem **Zufall** überlassen. Sie wird in diesem Falle bei jedem Auslösen mit **1W6** bestimmt und kann dadurch auch die eigentlich nicht mögliche KS 6 erreichen. Für diese Variante müssen **4+Kosten** LE eingesetzt werden.

Handelt es sich bei eingeflochtenen Zaubern um Sprüche, die nicht auf den Zauberer, sondern auf ein anderes Wesen oder Objekt wirken, entfalten sie ihre Wirkung bei einer Aktivierung nur, wenn man mit dem Gegenstand ein entsprechendes Ziel **berührt**. Sie treffen in jedem Falle nur das berührte Ziel, selbst wenn sie normalerweise auf mehrere Opfer wirken würden.

Zauber, die auf einen bestimmten **Bereich** wirken, ohne dabei ein Wesen oder Objekt als Ziel zu haben, wirken um den magischen Gegenstand herum.

Es ist durch spezielle Techniken möglich, durch magische Gegenstände die **Fertigkeiten** des Anwenders zu erhöhen. Diese Werteerhöhungen zählen ebenfalls zu den eingeflochtenen Zaubern.

Pro Punkt, um den eine Fertigkeit bei Aktivierung des Gegenstandes erhöht werden soll, muss der Zauberer 1 LE investieren. In diesem Zusammenhang zählt auch die **BEW** eines

Charakters als Fertigkeit.

Es kann pro Fertigkeit maximal ein Bonus in Höhe des **Rangs** des Zauberers eingeflochten werden. Zudem können insgesamt maximal **Rang** Fertigkeitserhöhungen eingeflochten werden.

Es ist außerdem möglich, magische Gegenstände so aufzubauen, dass sie beim Anwender eine **Gabe** auslösen. Diese Variante ist sehr aufwändig und fordert den Einsatz von so viel Lebensenergie wie das **Dreifache** der Kosten der Gabe.

Ein Zauberer kann nur Gaben in einen Gegenstand einflechten, die bei der Charakter-Erschaffung maximal so viele Punkte kosten würden wie sein **Rang/3** (abgerundet).

Alle eingeflochtenen Zauber haben die für magische Gegenstände typischen Merkmale (vgl. GRW 375): Sie haben nur eine begrenzte Anzahl an **Anwendungen**, kosten den Anwender eine geringe Menge an **mentaler Energie**, wenn sie ausgelöst werden, und sie können einen **Magieverlust** erleiden.

Eingeflochtene Zauber halten bei einer Aktivierung normalerweise so lange wie ein mit entsprechender KS gewirkter Zauberspruch.

Die Erhöhungen von Fertigkeiten und das Ausbilden von Gaben halten üblicherweise **5 Minuten**. Der Zauberer kann diese Dauer für jeweils 2 LE um 5 Minuten verlängern.

Üblicherweise werden eingeflochtene Zauber über eine **Schlüsselgeste** oder ein **Schlüsselwort** ausgelöst.

Sind mehrere Zauber in einem Gegenstand gebunden, besitzt jeder davon einen anderen Schlüssel. Will der Zauberer bei einer Aktivierung mehrere Zauber auf einmal auslösen lassen, muss er für jeden zusätzlichen Zauber jeweils 1 LE während der Herstellung des Gegenstandes investieren. Durch diese LE verbindet er die verschiedenen Zauber zu einem einzelnen eingeflochtenen Zauber. Sämtliche Werte, wie beispielsweise die Anzahl Anwendungen, die ME oder der Magieverlust gelten ab diesem Augenblick für alle an den entsprechenden Schlüssel gebundenen Zauber.

Anwendungen

Die genaue Anzahl Anwendungen in einem Gegenstand kann der Zauberer nicht willentlich bestimmen. Er kann lediglich festlegen, in welchem Bereich sie sich bewegen soll. Pro **1W6** Anwendungen muss er während der Herstellung 2 LE investieren, pro **1W20** 4 LE.

Investiert er keine LE, kann der Gegenstand einmal aktiviert werden und ist danach verbraucht.

Mentale Energie

Das Aktivieren eines eingeflochtenen Zaubers kostet den Anwender so viel ME, wie die KS, mit der er in den Gegenstand gebunden wurde.

Der Zauberer kann diese Menge für jeweils 1 LE um **2 Punkte** senken. Er kann die benötigte mentale Energie dabei maximal um seinen **Rang** reduzieren.

Unabhängig von der Anzahl investierter LE wird das Auslösen den Anwender immer mindestens 1 ME kosten.

Magieverlust

Eingeflochtene Zauber in magischen Gegenständen haben zunächst immer einen Magieverlust von **10**.

Für jeweils 1 LE, den der Zauberer während der Herstellung einfließen lässt, verringert sich der Wert um **2 Punkte**. Der Zauberer kann den Magieverlust maximal um seinen **Rang** reduzieren, jedoch niemals weiter als auf 1.

Wurde ein magischer Gegenstand auf Wunsch eines Spielers hergestellt, müssen die **Auswirkungen** eines Magieverlustes mit dem Rest der Mitspieler abgesprochen werden. Entwirft der Spielleiter für sein Abenteuer magische Gegenstände, kann er selbst entscheiden, was beim Verlust ihrer Magie passiert. Es sollte ein Effekt sein, der zum gebundenen Zauber passt. Anregungen für die Auswirkungen eines Magieverlustes können im Grundregelwerk bei der Beschreibung der magischen Gegenstände gefunden werden (GRW 376ff). Je stärker die Magie im Gegenstand ist, desto höher sollte das Risiko sein.

Nebenwirkungen

Viele magische Gegenstände haben negative Nebenwirkungen, wenn sie aktiviert werden. So werden häufig im Gegenzug zu einer Erhöhung einzelner Werte andere gesenkt. Nutzt man magische Gegenstände exzessiv, kann es auch zu permanenten Schädigungen kommen.

Ob ein Gegenstand Nebenwirkungen hat und um welche es sich in diesem Falle handelt, sollte wie beim Magieverlust innerhalb der Gruppe besprochen bzw. vom Spielleiter festgelegt werden. Anregungen dafür finden sich im Kapitel über magische Gegenstände im Grundregelwerk (GRW 376ff).

Aufladen

Das Aufladen eines magischen Gegenstandes kostet pro Anwendung so viel Zinn wie die **Summe** aus aller für die Aktivierung investierter LE und dem Rang des Zauberers. Das Ergebnis wird auf den nächsten Fünferbetrag aufgerundet.

Verfluchte Gegenstände

Mit *Magie binden* ist es **Finstermagier**, **Kundigen** mit dämonischen Lehrmeister und **Priestern** (Chaos) auch möglich, **verfluchte** Gegenstände herzustellen. Das Ritual läuft im Grunde genauso ab wie bei der Erstellung eines normalen magischen Gegenstandes.

Angriffs- und Schadensbonuse von verfluchten **Waffen** sind immer negativ (man nennt sie daher auch Malusse), daß heißt, sie verringern die Fertigkeitsstufe bzw. den angezielten Schaden. Verfluchte **Schilder** reduzieren die Fertigkeitsstufe auf **Blocken** und können einen geringeren als den üblichen Blockwert haben. Verfluchte **Rüstungen** fangen weniger Schaden ab.

Genauso wie bei positiven Bonussen darf der Betrag eines Malus **Rang/5** (abgerundet) nicht überschreiten.

Für verfluchte **Zusatzschäden** gelten die gleichen Regeln wie für normale Zusatzschäden. Sie richten sich jedoch nicht gegen den Gegner, sondern gegen den Benutzer der Waffe. Je nach Art des Zusatzschadens erleidet der Angreifer also Schaden, wenn er einen Treffer erzielt.
Wird Zusatzschaden gewählt, der den Benutzer der Waffe **heilt**, wird diese Heilung dem Gegner

gutgeschrieben und der entsprechende Schaden beim Benutzer der Waffe angerichtet.
Bei einer verfluchten Waffe kann der Zauberer **keine** Zauber als Zusatzschaden wählen.

Verfluchte **Rüstungen** können die Abzüge, die der Träger auf seine Verteidigung und BEW erhält, erhöhen. Wie bei normalen magischen Rüstungen darf die Summe der Beträge dieser Abzüge **Rang/3** (aufgerundet) nicht übersteigen.

In einen verfluchten Gegenstand **eingeflochtene Zauber** entfalten ihre Wirkung immer auf den

Werte von magischen Gegenständen

Sobald ein Charakter einen magischen Gegenstand bekommt, sollte der Spieler die entsprechenden Daten gewissenhaft notieren. Damit keine Werte vergessen werden, kann man sich an der folgenden Checkliste orientieren.

Waffen

Bei Waffen sollten zunächst Angriffs- und Schadensbonus notiert werden.
Hat eine Waffe einen Zusatzschaden müssen folgende Daten festgehalten werden: Höhe des Schadens, die Bedingung, die ihn auslöst, die Schadensart und welche Energie dem Gegner abgezogen wird. Wird als Zusatzschaden ein Zauber gewirkt, muss dessen Name und Kraftstufe notiert werden sowie der Wert für den Magieverlust und eventuelle Auswirkung dieses Ereignisses.
Befinden sich in der Waffe noch eingeflochtene Zauber, müssen auch diese nach dem unter „Eingeflochtene Zauber“ (s. u.) genannten Schema aufgeschrieben werden.

Rüstungen

Bei Rüstungen muss natürlich als erstes der Bonus auf den Rüstungsschutz notiert werden. Löst ein Treffer beim Gegner Schaden aus, muss aufgeschrieben werden, wie hoch dieser ist und um welche Schadensart es sich handelt. Wird durch einen Treffer der Rüstung ein Zauber auf den Angreifer gewirkt, müssen der Name, die Kraftstufe sowie der Wert für einen Magieverlust notiert werden. Hat der Magieverlust eine zusätzliche Auswirkung, sollte diese festgehalten werden.
Würden die Abzüge, die die Rüstung auf Verteidigung und BEW erzeugt, verringert, sollten diese Verringerungen notiert und nicht nur in den entsprechenden Werten eingerechnet werden.
Sind in der Rüstung Zauber eingeflochten, sollten die entsprechenden Daten nach dem Schema, das unter „Eingeflochtene Zauber“ steht, aufgeschrieben werden.

Schilder

Bei Schilden notiert sich der Spieler zunächst die Bonusse auf die Fertigkeit Blocken und den Blockwert.
Wird bei einem vollständigen Ab-

fangen des Schadens ein Zusatzschaden auf den Gegner ausgelöst, muss man dessen Höhe und Schadensart aufschreiben. Besteht der Zusatzschaden aus einem Zauberspruch, benötigt man für diesen den Namen, seine Kraftstufe und den Wert sowie die Auswirkungen eines Magieverlustes.
Befinden sich im Schild eingeflochtene Zauber, benötigt man für diese die unter „Eingeflochtene Zauber“ genannten Werte.

Eingeflochtene Zauber

In allen Gegenständen können eingeflochtene Zauber enthalten sein.
Handelt es sich um allgemeine Zaubersprüche, benötigt man deren Namen und Kraftstufen. Bei Bonussen auf Fertigkeiten müssen die Namen der Fertigkeiten und die entsprechenden Bonusse notiert werden.
Bei eingeflochtenen Gaben reicht es, den Namen aufzuschreiben.
Unabhängig davon, ob es sich um einen Zauberspruch, eine Fertigkeit oder eine Gabe handelt, haben alle eingeflochtenen Zauber folgende Werte:
Sie besitzen einen Aktivierungsschlüssel, also entweder ein Schlüsselwort oder eine Schlüsselgeste. Es muss an dieser Stelle festgehalten werden, welche eingeflochtenen Zauber mit dem entsprechenden Schlüssel ausgelöst wird.
Für jeden Schlüssel wird notiert, wie oft er noch aktiviert werden kann (Anzahl Anwendungen), wie viel mentale Energie dieses kostet und wie hoch der Magieverlust ist. Hat ein Magieverlust Auswirkungen, müssen auch diese notiert werden.
Wird bei einer Aktivierung eine Nebenwirkung ausgelöst, muss diese ebenfalls in den Daten des Gegenstandes auftauchen.
Zu guter Letzt muss aufgeschrieben werden, wie teuer es pro Anwendung ist, den eingeflochtenen Zauber wieder aufzuladen.

Träger des Objekts. Es können nur Zauber gewählt werden, gegen die man sich mit *Magieresistenz* schützen kann, die also direkt auf die Arkanmatrix eines Wesens wirken, und die eine **erzwungene** Ankopplungsstelle erfordern.

Ein verfluchter Gegenstand kann auch Einfluss auf die Fertigkeiten und die BEW des Trägers nehmen. Hierbei wird die Fertigkeit um einen entsprechenden Betrag verringert. Das Einbinden einer Gabe ist jedoch nicht möglich.

Eingeflochtene Zauber werden ausgelöst, wenn der verfluchte Gegenstand das erste Mal **angelegt** wird. Sollte es sich um verfluchte Waffen oder Schilde handeln, werden eingeflochtene Zauber bei der ersten **Benutzung** (also einem Angriff bzw. einem *Blocken*) aktiviert. Der Benutzer zahlt für die Aktivierung keine mentale Energie und es besteht kein Risiko eines Magieverlustes. Es gibt keine Möglichkeit, sich gegen das Auslösen der Zauber zu wehren.

Aktiviert eingeflochtene Zauber haben eine **unendliche** Wirkungsdauer. Sie sind so strukturiert, dass sie sich nicht nur an die Arkanmatrix des Opfers anlagern, sondern diese dauerhaft verändern.

Verfluchte Gegenstände haben die unangenehme Eigenschaft, dass man sie nicht mehr loswird, wenn man sie benutzt hat. Als **Benutzung** zählt hierbei das Anlegen eines Kleidungs- oder Schmuckstückes oder einer Rüstung sowie der Angriff mit einer Waffe bzw. das *Blocken* mit einem Schild.

Der verfluchte Gegenstand löst bei diesen Handlungen eine Veränderung an der Arkanmatrix des Opfers aus, die **dauerhaft** anhält. Dadurch lassen sich Rüstungen, Kleidungs- und Schmuckstücke nicht mehr ablegen. Waffen und Schilde springen wie von selbst in die Hand des Charakters, wenn er einen Angriff bzw. eine Verteidigung durchführen will.

Will man sich von dem Einfluss eines verfluchten Gegenstandes befreien, muss man das Ritual *Fluch brechen* (s. Seite 252) auf sich anwenden lassen. Wird dieser Blutzauber erfolgreich gewirkt, wird die Verbindung zwischen dem Gegenstand und der Arkanmatrix des Opfers getrennt, so dass es den verfluchten Gegenstand ablegen kann. Er verliert dadurch allerdings nicht seine Wirkung, sondern kann den nächsten ahnungslosen Abenteurer treffen.

Verfluchte Gegenstände haben immer eine bestimmte Anzahl an **Anwendungen**, auch wenn sie keine eingeflochtenen Zauber beinhalten. Jedes Mal, wenn sie sich an ein Opfer binden, wird die Anzahl Anwendungen um 1 reduziert. Sind alle Anwendungen verbraucht, verliert der Gegenstand seine Wirkung.

Aufladen kann man verfluchte Gegenstände nicht.

Das Herstellen verfluchter Gegenstände gilt je nach deren Wirkung als mittleres bis schweres Verbrechen und wird in allen Ländern entsprechend geahndet.

Beispiele

Magische Waffe

Scadia möchte gerne einen magischen Rapier haben. Ihr Ziel ist es, mindestens einen Angriffsbonus von +2 und einen Schadensbonus von +1 zu erhalten. Da ihr ständig die mentale Energie ausgeht, möchte sie zudem die Möglichkeit bekommen, mit Nahkampfangriffen diese Energie wieder etwas aufzufrischen.

Sie muss zunächst einen Zauberer finden, der ihr die Waffe herstellen kann. Für den Angriffs- und Schadensbonus muss dieser mindestens Rang 10 sein, da er ansonsten keinen Bonus von +2 erstellen kann. Da der Zusatzschaden allerdings $1W6+2$ betragen soll und damit einen Durchschnittsschaden von $5,5 =$ gerundet 6 hat, muss der Zauberer mindestens Rang 11 ($11 / 2 =$ gerundet 6) sein.

Ein Rapier wiegt 1000 Gramm (vgl. GRW 441). Es besteht zum größten Teil aus Metall (geschätzte 800 Gramm), hat aber auch eine Lederumwicklung am Griff (geschätzte 200 Gramm).

Der Zauberer benötigt also Material für 2 Portionen magisches Metall zu jeweils 500 Gramm und eine Portion magisches Leder. Er muss also Goldpulver, Sternenstaub und Quecksilber im Gesamtwert von 900 Zinn beschaffen (sowie eine Silberschale).

Hat die kleine Verasti einen geeigneten Zauberer gefunden, muss sie ihm zunächst 900 (Materialkosten) $\times 2 + 11$ (Rang) $\times 100 = 2000$ Zinn zahlen. Sobald er das Geld erhalten hat, kann er anfangen, das Material zu produzieren.

Für das Herstellen benötigt er 3×18 Stunden. Da es sich um einen angeheuerten Zauberer handelt, müssen die benötigten Proben nicht durchgeführt werden; sie gelten automatisch als gelungen. Da Scadia keine personalisierte Waffe haben möchte, teilen sie und der Zauberer die aufzubringende Lebensenergie auf. Für die 3 Portionen magischer Rohstoffe müssen sie jeweils 6 LE investieren, also $3 \times 6 = 18$. Die Hälfte davon trägt der Zauberer, also $18 / 2 =$ gerundet 9, die fehlenden 9 LE werden von Scadia beigesteuert.

Nach diesem Verlust von LE, lassen sie das Ritual erst einmal ruhen und regenerieren ihre Lebensenergie.

Als sie beide wieder genesen sind, suchen sie sich einen Waffenschmied, der bereit ist, die Waffe für sie herzustellen.

Die Herstellung wird mit drei Tagen angesetzt. Normalerweise müsste der Zauberer an allen Tagen eine Probe auf *Blutmagie* schaffen. Da es sich jedoch um eine Nichtspielerfigur handelt, wird davon ausgegangen, dass alle Würfe gelingen.

Während der Zauberer die gesamte Zeit beschäftigt ist, kann Scadia die Zeit nutzen, um andere Dinge zu tun.

Nach drei Tagen trifft sie sich wieder mit dem Zauberer zur Aktivierung ihres neu-

en Rapiers. Die benötigte Lebensenergie setzt sich wie folgt zusammen:

Für den Angriffsbonus von +2 müssen sie 2 LE pro Kilogramm Gewicht der Waffe aufbringen.

Der Schadensbonus von +1 kostet einen weiteren Punkt LE pro Kilogramm.

Da das Rapier nur 1 Kilogramm wiegt, macht das eine Summe von 3 LE.

Der Zusatzschaden mit einem Durchschnittsschaden von 6 kostet zunächst 6 LE.

Da er bei jedem Treffer aktiviert werden soll, kommen weitere 12 LE dazu.

Da es sich um Schaden handelt, der bei Scadia zu einer Heilung einer Energie führt (in ihrem Falle der ME), werden die Kosten um weitere 12 Punkte erhöht.

Da der Zusatzschaden zudem keinen Magieverlust bekommen soll, werden die Kosten für den Durchschnittsschaden verdoppelt.

Somit kostet der Zusatzschaden insgesamt $6 \times 2 + 12 + 12 = 36$ LE.

Zusammen mit den Kosten der Bonusse macht das eine Summe von 39 LE, die die beiden für die Aktivierung bezahlen müssen. Wieder muss der Zauberer mindestens die Hälfte, also 20 LE tragen. Scadia verliert 19 LE.

Im Anschluss sind sowohl der Zauberer als auch Scadia sehr geschwächt, aber die kleine Verasti hält überglücklich ihr neues Rapier +2/+1 in den Händen, das bei jedem Treffer 1W6+2 ME vom Gegner abzieht und diese bei Scadia wiederherstellt.

Der Zauberer verlangt nach Abschluss der Arbeit eine weitere Zahlung in Höhe der für die Aktivierung insgesamt benötigten LE x 100. Scadia muss also noch 39 (LE für die Aktivierung) x 100 = 3900 Zinn bezahlen.

Insgesamt hat sie die Herstellung der magischen Waffe also 2000 (erste Zahlung) + 3900 (zweite Zahlung) = 5900 Zinn gekostet.

Magisches Kleidungsstück

Trochlean möchte einen Umhang haben, der seine Fähigkeiten im *Schleichen* und *Tarnen* um jeweils +6 und seine BEW um +4 erhöht. Zusätzlich soll er für Notfälle den Zauber *Spurlos* (Kosten 6) auf mindestens KS 3 enthalten.

Schleichen, *Tarnen* und BEW sollen gleichzeitig aktiviert werden, während *Spurlos* nur eingesetzt werden soll, wenn andere Möglichkeiten versagen.

Der Umhang soll aus schwarzem Leder gearbeitet sein.

Der Verasti muss also zunächst einen Zauberer finden, der neben dem Blutzauber auch den Zauberspruch *Spurlos* auf mindestens KS 3 beherrscht. Zudem muss er mindestens Rang 9 sein, was sich aus der Addition der KS und der Kosten von *Spurlos* ergibt.

