Schweben

ᚹᛖᚱ'ᛋᚢ ᛞᛖᚾ'ᚨᚲ

„Per'su den'ax"

Fertigkeit: *Bewegung*
Konzentrationsdauer: *1 Runde*
Wirkungsdauer: *KS+5 Minuten*
Reichweite: *-*
Wirkungsbereich: *-*
Mentale Energie*: 2+KS*

Ankopplung: *freiwillig*
Schutz: *-*
Min. FS*: 8*
Kosten: *2*
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *Konzentrationsdauer*

Effekt

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

Wirkung

Mit diesem Zauber kann sich der Zauberer selbst **senkrecht** in die Luft schweben lassen.
Er muss hierfür stehen oder sitzen und darf diese Position während der gesamten Schwebezeit nicht verändern.

Während der Konzentrationsdauer schwebt der Zauberer auf **4 Meter** Höhe, wenn er nicht durch ein Hindernis daran gehindert wird.
Innerhalb der Wirkungsdauer kann er entscheiden, ob er statt seiner Bewegung in einer Kampfrunde die Höhe um bis zu **2 Meter** verändert. Er kann maximal Höhen von **KSx5 Metern** erreichen.

Er kann (neben seiner normalen Kleidung) maximal so viel Gewicht bei sich tragen, wie seine Traglast beträgt. Schleppt er mehr mit sich herum, kann er den Zauber zwar wirken, wird jedoch erst schweben, wenn er eine entsprechende Menge Gewicht abgelegt hat.
Trägt er eine Rüstung, zählt diese als zusätzliches Gewicht. Bei den meistens körperlich schwachen Zauberern bedeutet das, dass sie *Schweben* nur anwenden können, wenn sie keine Rüstung tragen.

Der Zauberer kann sich nicht vorwärts bewegen, sondern muss sich dafür irgendwo abstoßen, was ihn dann bis zu **KS Meter** in die entsprechende Richtung befördert.
Dieser Stoß ist während der Bewegungsphase einer Kampfrunde möglich.

Der Zauberer muss sich die gesamte Wirkungsdauer auf seinen Zauber **konzentrieren** und kann deswegen keine anderen komplizierten Handlungen durchführen.
Insbesondere darf er keine anderen Zauber wirken, kämpfen oder sich verteidigen.

Einfache Handlungen, wie beispielsweise einen Hebel umlegen, sind hingegen problemlos möglich.

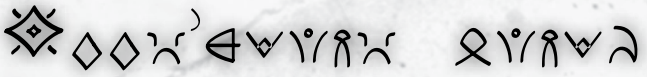
Nach Ablauf der Zeit oder wenn er den Zauber vorzeitig abbricht, sinkt der Zauberer sanft auf die Höhe zurück, auf der er angefangen hat zu schweben. Befindet er sich unterhalb dieser Höhe, endet der Zauber ohne sanftes Absinken (also in der Regel mit einem Sturz aus der entsprechenden momentanen Höhe).
Der Zauber endet automatisch, sobald der Zauberer den Boden berührt oder wenn seine Konzentration beispielsweise durch den Verlust von KE oder LE unterbrochen wird. In letztem Falle stürzt er aus seiner momentanen Höhe hinab.

Schweben hält den Zauberer bei einer horizontalen Bewegung immer auf der gewählten Höhe **über dem Boden**. Führt das Abstoßen dazu, dass der Zauberer in einen Bereich schwebt, in dem der Boden deutlich tiefer ist, als an seiner bisherigen Position, **stürzt** er entsprechend tief und erleidet Sturzschaden. *Fallen* ist während des Schwebens nicht anwendbar; der Zauberer hat also keine Möglichkeit, den Schaden zu verringern (außer mit einem aktivem *Federfall*, s. Seite 70).

Ein Zauberer schwebt auf 6 Metern Höhe. Er stößt sich von einer Wand ab und gelangt dadurch über einen 10 Meter tiefen Abgrund. Er stürzt also 10 Meter in die Tiefe (und erleidet entsprechenden Sturzschaden) und schwebt anschließend theoretisch 6 Meter über dem Grund der Schlucht. Da durch den Schaden seine Konzentration bricht, stürzt er anschließend aus den 6 Metern Schwebehöhe zu Boden und erleidet weiteren Sturzschaden.

9

Schwerezauber



„Zoor'bahir ghian"

Fertigkeit: *Erde*
Konzentrationsdauer: *2 Runden*
Wirkungsdauer: *KS+2 Runden*
Reichweite: *20 Meter*
Wirkungsbereich: *1 Wesen*
Mentale Energie*: 7+KSx2*

Ankopplung: *erzwungen*
Schutz: *Magieresistenz*
Min. FS*: 12*
Kosten: *9*
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz*

Effekt

Die Haut des Zieles wird für einen Augenblick zerfurcht und rissig wie ausgetrocknete Erde.

Wirkung

Führt die FP(Magieresistenz) des Zieles nicht zu einer vollständigen Verteidigung, erhöht *Schwerezauber* das Körpergewicht des Zieles erheblich und sorgt dafür, dass es sich selbst durch sein Gewicht erdrückt.

Dieser Druck steigert sich mit der Zeit und raubt dem Opfer **jede Runde (Anzahl der Runden) x2 KE**.
Es verliert also in der ersten Runde 2 KE, in der zweiten 4 KE, in der dritten 6 KE etc.
Hat es keine KE mehr, wird der Schaden von den LE abgezogen.

Durch das höhere Körpergewicht fällt es dem Ziel immer schwerer sich zu bewegen. Nach jeweils **2 Runden** erleidet es eine Erschwernis vom **+1** auf alle körperlichen Aktivitäten, also insbesondere auch Angriffs- und Verteidigungsfertigkeiten.
Außerdem sinkt die BEW **jede Runde**, die es unter dem Einfluss von *Schwerezauber* steht um **1**.

Ein Opfer kann nicht gleichzeitig Ziel mehrerer *Schwerezauber* werden, auch nicht durch unterschiedliche Zauberer.

Segnen

Toglef stogeb

„Toglef stogeb"

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

Effekt

Segnen erzeugt keinen sichtbaren Effekt.

Wirkung

Dieser Zauber verhilft den Zielen zu mehr Glück bei der Ausübung ihrer Fertigkeiten.

Erschwerte Proben, die innerhalb der nächsten Stunde durchgeführt werden müssen, werden um **-1** erleichtert.

Allen bezauberten Wesen stehen dabei insgesamt maximal KS+1 erleichterte Würfe zur Verfügung.

Sind diese durchgeführt, unabhängig davon, welche der Figuren sie durchführen musste, erlischt der Zauber.

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

Mit *Segnen* kann ein bestehendes *Verfluchen* gebannt werden.

6

Sinne schärfen

Acu sensu

„Acu sensu"

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

Ankopplung: *freiwillig*
Schutz: *Magieresistenz*
Min. FS*: 8*
Kosten: *6*
Stabilisieren: *ja*
Varianten: *Konzentrationsdauer, Schutz*

Effekt

Der Zauber erzeugt keine wahrnehmbaren Effekte.

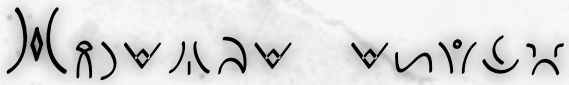
Wirkung

Sinne schärfen verbessert signifikant die Wahrnehmung und Aufmerksamkeit der bezauberten Wesen.

Ihre Stufen der Fertigkeiten *Sinne*, *Spurenlesen* und *Suchen* erhöhen sich um **KS+2 Punkte** und **passive** Proben für eine Entdeckung (vgl. GRW 175) werden um **-1** erleichtert.

Außerdem bekommen die Ziele des Zaubers eine Art **sechsten Sinn**, der wie die Gabe *Vorahnung* wirkt (s. GRW 332) und sie vor bevorstehender Gefahr warnt.
Sie können dadurch insbesondere nicht mehr überrascht werden oder in einen Hinterhalt geraten.

Spiegelbild



„Hilamna ashur"

Fertigkeit: *Schutz*
Konzentrationsdauer: *15 Minuten*
Wirkungsdauer: *(unendlich)*
Reichweite: *-*
Wirkungsbereich: *-*
Mentale Energie*: 4+KSx2*

Ankopplung: *freiwillig*
Schutz: *-*
Min. FS*: 14*
Kosten: *9*
Stabilisieren: *ja*
Varianten: *Konzentrationsdauer*

Effekt

Um den Zauberer herum erscheinen durchscheinende Abbilder seiner selbst.

Wirkung

Dieser Zauber erzeugt **KS+1** durchscheinende Abbilder des Zauberers, die sich (so weit möglich) kreisförmig im Abstand von einem Meter um ihn herum anordnen.
Sie haben das gleiche Aussehen und machen genau die gleichen Bewegungen wie er.
Sie haben keine feste Substanz, sondern können auch schon einmal in Wänden verschwinden oder auf dem gleichen Feld stehen wie eine andere Figur oder ein Hindernis.

Theoretisch hält dieser Zauber unendlich lange. Würde der Zauberer LE- oder KE-Schaden erleiden (egal, aus welchen Quellen), erleidet er **keinen** Schaden. Stattdessen verschwindet eines der Spiegelbilder.
Der Zauberer kann nicht verhindern, dass dieses geschieht, er kann sich also nicht willentlich dafür entscheiden, den Schaden zu bekommen.

Erst wenn alle Spiegelbilder vernichtet sind, erleidet der Zauberer wieder normal Schaden.
Erst zu diesem Zeitpunkt kann der Zauber erneuert werden.

Die Spiegelbilder schützen **nicht** vor Schäden, die nicht an LE oder KE verursacht werden, selbst wenn der Zauberer dadurch sterben würde (z. B. durch den Zauber *Entreißen*).

Ebenso helfen die Spiegelbilder **nicht**, wenn der verursachte Schaden aus einer einzelnen Quelle **höher** ist als das LE- bzw. KE-Maximum des Zauberers. Derart hohe Schäden treffen den Zauberer trotz seiner Spiegelbilder in voller Höhe.

7

Sprachkenntnis

„Scam'lia naherit"

Fertigkeit: *Information*
Konzentrationsdauer: *10 Minuten*
Wirkungsdauer: *KS Stunden*
Reichweite: *-*
Wirkungsbereich: *-*
Mentale Energie: *3+KSx2*

Ankopplung: *freiwillig*
Schutz: *-*
Min. FS: *14*
Kosten: *7*
Stabilisieren: *ja*
Varianten: *Konzentrationsdauer*

Effekt

Keine sichtbaren Effekte.

Wirkung

Wird der Zauberer während der Wirkungsdauer in einer ihm unbekannten Sprache angesprochen, wird das Gesagte in eine ihm bekannte Sprache übersetzt, die er selbst während der Konzentrationsdauer auswählen kann.

Antwortet er in der ausgewählten Sprache, werden seine Worte automatisch in die fremde Sprache umgewandelt, so dass sein Gegenüber ihn auch verstehen kann.

Wurde die Übersetzung einmal initiiert, wirkt der Zauber nur für diese eine fremde Sprache.

Möchte der Zauberer eine andere Sprache verstehen und sprechen, muss er den Zauber beenden, neu wirken und sich anschließend in der neuen Sprache ansprechen lassen.

Bei aktiver Übersetzung wird alles, was der Zauberer in der ausgewählten Sprache sagt, in die fremde Sprache umgewandelt, selbst wenn er das eigentlich nicht wünscht.

Spricht der Zauberer in einer anderen Sprache, als die, die er während des Wirkens bestimmt hat, wird das Gesagte jedoch nicht übersetzt.

Durch diesen Zauber ist es nicht möglich, die fremde Sprache zu lesen oder zu schreiben, selbst dann nicht, wenn sie ein dem Zauberer bekanntes Schriftbild verwendet.

Spurlos

ᚾᛖᛁᛟ ᛊᚹᛖ'ᚱᛟ

„Neio faw'ro"

Fertigkeit: *Erde*
Konzentrationsdauer: *sofort*
Wirkungsdauer: *KS Minuten*
Reichweite: *20 Meter*
Wirkungsbereich: *KS Wesen*
Mentale Energie*: 3+KSx2*

Ankopplung: *freiwillig*
Schutz: *Magieresistenz*
Min. FS*: 10*
Kosten: *6*
Stabilisieren: *ja*
Varianten: *Reichweite, Schutz*

Effekt

Das Ziel wird von einigen Blättern umkreist.

Wirkung

Der Zauber sorgt dafür, dass die Ziele keinerlei Spuren hinterlassen, wenn sie sich bewegen.

Sie dürfen dabei nicht durch schweres (mehr als Traglast) oder sperriges Gepäck behindert sein und maximal eine Lederrüstung tragen (Metallrüstungen können durch das Mana nicht beeinflusst werden).

Sind diese Voraussetzungen erfüllt, verursachen sie keine Fußspuren, knicken keine Äste ab, verwirbeln kein Laub etc. Es scheint fast so, als weiche die Natur vor ihnen zurück, wenn sie sich nähern.

Sie hinterlassen zudem keine Geruchsspuren, die aufgespürt werden könnten.
Selbst mit einem übernatürlichen Geruchssinn lässt sich nichts wittern.

Außerdem erzeugen sie durch ihre Bewegung keine Geräusche.

Man kann sie jedoch nach wie vor sehen (und schmecken, aber diese Art des Aufspürens dürfte äußerst selten sein).
Ebenso kann man hören, was sie sagen.

4

Steinkugel

„Palis sul'ogus"

Fertigkeit: *Erde*
Konzentrationsdauer: *1 Runde*
Wirkungsdauer: *-*
Reichweite: *40 Meter*
Wirkungsbereich: *1 Wesen*
Mentale Energie: *5+KS*

Ankopplung: *-*
Schutz: *Ausweichen*
Min. FS: *8 /* ***SW***: *5*
Kosten: *4*
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz, Schaden*

Effekt

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

Wirkung

Die Kugel rollt auf dem Boden **gradlinig** auf das Opfer zu und benötigt entsprechend Platz.

Sie kann Hindernisse, die größer als 50 cm sind, nicht überwinden.
Kleinere Objekte werden von ihr überrollt und zerstört.

Sie kann maximal Steigungen von 10% sowie Stufen von 10 cm hinaufrollen.

Trifft sie auf ihr Ziel, richtet sie **1W6+3 Schaden** an.

Erleidet das Opfer KE- oder LE-Schaden, muss es zusätzlich noch eine FP(Widerstand) würfeln. Misslingt dieser Wurf, wird es von den Füßen gerissen und gilt als gestürzt.
Kann ein Wesen generell nicht zu Fall gebracht werden, wird es auch nicht von der Steinkugel umgeworfen.

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

Stille

Si'aj telest

„Si'aj telest"

Fertigkeit: *Luft*
Konzentrationsdauer: *sofort*
Wirkungsdauer: *KS Minuten*
Reichweite: *-*
Wirkungsbereich: *KSx2 m Umkreis*
Mentale Energie*: 3+KS*

Ankopplung: *freiwillig*
Schutz: *-*
Min. FS*: 8*
Kosten: *4*
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *-*

4

Effekt

Kein wahrnehmbarer Effekt.