Hat Trochlean solch einen Zauberer gefunden, muss dieser zunächst das benötigte Material herstellen. Der Spielleiter legt fest, dass der Umhang ungefähr 1500 Gramm

wiegt. Der Zauberer muss somit drei Portionen Leder herstellen. Da die einzelnen Teile allerdings vernäht werden müssen, wird auch noch entsprechender Faden benötigt. Dieser hat zwar ein zu vernachlässigendes Gewicht, kann aber nicht zusammen mit dem Leder erzeugt werden. Daraus ergibt sich, dass der Zauberer 4 Portionen der Ausgangsstoffe und 4x 18 Stunden Zeit benötigt. Bevor er mit der Arbeit beginnt, verlangt er von Trochlean eine erste Zahlung. Die Materialkosten liegen bei $4 \times 300 \text{ Z} = 1200$ Zinn. Der Zauberer möchte daher $1200 \times 2 + 9 (\text{Rang}) \times 100 = 2100$ Zinn von seinem Auftraggeber haben.

Für die Herstellung der Rohstoffe müsste der Zauberer vier Proben auf *Blutmagie* ablegen. Diese entfallen jedoch durch das Anheuern eines außenstehenden Zauberers und gelten automatisch als gelungen.

Trochlean und er haben sich darauf geeinigt, die benötigte Lebensenergie jeder zu gleichen Teilen zu tragen. Für jede Portion sind 6 LE zu zahlen, also in Summe $4 \times 6 = 24$. Somit verliert sowohl der Zauberer als auch Trochlean jeweils 12 LE.

Nach einigen Tagen, in denen sie sich erholen konnten, gehen sie zum Schneider, den sie mit der Herstellung des Umhangs betrauen möchten.

Dieser braucht zwei Tage, bis das Kleidungsstück genäht ist. Während sich Trochlean mit anderen Dingen beschäftigen kann, verweilt der Zauberer beim Schneider. Nach zwei Tagen kann er sich mit Trochlean treffen und dem Umhang die benötigte Lebensenergie zuführen, um die Magie zu aktivieren.

Die erforderliche Lebensenergie berechnet sich wie folgt:

Für die Bonusse auf *Schleichen*, *Tarnen* und BEW müssen insgesamt $6 (\text{Schleichen}) + 6 (\text{Tarnen}) + 4 (\text{BEW}) = 16$ LE investiert werden.

Der gewünschte Zauber auf KS 3 schlägt mit $3 (\text{KS}) + 6 (\text{Kosten}) = 9$ LE pro Kilogramm Gewicht zu Buche, also insgesamt 18 LE.

Da *Schleichen*, *Tarnen* und BEW gleichzeitig aktiviert werden sollen, kommen weitere 2 LE hinzu.

Da Trochlean gerne die Chance auf einige Anwendungen der Bonusse haben möchte, soll der Zauberer diese auf 2W6 festsetzen. Pro W6 sind weitere 2 LE also insgesamt 4 zu zahlen.

Die Anwendungen des Zaubers *Spurlos* belässt er bei einem Mal. Er vertraut darauf, dass er diese Option nicht allzu häufig benötigen wird.

Mentale Energie kostet das Erhöhen der Fertigkeiten nicht. Für *Spurlos* auf KS 3 muss Trochlean bei Aktivierung allerdings 3 ME zahlen. Da dieser Zauber für ihn nur eine absolute Notfalloption ist, belässt er es dabei und lässt keine Reduzierung der ME-Kosten durchführen.

Beide eingeflochtenen Zauber haben momentan noch einen Magieverlust von 10. Bei *Spurlos* findet Trochlean das nicht störend, bei der Erhöhung der Fertigkeiten möchte er jedoch nur einen Magieverlust von 1 haben. Das ist für den Rang-9-Zauberer das maximal Mögliche. Er muss dafür den Wert fünf Mal um 2 Punkte senken, was ins-

gesamt weitere 5 LE kostet.

Trochlean und der Zauberer müssen also zusammen insgesamt $16 + 18 + 2 + 4 + 5 = 45$ LE aufbringen. Somit trägt der Zauberer einen LE-Verlust von 23, während Trochlean 22 LE verliert, um die Herstellung des Umhangs abzuschließen. Da Trochlean jedoch nur ein LE-Maximum von 20 hat, kann er nur 19 LE beisteuern. Es muss also eine dritte Person die 3 fehlenden LE einbringen.

Beide sind danach kurz vor dem Zusammenbruch, aber überglücklich, dass die Herstellung erfolgreich war. Trochlean hat seinen gewünschten Umhang, der seine Fertigkeiten in *Schleichen* und *Tarnen* um +6 sowie seine BEW um +4 erhöht, wenn er ihn mit dem Schlüsselwort („*Tarnung*“ auf *Veräisch*) aktiviert. Die 2W6 zeigen 5 und 6, so dass er insgesamt 11 Anwendungen zur Verfügung hat. Bei jeder Aktivierung trägt er das

Risiko eines Magieverlustes von 1. In Notfallsituationen kann er zudem den Zauber *Spurlos* einmal auslösen, riskiert dabei allerdings einen Magieverlust von 10 und muss 9 ME für die Aktivierung zahlen.

Der Zauberer verlangt nach Abschluss eine zweite Zahlung in Höhe von 45 (LE für die Aktivierung) $\times 100 = 4500$ Zinn. Da 3 LE von einer anderen Person geopfert werden mussten, steigt der Preis um weitere $3 \times 100 = 300$ Zinn. Trochlean hat als insgesamt 2100 (erste Zahlung) + 4500 (Aktivierung) + 300 (externe LE) = 6900 Zinn für seinen magischen Umhang bezahlt.

Für das Aufladen des Gegenstandes müsste Trochlean 36 (LE für das magische Material) + 45 (LE für die Aktivierung) + 9 (Rang des Zauberers) = 90 Zinn pro Anwendung bezahlen.

Magiefalle

Eine Magiefalle bindet einen oder mehrere Zauber an einen Ort. Sie werden unter bestimmten Bedingungen ausgelöst.

Materialien

Aluminiumspäne
Chrysoberyll

75 Z, VER 4
je 50 Z, VER 4

Eine *Magiefalle* kann in zwei verschiedenen Varianten erschaffen werden.

Entweder bestimmt der Zauberer durch die Aluminiumspäne und die Edelsteine einen **Bereich**, und sobald ein Wesen diesen Bereich betritt, wird die Falle ausgelöst. Alternativ kann der Zauberer die Späne und Edelsteine in einen **Gegenstand** einarbeiten. Diese Art *Magiefalle* wird ausgelöst, sobald der Gegenstand berührt wird.

Soll die *Magiefalle* durch das Betreten eines **Bereiches** ausgelöst werden, muss der Zauberer diesen zunächst durch Linien, die er mit der Aluminiumspäne auf den Boden streut, definieren. Der Bereich darf eine Fläche von **Rang x Rang** Metern nicht überschreiten. Für das Ausstreuen benötigt der Zauberer ungefähr **eine Minute pro Meter**.

Anschließend bringt er an allen Stellen, wo beim Betreten des Gebietes Zauber ausgelöst werden sollen, einen Chrysoberyll an. Es ist nicht erforderlich, dass sich die Edelsteine innerhalb des durch die Aluminiumspäne begrenzten Bereiches befinden. Es ist egal, wo die Edelsteine befestigt werden, solange sie maximal **Rang Meter** von der Aluminiumspäne entfernt sind. Sie können theoretisch auch in beispielsweise Mauerelementen oder Gegenständen verarbeitet werden, damit sie weniger auffallen. Je nach Art der Befestigung benötigt der Zauberer wenige Augenblicke bis hin zu mehreren Stunden für das Auslegen der Edelsteine.

Wenn die Falle beim Berühren eines **Gegenstandes** ausgelöst werden soll, muss schon während der Herstellung die Aluminiumspäne in ihm verarbeitet worden sein. Somit kann eine *Magiefalle* nicht auf alltägliche, sondern nur auf eigens dafür hergestellte Gegenstände gewirkt werden. Auf **magische Gegenstände** jeglicher Art ist eine *Magiefalle* nicht anwendbar.

Die Chrysoberyll bringt der Zauberer wie bei der Bereichswirkung dort an, wo bei Auslösung ein Zauber wirken soll. Auch an diesem Falle dürfen sie nicht mehr als **Rang Meter** vom Gegenstand entfernt sein.

Nach der Vorbereitung kann der Zauberer zum eigentlichen Blutzauber und somit der Herstellung und Aktivierung der *Magiefalle* übergehen.

Zunächst hockt er sich in den von der Aluminiumspäne begrenzten Bereich bzw. vor den Gegenstand. Er versetzt sich in eine tiefe Trance und beginnt in einem monotonen Gesang magische Formeln wiederzugeben. Er stellt dadurch eine Verbindung zwischen der Aluminiumspäne und den Edelsteinen her. Damit er dabei Erfolg hat, muss er mit der Fertigkeit *Blutmagie* eine Güte in Höhe der **Anzahl der Chrysoberyll $\times 5$** erreichen. Proben darf er alle **30 Minuten** durchführen.

Klassen

Dämonologe
Elementarist
Finstermagier
Illusionist
Kundiger
Magier
Priester

Kosten

150 AP

Hat er genügend Güte angesammelt, geht er in beliebiger Reihenfolge zu allen Edelsteinen. Er berührt die Steine jeweils mit seiner Hand und wirkt den Zauber, der durch die Falle ausgelöst werden soll. Er muss dafür eine normale Probe auf die entsprechende Zauberfertigkeit ablegen.

Die Summe aus **KS und Kosten** eines Zaubers darf den **Rang** des Zauberers nicht übersteigen. Der Zauberer kann nur Zauber und Kraftstufen wählen, die er selbst beherrscht. Durch das durch den Blutzauber aktivierte Mana kosten ihn alle Zauber nur die **Hälfte** der üblichen ME, allerdings muss er in jeden Zauber Lebensenergie in Höhe von **1 LE** einfließen lassen. Es steht ihm frei, den Zauber mit eventuell möglichen Varianten zu wirken. Eine Stabilisierung ist jedoch nicht möglich.

Für das Belegen der Edelsteine mit Zaubern hat er maximal eine **halbe Stunde** Zeit. Danach hat sich das aktivierte Mana wieder beruhigt und die Edelsteine sind nicht mehr zur Speicherung von magischer Energie fähig. Sollte er sich innerhalb dieser Zeit anzapfen müssen, verliert er durch das aktivierte und dadurch deutlich aggressivere Mana nicht nur einen, sondern 5 LE.

Grundsätzlich kann der Zauberer jeden Zauberspruch in die Edelsteine binden (inwieweit das Sinn macht, muss der Zauberer entscheiden). An den Eigenschaften der Zauber ändert sich durch das Binden nichts.

Hat er alle Zauber gewirkt, setzt er sich wieder in den Bereich bzw. vor den Gegenstand und versinkt ein weiteres Mal in einer Meditation. Er sagt erneut zahlreiche magische Formeln in Form eines monotonen Gesangs auf. Dadurch aktiviert er den Auslöser und koppelt die in den Edelsteinen gespeicherten Strukturen an ihn. Auch für diesen Schritt muss er mit der Fertigkeit *Blutmagie* eine Güte in Höhe der **Anzahl Edelsteine x5** ansammeln. Wieder darf er die nötigen Proben alle **30 Minuten** durchführen.

Durch diesen letzten Schritt werden die Edelsteine so fest mit dem Untergrund verbunden, dass man sie nur noch mit roher Gewalt und einem hohen Grad an Zerstörung entfernen kann. Handelt es sich beim Untergrund um **lebende** Materie, findet keine Verbindung statt und der Stein verliert die gespeicherte Energie.

Hat der Zauberer die benötigte Güte angesammelt, ist die Aluminiumspäne vollständig verschwunden. Nichts weist mehr darauf hin, dass der präparierte Bereich oder Gegenstand als Auslöser für die *Magiefalle* fungiert. Einzig die Edelsteine sind weiterhin sichtbar, wenn sie nicht entsprechend eingearbeitet wurden.

Betritt ein Wesen den präparierten Bereich oder berührt es den Gegenstand, wird die *Magiefalle* **ausgelöst**.

Der Zauberer spürt instinktiv, dass seine Falle betätigt wurde. Hat er mehrere *Magiefallen*, weiß er genau, welche ausgelöst wurde. Es ist dabei unerheblich, wie

weit er sich von der Falle entfernt befindet.

Ein präparierter Bereich reicht in eine **Höhe** von so vielen Metern, wie der **Rang** des Zauberers beträgt, solange er nicht vorher von einer Decke begrenzt wird. Es steht dem Zauberer bei der Herstellung frei, sich für eine geringere Höhe zu entscheiden. Die Falle wird ausgelöst, wenn sich ein Wesen mit einem Großteil seines Körpers in dem Bereich befindet.

Eine *Magiefalle* in einem Gegenstand wird ausgelöst, wenn er von einem Lebewesen berührt oder wenn er bewegt wird (unabhängig, wie die Bewegung zustande kommt).

Beim Auslösen einer *Magiefalle* werden immer **alle** in den Edelsteinen gebundenen Zauber **gleichzeitig** gewirkt. Da sie im Grunde vorbereitete Zauber sind, gelten sie alle als **Sofortzauber**.

Sie zielen auf die Arkanmatrix des Wesens, das ursächlich für das Auslösen verantwortlich ist. Selbst wenn es sich aus dem Bereich oder der üblichen Reichweite der Zauber entfernt oder den Gegenstand loslässt, bleibt es weiterhin das Ziel. Zauber, die kein Ziel benötigen, sondern im **Umkreis** wirken, entfalten ihre Wirkung um den Edelstein herum.

Zauber, die eine **Berührung** benötigen, wirken immer so, als berühre der Zauberer mit seiner Hand den Untergrund, auf dem sich der Edelstein befindet.

Wirkt ein Zauber auf den **Zauberer**, wirkt er stattdessen so, als wäre der Edelstein der Zauberer.

Die ausgelösten Zauber wirken genauso lange, wie sie normalerweise wirken würden (üblicherweise also abhängig von der gewählten Kraftstufe). Der Zauberer kann ausgelöste, langanhaltende Zauber vorzeitig mit einem bloßen Gedanken beenden.

Eine *Magiefalle* verliert ihre Wirkung nicht, wenn sie ausgelöst wurde. Sie kann immer wieder aktiviert werden, auch über den Tod des Zauberers hinaus.

Wenn der Zauberer es wünscht, kann er ihre Wirkung mittels eines Schlüsselwortes an- und ausschalten. Er legt dieses während des An sammelns von Güte zum Abschluss des Rituals fest. Bestimmt er kein Schlüsselwort, lässt sich die Falle nicht deaktivieren.

Wird die Falle ausgeschaltet, enden automatisch alle eventuell noch ausgelösten Zauber.

Obwohl ein Schlüsselwort benötigt wird, ist die Deaktivierung durch das investierte Blut an die Arkanmatrix des Zauberers gekoppelt. Nur er kann die Falle an- und ausschalten. Andere Personen sind selbst bei Kenntnis des Schlüsselwortes nicht dazu fähig.

Auf herkömmliche Weise kann eine *Magiefalle* weder **gefunden** noch **entschärft** werden. Fertigkeiten wie *Fallen entdecken* oder *entschärfen* sind bei ihr nutzlos. *Magie erkennen* auf die Edelsteine oder den Gegenstand zeigt lediglich, dass sie magische Eigenschaften haben, jedoch nicht, dass es sich um eine Falle handelt. Nur wenn man alle Edelsteine **entfernt**, ist die Falle nicht mehr gefährlich.

Einige Zauberer nutzen dieses Ritual auch, um

magische Vorrichtungen zu bauen, die keine Falle sind. So sind beispielsweise „Lichtschalter“ sehr beliebt. Dabei wird ein Chrysoberyll an der Decke angebracht, der mit dem Zauber *Licht* belegt wird, und im Eingangsbereich ein Auslöser angebracht, der den Effekt auslöst. Betritt nun jemand den Raum, wird das Licht eingeschaltet. Beim Verlassen des Zimmers kann der Zauberer es mit einem Gedanken wieder ausschalten.

Magiefallen von **Dämonologen** sind so konzipiert, dass sie nur von Wesen mit einer wenigstens anteilig dämonischen Aura ausgelöst werden können.

Elementaristen können nur Elementarzauber in die Edelsteine binden.

Magieraub

Wird nach dem Ritual ein Zauber auf den Zauberer gewirkt, wirkt er nicht und der Zauberer erhält die Fähigkeit, den Zauber selbst zu wirken.

Materialien

Kupferspäne	50 Z, VER 8
Schwefelpulver	25 Z, VER 4
4 Hämatite	je 100 Z, VER 6

Zu Beginn des Rituals streut der Zauberer die Kupferspäne in Form einer Raute auf den Boden. An allen vier Eckpunkten lässt er einen Tropfen seines Blutes auf die Späne fallen, wodurch er jeweils **1 LE** verliert (also in Summe 4 LE).

Anschließend stellt er sich ins Zentrum der Raute, richtet seinen Blick nacheinander auf alle Eckpunkte und atmet einmal tief und voller Genuss ein. Er nutzt die inhalierte Luft, um einen mehrere Verse umfassenden magischen Text ohne Atempause auszustoßen. Bis zu diesem Punkt benötigt er ungefähr eine **halbe Stunde**.

Danach streut er mit dem Schwefelpulver an allen Ecken der Raute ein gleichseitiges Dreieck, das außerhalb der Raute liegt und dessen eine Spitze zum Zentrum des Vierecks zeigt. Im Zentrum je-

des Dreiecks platziert er einen Hämatit.

Er hockt sich anschließend vor die Basis eines jeden Dreiecks mit seitlich ausgestreckten Armen. Während er zahlreiche magische Formeln rezitiert, bewegt er die ausgestreckten Arme vor seinen Körper, so dass sich schließlich seine Hände berühren und dabei genau zum Zentrum der Raute zeigen.

Diesen Vorgang wiederholt er bei allen Dreiecken in genau der Reihenfolge, wie er sie gezeichnet hat. Er benötigt etwa **eine Stunde**, um diesen Schritt abzuschließen.

An dieser Stelle muss dem Zauberer eine FP(Blutmagie) gelingen. Führt der Wurf nicht zum Erfolg, ist der Zauber gescheitert.

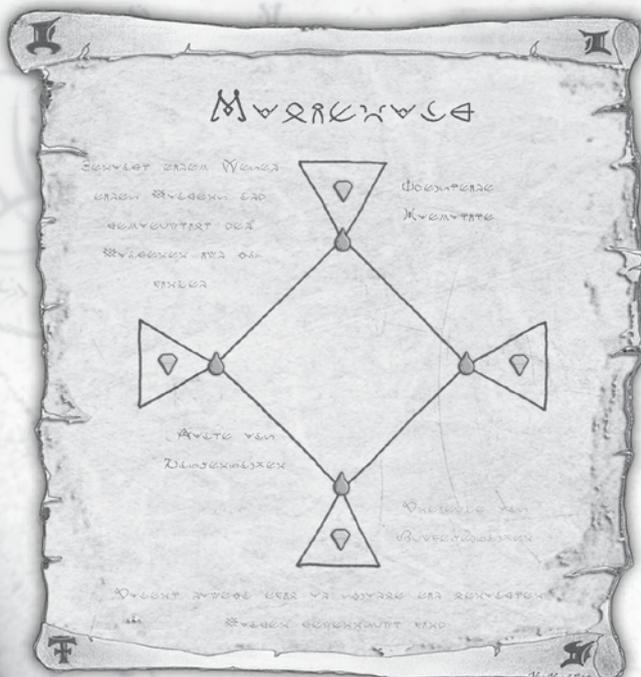
Bei einem Erfolg kann der Zauberer fortfahren, indem er sich wieder in das Zentrum der Raute stellt und hier verharrt. Obwohl es nach außen hin so wirkt, als stände er einfach nur untätig herum, ist dieses der entscheidende Schritt des Rituals.

Durch seine Vorbereitungen hat der Zauberer das Mana so aktiviert, dass es ins Zentrum der Raute gesogen wird. Den entstehenden Strudel nimmt er auf und verändert seine Arkanmatrix dadurch so, dass sie den Effekt des Blutzaubers hervorrufen kann.

Sobald der Zauberer mit der Fertigkeit *Blutmagie* eine Güte in Höhe seines **Ranges x2** erreicht hat, ist das Ritual beendet. Die benötigten Proben darf er alle **10 Minuten** durchführen.

Wird nach dem erfolgreichen Sammeln der Güte von einem **Wesen** ein Zauber auf den Zauberer gewirkt, wirkt die-

Klassen
Dämonologe Finstermagier Hexe Kundiger
Kosten
150 AP
Ort
Kultstätte



ser nicht. Stattdessen entreißt der *Magieraub* dem Gegner die Fähigkeit diesen Spruch anzuwenden.

Gleichzeitig befähigt der *Magieraub* den Zauberer dazu, den entrissenen Zauber **selbst** wirken zu können. Er kann ihn für **Rang Stunden** so nutzen, als hätte er ihn selbst gelernt.

Als Zauber, die vom *Magieraub* entrissen werden können, gelten alle Fähigkeiten, die den Anwender **ME kosten** und den **Zauberer als Ziel** haben.

Es ist unerheblich, ob es sich dabei um einen Zauberspruch, ein Zauberkunststück oder eine natürliche Fähigkeit eines (über)natürlichen Wesens handelt.

Der Zauberer wirkt entrissene Zauber mit seinen normalen Fertigungsstufen der entsprechenden Magiefertigkeiten.

Ist seine Stufe darin **niedriger als Grundwert + Rang**, wird sie entsprechend auf Grundwert + Rang erhöht.

Gehört der Zauber nicht zu einer der üblichen Kategorien, nutzt der Zauberer seinen **Rang** als Fertigungsstufe.

Proben zum Wirken eines geraubten Zaubers sind immer unmodifiziert.

Der Zauberer beherrscht den Zauber in der Form, in der er ihn geraubt hat. Das heißt, dass er beispielsweise die Kraftstufe eines geraubten Spruches nicht verändern kann. Würde ein variierter Zauberspruch geraubt, kann der Zauberer nur diese Variante wirken.

Der Zauberer zahlt für das Auslösen geraubter Zauber genauso viel mentale Energie wie normalerweise dafür bezahlt werden muss.

Ein *Magieraub* hält nahezu ewig, solange er **nicht** ausgelöst wird.

Würde er das erste Mal **aktiviert** (also beim ersten Zauber nach dem Ritual), bleibt die Wirkung erhalten, solange der Zauberer **mindestens einen** geraubten Zauber beherrscht. Er muss also vor Ablauf von Rang Stunden einen oder mehrere Zauber rauben, damit der Blutzauber nicht endet. Er kann dabei maximal so viele geraubte Zauber beherrschen, wie sein **Rang** beträgt. Hat er schon die maximale Anzahl geraubter Zauber gespeichert, wirkt der *Magieraub* erst wieder, wenn mindestens einer davon abgelaufen ist.

Magieraub wirkt nur auf Zauber und Fähigkeiten, die der Zauberer nicht beherrscht.

Wird der Zauberer Ziel eines Zaubers, den er selbst gelernt hat, wird dieser nicht geraubt. Dennoch wirkt *Magieraub* in diesen Fällen und sorgt dafür, dass der Gegner die Fähigkeit verliert, den Zauber zu wirken.

Wird der Zauberer Ziel eines Zaubers, den er momentan geraubt hat, entfaltet *Magieraub* keine Wirkung. Der Zauberer muss sich also wie üblich gegen den Zauber verteidigen.

Würde der Magieraub eines Finstermagiers mit Rang 6 durch eine Feuerkugel aktiviert, kann der Zauberer diese 6 Stunden lang wirken, als hätte er sie selbst gelernt. Nach Ablauf der Zeit endet die Wirkung.

Vier Stunden nach dem Raub der Feuerkugel wird der Finstermagier Ziel des Spruches Aura lesen. Er beherrscht diesen Zauber jedoch selbst. Somit wird dem Gegner zwar 6 Stunden die Fähigkeit genommen, den Zauber anzuwenden, er wird jedoch nicht vom Finstermagier geraubt.

*Kurz darauf kommt es zu einem Kampf. Der Finstermagier kann die geraubte Feuerkugel gegen seine Gegner einsetzen als hätte er den Zauberspruch selbst gelernt. Im Laufe des Scharmützels wird er zudem selbst mit Feuerkugeln beschossen. Da er diesen Zauber jedoch schon geraubt hat, zeigt *Magieraub* keine Wirkung und der Zauberer muss sich ganz normal gegen die Geschosse zur Wehr setzen.*

*Einer der Gegner versucht während des Kampfes, den Zauberer mit Humanoide beherrschen zu kontrollieren. Der Zauber wirkt dank des *Magieraubes* nicht und der Finstermagier erhält die Fähigkeit, den Zauber für 6 Stunden selbst zu nutzen. Der Gegner hingegen kann ihn 6 Stunden nicht anwenden.*

*Nach zwei weiteren Stunden (der Finstermagier war letztlich siegreich im Kampf) verliert der Zauberer die Fähigkeit, eine Feuerkugel zu wirken (es sind insgesamt 6 Stunden vergangen). Er kann aber noch vier Stunden Humanoide beherrschen anwenden. Raubt er innerhalb dieser Zeit keinen weiteren Zauber, wird der *Magieraub* anschließend beendet.*

*Gelingt es dem Finstermagier jedoch, einen weiteren Zauber zu rauben, verlängert sich die Wirkung des *Magieraubs* wiederum um eine entsprechende Zeit, die er wieder nutzen kann, um einen weiteren Zauber zu rauben etc.*

*Insgesamt kann der Finstermagier sechs Zauber rauben und selbst anwenden. Hat er zu einem Zeitpunkt diese Anzahl, wirkt der *Magieraub* erst wieder, wenn mindestens ein Raub abgelaufen ist.*

Der Blutzauber der **Dämonologen** wirkt nur auf Zauber, die von Dämonen gewirkt werden.

Magieunterdrückung

Magieunterdrückung verhindert, dass ein Zauberer Magie wirken kann.

Materialien

Goldpulver 250 Z, VER 2
3 Diamanten je 250 Z, VER 10

Das benötigte Goldpulver ist nur in Niederlassungen der Vereinigungen erhältlich. Nur hier gilt der angegebene Preis und die Verfügbarkeit. Andernorts ist es nicht erhältlich.

Klassen

Druide
Magier
Priester (HF)

Kosten

200 AP

Eine *Magieunterdrückung* kann der Zauberer nur anwenden, wenn er von zwei Kollegen unterstützt wird, die den Blutzauber ebenfalls beherrschen.

Das Ritual wurde entwickelt, um magiebegabte Straftäter an der Ausübung ihrer Künste zu hindern. Es darf nicht willkürlich eingesetzt werden, sondern nur, wenn eine rechtskräftige Verurteilung vorliegt. Ein Missbrauch wird streng geahndet und in der Regel ebenfalls mit einer *Magieunterdrückung* bestraft.

Der Zauber wird daher nur Personen gelehrt, die eine entsprechende Berechtigung haben.

Neben der Anwendung auf einzelne **Personen** kann der Zauber auch genutzt werden, um den Gebrauch von Magie in einem bestimmten **Bereich** zu unterbinden. Oftmals sind beispielsweise Audienzräume von hoch gestellten Personen mit diesem Zauber geschützt.

Zu Beginn des Rituals streut einer der Zauberer einen Kreis aus Goldpulver auf den Boden. Soll die *Magieunterdrückung* auf eine Person gewirkt

werden, muss diese im Zentrum des Kreises Platz nehmen (normalerweise wird sie dort fixiert oder in betäubtem Zustand abgelegt).

Anschließend positionieren sich die Zauberer an drei Stellen des Kreises, so dass zwischen allen Punkten der gleiche Abstand besteht. Jeder rezipiert gleichzeitig mit den anderen Zauberern eine andere magische Formel, während sie andächtig einen Diamanten auf der Linie aus Goldpulver platzieren.

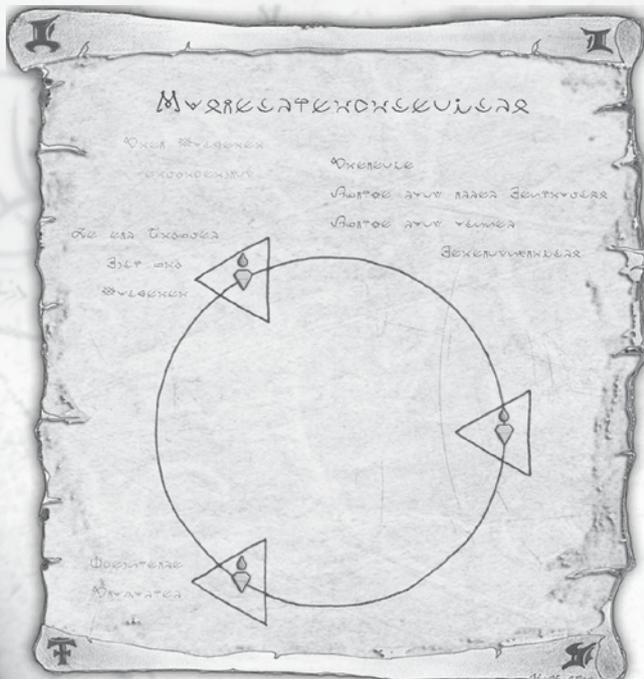
Anschließend schreiten die Zauberer gleichzeitig unter dem ständigen Aufsagen von magischen Versen um den Kreis herum und geben jeder auf jeden Edelstein einen Tropfen ihres Blutes (jeder Zauberer verliert dabei insgesamt **3 LE**).

Sind sie wieder bei „ihrem“ Edelstein angekommen, streuen sie wiederum gleichzeitig ein gleichseitiges Dreieck aus Goldpulver um den Diamanten, so dass der Edelstein im Zentrum des Dreiecks liegt. Soll das Ritual auf eine Person gewirkt werden, muss eine der Spitzen des Dreiecks in die Mitte des Kreises zeigen und die Basis außerhalb des Kreises sein. Soll ein Gebiet durch die *Magieunterdrückung* geschützt werden, muss das Dreieck genau anders herum gezeichnet werden (Spitze nach außen, Basis innerhalb des Kreises).

Gelingt jedem Zauberer eine FP(Blutmagie), war die Vorbereitung erfolgreich. Bis zu diesem Zeitpunkt haben sie ungefähr **eine Stunde** Zeit benötigt.

Nun kniet sich jeder Zauberer vor die Basis eines Dreiecks. Bei einer Anwendung auf eine Person hocken sie also außerhalb des Kreises, beim Wirken auf einen Bereich im Inneren. Hier versinken sie in eine tiefe Meditation, während der sie immer reihum eine Zeile eines langen magischen Textes sprechen.

Sie müssen gemeinsam eine **Güte von 100** mit der Fertigkeit *Blutmagie* ansammeln, wobei jeder Zauberer mindestens **25 Punkte** Güte beisteuern muss. Die nötigen Proben können sie alle **5 Minuten** durchführen.



Haben sie die erforderliche Güte angesammelt, ist das Ritual beendet.

Würde der Zauber auf eine **Person** gewirkt, kann diese ab diesem Zeitpunkt keine Zauber mehr anwenden. Sie hat die Fähigkeit verloren, in irgendeiner Form auf das Mana zuzugreifen. Die *Magieunterdrückung* verhindert sämtliche Magieformen (bis auf Wundertaten alles, was in diesem Buch steht), sämtliche andere Fähigkeiten, die ME benötigen (außer *Magieresistenz*) sowie sämtliche magische Gaben.

Der **Bereich**, der durch ein entsprechend durchgeführtes Ritual geschützt werden kann, ist sehr variabel. Normalerweise handelt es sich um ein Zimmer eines Gebäudes. Es ist hierbei unerheblich, wie groß dieses Zimmer ist. Von der kleinsten Gefängniszelle bis zum größten Thronsaal kann

mit dem Blutzauber alles abgedeckt werden. Die *Magieunterdrückung* gilt dabei im gesamten Raum; es gibt darin keinen Flecken, in dem Magie gewirkt werden kann.

Lässt sich kein eindeutiges Zimmer definieren, kann ein zylindrischer Bereich mit einem Durchmesser und einer Höhe von maximal so vielen Metern wie die addierten Ränge der drei Zauberer geschützt werden. Es steht den Zauberern frei, einen kleineren Bereich mit der *Magieunterdrückung* zu belegen. Nicht nur, dass in dem geschützten Bereich keine Magie genutzt werden kann, es ist auch nicht möglich, dass Zauber oder magische Gegenstände von außerhalb in ihn eindringen.

Eine *Magieunterdrückung* kann **aufgehoben** werden, wenn sich alle drei Zauberer dazu bereit erklären. Sollte sich auch nur einer dagegen aussprechen oder eventuell sogar versterben, lässt sich die Wirkung des Zaubers nicht rückgängig machen.

Opfer

Mit einem Opfer kann sich der Zauberer einen sehnlichen Wunsch von einem übernatürlichen Wesen erfüllen lassen.

Materialien

Rauchkräuter

10 Z, VER 6

Opfergabe

Klassen

Finstermagier
Kundiger
Priester
Schamane

Kosten

150 AP

Die Durchführung eines Opferrituals ist denkbar einfach. Der Zauberer platziert die Opfergabe an einem beliebigen Ort. Er lässt einen Tropfen seines Blutes darauf tropfen, was ihn **1 LE** kostet. Anschließend legt er links und rechts von der Gabe jeweils einen Haufen Rauchkräuter, den er entzündet. Danach kniet er sich voller Demut vor das Opfer und versinkt in einem Gebet.

Die Fürbitte dauert so lange an, bis der Zauberer mit der Fertigkeit *Blutmagie* eine **Güte von 15+Rang** angesammelt hat. Er darf die nötigen Proben alle **2 Stunden** ablegen. Für jede Probe muss er zusätzlich weitere Lebensenergie in die Opfergabe einfließen lassen, was ihn jeweils **1 LE** kostet (unabhängig vom Erfolg der Probe!). Er kann das Gebet **nicht** vorzeitig abbrechen; es gibt durchaus Fälle, in denen sich Zauberer im wahrsten Sinne des Wortes totgezaubert haben.

Die Beschaffung der **Opfergabe** kann sich als sehr aufwändig erweisen. Je nach übernatürlicher Kraft, die angerufen wird, unterscheiden sich die möglichen Gaben. Allen gemeinsam ist, dass sie wertvoll sein müssen. Dabei geht es in der Regel nicht um materielle sondern vor allem um ideelle Werte.

Finstermagier, Priester (Chaos) und Kundige mit einem dämonischen

Lehrmeister müssen ein **lebendes, humanoides Opfer** bringen.

Diese Person muss einen hohen Wert haben. Es reicht also nicht, den ahnungslosen Bauern von Nebenan zu opfern. Vielmehr muss es sich um eine Person handeln, deren Tod größere Konsequenzen nach sich zieht oder zumindest für die Angehörigen von unschätzbarem Wert ist. Da es mehr als schwierig werden dürfte, einer wirklich hoch gestellten Person habhaft zu werden, kann ein Opfer beispielsweise der einzige männliche Nachfolger in der Thronfolge, ein wichtiges Mitglied einer Familie oder Vereinigung, allgemein das erstgeborene Kind oder eine andere Person mit einer besonderen Stellung sein.

Priester (außer Chaos) und **Kundige** mit einem göttlichen Lehrmeister benötigen eine Opfergabe, die ein **großes persönliches Opfer** darstellt. So ist es beispielsweise vorstellbar, dass ein Priester (WM) ein sehr seltenes Buch opfert oder sich ein Kundiger von persönlichem Besitz trennt, der von hohem ideellen Wert ist.

Es ist nicht zwingend erforderlich, dass das Opfer materiell ist. Denkbar wäre ebenso, dass ein Priester (HF) auf all seine Titel verzichtet, damit sein Wunsch gewährt wird. Wenn der Aspekt das Opfer annimmt, wird er dafür sorgen, dass der Priester daraufhin entsprechend seine Titel verliert. Viele Priester geloben während des Rituals, eine Pilgerfahrt oder eine gefährliche Queste zu unter-

nehmen (z. B. das Wiederbeschaffen eines verloren gegangenen heiligen Gegenstandes). Ist das Opfer **immateriell**, muss während des Rituals ein symbolisches Opfer gebracht werden, das zum Aspekt passt.

Schamanen und **Kundige** mit einem Naturgeist als Lehrmeister rufen die Kräfte ihres Totems bzw. des Naturgeistes an, um ihren Wunsch erfüllt zu bekommen. Sie haben es bei der Suche nach einer passenden Opfergabe von allen Zauberern am schwersten, weil sie etwas benötigen, **was dem Wesen gefällt** und was dazu noch einen hohen Wert besitzt. Sie müssen das übernatürliche Wesen dafür sehr gut kennen. In der Regel wird es darauf hinauslaufen, dass Angehörige dieser Klassen eine **Aufgabe** übernehmen, die im Sinne des Totemtiers bzw. Naturgeistes ist.

Wie bei Priestern muss in diesem Falle ein kleines symbolisches Opfer während des Rituals gebracht werden.

Eine zugesicherte **Queste** wird nach Abschluss des Rituals das Leben des Charakters bestimmen. Alles, was er macht, wird diesem Ziele dienen. Er lässt sich davon normalerweise durch nichts abbringen (oder anders ausgedrückt: Das übernatürliche Wesen wird ihn immer wieder zu seiner Queste lenken).

Wendet sich der Charakter dennoch von seiner Aufgabe ab und ignoriert alle Hinweise, die er vom übernatürlichen Wesen bekommt, wird nicht nur der erfüllte Wunsch rückgängig gemacht, sondern die ursprüngliche Situation noch verschlimmert.

Üblicherweise wird ein Opfer in einer **Notsituation** durchgeführt.

Handelt es sich um die Erfüllung eines **persönlichen** Wunsches, muss er (ähnlich wie beim *Kompass der Wünsche*, vgl. Seite 266) stark emotional beeinflusst sein. Profane Wünsche wie unendlicher Reichtum oder Vergleichbares, das aus Sicht eines übernatürlichen Wesens eine reine Lappalie ist, wird grundsätzlich nicht erfüllt. Prinzipiell werden nur Wünsche erfüllt, die der Zauberer **nicht aus eigener Kraft** bewerkstelligen kann.

Nur weil das vorangegangene Ritual erfolgreich durchgeführt wurde, wird der Bitte jedoch noch lange nicht nachgegangen. Je **uneigennütziger** ein Wunsch ist, desto höher ist die Chance, dass er erfüllt wird – aber selbst dann ist ein Erfolg nicht garantiert.

Ob der Wunsch erfüllt wird, zeigt ein Wurf mit dem **W20**.

Befindet sich der Zauberer in einer **Notlage** und bittet um die Erfüllung eines **persönlichen** Wunsches, muss der Wurf ein Ergebnis zwischen **1 und Rang/3** (aufgerundet) zeigen, damit das übernatürliche Wesen darauf reagiert.

Handelt es sich um eine Bitte, die sowohl dem **Gemeinwohl** als auch dem **Zauberer** dient, darf das Würfelergebnis zwischen **1 und Rang/2** liegen.

Handelt der Zauberer **völlig uneigennützig**, schreitet das übernatürliche Wesen bei einem Wurf zwischen **1 und dem Rang** des Zauberers ein. Eine völlig uneigennützige Handlung wäre

beispielsweise eine Bitte um eine reiche Ernte, um eine drohende Hungersnot in einem Landstrich abzuwenden, in dem der Zauberer zufällig vorbeikommt und zu dem er keinerlei persönliche Bindung hat.

Bei **Finstermagiern, Priestern (Chaos)** und **Kundigen** mit dämonischem Lehrmeister sieht die Verteilung der Erfolgchancen etwas anders aus.

Handeln sie **uneigennützig**, besteht keinerlei Chance, dass die Bitte erfüllt wird. Ebenso wird das übernatürliche Wesen höchstens hämisch lachen, wenn der Zauberer in einer **Notsituation** nach seinem Meister bittet (das sind oftmals Situationen, in denen diesen Zauberern bewusst wird, dass ihr Meister kein besonders nettes Wesen ist...).

Handelt es sich jedoch um eine Bitte, die dem Gemeinwohl **schadet**, wird sie bei einem Wurf zwischen **1 und Rang/5** (aufgerundet) erfüllt. Dient sie dazu, möglichst **großen Schaden** (oder größtmögliches Chaos) anzurichten und gleichzeitig den Zauberer zu **bereichern**, darf das Würfelergebnis zwischen **1 und Rang/2** liegen. Eine höhere als diese Chance wird ein dunkler Zauberer niemals erreichen können – egal, welche Opfer er bereit ist zu bringen.

Wird ein Wunsch gewährt, verschwindet das dargebrachte Opfer und das übernatürliche Wesen wird auf seine ganz eigene Art die Bitte erhören. Es wählt dabei in der Regel Vorgehensweisen, die seinem Aspekt (bzw. seiner Persönlichkeit) entsprechen und die **nicht offensichtlich** als übernatürliches Eingreifen erkannt werden können. An diesem Punkt ist die Kreativität des Spielleiters gefragt, der je nach Wunsch und Wesen entscheiden muss, in welcher Form der Wunsch erfüllt wird. Es steht dem übernatürlichen Wesen offen, geäußerte Wünsche zu interpretieren oder sie wortwörtlich zu erfüllen.

Wird das Opfer verschmäht, bleibt es erhalten und kann für ein erneutes Opferritual genutzt werden. Die Ausnahme bilden **Finstermagier, Priester (Chaos)** und **Kundige** mit einem dämonischen Lehrmeister. Diese töten ihr Opfer während des Blutzaubers. Es ist somit verständlicherweise nicht noch einmal einsetzbar.

Es ist nicht möglich, einen abgelehnten Wunsch noch einmal zu äußern. Das übernatürliche Wesen hat diese Bitte abgelehnt und wird sich auch durch ein anderes oder größeres Opfer nicht dazu bewegen lassen, sie zu erfüllen.