Wirkung

Um den Zauberer herum entsteht eine Zone von der Größe des Wirkungsbereichs, aus der kein Geräusch nach außen dringt und in die auch keine Geräusche eindringen können.
Der Bereich reicht bis in eine Höhe von maximal 6 Metern, wenn er vorher nicht von einem Hindernis begrenzt wird.

Im Inneren der *Stille* werden alle Geräusche so laut wahrgenommen, wie sie sind.

Der erzeugte Wirkungsbereich ist **stationär**, man kann also aus ihm heraus- oder in ihn hineinlaufen.

Stolpern

Of ios nedem

„Of ios nedem"

Fertigkeit: *Bewegung*
Konzentrationsdauer: *sofort*
Wirkungsdauer: *(unendlich)*
Reichweite: *50 Meter*
Wirkungsbereich: *1 Wesen*
Mentale Energie*: 5+KS*

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

Effekt

Um die Fußknöchel des Opfers legen sich durchscheinende Ketten.

Wirkung

Die Ketten sind immateriell und können nicht entfernt werden.

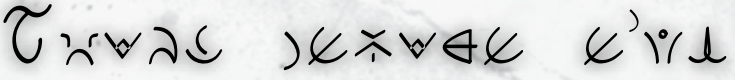
Das nächste Mal, wenn das Opfer einen Schritt machen will (also das Feld verlassen will, auf dem es momentan steht), stolpert es und **stürzt** zu Boden.

Selbst Wesen, die normalerweise nicht zu Fall gebracht werden können, gelten anschließend als **gestürzt**.

Gegen den Sturz kann man sich außer mit einer FP(Magieresistenz) nicht wehren.
Es ist auch nicht möglich, ihn durch eine FP(Gaukeleien) abzumildern.
Gestürzte Wesen benötigen also in jedem Falle die gesamte folgende Runde, um wieder auf die Beine zu kommen.

Der Zauber hält, bis er ausgelöst wird.
Selbst der Tod des Zauberers beendet ihn nicht vorzeitig.

Sumpf



„Tranu levabe e'hy"

Fertigkeit: *Wasser*
Konzentrationsdauer: *1 Runde*
Wirkungsdauer: *KS+3 Runden*
Reichweite: *60 Meter*
Wirkungsbereich: *KS Wesen*
Mentale Energie*: 3+KS*

Ankopplung: *-*
Schutz: *-*
Min. FS*: 6*
Kosten: *3*
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz, Entkoppeln*

Effekt

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

Wirkung

Da dieser Zauber die Struktur des Bodens verändert und somit nicht direkt gegen die Ziele gerichtet ist, gibt es keine Möglichkeit, Schutz vor diesem Zauber zu erhalten.

Wem allerdings innerhalb der Bewegungsphase einer Runde eine FP(Geländelauf) gelingt, der kann sich einen Meter bewegen und sich somit aus dem Loch befreien.
Misslingt die Probe, darf man sie jede Runde wiederholen.
Führt sie allerdings zu einem kritischen Fehler, hat man sich mit seinen Befreiungsversuchen so weit in den Sumpf hineingearbeitet, dass man ihn aus eigener Kraft nicht mehr verlassen kann.

Sobald die Wirkungsdauer beendet ist, kommt man automatisch frei.

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

Dieser Zauber kann nur auf **natürlichen Boden** angewandt werden.

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

Wird der Zauber **entkoppelt**, kann der Zauberer bis zu **KS** Sumpflöcher an beliebigen Stellen des Bodens erschaffen.

4

Täuschung

ᚷᚢᛊᚨᛗ ᚹᚨᚺᛁᚱ ᚨᛃᚨᛏ

„Gusam wahir ajat“

Fertigkeit: *Magie*
Konzentrationsdauer: *2 Runden*
Wirkungsdauer: *KS Minuten*
Reichweite: *10 Meter*
Wirkungsbereich: *1 Wesen / Objekt*
Mentale Energie*: 3+KSx2*

Ankopplung: *freiwillig*
Schutz: *Magieresistenz*
Min. FS*: 12*
Kosten: *4*
Stabilisieren: *ja*
Varianten: *Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz*

Effekt

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

Wirkung

Mit diesem Zauber kann der Zauberer ein Wesen oder ein Objekt mit einer umfangreichen **Illusion** verdecken.

Diese *Täuschung* beeinflusst nicht nur die visuelle Wahrnehmung sondern alle Sinne des Betrachters: er kann es fühlen, riechen, schmecken, hören und natürlich sehen.
Dadurch wird die Illusion so real, dass sie ein Opfer problemlos verletzen kann.

Täuscht man vor, ein anderes Wesen zu sein, erhält man im **Kampf** alle physischen Angriffsmöglichkeiten dieser Kreatur.
Die entsprechenden Proben werden mit der Waffe durchgeführt, die man gerade in der Hand hält.
Das Opfer glaubt jedoch, dass das illusionäre Wesen zuschlägt. Es erleidet dadurch entsprechenden Schaden wie durch die Attacke eines solchen Wesens.
Hat das Wesen mehr Angriffsmöglichkeiten als der Zauberer, kann er dennoch nur die Angriffe durchführen, die er normalerweise machen kann. Für getäuschte Wesen sieht es jedoch so aus, als würde ihr Gegner alle Attacken durchführen.

Ein Zauberer, der mit einem Stab bewaffnet ist und sich die Gestalt eines Kämpfers mit zwei Waffen gibt, kann weiterhin nur einen Angriff pro Runde durchführen. Ein getäuschtes Wesen sieht dabei jedoch den Kämpfer mit beiden Waffen angreifen. Es erleidet bei einem erfolgreichen Angriff des Zauberers entsprechend Schaden von beiden Waffen des Gegners.

Hat ein Wesen spezielle Angriffsmöglichkeiten, die zusätzlichen Schaden erzeugen (z. B. Gift), wird dieser nur ausgelöst, wenn dem Gegner diese bekannt sind.

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

Damit die Illusion angemessen gelingt, muss dem Zauberer ein Wesen, das er darstellen möchte, hinreichend bekannt sein.
Er muss wissen, wie es aussieht, sich bewegt, riecht und Ähnliches.
Damit diese Information gesammelt werden kann, muss er das Wesen selbst einmal **gesehen** und **berührt** haben. Für eine im Kampf einsetzbare Täuschung muss der Zauberer das Wesen mindestens einmal im **direkten** Kampf erlebt haben.

Soll lediglich ein Objekt dargestellt werden, reicht es, wenn der Zauberer dieses schon einmal gesehen hat.

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

Wie alle Illusionen kann die *Täuschung* durchschaut werden, wenn ein entsprechender Verdacht vorliegt. Weitere Informationen zum Umgang mit Illusionen findet man auf Seite 22.

Telekinese

Jebok wegebe

„Jebok wegebe"

Fertigkeit: *Bewegung*
Konzentrationsdauer: *2 Runden*
Wirkungsdauer: *(unendlich)*
Reichweite: *200 Meter*
Wirkungsbereich: *1 Objekt*
Mentale Energie: *2+KS*

Ankopplung: *-*
Schutz: *-*
Min. FS: *4*
Kosten: *1*
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *Konzentrationsdauer, Reichweite*

Effekt

Das ausgewählte Objekt schwebt auf ungefähr einen Meter Höhe.

Wirkung

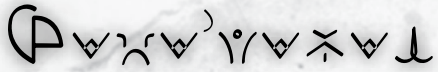
Mit diesem Zauber kann der Charakter Gegenstände, die maximal **KSx2 Kilogramm** wiegen, mit einer Geschwindigkeit von bis zu **KSx4 Metern** pro Runde bewegen, wenn er sich die gesamte Zeit darauf **konzentriert**.

Wird der Gegenstand von einer Person festgehalten, darf sie eine FP(Kraftakt) durchführen, damit ihr das Objekt nicht aus der Hand gerissen wird.
Erreicht sie dabei eine höhere Güte als der Zauberer, kann sie den Gegenstand festhalten.

Wird die Konzentration des Zauberers gestört, weil er beispielsweise Schaden erleidet, fällt der Gegenstand zu Boden.
Er stürzt ebenfalls, wenn das Blickfeld zum Objekt verstellt wird, die Entfernung zwischen Zauberer und Objekt die Reichweite überschreitet oder das Objekt während des Fluges auf ein Hindernis trifft.

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

Teleport



„Para'havay"

Fertigkeit: *Bewegung*
Konzentrationsdauer: *sofort*
Wirkungsdauer: *-*
Reichweite: *200 Meter*
Wirkungsbereich: *Blickfeld*
Mentale Energie*: 15-KSx2*

Ankopplung: *freiwillig*
Schutz: *-*
Min. FS*: 16*
Kosten: *9*
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *Reichweite*

Effekt

Der Zauberer verschwindet und taucht an einer anderen Stelle wieder auf.

Wirkung

Der Zauber teleportiert den Zauberer augenblicklich auf ein beliebiges Feld innerhalb der Reichweite, das er sehen kann.

Das Zielfeld darf maximal 3 Meter höher oder tiefer liegen als der Startpunkt, außerdem darf es nicht von einem anderen Wesen oder Objekt belegt sein.

Wenn der Zauberer auf seine **gesamte** Bewegung verzichtet, kann er sich innerhalb der Bewegungsphase einer Runde teleportieren. Er kann danach innerhalb der Handlungsphase wie gewohnt agieren.
Steht ein Wesen auf einem direkt an den Zauberer angrenzenden Feld und hat es vor, ihn in der Runde zu attackieren, kann der Zauberer sich nur teleportieren, wenn er sich vor dem Gegner bewegen darf.

Der Zauberer kann nicht durch Wände hindurch teleportieren, selbst wenn er durch ein Fenster den Bereich sehen kann, wo er hinmöchte.

Wird der Zauberer durch irgendetwas an seiner Bewegung gehindert (beispielweise durch *Pflanzenfesseln*), zeigt der Zauber keine Wirkung.

Wird seine BEW durch irgendwelche Effekte reduziert (z. B. durch *Verlangsamen* oder andere Zauber, weil er zu viel Gewicht trägt oder aus anderen Gründen) kann er *Teleport* nicht innerhalb der Bewegungsphase anwenden.

Temperatur widerstehen

ᛉᛖᚱᚨᛗ ᛋᛏᛖ'ᚨᚺᚾ

„Teram ste'ahn"

Fertigkeit: *Schutz*
Konzentrationsdauer: *sofort*
Wirkungsdauer: *KS Minuten*
Reichweite: *200 Meter*
Wirkungsbereich: *KS Wesen*
Mentale Energie*: 4+KS*

Ankopplung: *freiwillig*
Schutz: *Magieresistenz*
Min. FS*: 6*
Kosten: *1*
Stabilisieren: *ja*
Varianten: *Reichweite, Schutz*

Effekt

Keine sichtbaren Effekte.

Wirkung

Alle Wesen, die mit diesem Zauber belegt werden, sind vor sämtlichen Schäden durch besonders hohe oder niedrige Temperaturen geschützt.

Der Schutz reicht von **-50°C** bis **+500°C**.

Selbst durch Temperaturen außerhalb dieses Bereiches erleiden geschützte Figuren nur den **halben** Schaden.

Derart extreme Temperaturen werden von großen und magischen Feuern, wie einem Großbrand oder Lava, sowie allen Feuerzaubern verursacht.

Alle Eiszauber erzeugen Temperaturen von deutlich unter -50°C, solche niedrigen Temperaturen findet man ansonsten nur in den eisigen Winden innerhalb von Schneestürmen oder im Ewigen Eis.

Tiere beherrschen

ᛗᛁᚨᚾ ᛒᛖᚱᚨᛏᚢ

„Mian peratu“

Fertigkeit: *Beherrschung*
Konzentrationsdauer: *sofort*
Wirkungsdauer: *min. KSx30 Minuten*
Reichweite: *20 Meter*
Wirkungsbereich: *KS Wesen*
Mentale Energie*: 7+KSx2*

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

Effekt

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

Wirkung

Mit diesem Zauber kann der Zauberer allen natürlichen Tieren seinen Willen aufzwingen und sie dazu bringen, das zu tun, was er möchte.
Es handelt sich hierbei nicht um eine Kommunikation zwischen Zauberer und Tier, sondern vielmehr um eine vollständige Kontrolle über das Wesen, ähnlich einer Fernsteuerung.
Der Zauberer kann während der Kontrolle auf nahezu alle Fähigkeiten der Kreatur zugreifen. Er kann es bewegen sowie alle Angriffs- und Zaubermöglichkeiten nutzen.
Der Zauberer muss sich auf den Zauber nicht konzentrieren, sondern kann wie üblich handeln.

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

Der Zauber endet außerdem automatisch, wenn das Tier weniger als die Hälfte seiner Lebensenergie oder 0 KE oder AUS hat.

Verlangt der Zauberer, dass das Ziel sich selbst oder Angehörige seines Rudels bzw. seiner Herde verletzt oder gefährdet, darf es sofort eine FP(Magieresistenz)-1 machen, bei deren Gelingen der Zauber unterbrochen wird.
Misslingt der Wurf, muss das Tier den Befehl ausführen.

Der Zauber wird auch beendet, wenn der Abstand zwischen dem Zauberer und seinem Opfer mehr als 20 Meter beträgt.

Ebenso bricht der Effekt, wenn der Zauberer selbst das Tier angreift.

Wird das Tier von anderen Wesen angegriffen, wird es sich normal verteidigen. Die Macht des Zaubers reicht nicht aus, um ihm zu befehlen, sich widerstandslos töten zu lassen.

Sobald die Wirkung des Zaubers verfliegt, ist das Tier leicht verwirrt und kann sich an nichts erinnern, was es unter dem Einfluss der Magie gemacht hat (soweit es überhaupt in der Lage ist, diesen Umstand zu realisieren).

Die Variante **Reichweite** erhöht nicht nur die Entfernung, die das Tier während der Konzentrationsdauer entfernt stehen darf, sondern auch den Abstand, der während der Wirkungsdauer zwischen Zauberer und Tier bestehen darf.

Wählt man die Variante **Schutz**, wird nur die erste Probe auf *Magieresistenz* aufgehoben.
Alle folgenden darf das Tier normal durchführen.

Tiersprache

„Rie'pra helef"

Fertigkeit: *Information*
Konzentrationsdauer: *2 Runden*
Wirkungsdauer: *KSx5 Minuten*
Reichweite: *20 Meter*
Wirkungsbereich: *1 Wesen*
Mentale Energie*: 3+KSx2*

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

Effekt

Tiersprache hat keinen sichtbaren Effekt.

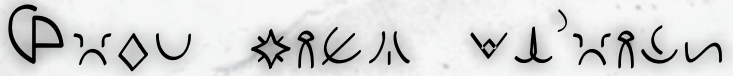
Wirkung

Dieser Zauber wird auf ein beliebiges natürliches Tier gewirkt und ermöglicht es dem Zauberer, mit diesem für **KSx5 Minuten** zu sprechen.