Eine gewährte Bitte soll dem Zauberer in der entsprechenden Situation helfen und hat daher üblicherweise nur eine kurzfristige Wirkung. Soll ein langfristiger Effekt bewirkt werden, muss das dargebrachte Opfer entsprechend größer ausfallen und spürbare Konsequenzen für den Charakter haben. Langfristige Wirkungen können auch nur mit einem langfristigen Opfer erbeten werden. Insbesondere umfangreiche und gefährliche Questen sind für solche Ziele sinnvoll einzusetzen. Je länger die Wirkung des

Opfers sein soll, desto länger sollte der Zauberer auch benötigen, um das versprochene Opfer zu erbringen. Die Wirkung des Rituals setzt in diesem Falle erst ein, wenn das Opfer vollständig

und zur Zufriedenheit des übernatürlichen Wesens erbracht wurde.

In dieser Situation sollte die Gruppe gemeinsam entscheiden, wie hoch ein angemessener Preis ist.

Ortswechsel

Das Ritual präpariert zwei Orte, zwischen denen man anschließend auf magischem Wege hin- und herreisen kann.

Materialien

Graphitpulver	50 Z, VER 6
Goldpulver	50 Z, VER 2

Das Goldpulver kann nur in Niederlassungen der Vereinigungen gekauft werden. Nur hier gilt der Preis und die Verfügbarkeit. Woanders ist es nicht erhältlich.

Klassen

Druide
Magier
Priester (HH)

Kosten

150 AP

Dieser Blutzauber verbindet zwei Orte auf magische Weise und erlaubt es, schnell zwischen diesen hin- und herzureisen. Damit diese Funktionalität gegeben ist, muss das Ritual an **beiden** Orten ausgeführt werden. Für die angegebenen Kosten erhält der Zauberer Materialien, um beide Orte präparieren zu können.

Am **ersten** Ort zeichnet der Zauberer mit dem Graphitpulver einen Kreis auf den Boden. In dessen Innerem zeichnet er ein gleichseitiges Dreieck, so dass dessen Ecken auf der Kreislinie liegen. Auf jeden dieser Punkte lässt er etwas Blut tropfen, was ihn jeweils **2 LE** (also in Summe 6 LE) kostet. In das Zentrum des Kreises streut er mit dem Goldpulver ein Symbol, das so genannte **Identifikationssymbol**, das er völlig frei wählen kann. Danach folgt eine kurze magische Formel ohne großen Aufwand.

Gelingt dem Zauberer eine FP (Blutmagie), ist dieser Ort für den **Ortswechsel** präpariert. Er benötigt dafür etwa eine **halbe Stunde**.

Nun muss sich der Zauberer zum **zweiten** Ort begeben und dort den Vorgang wiederholen, was ihn wieder **6 LE** kostet und ebenfalls eine Probe auf **Blutmagie** erfordert. Besonders wichtig ist, dass er das **gleiche** Symbol wie am ersten Ort in das Zentrum der Anordnung streut. Nach diesen Vorbereitungen sind beide Orte für den **Ortswechsel** präpariert und der Zauber kann aktiviert werden.

Dafür muss sich der Zauberer bei **einem** der beiden Ritualkreise in eine tiefe Meditation versetzen und die uralten magischen Verse rezitieren, die das Mana nicht nur dort, sondern auch am zweiten Ort aktivieren.

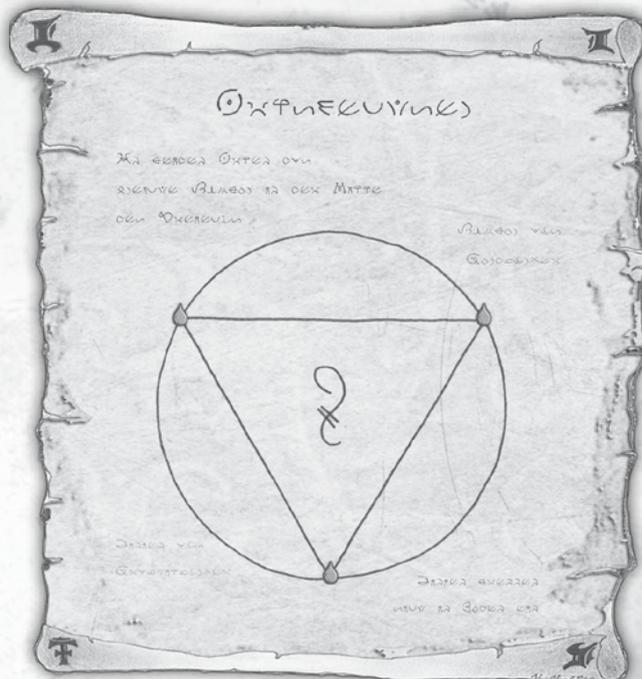
Damit ihm das glückt, muss er mit der Fertigkeit **Blutmagie** eine Güte

ansammeln, die abhängig von der Entfernung zwischen den beiden Orten ist. **Pro angefangene 200 Kilometer** benötigt er **5 Punkte Güte**. Die notwendigen Proben kann er alle **5 Minuten** durchführen.

Während dieser Meditation legt er außerdem ein **Schlüsselwort** fest, das die Teleportation aktiviert.

Ist die erforderliche Menge an Güte gesammelt, ist das Mana aktiviert. Die Linien aus Graphitpulver sowie das Symbol haben sich unwiederbringlich in den Boden eingebrannt.

Die Orte können ab diesem Zeitpunkt als Portal zum jeweils anderen genutzt werden. Sie sind durch das Blut des Zauberers und vor allem durch das Identifikationssymbol miteinander verbunden.



Jeder Ort kann immer nur mit **einem** einzigen anderen verbunden sein, wobei beide Orte das gleiche Symbol tragen müssen. Es ist **nicht** möglich, einen Ort mit mehreren anderen zu verbinden.

Ein *Ortswechsel* bleibt nahezu **unendlich** bestehen (auch über den Tod des Zauberers hinaus), solange die eingebrannten Linien nicht unterbrochen werden.

Jeder Zauberer kann maximal so viele *Ortswechsel* aktiv haben wie sein **Rang** beträgt. Der Zauberer kann sich entscheiden, einen davon aufzugeben, indem er bei der Vorbereitung eines *Ortswechsels* das gleiche Identifikationssymbol benutzt. Dadurch verschwinden die eingebrannten Linien des bestehenden Zaubers an beiden verbundenen Orten.

Betritt eine Person den Kreis aus Graphitpulver und spricht sie das festgelegte Schlüsselwort, wird sie sowie alles, was sie bei sich trägt, sofort an den jeweils anderen Ort teleportiert.

Wird der *Ortswechsel* eines Zauberers von einer anderen Person genutzt, merkt der Zauberer dieses instinktiv. Hat er mehrere *Ortswechsel* aktiv, weiß er genau, welcher genutzt und in welche Richtung er durchschritten wurde.

Es ist durchaus möglich, dass der Zauberer einen *Ortswechsel* an einem Ort vorbereitet und das Ritual erst **bei Bedarf** an einem anderen Ort beendet. Er muss jedoch sicherstellen, dass bis zu diesem Zeitpunkt das Graphit- und Goldpulver am ersten Ort nicht verwischt oder entfernt wird.

Pflanzenwächter erschaffen

Der Blutzauber belebt einen Baum, der anschließend als Wächter eines Ortes dient.

Materialien

[Holzschale]	5 Z, VER 10
Kräutergemisch	5 Z, VER 4
Rauchkräuter	5 Z pro Portion, VER 6
Wasser	

Die Kräutermischung kann in Niederlassungen der Vereinigungen gekauft (in diesem Falle gelten die angegebenen Werte) oder selbst gesammelt werden.

Die **Kräutermischung** kann vom Zauberer selbst gesammelt und vorbereitet werden. Er muss dafür mit der Fertigkeit *Kräuterkunde* eine **Güte von 25** ansammeln. Proben darf er **einmal pro Tag** ablegen.

In der genannten Güte ist die richtige Verarbeitung der gesammelten Kräuter enthalten. Es sind keine weiteren Proben notwendig, um die Mischung für das Ritual verwenden zu können.

Die Durchführung dieses Blutzaubers ist sehr einfach, jedoch relativ zeitaufwändig. Es kann zudem nur unter freiem Himmel angewendet werden.

Der Zauberer füllt das Wasser in die Holzschale und gibt danach die Kräutermischung hinzu. Zum Abschluss lässt er noch einige Tropfen seines Blutes in das Wasser tropfen, was ihn **3 LE** kostet. Anschließend legt er vor die Schale eine Portion Rauchkräuter.

Er kniet sich vor diesen Aufbau, entzündet die Kräuter und beginnt mit dem Aufsagen eines umfangreichen magischen Textes, der viele hundert Zeilen umfasst. Dabei versinkt er immer tiefer in eine meditative Trance.

Alle **2 Stunden** darf er eine Probe auf *Blutmagie* durchführen, die jeweils mit dem Entzünden einer

weiteren Portion Rauchkräuter einher geht.

Hat er durch die Proben insgesamt eine **Güte von 50** angesammelt, ist das Ritual abgeschlossen und der Zauberer erwacht aus seiner Trance.

Er nimmt die Schale voller Wasser, das durch das Ritual eine milchig weiße Färbung bekommen hat, und gießt es an die Wurzeln des Baumes, den er beleben möchte, und der maximal **Rang x2 Meter** hoch ist.

Der Baum wird daraufhin anfangen, sich zu bewegen. Nach einigen Minuten wird er sich aus der Erde lösen und auf seinen Wurzeln in der Umgebung herumlaufen. Ab sofort dient er als **Pflanzenwächter**.

Der Zauberer entscheidet während seines Rituals, welchen Bereich der Pflanzenwächter schützen und unter welchen Bedingungen er diesen Ort verteidigen soll (also wann er zum Angriff übergeht). Solange der Zauberer weiß, was er möchte, muss er diese Anweisungen nicht Wort für Wort formulieren. Der Pflanzenwächter wird immer im Sinne seines Erschaffers handeln, ohne dafür explizite Befehle zu benötigen.

Theoretisch können Pflanzenwächter

Klassen

Beschwörer
Druide
Kundiger
(Naturgeist)

Kosten

100 AP

ganze Kontinente schützen, wenn der Zauberer das wünscht. Normalerweise werden sie jedoch eingesetzt, um einen überschaubaren Bereich eines bestimmten Ortes zu sichern, beispielsweise Kultstätten. **Druiden** nutzen sie auch, um Bereiche zu schützen, in denen die Foquira stark ist und eine Zerstörung der Natur zu einem Ungleichgewicht der Kräfte führen würde.

Pflanzenwächter können nur in Bereichen beschworen werden, in denen die Kräfte der Natur stark sind. In der druidischen Energielehre bedeutet das, dass die Foquira an dem Ort das Yustoul überwiegen muss. Für Druiden ist es recht leicht, solche Orte zu erkennen.

Andere Zauberer müssen ausprobieren, ob eine Durchführung des Rituals möglich ist. Generell lässt sich sagen, dass fast alle Orte in der weitestgehend unberührten Natur geeignet sind.

Pflanzenwächter können sich nur auf natürlichem Untergrund fortbewegen und keine Wasserflächen überqueren, die breiter als einen Meter sind.

Kommt es zu einer **Störung** in dem geschützten Bereich, wird der Pflanzenwächter die Verursacher so lange **angreifen**, bis sie den Ort verlassen oder kampfunfähig sind (üblicherweise werden Eindringlinge nicht vorsätzlich getötet). Pflanzenwächter können dabei nicht nur auf ihre als **Waffen** genutzten Äste zurückgreifen, sondern beherrschen einen Großteil der normalen Zaubersprüche aus der Fertigkeit **Erde**. Sie können diese Sprüche intuitiv wirken, ohne dafür eine Konzentrationsdauer zu benötigen. Sie können daher **pro Runde** neben ihren normalen Angriffen auch einen dieser Zauber wirken (selbst wenn dieser eigentlich eine Konzentrationsdauer von mehreren Runden hat).

Ein Pflanzenwächter bleibt weiterhin ein **Baum**. Er wird genauso wachsen, sich den Jahreszeiten anpassen und irgendwann absterben. Bis zu diesem Zeitpunkt (der je nach Baumart weit in der Zukunft liegen kann) wird er seinen Anweisungen nachkommen.

Problematisch wird es, wenn der Zauberer, der ihn erschaffen hat, **verstirbt**, denn damit hat der Pflanzenwächter keine Bezugsperson mehr, in deren Sinne er handeln kann. Er muss in diesem Falle mit seiner leider sehr beschränkten Intelligenz selbst entscheiden, wie er handelt.

Im Kampf nimmt ein Pflanzenwächter je nach Baumgröße ein oder drei Felder ein.

Da sie ihre Äste als Waffen einsetzen, können Pflanzenwächter **alle Felder** attackieren, die maximal **ein Viertel** (abgerundet) ihrer Höhe in Metern entfernt sind. Befinden sich mehrere Gegner in der Reichweite des Pflanzenwächters, kann er sie **alle** einmal pro Runde angreifen. Pflanzenwächter haben **kein Gesichtsfeld** oder einen Bereich, in dem sie von hinten angegriffen werden (Wer kann schon sagen, wo bei einem Baum vorne und hinten ist?).

Sie nehmen ihre Umgebung als Art Abbild der dort herrschenden Energien wahr. Daher können sie Unsichtbares, Illusionen oder andere Täuschungen problemlos durchschauen und entdecken.

Sie sind **immun** gegen alle Kampfoptionen und lassen sich auch nicht durch besondere Kampfsituationen beeinflussen.

Regeltechnisch gelten sie weitestgehend als Untote (vgl. GRW 434) und weisen daher entsprechende **Immunitäten** gegenüber bestimmten Zaubern auf. Sie erleiden durch Kälte jedoch normalen Schaden und sind nicht anfällig für die Wirkung von *Böses vernichten*.

Sie sind **immun** gegen die meisten Waffen. *Schwerter* richten den üblichen Schaden an, *Äste* richten **doppelten** Schaden an. Jedoch sind sie durch die ihnen innewohnende Magie gegen normale Waffen dieser Gruppen geschützt, nur **magische Waffen** können Schaden bei ihnen anrichten.

Die Werte eines Pflanzenwächters sind abhängig von der **Höhe** des Baumes (ohne Wurzeln). Alle Werte werden **abgerundet**.

Pflanzenwächter

LE: 20 x Größe in Metern

Bewegung 5 + Größe in Metern/4
Rüstungsschutz Größe in Metern/3

Abwehren 10 + Größe in Metern/4
Ausweichen 10 + Größe in Metern/4

Angriff: 10 + Größe in Metern/4 (2W6+Größe in Metern/5)

Besonderheiten: *Erde* 20 (*Pflanzenwuchs*, *Insekten*, *Pflanzenfessel*, *Steinkugel*, *Erdbarriere*, *Erdbeben*, *Spurlos*, *Pflanzenbarriere*, *Gefährte des Waldes*, *Versteinern* - alle Zauber auf KS 5)

Regentanz

Mit diesem Ritual kann das Wetter beeinflusst werden.

Materialien

Pflanzenmischung

Für diesen Blutzauber benötigt der Zauberer eine **Pflanzenmischung**, die es nicht zu kaufen gibt. Er muss sie je nach gewünschtem Effekt des Rituals selbst zusammensuchen und bearbeiten.

Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, welche Pflanzen er verwenden kann. Es stellt daher kein Problem dar, die Mischung in nahezu jeder Vegetation zusammenzustellen. Einzig in Gebieten, in denen (fast) keine Pflanzen wachsen (z. B. in der Wüste), muss der Zauberer auf zuvor gesammelte Pflanzen zurückgreifen.

Er muss mit *Kräuter- oder Pflanzenkunde* eine **Güte von insgesamt 25** ansammeln. **Pro Tag** darf er eine Probe durchführen.

Hat er die Güte zusammen, konnte er alle Pflanzen finden und zur benötigten Mischung verarbeiten.

Sobald der Zauberer das Material erstellt hat, kann er zum eigentlichen Ritual übergehen.

Er muss zunächst ein relativ großes Feuer entzünden (mindestens die Größe eines Lagerfeuers).

In dieses streut er die Pflanzenmischung, die daraufhin langsam bei einer starken Rauchentwicklung zu verbrennen anfängt.

Nun stimmt der Zauberer einen uralten Gesang an, der noch von den schamanischen Ursprüngen dieses Zaubers stammt. Mit langsamen und rhythmischen Bewegungen beginnt er einen rituellen Tanz

um das Feuer herum durchzuführen. Er tanzt dabei immer wieder geometrische Formen, deren Mittelpunkt das Feuer darstellt: ein **Dreieck**, ein **Quadrat** und einen **Kreis**. Jedes dieser Symbole steht für eine Wetterkomponente.

Das Dreieck bestimmt den **Wind**, das Quadrat den **Niederschlag** und der Kreis die **Temperatur**.

Der Zauberer beginnt damit, dass er die **momentane** Stärke dieser drei Elemente festlegt, indem er die Formen in einer entsprechenden Größe tanzt. Je stärker etwas vorhanden ist, desto größer wird die Form getanzt. Je näher der Zauberer am Feuer tanzt, desto weniger Wind, Niederschlag bzw. Temperatur ist momentan vorhanden.

Ob er die richtige Größe festlegt, bestimmt eine FP(Blutmagie), die nach einer **halben Stunde** durchgeführt wird.

Anschließend stellt er sich mit Blick auf die Flammen an das Feuer, so dass dieses genau nördlich von ihm ist. Während er einige magische Formeln aufsagt, lässt er einige Tropfen seines Blutes in die Hitze fallen, was ihn **2 LE** kostet.

Diesen Vorgang wiederholt er an den Stellen, an denen das Feuer genau südlich, westlich und östlich von ihm ist. Der Zauberer verliert also in Summe **8 LE**.

Danach stimmt er wieder den uralten Gesang an und beginnt erneut um das Feuer zu tanzen. Dieses Mal wählt er für die drei Formen andere Größen. Die Wetterveränderung bei einem erfolgreichen Abschluss des Rituals entspricht der **Relation** zwischen der Größe einer Form beim ersten und zweiten Mal tanzen. Möchte er einen Faktor unverändert lassen, verändert er die Größe der Form nicht.

Im Anschluss an den Tanz, der wiederum eine **halbe Stunde** Zeit kostet, muss der Zauberer eine weitere Probe auf *Blutmagie* machen.

Gelingt der Wurf, wird sich das Wetter innerhalb der **nächsten Stunde** langsam entsprechend der Vorstellungen des Zaubers verändern.

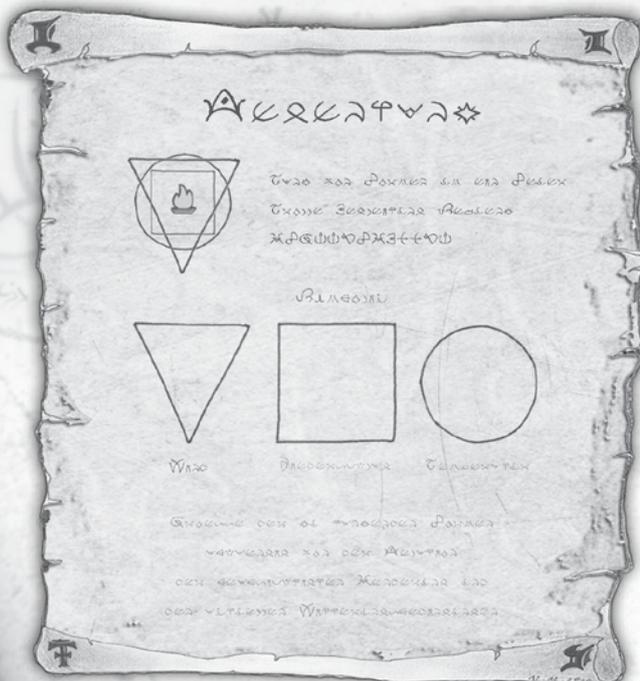
Es verändert sich die Temperatur, die Niederschlagsmenge und die Stärke des Windes. Zudem wird der Wind aus einer vom Zauberer

Klassen

Druide
Schamane

Kosten

50 AP



während des Tanzes des Dreiecks bestimmten Richtung wehen.

Ein *Regentanz* ist keine exakte Wissenschaft. Der Zauberer kann keine genauen Temperaturen, Regenmengen oder Windstärken festlegen. Es kann jedoch davon ausgegangen werden, dass der Zauberer bei gelungenen Proben relativ genau das erreicht, was er erreichen möchte. Er muss sich bei seinen Wünschen jedoch an den **naturegebenen Rahmen** in der entsprechenden Klimazone halten. Im Ewigen Eis Temperaturen von 30° im Schatten oder einen

Schneesturm in der Wüste zu erzeugen, ist mit dem Ritual beispielsweise nicht möglich.

Die Wetterveränderung wirkt in einem Umkreis von ungefähr **Rang x2 Kilometern** und hält **Rang Stunden** an. Dem Zauberer steht es frei, einen kleineren Bereich oder eine kürzere Wirkungsdauer zu wählen.

Nach Ablauf der Zeit wandelt sich das Wetter innerhalb **einer Stunde** wieder in den ursprünglichen Zustand zurück.

Der Bereich, in dem die Veränderung auftritt, ist **stationär** (er bewegt sich nicht mit dem Zauberer mit).

Reittier beschwören

Der Blutzauber beschwört ein rassentypisches Reittier.