Wie weitreichend das Gespräch zwischen den beiden ist, hängt im Wesentlichen von der Intelligenz des Tieres ab.
Viele Tiere haben einen eher beschränkten Horizont, die meisten werden mit Begriffen aus der Welt der begabten Rassen wenig anfangen können.
Auch haben sie ein völlig anderes Verständnis von groß, klein, stark und schwach.
Ihre Interessen liegen zumeist beim Fressen, Paaren, Schlafen und Revier verteidigen.

Mit den meisten Tieren kann man sich bestenfalls so gut unterhalten wie mit einem geistig stark zurückgebliebenen Humanoiden.
Es gibt jedoch deutlich intelligentere Tiere.
Letztlich ist es die Entscheidung des Spielleiters, wie viel Informationen das Gespräch mit dem Tier bringen kann.

Tornado



„Proc ziem ay'rius"

Fertigkeit: *Luft*
Konzentrationsdauer: *2 Runden*
Wirkungsdauer: *KS Minuten*
Reichweite: *-*
Wirkungsbereich: *KSx10 m Umkreis*
Mentale Energie*: 11+KSx2*

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

Effekt

Um den Zauberer herum bildet sich innerhalb kürzester Zeit ein rasender Tornado, der alles und jeden mit sich reißt.

Wirkung

Der *Tornado* entsteht innerhalb von 2 Runden (der Konzentrationsdauer) und wächst vom Zauberer aus nach außen, bis er seine volle Größe erreicht hat.
Nach der ersten Runde nimmt er bereits eine Fläche von **KSx5 Metern Umkreis** ein.
Wesen, die in diesem Bereich stehen, werden schon innerhalb der Konzentrationsdauer in den Wirbelsturm gezogen.
Wesen im äußeren Bereich haben noch die Möglichkeit, sich in der Bewegungsphase der zweiten Runde in Sicherheit zu bringen.

Der Zauberer bildet das Auge des Sturms und ist vor seinem *Tornado* geschützt.
Er kann sich mit dem Wirbelsturm pro Runde um seine halbe BEW bewegen.
Er kann allerdings keine weiteren Zauber wirken, während der *Tornado* um ihn herum tobt.

Der Sturm reißt alle Wesen und Objekte im Wirkungsbereich in die Luft und wirbelt sie herum.
Er macht dabei keinen Unterschied zwischen Freund und Feind; jedes Wesen und Objekt wird in ihn hineingesogen.

Der *Tornado* zerstört zudem leichte Konstruktionen, wie beispielsweise Holzhäuser, und wirbelt auch diese Einzelteile herum.
Eine genaue Definition der Zerstörung in der Umgebung kann an dieser Stelle nicht gegeben werden.

Es obliegt dem Spielleiter mit seinem Wissen über irdische Tornados zu entscheiden, welche Objekte zerstört werden.

Alle Wesen im *Tornado* erleiden **jede Runde 1 KE Schaden** durch herumfliegende Trümmer, die bloße Wucht des Schleuderns und durch zahlreiche Blitze, die im Inneren des Wirbelsturms zucken (dieser Schaden zählt jedoch nicht als magischer Blitzschaden).

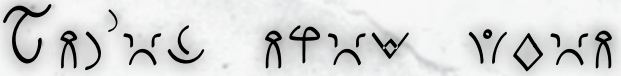
Nach **KSx4 Runden** werden sie vom *Tornado* ausgespien und landen im Umkreis von **KSx5 Metern** von seinem Rand entfernt auf einem zufälligen Feld.
Sie stürzen dabei aus einer Höhe von **5+KS Metern** und erleiden entsprechenden Sturzschaden (vgl. GRW 367). Der Schaden kann nicht durch *Fallen* verringert werden.

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

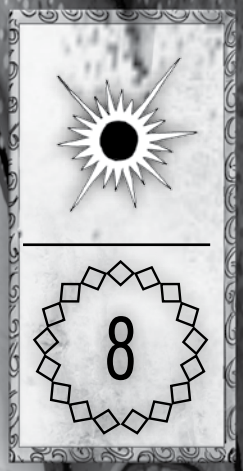
Die Schadenserhöhung durch die Kraftstufe erhöht den KE-Schaden, den die Opfer pro Runde erleiden.

Eine hohe Fertigkeitsstufe und die Variante **Schaden** wirken sich nicht auf den direkten Schaden aus, sondern addieren sich zu der Höhe, aus der Opfer stürzen, wenn sie aus dem **Tornado** geschleudert werden.

Trugbild



„Til'ru itra hori"



Fertigkeit: *Magie*
Konzentrationsdauer: *10 Minuten*
Wirkungsdauer: *KS Stunden*
Reichweite: *100 Meter*
Wirkungsbereich: *-*
Mentale Energie*: 4+KSx2*

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

Effekt

Der Zauberer erschafft ein illusionäres Abbild eines Wesens, das er gut kennt. Dieses folgt ihm und kann einfache Befehle ausführen.

Wirkung

Der Zauberer kann das erzeugte *Trugbild* telepathisch kontrollieren. Es kann einfache Handlungen (mit den im Folgenden gemachten Einschränkungen) durchführen. Solange der Zauberer weiß, was er möchte, ist es nicht notwendig, dass er Anweisungen formuliert. Üblicherweise werden die Aufgaben eines *Trugbildes* jedoch bei der Unterstützung im Kampf liegen oder der Zauberer weist es an, an eine bestimmte Position zu laufen.
Hat es keine Aufgabe, wird das *Trugbild* mit einigen Metern Abstand seinem Erschaffer folgen.

Wächst der Abstand zwischen dem Zauberer und seiner Illusion auf über 100 Meter, verblasst das Abbild und verschwindet schließlich ganz.

Für das *Trugbild* stehen dem Zauberer alle Wesen zur Verfügung, die maximal **3 Meter** groß (oder lang) sind.
Damit das Abbild glaubwürdig ist, muss der Zauberer sich ausgiebig mit dem Wesen befasst haben oder sich mindestens einmal selbst mit ihm im **direkten** Kampf befunden haben.
Die Illusion beeinflusst genauso wie eine *Täuschung* (s. Seite 174) alle Sinne der Betrachter. Er kann es sehen, hören, riechen, fühlen und – auch wenn das wohl eher selten benötigt wird – schmecken.

Da es sich nur um eine Illusion handelt, besitzt das *Trugbild* keinen materiellen Körper.
Es hat daher unendlich LE, KE und ME. Die AUS ist identisch mit der des realen Vorbildes.

Es kann augenscheinlich mit allen Waffen und Zaubern verwundet werden, gilt jedoch als Wesen mit unendlich Lebensenergie (vgl. GRW 436) und erleidet bei einem Angriff nur entsprechend schwachen AUS-Schaden.

Für denjenigen, der das *Trugbild* sieht oder der von ihm angegriffen wird, ist es völlig real. Es kann ihn körperlich verletzen und auch entsprechende Wunden hervorrufen.
Besitzt das Vorbild spezielle Angriffsmöglichkeiten, beispielsweise Giftschaden oder magische Angriffe, wirken diese nur dann, wenn dem Opfer diese Optionen bekannt sind.

Da das *Trugbild* keinen materiellen Körper besitzt, kann es keine Handlungen durchführen, die eine Interaktion mit Objekten (oder Wesen) umfassen. Es kann somit keine Türen öffnen, Fallen auslösen oder Ähnliches.

Der Zauber *Trugbild* ist so ausgelegt, dass die Illusion nicht einfach durchschaut werden kann. Nur mit wirklich handfesten Beweisen für die Existenz (und die sind bei bedachter Anwendung sehr schwer zu finden) ist es überhaupt möglich, eine Probe auf *Magieresistenz* zu würfeln.
Durchschaut wird die Illusion jedoch nur dann, wenn der Wurf ein kritischer Erfolg ist.

Weitere Informationen zum Umgang mit Illusionen findet man auf Seite 22.

Die Variante **Reichweite** erhöht die Entfernung, die zwischen Zauberer und *Trugbild* bestehen darf.

Trügerische Heilung

ᚢᛖᚱᚨᛗ ᚠᛖᚱᛚᚨᛉ

„Keram verlay“

Fertigkeit: *Chaos*
Konzentrationsdauer: *10 Minuten*
Wirkungsdauer: *KS Stunden*
Reichweite: *Berührung*
Wirkungsbereich: *1 Wesen*
Mentale Energie*: 7+KSx2*

Ankopplung: *freiwillig*
Schutz: *-*
Min. FS*: 14 /* ***SW****: 2*
Kosten: *6*
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *Konzentrationsdauer, Schaden*

Effekt

Die meisten Wunden des Zieles verschließen sich so schnell, dass man ihnen dabei zuschauen kann.

Wirkung

Trügerische Heilung wirkt auf den ersten Blick genauso wie *Kritische Wunden heilen*.

Das Ziel des Zaubers erhält **1W6+4 LE und KE** zurück.
Die Zeit zur Erholung nach einer schweren Verletzung wird jedoch nicht reduziert.

Im Gegensatz zum Heilzauber erfordert *Trügerische Heilung* allerdings keine automatische Ankopplungsstelle, sondern eine **freiwillige**.
Diese wird vom Ziel normalerweise ausgebildet, wenn es annimmt, dass es Heilung empfangen soll.
Sollte es misstrauisch sein, kann die Ankopplungsstelle auch **erzwungen** werden.

Nach Ablauf von **KS Stunden** platzen die geheilten Wunden wieder auf und die ehemaligen Verletzungen verschlimmern sich erheblich.
Das Opfer erleidet Schaden in Höhe der **KS-fachen Menge** der geheilten LE und KE.
Gegen diesen Schaden gibt es keine Möglichkeit, sich zu verteidigen.

Da es sich bei dem Zauber um eine Art dämonische Infektion handelt, lässt sich mit *Verunreinigung erkennen* entdecken, dass ein Opfer unter dem Einfluss von *Trügerische Heilung* steht.

Durch die gleichzeitige erfolgreiche Anwendung von *Verunreinigung entfernen* und *Böses bannen* lässt sich der Zauber vorzeitig beenden, wenn beide Zauber eine höhere Güte als die von *Trügerische Heilung* erreichen.

Wird die Variante **Schaden** angewandt, erhöht sich der angerichtete Schaden (also der Wert, der durch Multiplikation mit der KS errechnet wurde) um den entsprechenden Betrag.
Gleiches gilt für die Schadenserhöhung durch eine hohe Fertigkeits- oder Kraftstufe.

Eine Erhöhung der Heilung des Spruchs ist weder durch die Variante Schaden noch durch die Kraft- oder Fertigkeitsstufe möglich.

Tür & Tor

„Chat cho yashi“

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

Ankopplung: *-*
Schutz: *-*
Min. FS*: 14*
Kosten: *8*
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *Konzentrationsdauer*

Effekt

An der Stelle, an der der Zauberer die Wand berührt, erscheint eine Tür.

Wirkung

Mit diesem Zauber baut sich der Zauberer selbst eine Tür durch eine Wand.

Hierfür muss er die gesamte Konzentrationsdauer den Bereich der Wand berühren, wo er die Tür erschaffen möchte.

Der Abschnitt, in dem die Tür erscheinen soll, muss mindestens **1x1 Meter** groß sein.

Ist die Wand maximal **KSx10 Zentimeter** dick, erscheint bei einer erfolgreichen Zauberprobe eine kleine, schlichte Tür von einem Meter Breite und 2 Metern Höhe (wenn dafür genügend Platz ist, sonst ist die Tür kleiner).

Während der Konzentrationsdauer kann der Zauberer **KS Wesen** bestimmen, für die die Tür ebenfalls erscheint.

Alle anderen sehen den Zauberer, wenn er die Tür öffnet und hindurchgeht, direkt durch die Wand schreiten.

Nach **KS Minuten** verschwindet die Tür wieder.
Hält sich zu dieser Zeit noch jemand in dem Bereich auf, in dem die Wand wieder erscheint, wird er von dieser zerquetscht und getötet.
Beendet der Zauberer die Wirkung willentlich vorzeitig, verschwindet die Tür nur, wenn sich niemand im entsprechenden Bereich aufhält.

Während der Wirkungsdauer können alle Wesen, für die die Tür vorhanden ist, nach Belieben in beide Richtungen hindurchgehen.

Bei metallenen Wänden zeigt der Zauber keine Wirkung.

8

Übertragen

Deref draman

„Deref draman“

Fertigkeit: *Magie*
Konzentrationsdauer: *sofort*
Wirkungsdauer: *(unendlich)*
Reichweite: *100 Meter*
Wirkungsbereich: *1 Wesen*
Mentale Energie*: variabel*

Ankopplung: *freiwillig*
Schutz: *Magieresistenz*
Min. FS*: 16*
Kosten: *8*
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *Reichweite, Schutz*

Effekt

Der Zauber erzeugt keine wahrnehmbaren Effekte.

Wirkung

Übertragen befähigt den Zauberer dazu, ein **vorbereitetes** Manakonstrukt von seiner Arkanmatrix zu lösen und an die Matrix einer anderen Person zu binden.

Es muss sich beim Ziel um ein intelligentes humanoides Wesen (also primär um eine spielbare Rasse außer Riikaatii) handeln.

Es ist nicht notwendig, dass das Ziel Stabilisierungspunkte besitzt bzw. frei hat; der übertragene Zauber benötigt keine freien Plätze. Die Ankopplungsstelle für das Manakonstrukt wird während der Konzentrationsdauer vom Zauberer erschaffen.

Der Zauberer zahlt für das *Übertragen* so viel **ME**, wie die **Kraftstufe**, mit der er den Zauber vorbereitet hat.

Er kann nur Zauber übertragen, die mit einer Kraftstufe vorbereitet wurden, die maximal der Kraftstufe von *Übertragen* entspricht.

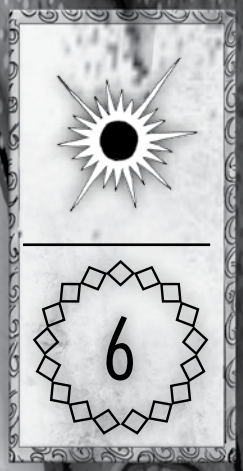
Die Person, auf die der Zauber übertragen wurde, kann diesen anschließend auslösen.
Der Zauber gilt als **Sofortzauber** und kostet die Person **1 ME**.
Er zählt als mit der **Güte** gelungen, die der Zauberer beim *Übertragen* erreicht hat.

Wird der Zauber nicht ausgelöst, verbleibt er an der Arkanmatrix, bis die Person meditiert, das Bewusstsein verliert oder stirbt.

Unsichtbarkeit

ᛋᚹᛖᚱᛁ ᚷᛖ'ᛏᚱᛟ

„Shweri gew'tro"



Fertigkeit: *Magie*
Konzentrationsdauer: *2 Runden*
Wirkungsdauer: *KS Minuten*
Reichweite: *-*
Wirkungsbereich: *-*
Mentale Energie*: 2+KSx2*

Ankopplung: *freiwillig*
Schutz: *-*
Min. FS*: 12*
Verbreitung: *6*
Stabilisieren: *ja*
Varianten: *Konzentrationsdauer*

Effekt

Der Zauberer verblasst langsam bis er schließlich gar nicht mehr zu sehen ist.