Klassen

Beschwörer
Druide
Hexe
Magier
Priester (außer
Chaos)
Schamane

Kosten

100 AP

Materialien

Calciumpulver 100 Z, VER 4
Salz 20 Z, VER 12
4 Aragonite je 50 Z, VER 8

Zur Vorbereitung dieses Blutzaubers beginnt der Zauberer, das Calciumpulver in Form gleichseitigen Dreiecks mit einer Seitenlänge von mindestens 2 Metern auf den Boden zu streuen. Anschließend streut er ein weiteres Dreieck auf den Boden, das das Spiegelbild des ersten ist, jedoch so versetzt wird, dass sich die beiden Formen an einer Spitze überschneiden. Aus dieser Überschneidung bildet sich eine Rautenform. Genau in deren Zentrum lässt der Zauberer eine Menge seines Blutes tropfen. Er verliert dabei **6 LE**.

Das Zentrum der Raute nutzt er schließlich als Mittelpunkt eines Kreises, den er aus dem Salz streut. Der Durchmesser des Kreises wird dabei so bemessen, dass er kleiner als die beiden Dreiecke ist.

Als Abschluss der Vorbereitungen platziert er auf jeder Ecke der beiden Dreiecke, die über den Kreis hinausragen, jeweils einen Aragonit. Jeweils beim Ablegen der Steine spricht er eine lange magische Formel, die ihn ungefähr **fünf Minuten** Zeit kostet.

Insgesamt benötigt er für den Aufbau ungefähr **eine Stunde**.

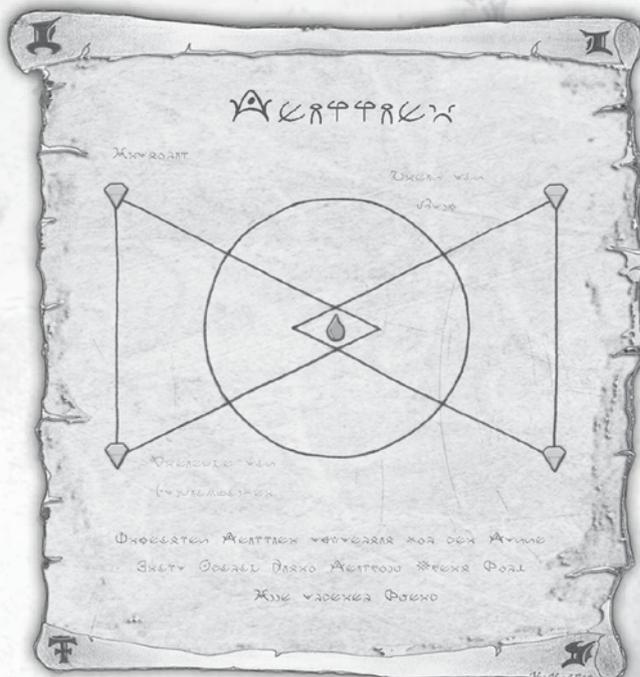
Gelingt ihm im Anschluss eine FP(Blutmagie), sind die Vorbereitungen korrekt durchgeführt worden und er kann mit dem eigentlichen Ritual beginnen.

Der Zauberer kniet sich außer-

halb des Aufbaus auf den Boden und beginnt mit dem Rezitieren zahlreicher magischer Formeln, die das Mana aktivieren. Im Laufe des ungefähr **ein-stündigen** Rituals füllt sich der Kreis mit dichtem Rauch, während die Aragonite anfangen, in einem tiefen Grün zu leuchten.

Im Laufe der Zeit, die der Zauberer in Meditation verbringt, nimmt der Rauch im Kreis immer klarere Formen an, bis er sich schließlich zu einer festen Gestalt zusammenfügt.

Nachdem der Zauberer die benötigten Zauberfor-



meln gesprochen hat, muss er eine weitere Probe auf die Fertigkeit *Blutmagie* ablegen.

Misslingt der Wurf, verflüchtigt sich der Rauch und das Ritual ist gescheitert.

Gelingt der Wurf hingegen, hat sich der Rauch zu einem Reittier geformt, das komplett aufgezümt und gesattelt vor dem Zauberer steht.

Es erscheint immer ein für die Rasse des Zauberers passendes Reittier.

Brutas beschwören ein Odunuk, Nigros einen Reitwolf und Zwerge ein Pony. Alle anderen Rassen erhalten ein Pferd.

Die beschworenen Wesen gelten als normale Reittiere und sind (zumindest augenscheinlich) aus Fleisch und Blut.

Sie lassen sich vom Zauberer reiten und tragen dabei auch sein Gepäck. Sie können zusätzlich zum Zauberer noch Gepäck mit einem maximalen Gewicht, das dem des Zauberers entspricht, tragen.

Sie lassen sich nur vom Zauberer reiten oder am Zügel führen. Bei allen anderen Personen verweigern sie jegliche Bewegung.

Werden sie geritten, bewegen sie sich mit der **vierfachen** Geschwindigkeit eines entsprechenden normalen Tieres.

Sie brauchen weder Futter noch Schlaf, erschöpfen nicht und können nahezu pausenlos geritten werden.

Der Zauberer muss auf ihnen keinerlei Proben auf *Reiten* ablegen. Das Reittier wird allen Hindernissen selbstständig ausweichen und vor keiner Gefahr scheuen. Im Prinzip könnte der Zauberer auf dem Rücken des Tieres schlafen und würde trotzdem reibungslos ans Ziel gelangen (solange keine Gefahren von Dritten drohen).

Die magischen Reittiere haben fast keine Kraft und können daher **nicht** als Zug- oder Lasttiere genutzt werden.

Sobald das Reittier Schaden erleidet (egal, welcher Art), wird es sich mit einem leisen „Puff“ in Rauch auflösen.

Gleiches passiert, wenn das Tier **fließendes Wasser** durchläuft.

Es verschwindet außerdem, wenn der Zauberer das wünscht.

Tritt keiner dieser Fälle ein, wird der Zauber nach **Rang x2 Tagen** automatisch beendet.

Sauberkeit

Dieser Blutzauber sorgt dafür, dass ein Objekt oder Ort niemals dreckig wird.

Materialien

Halite je 100 Z, VER 4
Diamantstaub 50 Z pro Meter, VER 6
abgekochtes Wasser

Sauberkeit wird üblicherweise auf bestimmte Orte gewirkt, die für die jeweilige Vereinigung von Bedeutung sind. Heiler halten damit Sanatorien sauber und vor allem rein. Die eiteln Magier verwenden den Blutzauber, um ihre Gildenniederlassungen immer in sauberem Zustand erstrahlen zu lassen. Und Priester nutzen das Ritual, um Tempel und Heiligtümer sauber zu halten. Insbesondere Priester wirken den Zauber jedoch oft auch auf rituelle Gegenstände.

Zur Durchführung des Rituals wird an jeder Ecke des Ortes, an dem die Sauberkeit wirken soll, ein Halit niedergelegt.

Anschließend verbindet der Zauberer diese der Reihe nach mit Linien aus Diamantstaub, so dass die entstehende Form den Umriss des Platzes bildet. Für jeden Meter, den der Zauberer mit dem Diamantstaub legen muss, verbraucht er Material im Wert von 50 Zinn. Er benötigt jeweils ungefähr **5 Minuten** pro Meter, um die Linie korrekt anzulegen.

Nach diesen Vorbereitungen kniet sich der Zauberer außerhalb der entstandenen Form vor jeden Halit und beginnt zahlreiche magische Formeln auf diesen zu sprechen. Dabei lässt er einige Tropfen seines Blutes auf den Kristall fallen. Er zahlt hierfür jeweils **2 LE** und benötigt ungefähr **10 Minuten**.

Der Halit saugt das Blut auf und färbt sich durch die Lebensenergie dunkelrot. Der Diamantstaub fängt zwischen zwei präparierten Haliten an, in einem rötlichen Licht zu leuchten, wenn der Zauberer alles richtig gemacht hat.

Sobald alle Halite vorbereitet wurden und alle Linien leuchten, kann der Zauberer zum eigentlichen Blutzauber und dem Aktivieren des Manas übergehen, wenn ihm eine FP(Blutmagie) gelingt.

In langsamem Tempo schreitet er anschließend die Linien ab und rezitiert dabei zahllose magische Verse, die er ständig wiederholt, bis das Mana aktiviert ist.

Klassen

Heiler
Magier
Priester

Kosten

50 AP

Alle zwei Schritte bleibt er stehen und wirft eine Handvoll abgekochtes Wasser in das Innere der Form, bevor er seinen Marsch fortsetzt.

Er führt diese Prozedur fort, bis er mit der Fertigkeit *Blutmagie* eine Güte erreicht hat, die der **Gesamtlänge der Linien** aus Diamantstaub in Metern entspricht (also dem Umfang des Ortes). Die notwendigen Proben kann er alle **15 Minuten** durchführen. Er benötigt jedoch mindestens 5 Minuten pro Meter, selbst wenn er die benötigte Güte vorher erzielt.

Soll *Sauberkeit* nur auf einen oder mehrere Gegenstände gewirkt werden, reicht es, wenn der Zauberer (um Material zu sparen) ein Dreieck aus Haliten und Diamantstaub formt, in dessen Innerem die Gegenstände positioniert werden. Am Ablauf und der Dauer des Rituals ändert sich dadurch bis auf eine minimale Abänderung der magischen Formeln nichts.

Hat der Zauberer genügend Güte angesammelt, ist das Ritual beendet.

Alle Objekte, die sich innerhalb des präparierten Bereiches befinden, werden schlagartig vollständig gesäubert sowie repariert und erstrahlen in einem Glanz, als wären sie gerade erst hergestellt worden. Der Effekt hält **dauerhaft** an. Jeglicher Schmutz, der beispielsweise von der Straße in ein Gebäude getragen wird, verschwindet binnen Sekunden und hinterlässt keine Spuren auf dem Boden.

Alle Gegenstände im Wirkungsbereich altern außerdem nicht und können nur durch vorsätzliche Gewaltanwendung zerstört werden. Eine Vase kann also beispielsweise beschädigt werden, wenn man sie bewusst auf den Boden wirft oder mit einem Hammer auf sie schlägt. Fällt sie jedoch aus

Unachtsamkeit herunter, wird sie dabei nicht zu Bruch gehen.

Der Effekt hält weiterhin an, wenn die Gegenstände von dem Ort entfernt werden, an dem der Zauber gewirkt wurde.

Bringt man einen Gegenstand in den Bereich hinein, wird sich während seines Aufenthalts nichts an seinem Zustand ändern. Er wird weder gereinigt noch wird er weiter verschmutzen oder altern. Wird er jedoch wieder aus dem Bereich entfernt, wird er ganz normal verschmutzen und altern.

Nur Gegenstände, die während des Rituals im entsprechenden Bereich waren, zeigen dauerhaft die Wirkung von *Sauberkeit*.

Das Ritual der **Heiler** sorgt dafür, dass Gegenstände nicht nur sauber, sondern auch keimfrei sind. Daher wird dieses Ritual von ihnen sehr gerne auf Heilanstalten gewirkt, nachdem diese komplett eingerichtet wurden. Dadurch wird beispielsweise Bettwäsche nicht schmutzig und Operationsbesteck muss auch nach den blutigsten Eingriffen nicht gesäubert werden, sondern kann sofort wieder benutzt werden.

Das Ritual stoppt außerdem die schädigende Wirkung von Krankheiten und Giften von Personen, solange sie sich im Gebiet der *Sauberkeit* befinden. Kranke oder Vergiftete werden also keinen weiteren Schaden erleiden, sobald sie den Bereich betreten (Sie werden jedoch auch nicht automatisch geheilt bzw. befreit). Es ist zudem nicht möglich, sich im Bereich des Blutzaubers mit Krankheiten anzustecken.

Verlässt eine kranke oder vergiftete Person den Bereich der *Sauberkeit* bevor sie geheilt werden konnte, wird sie weiterhin Schaden erleiden.

Schutzkreise

Ein Schutzkreis schützt die Personen in seinem Inneren vor einer potentiellen Gefahr.

Klassen

Beschwörer
Dämonologe
Druide
Elementarist
Heiler
Hexe
Magier
Priester (außer
Chaos)
Schamane

Kosten

100 AP

Materialien

Eisenspäne

2 Edelsteine je nach Schutzkreis

30 Z, VER 10

Es gibt zahlreiche unterschiedliche Schutzkreise gegen verschiedene Arten von Gefahren, die sich in drei großen Gruppen zusammenfassen lassen.

Schutzkreise gegen **Magiearten** wirken ähnlich wie eine *Magieunterdrückung* für diese speziellen Zauber. Innerhalb des Kreises entfalten Sprüche der entsprechenden Magieart keinerlei Wirkung (d.h. sie können innerhalb des Kreises auch nicht gewirkt werden!). Schon wirkende Sprüche werden bei Betreten des Schutzkreises sofort be-

endet. Magische Gegenstände mit eingeflochtenen Zaubern aus den jeweiligen Gruppen werden aus dem Bereich herausgeschleudert bzw. können nicht in ihn eindringen.

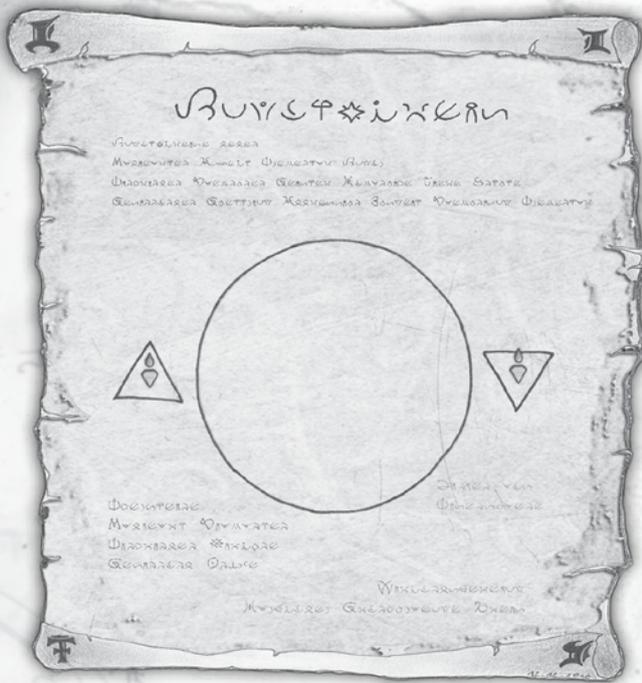
Zu dieser Gruppe gehören:

- *Schutzkreis gegen Aspektmagie* (Der Schutzkreis verhindert nicht das Wirken von Blutmagie. Die Rituale sind zu mächtig, als dass sie von einem Schutzkreis aufgehalten werden könnten.)

- *Schutzkreis gegen Elementarmagie*

- *Schutzkreis gegen Schulmagie*

Die zweite Gruppe bilden die Schutzkreise ge-



gen **Eindringen**. Sie hindern eine bestimmte Kreaturenart daran, den Bereich, der durch den Schutzkreis definiert ist, zu betreten. Der Zauberer hält die Wesen allerdings nicht davon ab, Personen innerhalb des Schutzkreises im Fernkampf, mit Magie oder speziellen Fähigkeiten, die auf Entfernung wirken, zu attackieren.

In dieser Gruppe findet man folgende Blutzauber:

- Schutzkreis gegen Dämonen
- Schutzkreis gegen Geister
- Schutzkreis gegen Humanoide
- Schutzkreis gegen Tiere
- Schutzkreis gegen Untote

Die letzte Gruppe bilden die Schutzkreise gegen **Gesinnungen**. Diese wirken gegen alle Wesen und Objekte, die eine mindestens anteilig bestimmte Aura haben (vgl. *Aura lesen*, Seite 31).

Entsprechende Wesen können den Bereich zwar betreten, sie erleiden allerdings **pro Runde** so viele **LE** Schaden, wie die **Hälfte** des Ranges des

Zauberers. Es reicht, wenn ein Teil ihres Körpers im Schutzkreis ist, damit sie den Schaden bekommen. Sie können ihn in keinst-ter Weise verhindern, außer sie gehen aus dem Kreis heraus.

Wesen mit **unendlich LE** erleiden jede Runde einen Ausdauerverlust in Höhe des Ranges des Zauberers.

Hat der Zauberer selbst eine Aura gegen die sein Schutzkreis wirkt, erleidet auch er entsprechenden Schaden. Objekte mit einer entsprechenden Aura werden aus dem Bereich herausgeschleudert bzw. können nicht in ihn eindringen.

Schutzkreise gegen Gesinnungen sind folgende:

- Schutzkreis gegen Göttliches (weiße Aura)
- Schutzkreis gegen Aggression (dunkelrote Aura)
- Schutzkreis gegen Bosheit (schwarze Aura)
- Schutzkreis gegen Dämonisches (dunkelblaue Aura)
- Schutzkreis gegen Elementare (grüne Aura)

Alle Schutzkreise erfordern die gleichen Vorbereitungen, unterscheiden sich jedoch durch die magischen Formeln, die zur Aktivierung des Manas gesprochen werden müssen.

Je nach Gruppe benötigen sie außerdem unterschiedliche Edelsteine.

Schutzkreise gegen **Magiearten** benötigen 2 Diamanten (je 50 Z, VER 10), für Schutzkreise gegen **Eindringen** muss der Zauberer 2 Zirkone (je 100 Z, VER 6) beschaffen und um einen Schutzkreis gegen eine bestimmte **Gesinnung** vorzubereiten, muss er 2 Onyx (je 75 Z, VER 6) verwenden.

Zunächst streut der Zauberer mit der Eisenspäne einen Kreis auf den Boden, der maximal **Rang x2** Meter durchmessen darf.

Links und rechts daneben formt er jeweils ein Dreieck aus Linien aus Eisenspäne. In das Zentrum jedes Dreiecks legt er einen der Edelsteine. Auf je-

Schutzkreise

Beschwörer:

Schutzkreis gegen Dämonen, - Geister, - Untote, - Aggression, - Bosheit, - Dämonisches, - Elementare

Dämonologe:

Schutzkreis gegen Aspektmagie, - Dämonen, - Aggression, - Bosheit, - Dämonisches

Druide:

Schutzkreis gegen Dämonen, - Geister, - Humanoide, - Tiere, - Untote

Elementarist:

Schutzkreis gegen Elementarmagie, - Elementare

Heiler:

Schutzkreis gegen Dämonen, - Geister, - Untote, - Aggression, - Bosheit, - Dämonisches

Hexe: alle

Magier: alle

Priester:

Schutzkreis gegen Dämonen, - Geister, - Untote, - Bosheit, - Dämonisches

Schamane: alle

den Stein lässt er so viel Blut tropfen, dass er jeweils **2 LE** verliert.

Anschließend begibt er sich in die Mitte des Kreises und versinkt in einer tiefen Meditation. Bis zu diesem Zeitpunkt hat er ungefähr **10 Minuten** für den Aufbau gebraucht.

Er beginnt während seiner Meditation in schnellem, fast schon gehetztem Tempo eine Menge magischer Formeln aufzusagen. Hat er mit der Fertigkeit *Blutmagie* eine Güte von insgesamt **25** angesammelt, fangen die Edelsteine an, in einem schwachen Licht von Innen heraus zu leuchten. Die benötigten Proben darf der Zauberer alle **10 Minuten** ablegen. Das Ritual ist mit Erreichen der Güte abgeschlossen und der Schutzkreis entfaltet seine gewünschte Wirkung.

Ein Schutzkreis hält maximal so viele **Stunden** wie

der **Rang des Zauberers x2** beträgt. Die Wirkung wird nicht aufgehoben, wenn der Ritualaufbau zerstört wird. Einzig der Wunsch des Zauberers kann den Blutzauber vorzeitig beenden.

Die Schutzwirkung reicht bis in eine Höhe von bis zu **Rang Metern**, geht jedoch nicht durch Decken oder andere Hindernisse hindurch. Der geschützte Bereich bildet dabei eine Halbkugel, deren Grundfläche durch den aus Eisenspäne gezeichneten Kreis bestimmt wird.

Lernt ein Zauberer einen Schutzkreis einer der Gruppen, zahlt er dafür **100 AP**. Möchte er mehrere Rituale einer Gruppe erlernen, zahlt er für jedes weitere nur die **Hälfte** der AP (also 50).

Je nach Klasse können unterschiedliche Schutzkreise gelernt werden. Eine Übersicht über die Schutzkreise der unterschiedlichen Klassen befindet sich auf Seite 295.

Totemgestalt

Mit diesem Ritual kann sich der Schamane in sein Totemtier verwandeln.

Materialien

Rauchkräuter

25 Z, VER 6

[Rituelle Trommel]

Rituelle Trommeln besitzt eigentlich jeder Schamane bzw. jeder schamanisch gläubige Stamm.

Klassen

Schamane

Kosten

50 AP

Ort

Ritualplatz

Für dieses Ritual muss der Schamane ein Feuer von mindestens der Größe eines Lagerfeuers errichten und entzünden.

Er nimmt seine rituelle Trommel zur Hand und beginnt mit langsamen Schrittfolgen im Kreis um das Feuer herumzutanzten, während er monotone Rhythmen trommelt und einen uralten Gesang anstimmt. Im Laufe des Tanzes werden seine Schritte schneller, die Rhythmen komplizierter und die Trommelschläge sowie sein Gesang lauter.