Wirkung

Der Zauber macht den Zauberer und alle Gegenstände, die er bei sich trägt – wie der Name schon sagt – unsichtbar.

Der Zauberer muss sich auf diesen Effekt nicht bewusst konzentrieren, sondern kann weiterhin zaubern, erleidet aber eine Erschwernis von **+1** auf die entsprechenden Proben.

Ein Angriff, eine Verteidigung oder andere anstrengende Handlungen beenden den Zauber sofort.

Bewegt sich der Unsichtbare mit mehr als **BEW/2** Metern pro Runde, verschwindet die *Unsichtbarkeit* ebenfalls sofort.

Unsichtbarkeit macht den Zauberer weder leichter noch leiser.

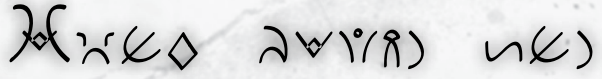
Will er völlig unentdeckt bleiben, muss er entweder stillstehen oder schleichen.

Ebenso verschwinden die Effekte anderer Zauber nicht, wenn der Zauberer unsichtbar ist. Wirkt er also einen Zauber, der einen Effekt auslöst oder eine Arkanmatrix erschafft (z. B. eine *Feuerkugel* oder andere Geschosszauber), kann anhand des Effektes erkannt werden, wo sich der Zauberer aufhält.

Investiert der Zauberer die **dreifache Menge ME**, kann er sich gegen eine Entdeckung mit *Infrarotsicht* schützen.

Einen Schutz gegen andere Wahrnehmungsmöglichkeiten (z. B. durch bestimmte Zauber) gibt es jedoch nicht.

Vakuum



„Areo nahil sel"

Fertigkeit: *Luft*
Konzentrationsdauer: *3 Runde*
Wirkungsdauer: *(unendlich)*
Reichweite: *20 Meter*
Wirkungsbereich: *1 Wesen*
Mentale Energie*: 8+KSx2*

Ankopplung: *erzwungen*
Schutz: *-*
Min. FS*: 10 /* ***SW****: 4*
Kosten: *8*
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *Konzentrationsdauer, Reichweite, Schaden*

Effekt

Vakuum erzeugt keine sichtbaren Effekte.

Wirkung

Vakuum erzeugt eine unsichtbare, luftleere Kugel um das Opfer herum, in der es gefangen ist.
Es kann sich nicht dagegen wehren, dass diese Kugel entsteht.

Pro Runde, die das Opfer darin gefangen ist, muss es eine FP(Tauchen) machen.
Misslingt der Wurf, erleidet es **1W6+2 körperliche Energie** Schaden.
Pro misslungener Probe werden die folgenden um je +1 erschwert, da die Kräfte des Opfers immer weiter nachlassen.

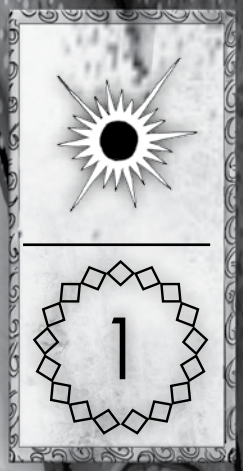
Während der Zeit in der Kugel ist das Opfer komplett von der Außenwelt abgeschlossen.
In das *Vakuum* kann nichts eindringen und auch nichts nach außen gelangen.
Das Opfer kann sich nicht bewegen und nicht sprechen.

Sobald die Probe auf *Tauchen* einmal gelungen ist, hört der Zauber auf zu wirken.

Vakuum hebt bei seinem Entstehen eine eventuell wirkende *Luftblase* (s. Seite 117) automatisch auf. Es ist jedoch möglich, die Blase erneut auf ein im *Vakuum* gefangenes Opfer zu wirken und es dadurch zu bannen.
Dieses ist (neben *Magie bannen*) die einzige Möglichkeit, den Zauber vorzeitig zu beenden, wenn die Proben auf *Tauchen* zu keinem Erfolg führen.

Obwohl der Zauber eine nahezu unendliche Wirkungsdauer hat, kann der Zauberer ihn nur maximal auf ein Wesen zur gleichen Zeit aktiv haben.
Beginnt er *Vakuum* ein weiteres Mal zu wirken, wird der aktive Zauber sofort beendet.

Verbergen



„Dive'rew gidun"

Fertigkeit: *Magie*
Konzentrationsdauer: *10 Minuten*
Wirkungsdauer: *unendlich*
Reichweite: *Berührung*
Wirkungsbereich: *1 Objekt*
Mentale Energie*: 1+KS*

Ankopplung: *-*
Schutz: *-*
Min. FS*: 6*
Kosten: *1*
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *Konzentrationsdauer*

Effekt

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

Wirkung

Verbergen wird ausschließlich auf **Gegenstände** angewandt.
Um diese Objekte herum wird das Mana so manipuliert, dass der Blick des Betrachters auf die leere Luft daneben gelenkt wird. Dieses vermittelt den Eindruck, dass der Gegenstand nicht vorhanden sei.

Der Zauberer kann diesen Effekt jederzeit rückgängig machen, für ihn ist das Objekt die gesamte Zeit über normal sichtbar.

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

Alle verzauberten Objekte verlieren ihre Form, ihre Masse und ihr Gewicht nicht. Sie benötigen weiterhin so viel Platz, wie sie bräuchten, wenn sie sichtbar wären. Sie werden auch nicht lautlos durch diesen Zauber.

Der Effekt von *Verbergen* hält theoretisch unendlich lange an.
Der Zauberer muss sich darauf nicht konzentrieren und die Wirkungsdauer nie verlängern.
Im Gegensatz zu anderen Zaubern hält der Effekt sogar weiter an, wenn der Zauberer schläft, meditiert oder das Bewusstsein verliert.
Einzig sein Tod macht das Objekt wieder sichtbar.

Wird ein verborgenes Objekt jedoch offensichtlich benutzt, wird z. B. mit einer verborgenen Waffe angegriffen, bricht der Effekt sofort.

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

Verderbnis

„Rro'cor sjakyp"

Fertigkeit: *Chaos*
Konzentrationsdauer: *1 Runde*
Wirkungsdauer: *KS+2 Runden*
Reichweite: *20 Meter*
Wirkungsbereich: *1 Wesen*
Mentale Energie: *7+KSx2*

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

Effekt

Das Opfer bricht unter Qualen zusammen.

Wirkung

Verderbnis lässt die Organe des Opfers langsam verfaulen, wenn die FP(Magieresistenz) vollständig misslingt.
Dieser Prozess ist mit enormen Schmerzen verbunden, die das Opfer an den Rand der Bewusstlosigkeit bringen (der Zauber verhindert jedoch, dass das Opfer komplett das Bewusstsein verliert).
Es bricht kraftlos zusammen und windet sich unter Schmerzen.

Während der gesamten Wirkungsdauer gilt das Opfer als **völlig schutzlos** (vgl. GRW 249f.).

Pro Runde verliert es **permanent** (also vom Maximum) **1 LE** und **KS KE**.
Am aktuellen Gesundheitszustand ändert sich nichts, wenn die Werte bereits unter dem neuen Maximum liegen.

Sinkt das Maximum einer der Energien auf 0, stirbt das Opfer.

Nach Ablauf des Zaubers ist das Opfer völlig erschöpft und besitzt 0 AUS.

Die verursachte Zerstörung der Organe kann mit dem gleichzeitigen Anwenden von *Böses bannen*, *Magie bannen* und *Wiederherstellung* zumindest zum Teil geheilt werden.
Das Opfer erhält dadurch die Hälfte des erlittenen Verlusts wieder zurück.

Solange die Schädigung durch eine *Verderbnis* nicht rückgängig gemacht wird, kann ein Opfer nur **einmal** in seinem Leben Ziel dieses Zaubers werden.

Ist das LE- oder KE-Maximum durch den Zauber auf 0 reduziert worden, ist das Opfer unwiderbringlich tot. Es wurde so viel Körpersubstanz zerstört, dass selbst mächtige Blutmagie wie das Ritual *Wiederbeleben* es nicht wieder lebendig machen kann.

Verdoppeln

Plyo a'keron

„Plyo a'keron"

Fertigkeit: *Magie*
Konzentrationsdauer: *sofort*
Wirkungsdauer: *KS Minuten*
Reichweite: *20 Meter*
Wirkungsbereich: *1 Wesen*
Mentale Energie*: 3+KSx2*

Ankopplung: *freiwillig*
Schutz: *-*
Min. FS*: 12*
Kosten: *6*
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *Konzentrationsdauer*

Effekt

Aus dem bezauberten Wesen löst sich eine exakte Kopie.

Wirkung

Die Kopie erscheint auf einem Feld, das direkt an das bezauberte Wesen angrenzt.
Dieses Feld muss frei von anderen Wesen oder Objekten sein und für das Wesen ungefährlich.
Trifft das auf keines der angrenzenden Felder zu, zeigt der Zauber keine Wirkung.

Der Zauber lässt sich nur auf Wesen anwenden, die sich **freiwillig** dazu bereit erklären.
Der Zauberer kann *Verdoppeln* außerdem nicht auf sich selbst oder auf die Kopie eines Wesens anwenden.

Die Kopie wird so behandelt, als befänden sich zwei Figuren mit exakt identischen Werten im Spiel.
Die Kopie ist somit zu allem fähig, wozu auch das Original fähig ist, verfolgt die gleichen Ziele und hat die gleiche Ausrüstung. Es hat die gleichen Ängste, Wünsche, Hoffnungen und Gelüste. Kurz gesagt, handelt es sich um genau das gleiche Wesen wie das Original.
Die Kopie hat daher auch einen eigenen Willen und trifft Entscheidungen aus freien Stücken.
Sie lässt sich nicht wie ein beschworenes Wesen oder eine willenlose Hülle herumscheuchen (außer das Original täte dieses auch).

Da es sich um eine Kopie handelt, hat das neue Wesen den gleichen Gesundheitszustand wie das bezauberte Wesen zum Zeitpunkt der Konzentrationsdauer.
Ist die Verdoppelung abgeschlossen, wird von diesem Zeitpunkt der Gesundheitszustand jedes Wesens separat behandelt.

Neben dem Körper und der Ausrüstung wird auch die Arkanmatrix des Originals exakt kopiert.
Das heißt, dass wirkende, stabilisierte und vorbereitete Zauber mitkopiert werden und von der Verdoppelung genutzt werden können.
Daraus folgt jedoch, dass auch schädigende Zauber, Krankheiten, Gifte und andere negative Effekte kopiert werden.

Endet die Wirkungsdauer, verschwindet die Kopie von einem Augenblick auf den anderen.
Stirbt das bezauberte Wesen, verschwindet die Kopie ebenfalls.

8

Vereisen

„Caliens sti'lab"

Fertigkeit: *Eis*
Konzentrationsdauer: *4 Runden*
Wirkungsdauer: *unendlich*
Reichweite: *5 Meter*
Wirkungsbereich: *1 Wesen*
Mentale Energie: *5+KSx2*

Ankopplung: *erzwungen*
Schutz: *Magieresistenz*
Min. FS: *10*
Kosten: *8*
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz*

Effekt

Das Opfer wird in einen soliden Eisblock eingefroren.

Wirkung

Vereisen wirkt nur auf Wesen, die maximal **KS Felder** einnehmen.

Das Opfer beginnt langsam zu erstarren, wenn die FP(Magieresistenz) nicht zu einer vollständigen Verteidigung führt.

Jede Runde erleidet es **1W6+2 KE Schaden**.
Sinkt die KE auf 0, wird der Schaden von den LE abgezogen.

Man kann das Opfer aus dem Eisblock befreien, indem man diesen mit Hämmern oder Äxten zerstört (andere Waffen sind wirkungslos).
Bis auf Feuerzauber, die halben Schaden anrichten, ist das Eis komplett immun gegen magischen Schaden.

Es hat insgesamt **25+KSx4 LE** und wird wie durch einen Plattenpanzer (RS 6) geschützt.

Schafft man es, den Eisblock zu zerstören, bevor das Opfer stirbt, ist es wieder frei.
Andernfalls ist es unwiderruflich zu einer Eisstatue erstarrt, aus der keine Rückverwandlung möglich ist.

Im Gegensatz zu anderen Zaubern wird *Vereisen* nicht beendet, wenn der Zauberer schläft, meditiert, das Bewusstsein verliert oder stirbt.

Solange das Opfer noch lebt, kann der Zauberer *Vereisen* nicht auf ein weiteres Ziel wirken.
Beginnt er mit dem erneuten Wirken, wird der Zauber auf dem ersten Opfer beendet.

Verfluchen

ᛗᚱᛁᚨᛏᚢᛋ ᛁᚾᚺᚨ'ᚾᚨᛃ

„Mriatus inha'naj"

Fertigkeit: *Tod*
Konzentrationsdauer: *sofort*
Wirkungsdauer: *KS+1 Würfe*
Reichweite: *20 Meter*
Wirkungsbereich: *1 Wesen*
Mentale Energie*: 4+KS*

Ankopplung: *erzwungen*
Schutz: *Magieresistenz*
Min. FS*: 4*
Kosten: *2*
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *Reichweite, Schutz*

Effekt

Mit dem Zauber sind keine sichtbaren Effekte verbunden.

Wirkung

Ein verfluchtes Ziel ist vom Pech getroffen und erhält auf die nächsten **KS+1 Proben** eine Erschwernis von **+2**.

Mit *Verfluchen* kann man ein bestehendes *Segnen* bannen.

Verfolgung

„Oit'at ces'ni"

Fertigkeit: *Chaos*
Konzentrationsdauer: *2 Runden*
Wirkungsdauer: *(unendlich)*
Reichweite: *20 Meter*
Wirkungsbereich: *1 Wesen*
Mentale Energie*: 20-KSx2*

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

Effekt

Aus den dämonischen Sphären steigt ein vage humanoides Wesen hervor und geht langsam auf das Opfer zu. Das Ziel spürt instinktiv, dass ihm große Gefahr von dem Wesen droht.

Wirkung

Misslingt die FP(Magieresistenz) des Opfers, wird es fortan von dem **Dämon** verfolgt.
Er kann nur vom Ziel des Zaubers gesehen werden und bewegt sich mit einer um 2 verringerten BEW des Opfers unermüdlich auf es zu.

Der Dämon ist nicht angreifbar und wird nicht durch irgendwelche Hindernisse aufgehalten.

Er weiß immer, wo sich sein Opfer aufhält und wird ihm so lange folgen, bis er es erreicht hat.
Entsteht dabei ein Abstand von mehr als **100 Metern** zwischen Dämon und Opfer, verliert das Ziel seinen Verfolger aus den Augen.
Verkürzt sich der Abstand auf unter 100 Meter, taucht der Dämon wieder aus dem Nichts auf.

Ist der Verfolger beim Ziel angekommen, wird er ein einziges Mal nach diesem schlagen.
Er trifft in jedem Falle, eine Verteidigung ist nicht möglich.
Der Schlag kostet das Opfer **4W6+6 LE**.

Der Schaden wird weder durch Rüstung noch durch magische Schutzmaßnahmen verringert.
Da es sich um die Fähigkeit des Dämons handelt, wird der Schaden nicht durch die Kraftstufe des Zaubers beeinflusst.

Nach dem Schlag verschwindet der Dämon und die *Verfolgung* ist beendet.

Der Zauberer kann *Verfolgung* erst dann wieder wirken, wenn sich der Dämon mehr als 100 Meter von ihm entfernt hat.
Insgesamt kann er maximal **KS** *Verfolgungen* gleichzeitig aktiv haben.

Der Zauber wirkt auch weiter, wenn der Zauberer schläft, meditiert, das Bewusstsein verliert oder stirbt.

Böses bannen kann die *Verfolgung* vorzeitig beenden.

Vergiften

Ven'cir yaxil

„Ven'cir yaxil"

Fertigkeit: *Tod*
Konzentrationsdauer: *1 Runde*
Wirkungsdauer: *KS+2 Runden*
Reichweite: *20 Meter*
Wirkungsbereich: *KS Wesen*
Mentale Energie*: 9+KSx2*

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

Effekt

Die Opfer bekommen eine fahle, leicht grünliche Gesichtsfarbe.

Wirkung

Alle Opfer erleiden **1W6+3 Giftschaden über KS+2 Runden**.

Führt die FP(Magieresistenz) zu einer halben Verteidigung, wird die Wirkungsdauer des Giftes halbiert.

Der Schaden wird unabhängig von der Probe wie bei Gift üblich zunächst von der KE abgezogen (vgl. GRW 369).

5

Verkrüppeln

„Nagin grexya“

Fertigkeit: *Chaos*
Konzentrationsdauer: *2 Runden*
Wirkungsdauer: *KS Stunden*
Reichweite: *5 Meter*
Wirkungsbereich: *1 Wesen*
Mentale Energie: *5+KSx2*

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

Effekt

Eine ausgewählte Gliedmaße des Opfers verfärbt sich schwarz und wird unbrauchbar.

Wirkung

Verkrüppeln macht eine vom Zauberer gewählte Gliedmaße (Arm oder Bein) des Opfers vollkommen **unbrauchbar**.
Es kann sie nicht mehr bewegen und hat keinerlei Gefühl in dem Körperteil.

Ein verkrüppeltes **Bein** halbiert die BEW des Opfers.
Es kann die Fertigkeiten *Balancieren*, *Gaukeleien*, *Geländelauf*, *Klettern*, *Schleichen*, *Springen* und *Tanzen* nicht mehr anwenden.
Zudem werden Proben auf *Abwehren* und *Ausweichen* um +1 erschwert.

Wird ein **Arm** verkrüppelt, kann dieser inklusive der entsprechenden Hand nicht mehr benutzt werden.
Das Opfer kann die Fertigkeiten *Fallen bauen*, *Fallen entschärfen*, *Gaukeleien*, *Glücksspiel*, *Heilung - Wunden*, *Klettern*, *Kraftakt*, *Fälschen*, *Musizieren*, *Schlösser öffnen*, *Seiltechnik* und *Stehlen* nicht mehr anwenden.
Zudem ist ein Einsatz einer *zweihändigen Waffe*, eines *Bogens* oder einer *Armbrust* nicht mehr möglich.
Ist die Haupthand des Zieles verkrüppelt, muss es zudem immer mit der falschen Hand (vgl. GRW 240) angreifen.

Steht ein Ziel bereits unter dem Einfluss von *Verkrüppeln*, kann der Zauber kein weiteres Mal auf es gewirkt werden, auch nicht von anderen Zauberern.

Die Verkrüppelung hält **KS Stunden**, auch über den Tod des Zauberers hinaus. Sie kann mit dem gleichzeitigen Anwenden von *Böses bannen* und *Magie bannen* vorzeitig entfernt werden. Beide Zauber müssen dabei eine höhere Güte erreichen als beim Wirken der Verkrüppelung erzielt wurde.

Verlangsamen

„Losju wod'nil"

4

Fertigkeit: *Bewegung*
Konzentrationsdauer: *1 Runde*
Wirkungsdauer: *KSx2 Runden*
Reichweite: *40 Meter*
Wirkungsbereich: *KS Wesen*
Mentale Energie: *5+KS*

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

Effekt

Die Ziele des Zaubers scheinen sich in Zeitlupe zu bewegen.

Wirkung

Opfer dieses Zaubers werden in ihrer Bewegung stark eingeschränkt.

Sie können sich nur noch mit **BEW/2** Metern pro Runde fortbewegen und nur **jede zweite Runde** angreifen.

Wesen, die mehr als einen Angriff pro Runde haben, also beispielsweise durch den *Kampf mit zwei Waffen*, müssen ihre Angriffe aus einer Runde auf zwei Runden aufteilen.
Das heißt, dass beispielsweise der Angriff mit der Haupthand in der ersten Runde erfolgt und die Nebenhand in der zweiten Runde zuschlägt.

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

Alle anderen Handlungen, die in irgendeiner Form eine Bewegung erfordern (z. B. das Kramen im Rucksack, das Öffnen einer Tür etc.), dauern doppelt so lange wie üblich.

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

Versklaven

Diamno hre'lak

„Diamno hre'lak"

Fertigkeit: *Beherrschung*
Konzentrationsdauer: *10 Minuten*
Wirkungsdauer: *unendlich*
Reichweite: *200 Meter*
Wirkungsbereich: *1 Wesen*
Mentale Energie*: 25-KSx3*

Ankopplung: *erzwungen*
Schutz: *-*
Min. FS*: 18*
Kosten: *10*
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *Konzentrationsdauer, Reichweite*

Effekt

Das Opfer bekommt einen leicht dümmlichen Gesichtsausdruck.

Wirkung

Versklaven ist eine gesteigerte Version der anderen Kontrollzauber des Beherrschungszweiges.
Der Zauber macht das Opfer **dauerhaft** zu einem willenlosen Sklaven des Zauberers, ohne dass es sich dagegen wehren kann.

Der Zauber wirkt nicht nur auf Humanoide, sondern auch auf sämtliche andere Lebewesen (wenn sie nicht immun gegen Beherrschungszauber sind).

Damit der Zauber gewirkt werden kann, muss der Zauberer das Ziel die gesamte Konzentrationsdauer **berühren**.

Der Zauberer kann seinem Opfer jegliche Befehle geben, die er wünscht, soweit diese für das bezauberte Wesen verständlich sind.
Er muss die Anweisungen nicht aussprechen, sondern kann sie dem Ziel auf telepathischem Wege mitteilen. Somit stellt die Sprache kein Hindernis dar. Das Verständnis der Befehle könnte jedoch an der Intelligenz des Zieles scheitern.

Das Opfer wird nicht davor zurückschrecken, sich selbst oder gute Freunde zu töten.

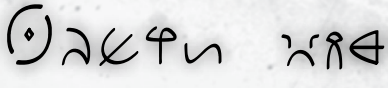
Es wird niemals widersprechen und alle Anweisungen wortwörtlich ausführen – unabhängig von den Konsequenzen.

Der Sklave wird jedoch weder stärker noch schlauer und er kann sich auch nicht über physikalische Grenzen hinwegsetzen.
Somit können ihm nur Aufgaben gegeben werden, die er mit seinen körperlichen und geistigen Fähigkeiten bewerkstelligen kann.

Der Zauber bricht, wenn der Abstand zwischen Zauberer und Sklave mehr als 200 Meter beträgt oder wenn der Zauberer stirbt. Zusätzlich kann der Zauberer natürlich willentlich die Kontrolle unterbrechen.
Das Opfer wird sich nach Beendung des Zaubers nicht mehr daran erinnern können, was es in der Zeit getan hat.

Trotz seiner unendlichen Wirkungsdauer kann dieser Zauber nur maximal **einmal** aktiv gehalten werden.

Versteinern



„Onets riba redev“

Kategorie: *Erde*
Konzentrationsdauer: *4 Runden*
Wirkungsdauer: *unendlich*
Reichweite: *5 Meter*
Wirkungsbereich: *1 Wesen*
Mentale Energie*: 5+KSx2*

Ankopplung: *erzwungen*
Schutz: *Magieresistenz*
Min. FS*: 10*
Kosten: *8*
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz*

Effekt

Das Opfer wird in einem massiven Steinblock eingeschlossen.

Wirkung

Versteinern wirkt nur auf Wesen, die maximal **KS Felder** einnehmen.

Das Opfer wird in einem massiven Steinblock eingeschlossen und beginnt langsam zu ersticken, wenn die FP(Magieresistenz) nicht zu einer vollständigen Verteidigung führt.

Das Ziel verliert **pro Runde 1W6 KE**.
Sinkt die KE auf 0 wird der Schaden von den LE abgezogen.

Man kann den Steinblock mit Hämmern zerstören. Alle anderen Waffen zeigen keinen Effekt. Ebenso ist der Stein immun gegen jeglichen magischen Schaden.

Der Steinblock hat **30+KSx5 LE** und wird wie durch einen Plattenpanzer (RS 6) geschützt.

Schafft man es, den Steinblock zu zerstören, ist das Opfer wieder frei. Andernfalls erstickt es in den Steinmassen.

Wie beim *Vereisen* wird der Zauber nicht beendet, wenn der Zauberer schläft, meditiert, das Bewusstsein verliert oder stirbt.

Solange das Opfer noch am Leben ist, kann der Zauberer *Versteinern* kein zweites Mal aktiv haben.
Beginnt er mit dem erneuten Wirken, wird der Zauber auf dem ersten Ziel beendet.

Verunreinigung entfernen

ᚱᛖᛚᛟᛗ ᚨᛋᚺ'ᚷᚱᛟ

„Relom ash'gro"

Fertigkeit: *Leben*
Konzentrationsdauer: *10 Minuten*
Wirkungsdauer: *unendlich*
Reichweite: *Berührung*
Wirkungsbereich: *1 Wesen / Objekt*
Mentale Energie*: 8+KSx2*

Ankopplung: *automatisch*
Schutz: *-*
Min. FS*: 10*
Kosten: *6*
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *Konzentrationsdauer*

Effekt

Keine sichtbaren Effekte.

Wirkung

Mit diesem Zauber können **Krankheiten** und **Gifte**, die auf ein Wesen wirken, behoben, bekämpft oder abgeschwächt werden.

Welche Auswirkungen die Anwendung dieses Zaubers bei einer Krankheit oder einem Gift hat, muss der Spielleiter seinen Unterlagen entnehmen.

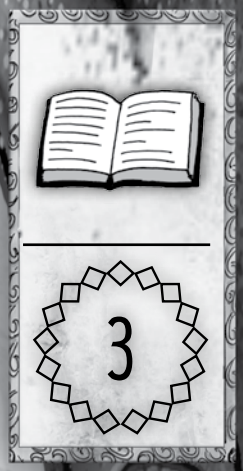
Sobald ein Wesen von einem Krankheitserreger oder einer giftigen Substanz befallen ist, hat es **automatisch** die benötigten Ankopplungsstellen.

Außerdem können mit diesem Zauber Erreger oder Gifte neutralisiert werden, die auf oder in einem **Objekt** vorhanden sind, bevor sie sich entfalten.
Wie bei Objekten üblich, haben diese immer die entsprechenden Ankopplungsstellen – unabhängig davon, ob sie befallen sind.

Verunreinigung erkennen

ᚱᛖᛚᛟᛗ ᛋᚲᛁᛏᛁᚨᛋ

„Relom scitias“



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

Effekt

Mit diesem Zauber sind keine bemerkbaren Effekte verbunden.

Wirkung

Der Zauberer spürt instinktiv, wenn das berührte Wesen oder Objekt verunreinigt ist.

Verunreinigungen sind insbesondere **Gifte** und **Krankheitserreger**.

Der Zauberer kann also mit diesem Zauber Vergiftungen und Erkrankungen eines Wesens erkennen, er spürt, wenn eine Speise oder Waffe vergiftet ist, ob Wasser mit schädlichen Stoffen versetzt ist etc.

10

Verwandeln

„Radnes stag'il"

Fertigkeit: *Magie*
Konzentrationsdauer: *4 Runden*
Wirkungsdauer: *KS Stunden*
Reichweite: *20 Meter*
Wirkungsbereich: *KS Wesen / Objekte*
Mentale Energie: *4+KSx3*

Ankopplung: *freiwillig*
Schutz: *Magieresistenz*
Min. FS: *16*
Kosten: *10*
Stabilisieren: *ja*
Varianten: *Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz*

Effekt

Das Ziel wird in ein komplett anderes Wesen oder Objekt verwandelt.

Wirkung

Verwandeln ist eine vollständige Verwandlung des Zielobjekts oder -wesens in ein anderes.
Hierbei ist es möglich, das Mana vollständig gegen die Naturgesetze zu beugen, allerdings gibt es trotzdem ein paar Regeln, die dabei eingehalten werden müssen.

Zum einen muss ein Wesen ein Wesen bleiben und ein Objekt ein Objekt.
Es ist nicht möglich, ein Wesen in ein Objekt oder andersherum zu verwandeln.

Zum anderen muss die Verwandlung innerhalb der eigenen **Gruppe** bleiben.
Hierbei trennt man vier Kategorien: Tiere, Pflanzen, Mineralien und Elemente.
Es ist also beispielsweise nicht möglich, ein Tier in eine Pflanze oder ein metallenes Schwert (Mineralien) in einen Holzstab (Pflanze) zu verwandeln.

Tiere: Diese Bezeichnung fasst alle Säugetiere (also auch alle Humanoiden), alle Arten von Vögeln, Fischen, Amphibien, Reptilien und Insekten zusammen.
Das verzauberte Wesen behält alle seine geistigen, übernimmt aber vollständig die körperlichen Fähigkeiten des Wesens. Das heißt, das verwandelte Wesen kann sich bewegen und handeln wie es sein neuer Körper zulässt.
Es übernimmt Angriffsmöglichkeiten (inklusive Fertigkeitsstufen), Schaden und besondere Fähigkeiten, sowie LE, KE und AUS.
Zaubern kann das verwandelte Wesen nur, wenn das Zielwesen auch zaubern kann. Sollte dieses der Fall sein, kann es die Zauber nutzen, die es in seiner alten Gestalt beherrschte, es lernt keine neuen hinzu!

Pflanzen: Fasst alle lebende Materie zusammen, die allerdings keine Intelligenz hat, wie z. B. Blumen und Bäume, aber auch geschlagenes und bearbeitetes Holz.
Wird der Pflanze etwas angetan, während sie im verwandelten Zustand ist, wirkt sich das auch auf die eigentliche Pflanze aus.
Außerdem kann man die Verwandlungen genauso gut beispielsweise aus dem Boden entfernen, wie man es mit der eigentlichen Pflanze gekonnt hätte. Ein in eine Blume verwandelter Baum lässt sich also nicht bewegen, während man eine zum Baum gewordene Blume zum Beispiel in eine Vase stellen kann.