Hat er den Höhepunkt erreicht, lässt er den Tanz langsam enden sowie Gesang und Trommelschläge leiser werden. Für den gesamten Tanz benötigt er ungefähr eine **halbe Stunde**. Zum Abschluss wirft der Schamane eine Probe auf *Blutmagie*.

Gelingt der Wurf, kann er fortfahren. Andernfalls muss er den Tanz wiederholen.

War der Tanz erfolgreich, wirft der Schamane eine große Menge Rauchkräuter in das Feuer und gibt dazu einige Tropfen seines Blutes. Er verliert dabei **LE** in Höhe seines **Ranges**.

Durch den vorangegangenen Tanz und Gesang hat er das Mana der Umgebung

so beeinflusst, dass der entstehende Rauch immer in seine Richtung weht – unabhängig von seiner Position und den Windverhältnissen. Die Rauchentwicklung ist so stark, dass der Schamane vollständig eingenebelt wird und von außen nicht mehr zu erkennen ist.

Im Inneren des Rauches setzt sich der Schamane auf den Boden und beginnt wiederum mit einem uralten Gesang, der im Verlauf des Rituals immer mehr wie die Schreie seines Totemtieres klingt. Er muss eine Güte in Höhe seines **dreifachen Ranges** mit der Fertigkeit *Blutmagie* erzielen. Proben dafür darf er alle **5 Minuten** durchführen.

Sobald der Schamane die Summe zusammen hat, löst sich der Rauch auf und vom Schamanen sowie allen Gegenständen, die er bei sich getragen hat, ist nichts mehr zu sehen. Stattdessen befindet sich an seiner Stelle das Totemtier des Schamanen.

Der Schamane kann in Gestalt seines Totems alle körperlichen Fähigkeiten des Tieres nutzen und verfügt über eine entsprechende Wahrnehmung. Er kann die gewonnenen Eindrücke auf normalem Wege verarbeiten und daraus Schlüsse ziehen. Kurz gesagt handelt es sich um ein Tier mit der Intelligenz des Schamanen.

Da sich zwar das Aussehen des Schamanen ändert, es sich aber immer noch um seinen eigenen Körper handelt, verändert sich nichts an seinen Gesundheitswerten.

Solange der Schamane als Tier umherläuft, kann er keine Zauber wirken.

Wird der Schamane in seiner Totemgestalt getötet, verwandelt er sich im Augenblick des Todes wieder in seine normale Gestalt mitsamt aller Ausrüstung, die er während der Verwandlung bei sich getragen hat, zurück.

Die Verwandlung ist eigentlich **endgültig**. Möchte der Schamane den Zauber **beenden**, muss er sich in einer Nacht genau zu **Mitternacht** an den Ritualplatz begeben, an dem er das Ritual durchgeführt hat. Nur in diesem einen Moment kann er den Zauber per Gedankenkraft vorzeitig aufheben, wenn ihm eine FP(Blutmagie) gelingt.

Führt der Wurf zum Erfolg, erhält der Schamane seine normale Gestalt sowie alle seine Fertigkeiten zurück.

Misslingt die Probe, kann er sie in der nächsten Nacht wiederholen.

Bleibt der Schamane zu lange in der Tiergestalt, verliert er immer mehr an Menschlichkeit und wird mehr und mehr zum Tier.

Für jeweils **Rang x Rang Tage**, die er in Gestalt seines Totems verbringt, wird seine FS auf *Blutmagie* für die Probe zum Beenden des Rituals um **1 Punkt reduziert**. Es wird somit für den Schamanen immer schwerer, sich von seinem Totem zu trennen.

Bleibt er so lange in der Tiergestalt, dass seine FS *Blutmagie* **auf 0** sinkt, gibt es kein Zurück mehr für ihn. Er wird in diesem Falle **unwiederbringlich** zum Tier (und damit zur Nichtspielerfigur).

Trauband

Durch ein Trauband kann der Zauberer im Traum der Zielperson erscheinen.

Materialien

Weidenreifen	5 Z, VER 10
Lederbänder	3 Z, VER 10
Fäden	1 Z, VER 10
Federn	1 Z, VER 10
Rauchkräuter	5 Z, VER 6

Aus den angegebenen Materialien muss der Zauberer einen **Traubfänger** herstellen.

Dafür muss er sich zunächst in einer kurzen Meditation auf die Anfertigung und die Zielperson einstellen. Die Meditation dient zum einen dazu, dass der Zauberer zur Ruhe kommt und sich vollkommen entspannt, und zum anderen, dass er die benötigten arkanen Informationen über die Person bekommt.

Der Zauberer muss die Person mindestens einmal **gesehen** und **berührt** haben, damit er die Informationen aufrufen kann.

Er benötigt für die Einstimmung etwa **15 Minuten**.

Gelingt ihm eine FP(Blutmagie), kann er mit dem nächsten Schritt weitermachen.

Misslingt der Wurf, muss er die Meditation wiederholen.

War der Wurf erfolgreich, hat der Zauberer einen Zustand maximaler Entspannung erreicht. Er beginnt unter dem ständigen Murmeln magischer Formeln im Inneren des Weidenreifens ein Geflecht aus Fäden und Lederschnüren zu spannen. Das Muster bestimmt dabei, welche Person das Ziel des Traubandes sein soll. Aus magietheoretischer Sicht handelt es sich beim Muster des Geflechts

um eine Art Abbildung der Arkanmatrix der gewählten Person.

Durch die vorangegangene Meditation weiß der Zauberer genau, welches Geflecht er herstellen muss. Er wird intuitiv die richtigen Verknüpfungen erstellen. An mehreren Stellen muss der Zauberer außerdem etwas Blut in seine Arbeit einfließen lassen. Er verliert während der Herstellung insgesamt **5 LE**.

Anschließend befestigt er noch einige Federn mit Lederschnüren und Fäden am Weidenreifen. Die Anordnung der Federn gelingt ihm durch die Meditation ebenfalls intuitiv. Sie stehen für unterschiedliche Dinge wie beispielsweise die Persönlichkeit des Zieles oder den Ort, an dem der Zauberer sie getroffen hat.

Zum Abschluss der Herstellung befestigt der Zauberer eine weitere Lederschnur am Weidenreifen, an der der Traubfänger aufgehängt werden kann. Mit einer erfolgreichen Probe auf *Blutmagie* sind die Vorbereitungen, die ungefähr **2 Stunden** in Anspruch genommen haben, abgeschlossen.

Misslingt der Wurf, ist die Herstellung des Traubfängers gescheitert und der

Klassen

Druide
Finstermagier
Hexe
Illusionist
Magier
Priester
Schamane

Kosten

100 AP

Ort

Kultstätte

Zauberer muss das Ritual von neuem beginnen.

Wurde der Traumfänger erfolgreich hergestellt, hängt der Zauberer ihn auf (für das Ritual ist der Ort irrelevant). Er legt die Rauchkräuter darunter und entzündet sie. Anschließend kniet er sich davor auf den Boden und beginnt damit, das Mana zu aktivieren, so dass sich die Wirkung des Zaubers entfalten kann.

Er muss dafür in einer tiefen Meditation zahlreiche magische Verse ständig wiederholen. Hat er mit der Fertigkeit *Blutmagie* eine **Güte von 20** gesammelt, erwacht er aus seiner Trance und der Zauber ist vollendet. Die benötigten Proben darf er alle **30 Minuten** durchführen.

Ein Außenstehender kann anhand des Traumfängers nicht erkennen, um welche Person es sich handelt, selbst wenn ihm diese bekannt ist und er eventuell sogar schon einmal ihre Arkanmatrix gesehen hat.

Sobald das *Trauband* geknüpft ist, spürt die Zielperson dieses. Ist sie nicht darüber informiert, dass der Zauber auf sie gewirkt wird, kann sie eine FP(Aspektmagie) ablegen.

Gelingt der Wurf, kann sie das Gefühl zuordnen. Sie kann jedoch nicht erkennen, wer das *Trauband* gewirkt hat.

Der Zauberer kann durch den vorbereiteten Traumfänger im Traum des Zieles erscheinen und ihm eine **Botschaft** übermitteln. Dafür muss er sich vor den Gegenstand stellen und sich auf das Geflecht im Inneren des Weidenreifens konzentrieren.

Gelingt ihm eine Probe auf *Blutmagie*, kann er anschließend seine Nachricht sprechen, die aus maximal **Rang/2 Sätzen** mit jeweils maximal **Rang Worten** bestehen darf.

Der Vorgang dauert ungefähr **10 Minuten** und kann bei einer misslungenen Probe solange erneut versucht werden, bis der Wurf zu einem Erfolg führt.

War die Speicherung der Nachricht erfolgreich, wird das Unterbewusstsein der Zielperson das nächste Mal, wenn sie schläft, einen Traum erzeugen, in dem der Zauberer auftauchen und die Nachricht überbringen wird. Der Inhalt des Traumes wird passend zur Nachricht sein. Die Warnung vor einer drohenden Gefahr wird also beispielsweise von einem düsteren Alptraum begleitet, während eine Liebeserklärung ein entsprechend romantisches Traumland erschafft.

Die Zielperson fühlt sich unabhängig von der übermittelten Nachricht völlig gerädert, wenn sie erwacht. Sie wird in dieser Nacht **keine** Regeneration erhalten.

Sie ist sich darüber im Klaren, dass ihr während des Schlafes eine Nachricht zugespielt wurde und wird den Traum so schnell nicht vergessen.

Obwohl er hoch magisch ist, hält der hergestellte Traumfänger maximal 5 Jahre, bis er aufgrund von Materialermüdung nicht mehr zu gebrauchen ist. Er kann bis zu diesem Zeitpunkt immer wieder benutzt werden.

Ein Zauberer kann maximal so viele Traumbänder gleichzeitig aktiv haben wie sein **Rang** beträgt. Es steht ihm aber natürlich frei, einen Traumfänger zu zerstören, um ein neues Band zu knüpfen.

Untote erschaffen

Mit diesem Ritual kann der Zauberer Verstorbene als Skelett oder Zombie auferstehen lassen.

Materialien

Knochenstaub	20 Z, VER 4
2 schwarze Granatsteine	je 150 Z, VER 2
2 schwarze Kerzen	je 2 Z, VER 8

Untote erschaffen kann nur an einem Ort durchgeführt werden, an dem eine **humanoide Leiche** begraben wurde. Es ist zwingend erforderlich, dass sich der Körper unter der Erde befindet, da durch den Blutzauber das Mana unterhalb des Ritualaufbaus aktiviert wird. Zudem ist Erde erforderlich, um das Mana zu binden und an die Leiche weiterzuleiten.

Damit das Ritual glückt, darf sich der Tote maximal 3 Meter unterhalb des Ritualaufbaus befinden. Außerdem muss die Leiche komplett und an einem Stück sein.

Der Zauberer umschließt das Grab zunächst mit einem Kreis aus Knochenstaub. Links und rechts neben die Grabstätte legt er jeweils einen schwarzen Granatstein, auf den er eine schwarze Kerze stellt. Mit fast feierlichen Gesten entzündet er die Kerzen, während er einige kurze magische Worte sagt.

Im Anschluss beginnt der Zauberer, den Kreis aus Knochenstaub auf seiner Innenseite mit langsamen Schritten abzulaufen. Dabei stimmt er einen jammernenden Gesang aus magischen Worten an. Hat er den Kreis einmal umrundet, wiederholt er

Klassen

Beschwörer
Finstermagier
Illusionist
Kundiger (Dämon)
Magier
Priester (Chaos)

Kosten

100 AP

Ort

Grabstätte

den Gang, während er in einem traurigen Tonfall einen magischen Text wiedergibt und dabei eine bestimmte Menge seines eigenen Blutes nutzt, um daraus einen zweiten Kreis zu zeichnen.

Er verliert dadurch so viele **LE**, wie er einsetzen möchte. Opfert er mindestens 15 LE, kann er den Kreis vollständig mit seinem Blut zeichnen. Alternativ kann er weniger Lebensenergie einsetzen. Er muss sich die gewünschte Menge Blut in diesem Falle vor Beginn des Rituals abzapfen und mit Wasser verdünnen.

Ist der Kreis komplettiert, stellt sich der Zauberer breitbeinig über das Grab, streckt die Hände in Richtung Himmel und ruft in einem flehenden Tonfall zahlreiche magische Worte aus.

Es ist nicht notwendig, dass der Zauberer die gezeigten Gefühle echt empfindet. Wichtig ist, dass er den richtigen Tonfall trifft. Im Grunde handelt es sich bei den Vorbereitungen um einen Betrug an dem Verstorbenen. Es wird ihm vorgegaukelt, dass man ihn wahnsinnig vermisst und es als großes Unrecht empfindet, dass er gestorben ist.

Macht der Zauberer alles richtig, lässt sich der Verstorbene überzeugen. Er ist so stark von dem Wunsch erfüllt, dem Flehenden zu helfen und ihn zu trösten, dass sein Geist aus der Nachwelt wieder in den Körper fährt und die Leiche dadurch belebt wird.

Der zweite Schritt des Rituals versklavt daraufhin die belebte Leiche.

Der Zauberer war überzeugend, wenn ihm eine FP(Blutmagie) gelingt.

Misslingt der Wurf, scheitert nicht nur das Ritual, sondern der Zauberer muss sich auch ein anderes Grab suchen. Der Verstorbene an diesem Ort lässt sich nicht überzeugen.

Gelingt der Wurf hingegen, fängt der Verstorbene an, sich aus seinem Grab zu wühlen.

Nun muss der Zauberer schnell sein. Er muss innerhalb von maximal **Rang/2** Proben auf *Blutmagie*

eine Güte ansammeln, die den **geopfert** **LE** bei der Vorbereitung entspricht.

Misslingt der Versuch, gräbt sich die Leiche zwar aus, lässt sich aber nicht an den Zauberer binden. Normalerweise sind Verstorbene über den begangenen Betrug so verärgert, dass sie sich gegen den Zauberer wenden. Führt der daraus resultierende Kampf nicht zu einer Vernichtung des Untoten (flieht oder unterliegt der Zauberer also), wandert der Untote anschließend auf der Suche nach einem Rückweg in die Nachwelt ziellos umher und wird immer mehr Hass auf alle Lebenden entwickeln. Er kann sich maximal **5 Kilometer** von seinem Grab entfernen. Diese Untoten greifen von Hass getrieben wahllos alle lebenden Wesen an und fallen im Laufe der Zeit oftmals Bewachern zum Opfer.

Gelingt das Ansammeln der Güte, gewinnt der Zauberer die Kontrolle über die Leiche. Er trennt die Verbindung zwischen dem Verstorbenen und seinem Grab und kann den erschaffenen Untoten daher auch deutlich weiter als die genannten fünf Kilometer von seiner Begräbnisstätte entfernen.

Je nach Verwesungsgrad handelt es sich um ein **Skelett** (mindestens 10 Jahre tot) oder einen **Zombie** (wenig als 10 Jahre tot). Das Wesen hat die gleichen Werte wie im Grundregelwerk angegeben (vgl. GRW 435). Einzig die **Lebensenergie** unterscheidet sich von den vorgegebenen Werten und entspricht der Menge LE, die der Zauberer für das Ritual ausgegeben hat.

Ein belebter Toter trägt alle Gegenstände bei sich, die in gewisser Weise mit seinem Körper verbunden sind (dazu zählt eventuelle Kleidung, Schmuck oder ähnliches). Da er seine beiden Hände zum Ausgraben benötigt, wird er keine Gegenstände mitnehmen, die er greifen muss (beispielsweise Waffen oder andere Grabbeigaben).

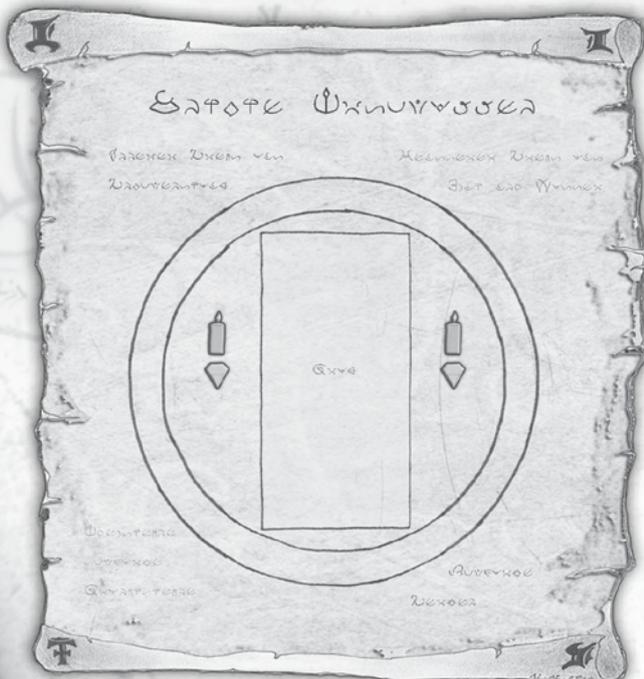
Der Zauberer kann den erzeugten Untoten für einen bestimmten **Zweck** einsetzen. Besonders beliebt sind dabei die im Folgenden genannten Dienstbotentätigkeiten.

Butler: Der Untote bedient den Zauberer. Er bringt ihm Sachen, deckt den Tisch, serviert das Essen, öffnet Gästen die Tür (nur mit Erlaubnis des Zauberers), geleitet sie zu seinem Herren etc.

Koch: Der Untote kocht Essen nach den Wünschen des Zauberers. Solange die Zutaten vorhanden sind und der Zauberer weiß, was er haben möchte, kann der Untote nahezu alle Gerichte zubereiten.

Gepäckträger: Gepäckträger schleppen die Ausrüstung des Zauberers und haben dafür eine Traglast von 50 Kilogramm. Es ist jedoch nicht besonders empfehlenswert mit einem Untoten in der Öffentlichkeit aufzutreten.

Gärtner: Der Untote kümmert sich um den Garten des Zauberers. Er jätet Unkraut,



senst den Rasen, beschneidet und gießt Pflanzen etc.

Putzkraft: Eine Putzkraft putzt nicht nur das Haus, sondern wäscht auch die Kleidung des Zauberers.

Wachposten: Untote Wachposten versperren grundsätzlich jedem (außer dem Zauberer) den Weg und gehen erst zur Seite, wenn der Zauberer es erlaubt. Personen, die ohne Erlaubnis am Wachposten vorbei wollen, werden angegriffen.

Es gibt noch zahlreiche andere Aufgaben, für die ein Untoter eingesetzt werden kann. Besonders faule Beschwörer lassen ihren gesamten Haushalt von Skeletten führen – sie kosten nichts, machen keinen Schmutz, brauchen keine Ruhezeiten, arbeiten immer im Sinne des Zauberers und widersprechen nicht.

Für welchen Zweck die Untoten eingesetzt werden, bestimmt der Zauberer während er die Kontrolle über die belebte Leiche übernimmt. Daraufhin wird sich der Untote genauso unterwürfig wie ein humanoider Diener verhalten und seine Aufgaben zur Zufriedenheit des Zauberers erfüllen.

Untote lassen sich generell nur für **einfache Aufgaben** einsetzen, die nach einem relativ festen Schema funktionieren und nur wenige Variablen haben. Sie sind nicht fähig, eigene Entscheidungen zu treffen oder sich auf veränderte Situationen einzustellen.

Wurde ihnen **keine** Aufgabe zugeteilt oder haben sie alle erledigt, stehen sie nur herum und machen nichts, bis ihnen eine neue Aufgabe gegeben wird.

Sie gehen ihren Aufträgen auch nach, wenn sich der Zauberer nicht in unmittelbarer Nähe aufhält. Sie können also beispielsweise sein Anwesen während seiner Abwesenheit pflegen.

Werden sie in ihrer Arbeit **gestört**, weil sie zum Beispiel festgehalten werden oder ihnen der Weg versperrt wird, werden sie stoppen und warten, bis sie ungehindert fortfahren können. Gleiches gilt, wenn sie angegriffen werden. Sie werden sich in diesem Falle nicht zur Wehr setzen.

Wird ein Untoter an seiner Arbeit gehindert (in welcher Form auch immer), spürt der Zauberer dieses intuitiv. Er weiß, welcher Untote eine „Störung“ hat und welcher Art diese ist.

Befindet sich der Zauberer in maximal **500 Metern** Entfernung, kann er bis zu **Rang/5**

(abgerundet) seiner insgesamt maximal **Rang** Untoten auch **direkt kontrollieren**.

Falls notwendig, können die Kreaturen die Fertigkeiten *Klettern*, *Kraftakt* und *Springen* anwenden. Die Fertigkeiten haben eine FS von 5 und gelten als nicht erlernt. Zu allen anderen Fertigkeiten sind sie nicht in der Lage.

Direkt kontrollierte Untote kann der Zauberer bewusst in den Kampf schicken. Sie werden sich einem Gegner zuwenden, der vom Zauberer bestimmt wird. Sie werden erst von ihm ablassen, wenn der Zauberer das wünscht, der Gegner getötet ist oder wenn sie zerstört wurden.

Die Kontrolle der Untoten beeinträchtigt den Zauberer nicht bei seinen normalen Handlungen.

Stirbt der Zauberer, bekommen direkt kontrollierte Untote ihren „freien Willen“ zurück. Sie werden sich so verhalten, als wäre die Übernahme nach der Erweckung fehlgeschlagen (s. o.).