Mineralien: Alle Formen von Mineralien gehören in diese Gruppe, also alle Steine, Edelsteine, Metalle jeglicher Art und Edelmetalle, egal ob behandelt oder nicht.
Die Verwandlung behält alle Eigenschaften des Materials. Ein zu Gold gemachter Stein ist zwar golden, aber genauso hart wie ein Stein.
Es ist nicht möglich, die Größe oder Form des Objektes zu verändern.

Elemente: Hierzu gehören alle Elemente im Sinne der Zauberkategorien: Eis, Erde, Feuer, Luft und Wasser.
Der Zauber wirkt in dieser Kategorie maximal auf 1 Kubikmeter des jeweiligen Elements.

Verwirren

„Zerbres nahil ehent“

Fertigkeit: *Beherrschung*
Konzentrationsdauer: *sofort*
Wirkungsdauer: *KS+1 Runden*
Reichweite: *40 Meter*
Wirkungsbereich: *1 Wesen*
Mentale Energie*: 3+KS*

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

Effekt

Um den Kopf des Opfers schwirren einige glitzernde Energiekugeln.

Wirkung

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

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

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

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

10

Verwundbarkeit

„Llik gafril lub"

Fertigkeit: *Eis / Erde / Feuer / Luft / Wasser*
Konzentrationsdauer: *sofort*
Wirkungsdauer: *KS Zauber (max. 1 Stunde)*
Reichweite: *100 Meter*
Wirkungsbereich: *1 Wesen*
Mentale Energie*: 9+KSx3*

Ankopplung: *erzwungen*
Schutz: *Magieresistenz*
Min. FS*: 16*
Kosten: *10*
Stabilisieren: *ja*
Varianten: *-*

Effekt

Keine bemerkbaren Effekte.

Wirkung

Den Zauber *Verwundbarkeit* gibt es für alle fünf Elementarzweige.
Für jeden muss er **separat** gelernt werden.

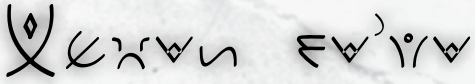
Verwundbarkeit macht das Ziel enorm anfällig für das gewählte Element, wenn die FP(Magieresistenz) nicht zu einer vollständigen Verteidigung führt.
Es darf sich während der Wirkungsdauer weder mit *Magieresistenz* noch mit *Ausweichen* gegen Zauber des Zweiges wehren.
Zudem erleidet es **doppelten** Schaden durch das Element.
Selbst Wesen, die normalerweise immun gegen die Einwirkungen des entsprechenden Elementes sind, erleiden mit einer Verwundbarkeit die **Hälfte** des Schadens.

Die *Verwundbarkeit* hält so lange an, bis das Opfer Ziel von **KS Zaubern** aus dem Element geworden ist, maximal aber eine Stunde.
Wird der Zauber stabilisiert, hält er entsprechend länger, erlischt jedoch sobald das Opfer von der entsprechenden Anzahl Zauber getroffen wurde.

Es ist nicht erforderlich, dass der Zauberer, der die *Verwundbarkeit* gezaubert hat, sie nutzt.
Der Effekt wirkt sich auch auf Sprüche anderer Zauberer aus.

Es kann immer nur **eine** *Verwundbarkeit* auf einem Ziel aktiv sein.
Wird es mit einer neuen verzaubert, verschwindet die erste.

Verwüstung



„Xeras wa'ha"

Fertigkeit: *Chaos*
Konzentrationsdauer: *sofort*
Wirkungsdauer: *-*
Reichweite: *-*
Wirkungsbereich: *KSx2 m Umkreis*
Mentale Energie*: 3+KS*

Ankopplung: *-*
Schutz: *-*
Min. FS*: 6*
Kosten: *1*
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *-*

Effekt

Unter lautem Krachen werden Objekte im Wirkungsbereich zerstört.

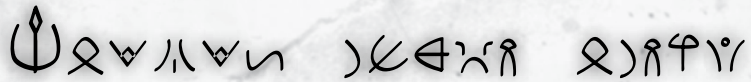
Wirkung

Der Zauber trifft alle Felder im Wirkungsbereich, auf denen sich **kein** Wesen aufhält.

Alle Objekte, die sich dort befinden und maximal **5+KSx5 Kilogramm** wiegen, werden so stark beschädigt, dass sie danach völlig unbrauchbar sind.

Magische Gegenstände bleiben dabei vom Zauber unberührt.

Verzaubern (Blitz)



„Egamas lebri glith"

Fertigkeit: *Luft*
Konzentrationsdauer: *10 Minuten*
Wirkungsdauer: *KS Stunden*
Reichweite: *Berührung*
Wirkungsbereich: *KS Waffen*
Mentale Energie*: 2+KSx2*

Ankopplung: *-*
Schutz: *-*
Min. FS*: 12*
Kosten: *7*
Stabilisieren: *ja*
Varianten: *Konzentrationsdauer*

Effekt

Um die Waffe züngeln bläuliche Blitze.

Wirkung

Verzaubern(Blitz) wird direkt auf eine Waffe gezaubert.
Wird ein Gegner mit ihr getroffen und erleidet er durch den Hieb Schaden, würfelt er eine FP(Magieresistenz).
Erzielt die Probe eine höhere Güte als die Verzauberung, richtet die Waffe ihren normalen (also üblicherweise physischen) Schaden an.
Misslingt der Wurf oder führt er nur zu einer niedrigeren Güte als der Zauber, gilt der erlittene Schaden als **Blitzschaden**.

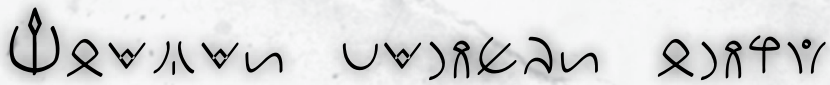
Der angerichtete Schaden zählt als **magischer** Schaden und wirkt somit auch gegen Wesen, die nur mit magischen Waffen zu treffen sind (solange sie keine Immunität gegen Blitzschaden haben).

Es ist nicht möglich, eine Waffe mit mehr als **einem** der *Verzaubern*-Sprüche zu versehen.

Wird eine Waffe, die schon eine Verzauberung erhalten hat, erneut verzaubert, setzt sich der Spruch mit der höheren KS durch.
Sollte diese identisch sein, wirkt die Verzauberung mit der höheren Güte.
Ist auch diese identisch, bleibt die bestehende Verzauberung aktiv.

Verzaubern kann nicht auf Waffen aus der Kategorie *Natürliche Waffen* verwendet werden.
Ebenso können die bloßen Fäuste nicht verzaubert werden.
Von **Geschossen** (Pfeile, Bolzen, Wurfwaffen) können mit einem Mal immer **KSx5 Exemplare** verzaubert werden.

Verzaubern (Eis)



„Egamas caliens glith"

Fertigkeit: *Eis*
Konzentrationsdauer: *10 Minuten*
Wirkungsdauer: *KS Stunden*
Reichweite: *Berührung*
Wirkungsbereich: *KS Waffen*
Mentale Energie*: 2+KSx2*

Ankopplung: *-*
Schutz: *-*
Min. FS*: 12*
Kosten: *7*
Stabilisieren: *ja*
Varianten: *Konzentrationsdauer*

Effekt

Auf der Waffe bildet sich eine dünne Schicht Eis.

Wirkung

Verzaubern(Eis) wird direkt auf eine Waffe gezaubert.
Wird ein Gegner mit ihr getroffen und erleidet er durch den Hieb Schaden, würfelt er eine FP(Magieresistenz).
Erzielt die Probe eine höhere Güte als die Verzauberung, richtet die Waffe ihren normalen (also üblicherweise physischen) Schaden an.
Misslingt der Wurf oder führt er nur zu einer niedrigeren Güte als der Zauber, gilt der erlittene Schaden als **Kälteschaden**.

Der angerichtete Schaden zählt als **magischer** Schaden und wirkt somit auch gegen Wesen, die nur mit magischen Waffen zu treffen sind (solange sie keine Immunität gegen Kälte haben).

Es ist nicht möglich, eine Waffe mit mehr als **einem** der *Verzaubern*-Sprüche zu versehen.

Wird eine Waffe, die schon eine Verzauberung erhalten hat, erneut verzaubert, setzt sich der Spruch mit der höheren KS durch.
Sollte diese identisch sein, wirkt die Verzauberung mit der höheren Güte.
Ist auch diese identisch, bleibt die bestehende Verzauberung aktiv.

Verzaubern kann nicht auf Waffen aus der Kategorie *Natürliche Waffen* verwendet werden.
Ebenso können die bloßen Fäuste nicht verzaubert werden.
Von **Geschossen** (Pfeile, Bolzen, Wurfwaffen) können mit einem Mal immer **KSx5 Exemplare** verzaubert werden.

Verzaubern (Feuer)

„Egamas ganis glith“

Fertigkeit: *Feuer*
Konzentrationsdauer: *10 Minuten*
Wirkungsdauer: *KS Stunden*
Reichweite: *Berührung*
Wirkungsbereich: *KS Waffen*
Mentale Energie*: 2+KSx2*

Ankopplung: *-*
Schutz: *-*
Min. FS*: 12*
Kosten: *7*
Stabilisieren: *ja*
Varianten: *Konzentrationsdauer*

Effekt

Um die Waffe züngeln kleine Flammen.

Wirkung

Verzaubern(Feuer) wird direkt auf eine Waffe gezaubert.
Wird ein Gegner mit ihr getroffen und erleidet er durch den Hieb Schaden, würfelt er eine FP(Magieresistenz).
Erzielt die Probe eine höhere Güte als die Verzauberung, richtet die Waffe ihren normalen (also üblicherweise physischen) Schaden an.
Misslingt der Wurf oder führt er nur zu einer niedrigeren Güte als der Zauber, gilt der erlittene Schaden als **Feuerschaden**.
Der für Feuerzauber übliche Brandschaden entsteht jedoch nicht.

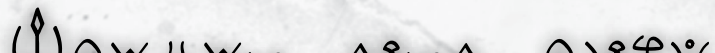
Der angerichtete Schaden zählt als **magischer** Schaden und wirkt somit auch gegen Wesen, die nur mit magischen Waffen zu treffen sind (solange sie keine Immunität gegen Feuer haben).

Es ist nicht möglich, eine Waffe mit mehr als **einem** der *Verzaubern*-Sprüche zu versehen.

Wird eine Waffe, die schon eine Verzauberung erhalten hat, erneut verzaubert, setzt sich der Spruch mit der höheren KS durch.
Sollte diese identisch sein, wirkt die Verzauberung mit der höheren Güte.
Ist auch diese identisch, bleibt die bestehende Verzauberung aktiv.

Verzaubern kann nicht auf Waffen aus der Kategorie *Natürliche Waffen* verwendet werden.
Ebenso können die bloßen Fäuste nicht verzaubert werden.
Von **Geschossen** (Pfeile, Bolzen, Wurfwaffen) können mit einem Mal immer **KSx5 Exemplare** verzaubert werden.

Verzaubern (Gift)



„Egamas oiso glith"

Fertigkeit: *Tod*
Konzentrationsdauer: *10 Minuten*
Wirkungsdauer: *KS Stunden*
Reichweite: *Berührung*
Wirkungsbereich: *KS Waffen*
Mentale Energie*: 2+KSx2*

Ankopplung: *-*
Schutz: *-*
Min. FS*: 12*
Kosten: *7*
Stabilisieren: *ja*
Varianten: *Konzentrationsdauer*

Effekt

Von der Waffe tropft eine zähflüssige, grüne Substanz.

Wirkung

Verzaubern(Gift) wird direkt auf eine Waffe gezaubert.
Wird ein Gegner mit ihr getroffen und erleidet er durch den Hieb Schaden, würfelt er eine FP(Widerstand).
Erzielt die Probe eine höhere Güte als die Verzauberung, richtet die Waffe ihren normalen (also üblicherweise physischen) Schaden an.
Misslingt der Wurf oder führt er nur zu einer niedrigeren Güte als der Zauber, erleidet das Ziel **zusätzlich** zum normalen Waffenschaden **1W6 Giftschaden über KS+1 Runden**.

Im Gegensatz zu den anderen *Verzaubern*-Sprüchen zählt dieser Schaden **nicht** als magischer Schaden, sondern nur als normale Vergiftung.
Er wirkt also nicht gegen Wesen, die nur mit magischen Waffen zu treffen sind und natürlich auch nicht gegen Wesen mit einer Immunität gegen Gift.

Es ist nicht möglich, eine Waffe mit mehr als **einem** der *Verzaubern*-Sprüche zu versehen.

Wird eine Waffe, die schon eine Verzauberung erhalten hat, erneut verzaubert, setzt sich der Spruch mit der höheren KS durch.
Sollte diese identisch sein, wirkt die Verzauberung mit der höheren Güte.
Ist auch diese identisch, bleibt die bestehende Verzauberung aktiv.

Verzaubern kann nicht auf Waffen aus der Kategorie *Natürliche Waffen* verwendet werden.
Ebenso können die bloßen Fäuste nicht verzaubert werden.
Von **Geschossen** (Pfeile, Bolzen, Wurfwaffen) können mit einem Mal immer **KSx5 Exemplare** verzaubert werden.

Vitalitätsschub

ᚹᛁᛏᚨᛚᛁᛏᚨᛏᛋᛋᚲᚺᚢᛒ

„Viviam amuhit“

Fertigkeit: *Leben*
Konzentrationsdauer: *10 Minuten*
Wirkungsdauer: *KSx2 Stunden*
Reichweite: *Berührung*
Wirkungsbereich: *KS Wesen*
Mentale Energie*: 4+KSx3*

Ankopplung: *freiwillig*
Schutz: *Magieresistenz*
Min. FS*: 16*
Kosten: *10*
Stabilisieren: *ja*
Varianten: *Konzentrationsdauer, Schutz*

Effekt

Dieser Zauber hat keinen sichtbaren Effekt.

Wirkung

Die Arkanmatrix der bezauberten Wesen wird gefestigt, was dazu führt, dass das **Maximum** ihrer Lebensenergie um **KSx2** und das ihrer körperlichen Energie um **KSx3** Punkte steigt.
Der aktuelle Stand der Energien wird ebenfalls um diese Werte erhöht.

Nach Ablauf der Wirkungsdauer sinken die Werte wieder auf das normale Maximum zurück.
Besitzt das Ziel zu diesem Zeitpunkt weniger KE oder LE als durch den Zauber dazugewonnen, sinkt die entsprechende Energie auf 1.
Sterben kann man durch das Auslaufen von *Vitalitätsschub* nicht.

Voodoo-Puppe

„Ov'alil moryas"

Fertigkeit: *Tod*
Konzentrationsdauer: *2 Runden*
Wirkungsdauer: *(unendlich)*
Reichweite: *100 Meter*
Wirkungsbereich: *1 Wesen*
Mentale Energie*: 9+KSx2*

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

Effekt

Mit diesem Zauber ist kein wahrnehmbarer Effekt verbunden.

Wirkung

Für diesen Zauber benötigt der Zauberer eine kleine **Stoffpuppe** mit einer ungefähr humanoiden Form und eine Handvoll **Nadeln**.

Nach Abschluss der Konzentrationsdauer wird das Opfer in einer undurchdringlichen, unsichtbaren Kugel aus Energie gefangengehalten.
Es kann sich nicht bewegen und ist weitestgehend handlungsunfähig.
Es kann nichts in die Kugel eindringen und nichts von innen nach außen gelangen.

Der Zauberer kann **pro Runde** eine Nadel in die Puppe rammen. Der Einsatz der Nadel findet, beginnend mit der Runde, in der *Voodoo-Puppe* gewirkt wurde, im fünften Abschnitt der Handlungsphase statt.
Der Zauberer wird dadurch nicht bei der Anwendung anderer Handlungen behindert. Er kann die Nadel also **zusätzlich** zu anderen Aktionen in der Runde setzen. Nur wenn er Handlungen durchführt, die mehr als eine Runde benötigen (z. B. Zauber mit mehreren Runden Konzentrationsdauer), findet er keine Zeit, die Nadel in die Puppe zu stoßen.

Das Opfer wird dort, wo die Nadel die Puppe trifft, von schrecklichen Schmerzen gepeinigt.
Dieser Schmerz kostet es **1W6+3 körperliche Energie** und **Ausdauer**.

Das Opfer kann jede Runde erneut versuchen, sich mit einer FP(Magieresistenz) aus der Kugel zu befreien.
Gelingt sie das erste Mal mit einer **höheren** Güte als die *Voodoo-Puppe*, wird der Zauber beendet.

Voodoo-Puppe wirkt nur auf **humanoide** Wesen.

5

Waffe beleben

„Nexo yati eryus“

Fertigkeit: *Beherrschung*
Konzentrationsdauer: *1 Runde*
Wirkungsdauer: *KS Minuten*
Reichweite: *10 Meter*
Wirkungsbereich: *1 Waffe*
Mentale Energie: *7+KSx2*

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

Effekt

Die verzauberte Waffe schwebt in eine Höhe als würde sie von einem Menschen gehalten werden.

Wirkung

Der Zauber ist stark genug, um eine Waffe aus ihrer Halterung zu lösen, also beispielsweise aus einer Scheide zu ziehen oder von einem Waffenhalter zu nehmen.
Ist die Waffe jedoch fest verankert oder wird sie von einer Person festgehalten, zeigt der Zauber keine Wirkung.

Die Waffe schwebt etwa einen Meter neben dem Zauberer und folgt ihm.
Einhändige Waffen benötigen ein Feld, zweihändige nehmen 2 Felder ein.

Gibt der Zauberer den Befehl zum Angriff, bewegt sich die Waffe mit der BEW des Zauberers auf das Ziel zu und beginnt, es im Nahkampf zu attackieren.
Die Angriffe werden mit der FS des Zauberers auf *Beherrschung* durchgeführt.
Die Probe ist immer unmodifiziert, unabhängig davon, in welcher Situation sich das Opfer und die Waffe befinden.

Handelt es sich um eine magische Waffe, behält sie ihre besonderen Eigenschaften.

Die Waffe richtet den für sie üblichen Schaden an. Der Schadensbonus (vgl. GRW 256) wird anhand der FS *Beherrschung* des Zauberers berechnet.
Die Waffe kann wie ein normaler Angriff abgewehrt werden.
Sie kann keine Kampfoptionen oder -fertigkeiten anwenden.

Wahnsinn

„Irra natrivo"

Fertigkeit: *Beherrschung*
Konzentrationsdauer: *2 Runden*
Wirkungsdauer: *unendlich*
Reichweite: *40 Meter*
Wirkungsbereich: *1 Wesen*
Mentale Energie*: 8+KSx3*

Ankopplung: *erzwungen*
Schutz: *Magieresistenz*
Min. FS*: 16*
Kosten: *10*
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz*

Effekt

Außer dass das Opfer völlig wahnsinnig wird, gibt es keine Effekte.

Wirkung

Misslingt dem Opfer die FP(Magieresistenz), wird es komplett schwachsinnig.

Es spricht nur noch wirres Zeug und handelt völlig unberechenbar.

Theoretisch wirkt dieser Zauber bis an das Lebensende des Opfers, er kann allerdings durch gleichzeitiges Anwenden von *Magie bannen*, *Böses bannen* und *Beruhigen* behoben werden.
Alle Zauber müssen dabei eine höhere Güte als der *Wahnsinn* erreichen.

Wahrheit

„Arigo scie'navis"

Fertigkeit: *Beherrschung*
Konzentrationsdauer: *1 Minute*
Wirkungsdauer: *KS Fragen (max. 1 Stunde)*
Reichweite: *Berührung*
Wirkungsbereich: *1 Wesen*
Mentale Energie: *3+KSx2*

Ankopplung: *erzwungen*
Schutz: *Magieresistenz*
Min. FS: *14*
Kosten: *8*
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *Konzentrationsdauer, Schutz*

Effekt

Das Opfer bekommt einen starren Blick.

Wirkung

Das Opfer wird gezwungen, die nächsten **KS Fragen**, die der Zauberer ihm stellt, wahrheitsgemäß mit **Ja** oder **Nein** zu beantworten.
Lässt sich die Frage damit nicht beantworten, schweigt das Opfer.

Der Zauber kann nur auf Ziele angewandt werden, die dazu in der Lage sind, den Zauberer zu verstehen. Sie müssen sowohl die entsprechende Intelligenz als auch die Kenntnis der vom Zauberer gewählten Sprache haben.

Werden die Fragen nicht innerhalb einer Stunde gestellt, verfliegt der Zauber.
Ebenso wird er sofort beendet, wenn das Opfer Schaden erleidet.

Ist der Zauber beendet, weiß das Opfer nicht mehr, welche Fragen ihm gestellt wurden.
Es ist sich allerdings darüber im Klaren, dass es unter magischem Einfluss Informationen weitergegeben hat (die es in den meisten Fällen nicht weitergeben wollte).

Wahrsehen

ᚠᚨᛚᛁᚷᚾᚨ ᛊᚲᛁᛏᚨᚢᛁᛊ

„Jaligna scitavis“

Fertigkeit: *Information*
Konzentrationsdauer: *5 Minuten*
Wirkungsdauer: *KS Stunden*
Reichweite: *200 Meter*
Wirkungsbereich: *Blickfeld*
Mentale Energie*: 6+KSx3*

Ankopplung: *freiwillig*
Schutz: *-*
Min. FS*: 16*
Kosten: *9*
Stabilisieren: *ja*
Varianten: *Konzentrationsdauer, Reichweite*

Effekt

Die Augen des Zauberers scheinen zu leuchten, als ob sie durch eine Lichtquelle in seinem Kopf erhellt würden.

Wirkung

Mit diesem Zauber ist es möglich, **Illusionen** und **Unsichtbares automatisch** zu entdecken beziehungsweise zu durchschauen.

Liegt die Güte des Zauberers über der Güte des Erschaffers der anderen magischen Effekte, sieht er illusionäre und unsichtbare Objekte und Wesen so, als würden sie keiner Zauberwirkung unterliegen.

Ist die Güte des Erschaffers nicht bekannt, wird sie mit 2W6+7 ausgewürfelt oder vom Spielleiter festgelegt.

Es gibt für die Erspähten keine Möglichkeit, sich gegen die Entdeckung zu wehren.

Illusionen gelten als durchschaut, so dass der Zauberer seine Gefährten entsprechend informieren kann (vgl. Seite 22).

Wärme

„Ingis akel'vay"

Fertigkeit: *Feuer*
Konzentrationsdauer: *sofort*
Wirkungsdauer: *KSx5 Minuten*
Reichweite: *50 Meter*
Wirkungsbereich: *KSx10 m Umkreis*
Mentale Energie*: 3+KS*

Ankopplung: *-*
Schutz: *-*
Min. FS*: 4*
Kosten: *1*
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *Reichweite*

Effekt

Im Wirkungsbereich wird es deutlich wärmer.

Wirkung

Die Temperatur im Wirkungsbereich steigt um **10+KSx5 Grad**.

Je nach Umgebung kann das dazu führen, dass man anfängt zu schwitzen oder dass es (beispielsweise in kalten Gegenden) deutlich angenehmer wird.

Wasserwandeln

„Qua'ya lat'venn"

Fertigkeit: *Wasser*
Konzentrationsdauer: *sofort*
Wirkungsdauer: *KS Minuten*
Reichweite: *Berührung*
Wirkungsbereich: *1 Wesen*
Mentale Energie: *2+KSx2*

Ankopplung: *freiwillig*
Schutz: *Magieresistenz*
Min. FS: *10*
Kosten: *5*
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *Schutz*

Effekt

Der Zauber erzeugt keine wahrnehmbaren Effekte.

Wirkung

Wasserwandeln befähigt das bezauberte Wesen dazu, über Wasserflächen zu laufen.
Es kann dabei bis zu BEW Meter pro Runde zurücklegen.

Das Wasser erstarrt bei Kontakt mit den Füßen des Wesens (auch wenn dieses beispielsweise Stiefel trägt).
Wird der Kontakt zur erstarrten Fläche unterbrochen, verflüssigt sich das Wasser wieder.

Springt das Wesen während der Wirkungsdauer mit den Füßen voran ins Wasser, gilt dieses, als wäre es auf Steinboden gesprungen; es wird nicht eintauchen (und erleidet unter Umständen entsprechenden Sturzschaden), sondern kann anschließend auf dem Wasser weiterlaufen.

Während es sich auf dem Wasser befindet, kann das Wesen ganz normal handeln als stände es auf einer massiven Fläche.

Stürzt das Wesen (aus welchen Gründen auch immer), landet es im Wasser.
Der Zauber sorgt nicht dafür, dass es aus dieser Situation wieder auf die Wasseroberfläche gelangt und weiterlaufen kann.
Es ist nahezu unmöglich, selbstständig wieder aus dieser Position herauszukommen, um weiter auf der Oberfläche zu laufen.

Normalerweise wird *Wasserwandeln* eingesetzt, um über ruhiges Wasser zu laufen.
Bei Wellengang oder Strömung kann der Spielleiter Proben auf *Geländelauf* oder *Balancieren* verlangen, damit das Ziel nicht stürzt und sich mit maximaler Geschwindigkeit bewegen kann.
Je nach Situation können die Proben entsprechend erschwert werden.

Bei hohem Wellengang oder starker Strömung kann er auch entscheiden, dass *Wasserwandeln* nicht möglich ist.

Wegstoßen

ᛗᛟᚹ'ᚱᛖ ᚨᚺᚨᛏ

„Mov're ahat"

Fertigkeit: *Bewegung*
Konzentrationsdauer: *sofort*
Wirkungsdauer: *-*
Reichweite: *5 Meter*
Wirkungsbereich: *1 Wesen / Objekt*
Mentale Energie*: 2+KSx2*

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

Effekt

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

Wirkung

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

Wesen, die (inklusive eventueller Ausrüstung oder anderem Gepäck) mehr als **KSx100 Kilogramm** wiegen, können von diesem Zauber nicht bewegt werden.

Wird dieser Zauber auf **Objekte** angewendet, entfällt der Wurf auf *Magieresistenz*.
Es können Objekte mit einem Gewicht von maximal **KSx10 Kilogramm** bewegt werden.

Steht ein Wesen in der Flugbahn des weggestoßenen Objekts, muss es sich mit einer Probe auf *Ausweichen* gegen das Projektil verteidigen.
Wird ein Treffer erzielt, erleidet das Opfer so viele Punkte Schaden, wie das Objekt in Kilogramm wiegt.

Widerspruch

„Con ver'ro ias"

Fertigkeit: *Chaos*
Konzentrationsdauer: *1 Minute*
Wirkungsdauer: *KS Stunden*
Reichweite: *200 Meter*
Wirkungsbereich: *1 Wesen*
Mentale Energie*: 4+KS*

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

Effekt

Der Zauber erzeugt keine wahrnehmbaren Effekte.

Wirkung

Ein Opfer dieses Zaubers ist prinzipiell gegen alle Vorschläge. Egal wie sinnvoll oder hilfreich etwas ist, der Charakter wird immer dagegen sein und Widerworte geben. Er wird hierbei auch Vorschläge ablehnen, die normalerweise seiner Persönlichkeit entsprächen.

Er wird selbst Vorschläge machen, die genau dem Gegenteil seiner üblichen Grundsätze entsprechen.
Werden diese angenommen, wird er seine Meinung ändern und dagegen sein.

Bei der Frage nach dem Warum seines Widerspruchs, wird er völlig an den Haaren herbeigezogene Argumente anführen (*„Wir können diesen Schatz nicht plündern, weil heute Trecalur ist. Außerdem ist meine Oma krank."*).

Während der Wirkungsdauer ist das Opfer völlig immun gegenüber logischer Argumentation. Es ist der festen Überzeugung, dass die Vorschläge allesamt nicht zu gebrauchen oder umsetzbar sind. Selbst *Beeinflussen* hat keinen Effekt auf dieses Verhalten. Erst nach Ablauf des Zaubers wird sich das Opfer seines Irrsinns bewusst.

8

Wiederfinden

„Rerip inev eray"

Fertigkeit: *Information*
Konzentrationsdauer: *1 Minute*
Wirkungsdauer: *unendlich*
Reichweite: *Berührung*
Wirkungsbereich: *1 Wesen / Objekt*
Mentale Energie*: 2+KSx2*

Ankopplung: *freiwillig*
Schutz: *Magieresistenz*
Min. FS*: 12*
Kosten: *8*
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *Konzentrationsdauer, Schutz*

Effekt

Der Zauber erzeugt keine wahrnehmbaren Effekte.

Wirkung

Nachdem *Wiederfinden* erfolgreich auf ein Wesen oder Objekt angewandt wurde, kann der Zauberer es jederzeit wiederfinden.

Er muss für die Suche **1 ME** einsetzen und eine FP(Information) ablegen.
Gelingt dieser Wurf, erhält er Informationen darüber, wie weit das Ziel entfernt ist und in welcher Richtung es sich befindet.

Der Zauberer kann nahezu unendlich viele Objekte und Wesen mit *Wiederfinden* belegen.

Er bekommt bei der Suche jedoch nur die Information von jeweils einem Ziel, für das er sich vor der Probe entscheiden muss.

Stirbt ein Wesen oder wird ein Objekt zerstört, erlischt der Zauber.
Er endet ebenfalls, wenn der Zauberer stirbt, bleibt aber weiter bestehen, wenn er schläft, meditiert oder das Bewusstsein verliert.