Untote, denen eine Aufgabe zugewiesen wurde, werden dieser jedoch auch nach dem Tod des Zauberers weiterhin nachgehen.

Üblicherweise werden mit diesem Ritual Skelette erweckt, da diese für die Aufgaben besser geeignet sind.

Zombies stinken nicht nur extrem widerlich nach Verwesung, sondern faulen auch weiter, ohne dabei durch die Magie ausreichend zusammengehalten zu werden. Es kann also durchaus passieren, dass bei Belastung Teile des Zombies abfallen.

Andere Untote zu erschaffen, ist mit dem Ritual nicht möglich. Diese Kreaturen entstehen durch Umstände, die mit *Untote erschaffen* nicht erzeugt werden können.

Die Anwendung dieses Blutzaubers wird von den Obrigkeiten Samyras nicht gern gesehen, ist jedoch auch nicht verboten.

Solange der Zauberer das Ritual nicht in der Öffentlichkeit durchführt und die Grabstätte in ihrem ursprünglichen Zustand hinterlässt, fällt normalerweise nicht einmal auf, dass der Blutzerauber genutzt wurde. Ist ein Untoter erst einmal erweckt, lässt sich in der Regel nicht mehr nachweisen, um wen es sich ursprünglich gehandelt hat (außer der Zauberer erweckt sehr frische Leichen). Somit gibt es keinen Ankläger und daher auch keine strafrechtliche Verfolgung.

Das Ritual gilt als **Verbrechen ohne Opfer** und wird, wenn überhaupt, nur halbherzig verfolgt. In den meisten Fällen bekommt der anwendende Zauberer maximal einen Klaps auf die Finger. Oftmals wird er außerdem dazu aufgefordert, die erschaffenen Untoten zu vernichten.

Visionen

Dieser Blutzauber erlaubt dem Zauberer einen Blick in die Zukunft.

Materialien

Die benötigten Materialien unterscheiden sich je nach Klasse.

Der Blutzauber *Visionen* ist der Fertigkeit *Deutung* recht ähnlich, liefert jedoch sehr viel zuverlässigere und vor allem genauere Ergebnisse. Das Ritual wird für eine **Person**, einen **Ort** oder einen **Gegenstand** durchgeführt.

Je nach geopferter Lebensenergie während des Rituals reicht der Blick weiter in die Zukunft. Für **3 LE** kann der Zauberer bis zu **Rang Tage** vorausschauen.

Für **6 LE** sieht er die Zukunft in bis zu **Rang Wochen**.

Investiert er **12 LE**, reicht seine Vision bis zu einem Zeitpunkt, der maximal **Rang Monate** in der Zukunft liegt.

Setzt er sogar **24 LE** ein, kann er einen Zeitraum von bis zu **Rang Jahren** überblicken.

Der Zauberer sieht die Zeit bis zum gewünschten Moment wie in einem Zeitraffer vor seinen Augen verstreichen. Er kann dabei nicht anhalten oder den Ablauf verlangsamen. Die Perspektive seines Blickes ist abhängig vom Ziel des Zaubers.

Handelt es sich um eine **Person**, sieht der Zauberer die Zukunft aus den Augen dieser Person. Sie muss während des Rituals vor dem Zauberer sitzen.

Handelt es sich um einen **Ort**, kann der Zauberer die Geschehnisse aus der **Vogelperspektive** überblicken. Er kann dabei eine Höhe von bis zu **Rang x10 Metern** wählen, die während des Rituals nicht geändert werden kann. Zur Durchführung des Zaubers muss sich der Zauberer an dem Ort aufhalten.

Ist das Ziel ein **Gegenstand**, sieht der Zauberer die Umgebung die gesamte Zeit von einem Punkt, der etwas oberhalb und hinter dem Gegenstand ist. Dieser Blickwinkel entspricht seinem Blick auf den Gegenstand, der während des Rituals vor ihm liegen muss.

Die **Materialien**, die Durchführung und die Wirkung dieses Blutzaubers unterscheiden sich je nach Klasse teilweise sehr stark.

Druiden nutzen ihre enge Verbindung zu den Energien der Welt. Sie versetzen sich in eine tiefe Meditation und verschmelzen nahezu mit der Kraft der *Foquira* oder des *Yustouls*, je nachdem, welche am aktuellen Ort stärker vertreten ist. Sie benötigen dafür **keine Materialien**, können den Zauber aber nur auf den **Ort** anwenden, an dem sie sich gerade aufhalten. Sie lassen das benötigte Blut einfach auf den Boden tropfen. Während

der Meditation führen sie die momentane Entwicklung der beiden Energien in die Zukunft fort und können dadurch die zu erwartenden Ereignisse sehen.

Hexen bedienen sich klassischer Hilfsmittel wie einer [**Kristallkugel**] (100 Z, VER 4), wenn sie einen **Ort** beobachten möchten. Sie sehen die kommenden Geschehnisse im Inneren der Kugel.

Möchten sie den Zauber auf eine **Person** wirken, lesen sie die Zukunft aus deren Händen.

Für einen Blick auf die Zukunft eines **Gegenstandes** legen sie die [**Karten**] (1 Z, VER 10) und erkennen dadurch, was mit ihm geschehen wird.

Das Blut für die Bestimmung des Zeitraumes wird jeweils auf den Gegenstand (also die Kristallkugel bzw. den Kartenstapel) getropft.

Unabhängig vom Ziel des Zaubers versetzen sie sich vorher mit **Rauchkräutern** (5 Z, VER 6) in eine tiefe Trance.

Priester (WM) bedienen sich einer **glatten Wasseroberfläche**, auf der sie die kommenden Ereignisse sehen können. Sie benötigen keine weiteren Materialien, sondern müssen sich lediglich auf die ruhige Wasserfläche konzentrieren und sich durch spezielle Techniken in einen meditativen Zustand versetzen. Sie sehen daraufhin im Wasser, in das sie das benötigte Blut tropfen lassen, die Geschehnisse der Zukunft. Das Ritual können sie zunächst nur auf den **Ort** anwenden, an dem sich das Wasser befindet. Sobald in ihrer Vision eine **Person** auftaucht, können sie sich in diese hineinversetzen und mit ihren Augen sehen. Sie haben die Möglichkeit, beliebig oft zwischen Personen zu wechseln und sich auf Wunsch wieder in die Vogelperspektive zu begeben. Sie können in der Vision durch diese Perspektivenwechsel auch den Ort des Rituals verlassen (wenn sich beispielsweise eine Person entsprechend weit bewegt).

Schamanen werfen ihre **Runenknochen** (müssen selbst hergestellt werden, vgl. *Geisterkontakt*, Seite 257) und können aus deren Lage deuten, was zukünftig passieren wird. Sie können den Zauber sowohl auf **Personen**, **Gegenstände** als auch **Orte** anwenden.

Der Schamane muss vor der Durchführung des Rituals das notwendige Blut auf die Runenknochen tropfen.

Der Runenwurf ist die ursprünglichste Version dieses Blutzaubers und erlaubt es, deutlich umfangreichere Informationen

Klassen

Druide
Hexe
Priester (WM)
Schamane

Kosten

100 AP

zu erhalten.

So kann ein Schamane nicht nur die Geschehnisse an dem Ort vorhersagen, an dem er sich gerade aufhält, sondern einen **beliebigen** Ort wählen, der ihm bekannt ist.

Gegenstände und **Personen**, auf die der Schamane *Visionen* anwenden möchte, müssen während des Rituals nicht anwesend sein. Sie müssen dem Schamanen aber persönlich bekannt sein.

Außerdem kann er während der *Visionen* seine **Position** bei der Beobachtung ändern. Wendet er den Blutzauber auf einen Ort an, kann er beliebig die Höhe der Vogelperspektive ändern. Beim Wirken auf eine Person oder einen Gegenstand ist der Schamane nicht an den fixierten Blick gebunden, sondern er kann sich von der Position der Person bzw. des Gegenstandes aus beliebig umschauen.

Außerdem kann er die Ereignisse beliebig vor- und zurücklaufen lassen sowie verlangsamen und so bestimmte Abschnitte mehr als einmal sehen.

Im Gegensatz zu anderen Zauberern, versetzt sich ein Schamane nicht in eine Meditation, sondern hockt auf dem Boden und wirft immer und immer

wieder die Runenknochen. Er ist dabei so in der Deutung der Knochenwürfe vertieft, dass man im Grunde von einer Meditation sprechen kann.

Zur Durchführung dieses Blutzäubers ist lediglich eine Probe auf die Fertigkeit *Blutmagie* nötig.

Gelingt der Wurf, wird der Zauberer die Vision des gewünschten Zeitpunkts bekommen.

Er wird sich bei einem erfolgreichen Wurf ungefähr eine **halbe Stunde** in Trance befinden, unabhängig davon, wie lange der Zeitraum der Vision ist. Aus dieser Meditation kann er durch nichts und niemanden geweckt werden. Selbst wenn er Schaden erleidet, wird die Wirkung des Blutzäubers nicht unterbrochen.

Alle Visionen zeigen nur, was passiert, wenn die Zeit unter den **aktuell herrschenden** Umständen weiterläuft. Die beobachtete Zukunft ist jedoch **nicht** vorherbestimmt oder unabänderbar.

Wird durch den Zauberer (oder andere Personen, denen er von seinen Visionen erzählt) in die Geschehnisse eingegriffen, ändert sich damit auch, was in der Zukunft passieren wird.

Wächter rufen

Ruft einen Wächter, der den Zauberer unter bestimmten Bedingungen verteidigt.

Klassen

Beschwörer
Dämonologe
Finstermagier
Illusionist
Kundiger
Magier

Kosten

150 AP

Ort

Ritualplatz

Materialien

Magnesiumpulver
4 Amethyste

250 Z, VER 4
je 50 Z, VER 8

4 Zinnmünzen

Um einen Wächter zu rufen, muss der Zauberer zunächst mit Linien aus Magnesiumpulver eine Raute auf den Boden zeichnen.

Das Zentrum der Figur benutzt er als Mittelpunkt eines Kreises, den er in ihrem Inneren ebenfalls mit dem Pulver auf den Boden streut. Der Kreis muss jede der vier Linien der Raute berühren.

Anschließend platziert der Zauberer an jeder Ecke des Vierecks einen Amethyst, auf den er ein paar Tropfen seines Blutes gibt (jeweils **1 LE**, also insgesamt 4 LE), und spricht eine kurze Zauberformel. Der Amethyst beginnt daraufhin aus seinem Inneren heraus zu leuchten.

Mit einer FP(Blutmagie) wird festgestellt, ob der Zauberer die Vorbereitungen, für die er ungefähr eine **halbe Stunde** benötigt hat, erfolgreich durchgeführt hat.

Gelingt der Wurf, kann er zur Aktivierung des Manas übergehen.

Er kniet sich an einem Eckpunkt im Inneren der Raute auf den Boden, so dass er genau zwischen Eckpunkt und Kreislinie

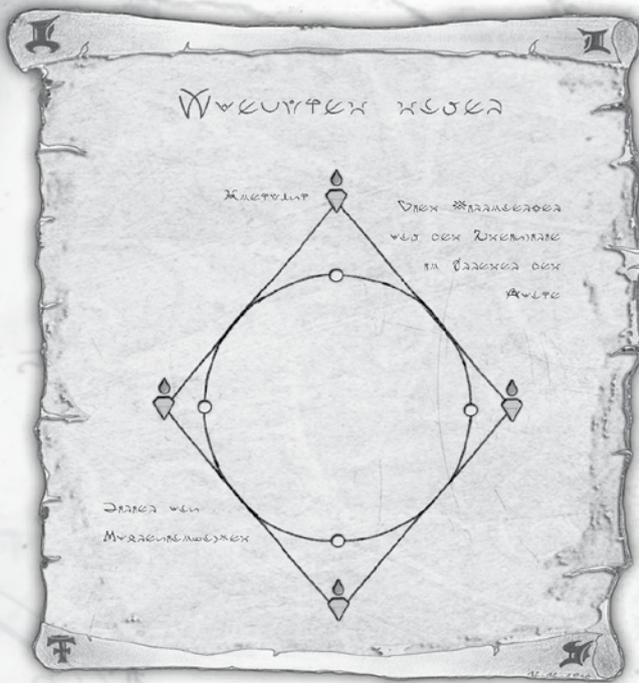
mit Blick auf den Mittelpunkt des Kreises hockt. Er nimmt eine Zinnmünze zur Hand und beginnt einige magische Formeln wiederzugeben. Anschließend gibt er einen Tropfen seines Blutes auf die Münze, was ihn wiederum **1 LE** kostet.

Nach einer kurzen meditativen Phase und dem Sprechen weiterer magischer Verse, legt er die Münze genau vor sich auf die Kreislinie.

Diesen Vorgang wiederholt er für jede weitere Ecke. Er zahlt also für diesen Schritt in Summe 4 LE. Im Anschluss führt er eine FP(Blutmagie) aus.

Führt die Probe zu einem Erfolg, materialisiert sich im Inneren des Kreises der beschworene Wächter und verbeugt sich vor dem Zauberer. Nachdem er die vier Zinnmünzen (seinen symbolischen Sold) aufgesammelt hat, nickt er dem Zauberer noch einmal zu und verschwindet wieder.

Finstermagier und **Kundige** mit einem dämonischen Lehrmeister rufen einen **Dämon** aus dem zweiten Zirkel (Soldaten, vgl. GRW 390), der als Wächter fungiert. Das Aussehen kann daher vom Spieler / Spielleiter nahezu beliebig festgelegt wer-



den, solange es grundlegend humanoid oder tierisch ist.

Illusionisten können jedes beliebige Wesen als Wächter rufen. Da es sich dabei im Grunde nur um eine große Illusion handelt (die jedoch nicht durchschaut werden kann), kann der Illusionist jedes Wesen formen, das ihm hinreichend bekannt ist. Er ist dabei nicht an humanoide Formen gebunden. Auch Tiere oder andere Kreaturen sind denkbar. An den Werten ändert das Aussehen jedoch nichts.

Bei allen anderen Klassen erscheint der Wächter mit dem Aussehen einer typischen Stadtwache, die mit einem Kettenpanzer gerüstet ist. Üblicherweise erscheint er in Gestalt der Rasse des Zauberers.

Ab diesem Zeitpunkt ist der Wächter aktiviert. Erleidet der Zauberer Schaden (egal, an welcher Energie), der durch ein anderes Wesen verursacht wurde, oder muss er sich mittels *Magieresistenz* gegen einen Zauber wehren, materialisiert sich der Wächter direkt neben dem Angreifer und beginnt sofort, diesen **jede Runde** einmal zu attackieren.

Es ist ihm gleichgültig, um wen oder was es sich bei dem Feind handelt. Der Zauberer kann seinem Wächter jedoch jederzeit befehlen, die Angriffe einzustellen, woraufhin der Wächter wieder verschwindet.

Ab diesem Zeitpunkt ist das Wesen beim Wächter als Freund gespeichert – er wird es nie wieder angreifen, auch dann nicht, wenn es erneut Schaden am Zauberer anrichtet.

Kommt der Befehl des Zauberers nicht, wird der Wächter so lange weiterkämpfen, bis entweder er oder der Angreifer tot ist.

Nachdem ein Feind besiegt wurde, **erlischt** die Wirkung des Blutzaubers. Der Wächter verschwindet und muss mit dem Ritual neu gerufen werden. Die meisten Zauberer lassen deshalb die Gegner

nicht durch den Wächter töten, sondern schicken ihn vorzeitig wieder weg.

Wurde der Wächter durch einen Gegner **getötet** (sinkt seine LE also auf 0 oder weniger), löst er sich zunächst auf. Er ist nach einer Zeitspanne wieder einsatzfähig, die seinen LE unter 0 in Tagen entspricht. Er wird jedoch mindestens einen Tag benötigen, um sich zu erholen, selbst wenn er bei seinem Verschwinden genau 0 LE hatte.

Ein Zauberer kann immer nur **einen** Wächter haben. Erst wenn dieser einen Gegner getötet hat und infolgedessen verschwindet, kann das Ritual erneut gewirkt werden.

Wird der Zauberer getötet oder bewusstlos, wird das Ritual sofort beendet und der Wächter verschwindet

Der Wächter eines **Dämonologen** wird nur ausgelöst, wenn der Zauberer Schaden durch einen Dämon erleidet oder er sich mit seiner *Magieresistenz* gegen eine Fähigkeit oder einen Zauber dieser Kreaturen wehren muss.

Wächter sind während des Kampfes materiell und können ganz normal bekämpft werden.

Sie haben jedoch keinerlei Bewusstsein, sondern sind völlig auf ihre Aufgabe fixiert. Sie werden in keinem Falle von ihrem Ziel ablassen, solange es noch am Leben ist und der Zauberer sie nicht wegschickt.

Sie erschöpfen nicht, können nicht das Bewusstsein verlieren oder schwere Verletzungen erleiden. Sie haben daher keine KE, ME oder AUS, sondern nur Lebensenergie.

Wächter durchschauen problemlos Unsichtbares und Illusionen, da sie ihren Gegner aufgrund seiner Arkanmatrix erkennen.

Wächter
LE: 15 + Rang x3
Bewegung 12 Rüstungsschutz 4 (NR)
Abwehren 6 + Rang/2 Ausweichen 6 + Rang/2 Blocken 10 + Rang/2 Blockwert 1 + Rang/3 (aufgerundet) Magieresistenz wie Zauberer Widerstand 10 + Rang/2
Angriff: beliebige Angriffsmöglichkeit 10 + Rang/2 (1W6+Rang/3(aufgerundet))

Sie können in keinsten Weise behindert, gefesselt oder gelähmt werden.

Sämtliche Kampfsituationen, die für ein normales Wesen zu erschwerenden Proben führen würden, betreffen einen Wächter nicht. Sie können keine Kampfoptionen oder -fertigkeiten anwenden.

Die **Stärke** eines Wächters ist vom **Rang** des Zauberers abhängig. Der Standardwächter ist

normalerweise mit Schwert und Schild bewaffnet und kann daher Angriffe blocken.

Bei Dämonen oder illusionären Wächtern muss der Spielleiter entscheiden, ob sie zum Blocken fähig sind. Entfällt diese Option, richten sie mit ihrem normalen Angriff 2 Punkte mehr Schaden an.

Alle Wächter können unabhängig von ihrem Aussehen nur einmal pro Runde angreifen und werden immer im Nahkampf kämpfen.

Weihen

Dieses Ritual stellt einen Ort (oder seltener ein Objekt) unter den Schutz eines Gottes (bzw. Aspektes).

Materialien

Jaspis	350 Z, VER 8
Weihwasser	150 Z, VER 10
Weihrauch	50 Z, VER 10
[Weihrauchfässchen]	250 Z, VER 4
[Rituell Messer]	

Weihwasser kann in jedem größeren Tempel käuflich erworben werden. Alternativ kann es mit diesem Blutzauber selbst hergestellt werden.

Weihrauchfässchen gibt es normalerweise nicht bei einem einfachen Händler. Sie werden speziell für Tempel angefertigt und sind nicht verkäuflich. Ein Angehöriger der Klassen sollte sie jedoch problemlos von seiner Vereinigung leihen können.

Bei einem rituellen Messer handelt es sich um ein normales Messer, das mit Weihen belegt ist. Es ist in den Niederlassungen der Vereinigungen normalerweise vorhanden. Es kann mit diesem Blutzauber auch aus einem handelsüblichen Messer oder Dolch selbst hergestellt werden.

Dieses Ritual kann entweder von einem oder mehreren Zauberern durchgeführt werden.

Schamanen wirken es üblicherweise alleine, **Druiden** innerhalb eines kleinen Zirkels (4 Druiden), während **Priester** jeglicher Aspekte gerne eine große Zeremonie daraus machen.

Im Folgenden wird zunächst der Ritualablauf der Priester beschrieben, da der Blutzauber von dieser Klasse am häufigsten verwendet wird. Die oben angegebenen Materialien beziehen sich auf die Variante der Priester.

Die Abwandlungen für Druiden und Schamanen werden im Anschluss ausgeführt.

Es ist nicht möglich, dass verschiedene Klassen dieses Ritual zusammen ausführen, dafür unterscheiden sich die magischen Formeln und die verwendeten Materialien zu stark.

Im Zentrum des zu Weihenden Bereichs wird der Jaspis abgelegt.

Die am Ritual teilnehmenden Priester beginnen danach mit einer Prozession rund um den zu Weihenden Ort. Dabei trägt der Geweihte an vorderster Position ein Weihrauchfässchen schwenkend vor sich. Der Letzte in der Reihe verspritzt abwechselnd nach links und rechts bei jedem

Schritt ein paar Tropfen Weihwasser. Alle Priester, die zwischen der ersten und letzten Position laufen, teilen sich das Aufsagen des magischen Textes, der viele hundert Zeilen umfasst. Sie sprechen jeweils abwechselnd eine Zeile des Textes.

Damit das Ritual glückt, müssen alle Teilnehmer der Prozession den Blutzauber selbst beherrschen. Ein einzelner Priester kann theoretisch alle Aufgaben gleichzeitig übernehmen, jedoch wird die Wirkung stärker, je mehr Geweihte sich daran beteiligen.

Die Prozession schreitet feierlich den Rand des zu Weihenden (und immer kreisförmigen) Bereichs ab und durchquert anschließend in einem vorgegebenen Muster mehrere Male den Kreis, bis sie schließlich beim Jaspis ankommen.