Wiederherstellung

9

„Sunde gersa himeta"

Fertigkeit: *Leben*
Konzentrationsdauer: *20 Minuten*
Wirkungsdauer: *unendlich*
Reichweite: *Berührung*
Wirkungsbereich: *1 Wesen*
Mentale Energie: *22-KSx2*

Ankopplung: *automatisch*
Schutz: *-*
Min. FS: *14*
Kosten: *9*
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *Konzentrationsdauer*

Effekt

Alle Wunden des Zieles schließen sich so schnell, dass man ihnen dabei zuschauen kann.

Wirkung

Dieser Zauber stellt ein Wesen komplett wieder her.
Er entfernt sämtliche Verletzungen, Krankheiten und Gifte vom Körper des Zieles und beseitigt zusätzlich noch die Auswirkungen einer lebensgefährlichen Verletzung.
Einzig Verstümmelungen übersteigen die Möglichkeiten des Zaubers.

Dieser Zauber ist so anstrengend, dass der Zauberer zusätzlich zu den genannten ME auch noch **KS Punkte Lebensenergie** verliert.

Als Ziel für diesen Zauber kommen nur Patienten in Frage, die unter einer schweren Verletzung leiden, die also 0 KE oder LE haben.
Vor diesem Zeitpunkt werden die benötigten automatischen Ankopplungsstellen nicht gebildet.

Wird der Zauber auf ein Wesen gesprochen, das nur noch weniger als die benötigten 20 Minuten leben würde, wird es durch den Spruch entsprechend lange am Leben gehalten.
Misslingt die Zauberprobe wird es jedoch sterben.

Wirbelwind

5

„Ajero zratus"

Fertikgeit: *Luft*
Konzentrationsdauer: *1 Runde*
Wirkungsdauer: *KSx4 Runden*
Reichweite: *40 Meter*
Wirkungsbereich: *-*
Mentale Energie*: 6+KSx2*

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

Effekt

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

Wirkung

In den nächsten **KSx4 Runden** kann der *Wirbelsturm* je ein Objekt aus seinem Inneren bis zu **10 Meter** weit auf ein Opfer schleudern.

Er sucht sich sein Ziel zufällig aus, greift es mit einer Fertigkeitsstufe an, die der FS des Zauberers in der Fertigkeit *Luft* entspricht, und richtet dabei **1W6+2 Schaden** an.
Dieser Angriff zählt als normaler Fernkampfangriff, kann also nicht auf Wesen gerichtet werden, die direkt neben dem *Wirbelsturm* stehen, und das Opfer kann nur um **+1** erschwert ausweichen.

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

Wissen der Welt

ᚱᚢᚴᚠᚹᚢᚾ ᛃᛟᚱᛁᚹᛟᛉ

„Sci'tas lo'rag"

Fertigkeit: *Information*
Konzentrationsdauer: *1 Minute*
Wirkungsdauer: *-*
Reichweite: *-*
Wirkungsbereich: *-*
Mentale Energie*: 25-KSx2*
Ankopplung: *freiwillig*
Schutz: *-*
Min. FS*: 16*
Kosten: *10*
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *Konzentrationsdauer*

Effekt

Der Zauberer versinkt während der Konzentrationsdauer in eine tiefe Trance.

Wirkung

Mit diesem Zauber hat der Zauberer Zugriff auf alles *Wissen der Welt*.
Er kann während der Konzentrationsdauer **eine** Frage stellen und wird eine Antwort darauf bekommen, wenn diese von irgendeinem lebenden Wesen beantwortet werden könnte oder irgendwo niedergeschrieben ist.

Es spielt dabei keine Rolle, in welcher Sprache oder Schrift Informationen vorhanden sind. Der Zauberer wird sie alle verstehen.

Er behält das Wissen und kann es entsprechend auch weitergeben, sei es verbal oder als Niederschrift.

Durch die schiere Flut an Informationen ist der Zauberer nach dem Einsatz von *Wissen der Welt* vollkommen erschöpft und hat **0 AUS**.
Bevor er das nächste Mal zaubern kann, muss der Zauberer zunächst meditieren und dadurch wieder Ordnung in seine Gedanken bringen. Er erhält bei dieser Meditation keine ME zurück.

Ein Zauberer kann Wissen der Welt maximal **KS** mal pro Tag durchführen.

Wucherung

ᚹᚢᚳᚺᚱᚢᚾᚷ

„Audesc revens“

Fertigkeit: *Chaos*
Konzentrationsdauer: *2 Runden*
Wirkungsdauer: *unendlich*
Reichweite: *10 Meter*
Wirkungsbereich: *1 Wesen*
Mentale Energie*: 7+KSx2*

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

Effekt

Teile des Zielwesens fangen an, unnatürliche Zellwucherungen durchzuführen.

Wirkung

Misslingt die FP(Magieresistenz) vollständig, fängt die Haut des Opfers in einem zufälligen Bereich des Körpers an, schwarze Geschwüre zu bilden.

Welcher Bereich betroffen ist, wird durch einen Wurf mit dem W20 festgelegt:

01-05:	rechter Fuß
06-10:	linker Fuß
11-13:	rechte Hand
14-16:	linke Hand
17:	Nase
18:	Ohren
19:	Augen
20:	Mund

Das betroffene Körperteil ist vollkommen unbrauchbar und mit Geschwüren überwuchert.

Ist ein **Fuß** betroffen, sinkt die BEW des Wesens um 2 Punkte und es kann die Fertigkeiten *Balancieren*, *Geländelauf*, *Klettern*, *Schleichen*, *Springen* und *Tanzen* nur noch mit ihrem Grundwert und um +1 erschwert ausführen.

Eine **Hand** kann nicht mehr benutzt werden. Die Fertigkeiten *Gaukeleien*, *Glücksspiel*, *Heilung - Wunden*, *Klettern*, *Kraftakt*, *Fälschen*, *Musizieren*, *Seiltechnik* und *Stehlen* kann ein Wesen mit solch einer Wucherung nur noch mit seinem Grundwert und um +1 erschwert anwenden. *Musizieren*, *Fallen bauen*, *Fallen entschärfen* und *Schlösser öffnen* sind gar nicht mehr anwendbar.
Ist die Haupthand unbrauchbar geworden, kann es nur noch Angriffe mit der falschen Hand (vgl. GRW 240) durchführen.
Das Führen von *zweihändigen Waffen* ist nicht mehr möglich, ebenso können keine *Bögen* oder *Armbrüste* mehr genutzt werden.

Wird die **Nase** überwuchert, kann das Wesen nicht mehr riechen und schmecken. Es muss außerdem durch den Mund atmen.

Überwucherte **Ohren** lassen das Wesen komplett taub werden, während die Geschwüre in den **Augen** zu einer vollständigen Blindheit führen.

Ist der **Mund** betroffen, sind die Probleme deutlich schwerwiegender, da das Wesen nicht mehr sprechen kann und zudem keine Möglichkeit mehr zur Nahrungsaufnahme besitzt.

Wucherung kann mit dem gleichzeitigen Anwenden von *Böses bannen*, *Magie bannen* und *Verunreinigung entfernen* rückgängig gemacht werden, wenn alle Zauber mit einer höheren Güte als die *Wucherung* gewirkt werden.

Wunden übertragen

ᚦᚱᚢᛁᛋ ᛒᛖᛞᛞ'ᛋᚨᚱᚾ

„Cruis fedd'sarn"

Fertigkeit: *Chaos*
Konzentrationsdauer: *sofort*
Wirkungsdauer: *-*
Reichweite: *20 Meter*
Wirkungsbereich: *1 Wesen*
Mentale Energie*: 9+KSx2*

Ankopplung: *erzwungen*
Schutz: *Magieresistenz*
Min. FS*: 14*
Kosten: *9*
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *Reichweite, Schutz*

Effekt

Eine dämonische Klaue schlägt mehrfach nach dem Opfer.

Wirkung

Dieser Zauber überträgt Verletzungen, die der Zauberer erlitten hat, auf das Opfer.

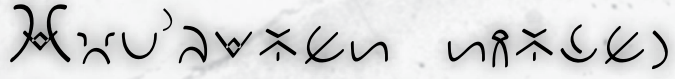
Es erleidet dadurch so viele Punkte Verlust an LE, KE und AUS wie der Zauberer bisher verloren hat.

Die Wunden verschwinden beim Zauberer, das heißt er wird **vollständig** geheilt.

Führt die FP(Magieresistenz) des Opfers zu einer halben Verteidigung, wird nur die Hälfte der Wunden übertragen.
Der Schaden am Opfer wird also halbiert (aufgerundet) und der Zauberer erhält nur einen entsprechenden Betrag seiner verlorenen Energien wieder zurück.

7

Zauberwahrnehmung



„Arc'naves sivuel"

Fertigkeit: *Schutz*
Konzentrationsdauer: *5 Minuten*
Wirkungsdauer: *KS Stunden*
Reichweite: *Berührung*
Wirkungsbereich: *KS Wesen*
Mentale Energie*: 3+KSx2*

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

Effekt

Der Zauber erzeugt keine wahrnehmbaren Effekte.

Wirkung

Unter dem Einfluss von *Zauberwahrnehmung* merken die Ziele instinktiv, wenn ein Zauber auf sie gewirkt wird, gegen den sie sich mit ihrer *Magieresistenz* schützen können.

Sie erkennen zudem automatisch, wer oder was der Verursacher ist.
Sie können jedoch nicht sagen, um welchen Zauber es sich handelt.

Durch das frühzeitige Erkennen einer Bezauberung kann sich die Arkanmatrix schon vor dem Ankoppeln des Manakonstrukts gegen dieses abschirmen.
Das macht das Wirken für den Gegner schwerer, wodurch er seine Zauberprobe mit **+1** ablegen muss.

Verursacht der gewirkte Zauber Schaden an LE oder KE, wird dieser zusätzlich um **KS+1** Punkte verringert.

Zeitstopp

ᛗᛁᛏᛖᚨᚱ ᛈᛟᛊ'ᚺᚨᛚ

„Mitear pos'hal"

Fertigkeit: *Bewegung*
Konzentrationsdauer: *variabel*
Wirkungsdauer: *variabel*
Reichweite: *-*
Wirkungsbereich: *KSx10 m Umkreis*
Mentale Energie*: 8+KSx3*
Ankopplung: *erzwungen*
Schutz: *Magieresistenz*
Min. FS*: 18*
Kosten: *10*
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *Schutz*

Effekt

Betroffene Wesen erstarren mitten in der Bewegung.

Wirkung

Der Zauber hält die Zeit im Umkreis von **KSx10 Metern** um den Zauberer herum komplett an.
Alle Wesen in diesem Bereich erstarren mitten in der Bewegung, wenn ihre Magieresistenz misslingt oder nur zu einer halben Verteidigung führt.

Für je **2 Runden** Konzentrationsdauer beträgt die Wirkungsdauer **1 Runde**, bis zu einem Maximum von 5 Runden Zeitstopp, also einer Konzentration von 10 Runden.
Die Wirkungsdauer wird **KS Runden** nicht überschreiten, selbst wenn sich der Zauberer deutlich länger konzentriert.

Für den Zauberer läuft die Zeit normal weiter, er kann also wie gewohnt handeln.
Während des Wirkens kann er insgesamt KS Wesen bestimmen, die diesen Vorteil ebenfalls genießen sollen.
Alle diese Wesen können während des Zeitstopps normal weiter handeln.

Wird ein Wesen, das unter der Wirkung dieses Zaubers steht, angegriffen, gilt es als vollkommen schutzlos.
Allerdings genießt es auch den Vorteil, dass periodischer Schaden, beispielsweise Gifte oder Zauber, die Schaden über einen Zeitraum anrichten, ebenfalls stillstehen.

Betritt ein Wesen den Bereich eines Zeitstopps, muss es direkt eine FP(Magieresistenz) werfen. Misslingt die Probe (unabhängig von der Güte), wird es ebenfalls von der Wirkung des Zaubers betroffen.

Diese massive Beugung des Manas gegen alle Naturgesetze ist extrem anstrengend für den Zauberer und kostet ihn neben der angegebenen mentalen Energie auch noch **1 Punkt Lebensenergie** pro erzeugter Runde Zeitstopp.

Zersetzen

Dorym ha'ashyo

„Dorym ha'ashyo"

Fertigkeit: *Tod*
Konzentrationsdauer: *2 Runden*
Wirkungsdauer: *-*
Reichweite: *20 Meter*
Wirkungsbereich: *KS m Umkreis*
Mentale Energie*: 10+KSx2*

Ankopplung: *erzwungen*
Schutz: *Magieresistenz*
Min. FS*: 14*
Kosten: *9*
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *Konzentrationsdauer, Reichweite, Schutz, Schaden*

Effekt

Zersetzen verläuft ohne sichtbare Effekte.

Wirkung

Alle Wesen im Umkreis von KS Metern um den Zielpunkt herum werden von einer unsichtbaren Kraft befallen, die ihnen das Fleisch von den Knochen zu reißen versucht.

Opfer erleiden **2W6+2 Punkte Schaden**.

Zerstörung

ᛚᛖᛗ'ᚪᛏᛖᚪ ᛏᛟᚱᛗᚢᛋ

„Lem'atea tormus"

Fertigkeit: *Tod*
Konzentrationsdauer: *4 Runden*
Wirkungsdauer: *-*
Reichweite: *100 Meter*
Wirkungsbereich: *KS m Umkreis*
Mentale Energie*: 13+KSx3*

Ankopplung: *-*
Schutz: *-*
Min. FS*: 16*
Kosten: *10*
Stabilisieren: *nein*
Varianten: *Konzentrationsdauer, Reichweite*

Effekt

Am Zielpunkt entsteht eine Halbkugel aus pulsierendem, rotem Licht.

Wirkung

Die Halbkugel hat eine Höhe und einen Radius von KS Metern.
Solange sich der Zauberer darauf **konzentriert**, ist sie völlig ungefährlich.

Während der Bewegungsphasen kann er diese Halbkugel um bis zu **6 Meter** bewegen.
Zu keinem Zeitpunkt darf dadurch die Entfernung zwischen ihr und dem Zauberer mehr als 100 Meter betragen.

Die Halbkugel kann sich durch sämtliche Materie hindurchbewegen.
Wird dadurch die Sichtlinie zwischen Zauberer und Halbkugel vollständig unterbrochen, löst sie sich auf, ohne ihre Wirkung auszulösen.

Verliert der Zauberer seine Konzentration, sei es willentlich oder weil er unterbrochen wird, wird alles, was sich in der Kugel befindet, vollständig vernichtet.

Handelt es sich dabei um ein **Wesen**, steht diesem eine FP(Magieresistenz) zu.
Misslingt dieser Wurf, ist das Wesen vollständig pulverisiert.
Gelingt die Probe mit einer niedrigeren Güte als die des Zauberers, erleidet es immer noch **6W6+KSx10 LE-Schaden**.
Nur bei einer vollständig gelungenen Probe hat der Zauber keinen Effekt auf das Wesen.

Objekte können sich wie üblich nicht gegen den Zauber wehren und werden vollständig aufgelöst (also auch sämtliche Ausrüstung von Wesen, die die Zerstörung überstehen).
Selbst magische Gegenstände sind davon nicht ausgenommen.