Die Priester mit dem Weihrauchfässchen und dem Weihwasser stellen sich links und rechts neben den Edelstein. Der Rest der Zauberer verteilt sich in einem Kreis um die beiden Stehenden und den Jaspis, alle mit dem Blick zum Edelstein.

Gemeinsam stimmen sie einen (mit magischen Formeln durchsetzten) Choral an, während sie sich langsam auf den Boden knien. Einer aus der Gruppe, der so genannte **Spruchführer**, bleibt stehen. Meistens handelt es sich dabei um den Priester mit dem höchsten Stand innerhalb seiner

Klassen

Druide
Priester
Schamane

Kosten

50 AP

Vereinigung.

Es ist nun seine Aufgabe, die Strophen des magischen Chorals zu singen, während der Rest der Zauberer jeweils den bereits bekannten Refrain singt. Bei jedem Kehrreim wird Weihwasser auf den Jaspis gegeben und das Weihrauchfass geschwenkt.

Während der letzten Strophe begibt sich der Spruchführer zum Jaspis und kniet sich davor nieder. Während das letzte Mal der Refrain gesungen wird, schneidet sich der Spruchführer mit dem rituellen Messer und lässt einige Tropfen seines Blutes auf den Edelstein fallen. Er verliert dabei **5 LE** und zusätzlich **5 Karma**.

Der Jaspis beginnt daraufhin zu leuchten und erhellt einen Bereich von ungefähr 3 Metern Umkreis in einem warmen (göttlichen) Licht.

Bis zu diesem Zeitpunkt dauert das Ritual ungefähr **6 Stunden**, wobei die Prozession zwei und der Choral vier Stunden umfasst.

Anschließend knien sich alle Teilnehmer in den beleuchteten Bereich und versinken in ein tiefes Gebet, um ihren Gott um die endgültige Weihe zu bitten.

Vor Beginn des Rituals muss dafür festgelegt worden sein, welchen Effekt die Weihe haben soll. Mögliche Wirkungen werden im Kasten „*Weiheeffekte*“ auf Seite 306 beschrieben.

Für jeden Effekt müssen eine bestimmte Güte mit der Fertigkeit *Blutmagie* angesammelt werden. Wie hoch die benötigte Güte ist, wird bei den Effekten genannt. Würfe können **jede Stunde** durchgeführt werden.

Ist die Güte für alle gewünschten Weiheeffekte erfolgreich angesammelt worden, ist das Ritual abgeschlossen. Der Jaspis kann anschließend entfernt werden; er ist für die Wirkung der Weihe nicht von Bedeutung, sondern wird lediglich für die Lenkung des aktivierten Manas im Verlauf des Rituals benötigt.

Nehmen mehrere Zauberer am Ritual teil, kann jeder für sich einen Effekt erbitten. Dadurch verkürzt sich die Zeit, die benötigt wird, um die Weihe abzuschließen.

Führt ein Zauberer eine Weihe alleine durch, benötigt er entsprechend mehr Zeit, wenn er mehrere Effekte erbitten möchte.

Die Wirkung eines Weiheeffekts ist üblicherweise abhängig vom momentanen Rang des Zauberers, der darum bittet. Sie verändert sich nicht, wenn der Rang des Zauberers im Laufe der Zeit steigt, sondern bleibt immer gleich.

Auf Wunsch kann ein Weiheeffekt auch mit einem optischen oder akustischen Effekt verbunden werden. Insbesondere Schock und Bestrafung werden gerne damit ausgestattet, so dass beim Auslösen beispielsweise ein Blitz auf den Ketzler herabfährt.

Eine Weihe soll bewirken, dass Andersgläubige den geweihten Ort nicht betreten können oder zumindest einen Bogen darum machen und dass die Geweihten, die sich normalerweise hier aufhalten, geschützt und begünstigt werden.

Negative Effekte wirken immer auf so genannte **Ketzler**. Es handelt sich hierbei um Personen (oder Kreaturen), die Meinungen vertreten, die den Grundsätzen eines Aspektes widersprechen. Es ist dabei egal, ob sie diese öffentlich geäußert oder ihre Ansichten für sich behalten haben. Natürlich gelten als Ketzler auch alle Personen, die sich offen gegen einen bestimmten Aspekt oder eine entsprechende Einrichtung richten.

Die auf Seite 306 genannten Möglichkeiten werden üblicherweise verwendet. Es gibt jedoch auch andere Weihearten, die vom Spielleiter nach diesem Vorbild erschaffen werden können. Es sollte jedoch darauf geachtet werden, dass Weihungen nicht übermächtig werden. Selbst in einem Tempel einer Chaosgottheit wird ein Ketzler nicht ohne Vorwarnung getötet. Und auch die beste Weihe wird Priester nicht unbesiegbar oder gar unsterblich machen. Es ist zudem nicht möglich, mittels einer Weihe andere Zauber auszulösen, beispielsweise Wächter zu erwecken oder zu beschwören.

Eine Weihe ist letztlich nur speziell aktiviertes Mana, das kleinere Schädigungen bei bestimmten Zielwesen (also Ketzlern) anrichten kann oder andere spezielle Zielpersonen (nämlich die Geweihten) positiv beeinflusst.

Anmerkung: Normalerweise dienen Kultstätten auch dazu, dem Normalbürger eine Zuflucht zu bieten und ihm den Glauben näher zu bringen. Daher wird *Weihen* üblicherweise nur an wirklich wichtigen Orten durchgeführt, zu denen Normalbürger sowieso keinen Zutritt haben. Dazu zählen insbesondere oberste Heiligtümer, in denen die führenden Personen des Glaubens leben, oder Tempel, die unersetzbare rituelle Gegenstände beinhalten. Bei nahezu allen anderen Tempeln wird man üblicherweise keine Weihe durchführen.

Eine Weihe reicht bis in **unendliche Höhe**. Da der Bereich in ein schwaches Licht getaucht ist, wirkt es aus der Entfernung so, als werde der Bereich aus dem Himmel erleuchtet.

Das Licht sorgt außerdem dafür, dass es im Bereich der Weihe niemals dunkel wird. Es herrscht dauerhaft ein angenehmes, warmes Licht, ohne dass dafür eine Beleuchtung notwendig ist.

Das Licht strahlt jedoch nicht besonders weit. Schon wenige Meter vom geweihten Boden entfernt herrschen normale Lichtverhältnisse.

Weihen kann auch auf **Gegenstände** gewirkt werden.

Der grundlegende Vorgang des Rituals ist identisch mit dem Weihen eines Bereichs, nur muss die gesamte Zeit der zu weihende Gegenstand auf dem Jaspis stehen bzw. liegen.

Die magischen Texte sind deutlich kürzer und die Strecken, die der Zauberer laufen muss, sind durch den kleineren Bereich verständlicherweise deutlich kürzer.

Der Zauberer benötigt für das Weihen eines Gegenstandes Weihwasser im Wert von 50 Zinn und Weihrauch im Wert von 15 Zinn. Die restlichen Kosten bleiben bestehen.

Auf Gegenstände können nur Weiheeffekte wirken, die Ketzler davon abhalten, diesen zu berühren. Dazu zählt vor allem

Unwohlsein, Schock und seltener *Barriere*. Vergünstigungen für Geweihte gibt es beim Berühren eines geweihten Gegenstandes nicht.

Geweihte Gegenstände leuchten von sich aus in einem schwachen Licht. Dieses lässt sich nicht abschalten und strahlt durch sämtliche Materialien, die weniger als 30 Zentimeter dick sind. Es ist also beispielsweise nicht mög-

lich, einen geweihten Gegenstand unter der Kleidung oder im Rucksack zu verstecken, ohne dass man sein Leuchten sieht. Das Leuchten ist stark genug, um einen Bereich wie mit einer Fackel zu beleuchten.

Genauso wie magische Gegenstände verschmutzen geweihte Gegenstände nicht und sehen immer wie neu aus – unabhängig von ihrem tatsächlichen Alter.

Weieeffekte

Verbreitete Weihen setzen sich aus einem oder mehreren der folgenden Effekte zusammen.

Unwohlsein (5 Punkte Güte)

Ketzer fühlen sich im geweihten Bereich unwohl. Sie müssen **pro Minute** einen Wurf auf *Selbstbeherrschung* durchführen. Nur wenn sie eine Güte erreichen, die den **Rang** des Zauberers überschreitet, können sie sich weiterhin in dem Bereich aufhalten. Andernfalls wollen sie ihn nur verlassen. Werden sie daran gehindert, geraten sie immer mehr in Panik.

Schock (5/10/15 Punkte Güte)

Versucht ein Ketzer den geweihten Bereich zu betreten, gibt es eine schwache **magische Entladung**, die ihn AUS (5 Punkte Güte), ME (10 Punkte Güte), KE (10 Punkte Güte) bzw. LE (15 Punkte Güte) kostet. Es gibt keine Möglichkeit, sich gegen den Schaden zur Wehr zu setzen.

Üblicherweise beträgt der Schaden den **Rang** des Zauberers. Es steht dem Bittenden jedoch offen, einen geringeren Schaden festzulegen. Insbesondere bei LE-Schaden wird normalerweise nicht das volle Potenzial ausgeschöpft, weil das Risiko, damit jemanden zu töten, zu hoch ist.

Für **jede Minute**, die sich die Person länger in dem Bereich aufhält, erleidet sie weiteren Schaden. Oftmals beginnt der Schaden sehr schwach und wird mit jeder Wiederholung erhöht.

Schock kann mehrfach erbeten werden, jedoch maximal ein Mal pro Schadensart.

Barriere (10 Punkte Güte)

Der geweihte Bereich wird vollständig gegen Ketzer abgeschirmt. Entsprechende Personen laufen gegen eine unsichtbare Wand, wenn sie versuchen, in den Bereich einzudringen. Diese Weihe ist unabhängig vom Rang des Zauberers.

Bestrafung (5/10/15 Punkte Güte)

Wird ein Geweihter auf heiligem Boden angegriffen oder wird die Einrichtung des geweihten Ortes zerstört, erleidet der Ketzer einen Verlust an AUS (5 Punkte Güte), ME (10 Punkte Güte), KE (10 Punkte Güte) bzw. LE (15 Punkte

Güte). Es gibt keine Möglichkeit, sich gegen diesen Schaden zur Wehr zu setzen. Üblicherweise beträgt der Schaden den **Rang** des Zauberers. Es steht dem Bittenden jedoch offen, einen geringeren Schaden festzulegen. Insbesondere bei LE-Schaden wird normalerweise nicht das volle Potenzial ausgeschöpft, weil das Risiko, damit jemanden zu töten, zu hoch ist.

Eine Bestrafung wird bei allen Angriffen und Zaubern aktiviert, die auf einen Geweihten oder die Einrichtung angewandt werden. Selbst Heilzauber erzeugen eine magische Entladung. In vielen Fällen erhöht sich der Schaden mit jedem weiteren Angriff. Bestrafung kann mehrfach erbeten werden, jedoch maximal ein Mal pro Schadensart.

Behinderung (10 Punkte Güte)

Betroffene Personen fühlen sich, als hingen schwere Gewichte an ihren Gliedmaßen und als seien sie leicht benebelt. Alle Proben eines Ketzers werden um so viele Würfel erschwert, wie der **Rang des Zauberers/5** (aufgerundet) beträgt.

Göttliche Energie (15 Punkte Güte)

Geweihte können in gewissem Umfang auf die Energien ihres Gottes zugreifen. Dadurch kosten alle Zauber von Geweihten **Rang des Zauberers** weniger ME.

Kräfte sparen (5 Punkte Güte)

Sämtlicher Ausdauerverlust eines Geweihten wird um den **Rang des Zauberers** verringert. Es ist hierbei irrelevant, ob der Verlust durch Fertigkeiten, Kampfoptionen, spezielle Angriffe oder andere Umstände entsteht.

Erholung (10 Punkte Güte)

Die natürliche Regeneration sämtlicher Energien eines Geweihten wird innerhalb des geweihten Bereichs um **Rang des Zauberers/3** (aufgerundet) erhöht.

Segnung (15 Punkte Güte)

Alle Proben von Geweihten werden um **-1** erleichtert. Diese Weihe ist unabhängig vom Rang des Zauberers.

Druiden führen eine Weihe in der Regel innerhalb eines kleinen Zirkels (mit vier Druiden) durch. Sie benötigen weder Weihwasser noch Weihrauch (und entsprechend kein Weihrauchfässchen).

Der Ablauf ist nahezu identisch mit dem des priesterlichen Rituals.

Nachdem der Jaspis in der Mitte des zu weihenden, kreisförmigen Bereichs abgelegt wurde, wird dieser in einer Prozession abgeschritten. In gleichmäßigen Abständen legt einer der teilnehmenden Druiden einen Stein auf die Kreislinie. Die Größe des Steins ist nicht von Bedeutung, üblicherweise haben sie einen Durchmesser von 10 bis 20 Zentimetern. Es werden insgesamt acht Steine platziert. Die Steine müssen vor Beginn des Rituals in der Umgebung gesammelt werden und verursachen daher keine Kosten.

Als Alternative zu Steinen können an den entsprechenden Stellen auch Pflanzensamen in der Erde vergraben und mit etwas Wasser übergossen werden. Die Möglichkeit besteht natürlich nur in Gegenden, die entsprechend fruchtbar sind. Um welche Art Samen es sich handelt, ist unerheblich. Die gewählten Pflanzen müssen allerdings auch normalerweise in der Region wachsen. Üblicherweise werden Samen von Bäumen gewählt.

Es ist problemlos möglich, Steine und Samen zu mischen, um den Blutzauber durchzuführen.

Der Rest des Rituals gleicht der Variante der Priester.

Nach Abschluss des Rituals kann der Jaspis entfernt werden. Die abgelegten Steine sind jedoch nicht mehr zu bewegen, sondern fest mit dem Untergrund verbunden. Es gibt keine Möglichkeit, sie zu entfernen.

Wurden Samen benutzt, fangen diese im Laufe des Rituals in enormen Tempo an zu wachsen, bis die Pflanzen ihre volle Größe erreicht haben.

Druiden ist es nicht möglich, mit dem Ritual geweihte Gegenstände herzustellen.

Das **schamanische** Ritual benötigt ebenfalls weder Weihwasser noch Weihrauch. Stattdessen braucht ein Schamane seine von anderen Ritualen schon bekannte rituelle **Trommel** sowie **Runenknochen**. Es kann davon ausgegangen werden, dass ein Schamane diese Gegenstände besitzt. Zusätzlich werden **Rauchkräuter** im Wert von 25 Zinn (VER 6) benötigt.

Üblicherweise wird diese Variante des Rituals von einem einzelnen Schamanen durchgeführt.

Beim Abschreiten des zu weihenden Bereichs entzündet der Schamane an gleichmäßig auf der Kreislinie verteilten Stellen sechs kleine Haufen Rauchkräuter und wirft einen seiner Runenknochen hinein. Dadurch verfärben sich die Flammen und nehmen eine dunkelgrüne Färbung an. Anschließend beginnt der Schamane mit einem rituellen Tanz um das Feuer, den er mit Schlägen auf seiner Trommel begleitet.

Ist diese Vorbereitung abgeschlossen, muss er keinen Choral singen, sondern einen langen und komplizierten Tanz um den Jaspis herum durchführen.

Nach Abschluss des Blutzäubers sind die Feuer abgebrannt. Der Schamane kann seine Runenknochen wieder einsammeln und für andere Zwecke verwenden. Der Jaspis lässt sich jedoch nicht entfernen. Er verschmilzt unlösbar mit dem Untergrund.

Oftmals wird der Edelstein beispielsweise in einen Totempfahl oder einen Ahnenschrein eingearbeitet, der im Zentrum des geweihten Bereichs steht. Soll ein Gegenstand von einem Schamanen geweiht werden, wird der Jaspis in der Regel schon beim Erstellen eingearbeitet.

Wiederbeleben

Dieses Ritual ruft einen Verstorbenen zurück ins Leben.

Materialien

Balsamierungskräuter	200 Z, VER 2
Weihwasser	250 Z, VER 10
4 Goldkerzen	je 50 Z, VER 4

Die Balsamierungskräuter und die Goldkerzen gibt es ausschließlich in Niederlassungen der Vereinigungen. Nur hier gelten die angegebenen Werte. Andersorts sind diese Zutaten nicht erhältlich.

Damit eine Person wiederbelebt werden kann, darf der Tod maximal so viele Tage zurückliegen wie der **Rang** des Zauberers beträgt.

Um eine **Wiederbelebung** durchzuführen, muss der Verstorbene zunächst an einen geweihten Ort ge-

bracht werden, an dem es einen Altarblock gibt, der so groß ist, dass die Leiche dort problemlos abgelegt werden kann.

Der Zauberer benötigt mindestens **vier Helfer**, die das Ritual mit ihm gemeinsam durchführen. Sie müssen das Ritual nicht

Klassen

Heiler
Priester (LE)

Kosten

250 AP

Ort

Geweihter Ort

selbst beherrschen.

Nachdem die Leiche platziert wurde, beginnen die Helfer, sie mit Weihwasser vollständig zu waschen und anschließend mit den Balsamierungskräutern zu bedecken. Danach stellen sie jeweils eine Goldkerze an die Ecken des Altarblocks.

Während des gesamten Vorgangs steht der Zauberer neben dem Verstorbenen und rezitiert zahlreiche magische Formeln. Er muss mit der Fertigkeit *Blutmagie* eine Güte angesammeln, die der **Anzahl Stunden** entspricht, die der Verstorbene schon tot ist. Die Proben darf der Zauberer **jede Stunde** ablegen.

Anschließend zünden die Helfer gleichzeitig alle vier Kerzen an und setzen sich danach im Kreis um den Altar. Der Zauberer stellt sich an den Fuß des Altars und beginnt einen monotonen Sprechgesang, der Zeile für Zeile von ihm vorgeprochen und von den Helfern wiederholt wird. In diesem Gesang bittet er die Götter um Hilfe, besänftigt die Wächter der Totenwelt, bündelt Mana und lässt es wieder frei. Der Text umfasst viele tausend Zeilen.

Wiederum muss der Zauberer mit der Fertigkeit *Blutmagie* eine Güte ansammeln, die der **Anzahl Stunden** seit dem Tod der Person entspricht. Die benötigten Proben kann er alle **18 Stunden** (also jeden Tag) ablegen. Die Balsamierungskräuter verhindern in der Zeit (neben der Magie), dass der Körper anfängt zu verwesen.

Hat der Zauberer die Güte angesammelt, berührt er den toten Körper. Er öffnet sich dabei selbst als Tor zur Unterwelt, durch das die Seele des Verstorbenen wieder in seinen Körper zurückgelangen kann. Der Zauberer muss dafür einen Teil seiner eigenen Lebensenergie opfern. Er verliert eine von ihm selbst bestimmte Menge an **LE**. Im Gegensatz zu den anderen Blutzaubern können diese Punkte **nicht** regeneriert werden, das **LE-Maximum** des Zauberers sinkt also um einen entsprechenden Betrag.

Gelingt eine letzte Probe auf *Blutmagie*, kann der Verstorbene aus der Totenwelt geholt werden und wieder in seinen Körper zurück.

Damit der Körper die enormen Strapazen, die mit der *Wiederbelebung* verbunden sind, übersteht, muss der Verstorbene eine FP(Widerstand) würfeln. Für diese Probe wird die Fertigkeitsstufe um die Anzahl LE, die der Zauberer permanent geopfert hat, erhöht.

Gelingt dieser Wurf, erwacht der Verstorbene mit 1 LE wieder zum Leben. Alle anderen Energien haben einen Wert von 0, das heißt insbesondere, dass der Wiederbelebte zunächst schwer verletzt und bewusstlos ist. Das LE-Maximum des Auferweckten kann maximal so hoch sein, wie die Summe aus dem Rang des Zauberers und dem Doppelten der eingesetzten LE. Hatte der Verstorbene in seinem ersten Leben mehr LE, wird die Menge entsprechend reduziert. Hatte er weniger, ändert sich an seinem ursprünglichen Wert nichts.

Mislingt der Wurf, stirbt der Körper, wird jedoch von der investierten Lebenskraft des Zauberers am Leben erhalten. Er verwandelt sich in einen **Zombie**. Das Tor zur Totenwelt ist bereits geschlossen, so dass der Verstorbene fortan als **Geist** auf Samyra wandelt, bis er einen Übergang zur Nachwelt findet (was in der Regel nahezu unmöglich ist). Beide Kreaturen verspüren einen Hass auf den Zauberer, der sie so empfindlich in ihrer Totenruhe gestört hat, so dass sie sich gegen ihn wenden.

Aufgrund der Risiken und der enormen Schwächung des Zauberers, wird eine *Wiederbelebung* nur bei **wirklich wichtigen** Personen durchgeführt, deren Ableben ernsthafte Konsequenzen für das Gemeinwohl nach sich ziehen würde. Dadurch, dass wichtige Zutaten nur bei den Vereinigungen gekauft werden können, haben diese einen Blick darauf, wer wiederbelebt werden soll. Alle Zutaten werden nur dann herausgegeben, wenn eine *Wiederbelebung* für das Gemeinwohl und die Weltordnung unablässig ist.