

Zauberkunststücke

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

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

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

Da es sich bei den Kunststücken nicht um das Formen von Mana handelt, sondern primär um Bewegungsabläufe, basieren sie auf der Fertigkeit **Gaukeleien**. Gegen diese Fertigkeit würfelt der Spieler, wenn sein Charakter ein Zauberkunststück anwenden möchte.

Der Zauberkünstler zahlt für die Aktivierung der magischen Energien **ME** in Höhe des Aktes des Zauberkunststückes. Da es sich um das Formen von Mana handelt, wird die Probe genauso wie bei normalen Zaubersprüchen durch das Tragen von metallenen Rüstungen erschwert (vgl. Seite 17).

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

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

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

Da die Kunststücke wie die meisten einfachen Zaubertricks auf einem gezielten Lenken der Aufmerksamkeit basieren, entfalten sie ihre Wirkung nur, wenn die Zuschauer nicht abgelenkt

sind. Beim Wirken außerhalb eines Kampfes, beispielsweise bei einem öffentlichen Auftritt vor Publikum, wird davon ausgegangen, dass dieses der Fall ist. Im Kampf oder in anderen Situationen, wo viele andere Dinge die Aufmerksamkeit des potentiellen Zieles ablenken, muss der Zauberkünstler zunächst dafür sorgen, dass er die benötigte Aufmerksamkeit von seinem Gegenüber erhält (s.u.).

Im Gegensatz zu anderer Magie reicht es einem Zauberkünstler, wenn er das zu verzaubern- de Objekt oder Wesen fühlen kann. Er ist nicht darauf angewiesen, es zu sehen. Es handelt sich hierbei nicht um ein physisches Berühren, sondern eher um eine Wahrnehmung der Energie des Objekts, die auch auf Entfernung wirkt.

Sobald das Ziel jedoch mehr als **Rang Meter** vom Künstler entfernt steht, ist er darauf angewiesen, es sehen zu können. Die Entfernung zwischen Zauberkünstler und zu verzauberndem Objekt bzw. Wesen darf in diesem Falle maximal den **doppelten Rang** des Künstlers in Metern betragen.

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

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

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

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

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

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

unbegrenzte Anzahl an Kunststücken gleichzeitig aktiv halten.

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

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

In der Handlungsphase wirkt das Kunststück dann zeitgleich mit den **Sofortzaubern**, wenn dem Künstler eine FP(Gaukeleien) gelingt.

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

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

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

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

Die Konzentration des Opfers auf den Zauberkünstler endet vorzeitig, wenn ein Kunststück erfolgreich auf es gewirkt wurde oder wenn sich der Künstler mehr als **Rang Meter** von ihm entfernt. Außerdem endet die Ablenkung, wenn der Zauberkünstler versucht, die Aufmerksamkeit eines anderen Zieles auf sich zu ziehen. Egal ob dieses erfolgreich ist, wird das erste Opfer freigegeben.

Entschließt sich ein am Kampf beteiligtes Wesen, das abgelenkte Ziel anzugreifen (unabhängig ob mit Waffen oder Zaubern), wird es seine Aufmerksamkeit sofort auf die Gefahr lenken. Es darf sich also normal verteidigen und gegebenenfalls selbst angreifen.

Erzielt der Künstler bei seiner FP(Gaukeleien) einen **kritischen Erfolg**, wird wie üblich die Güte der Probe um 4 Punkte erhöht. Eine Verstärkung des Kunststücks erfolgt jedoch nicht.

Ein kritischer Fehler bei der Probe lässt die Zuschauer das Kunststück sofort durchschauen. Das hat zwar regeltechnisch

keine weiteren Auswirkungen, außer dass es nicht wirkt, kann aber zu einer recht peinlichen Situation für den Zauberkünstler werden.

Fällt bei der FP(Kreativität) des Zuschauers ein **kritischer Erfolg**, wird die Güte der Probe um 4 Punkte erhöht, was es ihm einfacher macht, das Kunststück als Trick zu durchschauen.

Ein **kritischer Fehler** bei der Probe verdoppelt die anfängliche Wirkungsdauer des Zauberkunststücks.

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

Um neue Kunststücke zu lernen, gibt es zwei Möglichkeiten. In beiden Fällen muss der Zauberkünstler für das Lernen eines neuen Kunststücks mindestens einen **Rang** erreicht haben, der dem **Akt** entspricht. Ihm stehen also erst ab Rang 5 alle Zauberkunststücke zur Auswahl. Der Künstler kann zum einen in einer der beiden Ausbildungsstätten zu einem Lehrmeister gehen und von diesem lernen. Das Lernen beim **Lehrmeister** folgt den gleichen Regeln wie das Lernen von Zaubersprüchen. Der Charakter zahlt **AP** in Höhe des **zehnfachen Aktes**, die übliche Menge an Zinn (vgl. GRW 360) und benötigt entsprechend der aufgebrauchten AP eine gewisse Zeit.

Er kann zum anderen versuchen, die gängigen Kunststücke selbst herzuleiten und zu reproduzieren. Hierfür erhält er bei jedem Rangaufstieg Punkte in Höhe seines **neuen Ranges**. Mit diesen (und eventuell übrig gebliebenen Punkten aus der Charakter-Erschaffung oder vorherigen Rängen) kann er versuchen, in einer Art **Selbststudium** ein Zauberkunststück zu erlernen. Investiert er Punkte in Höhe des Aktes, darf er je eine Probe auf *Gaukeleien* und *Kreativität* werfen. Beide Fertigungsstufen werden für diese Proben um den Akt des zu lernenden Kunststücks reduziert.

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

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

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

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

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

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

Neben den im Folgenden aufgelisteten Kunststücken gibt es noch zahlreiche weitere auf der Welt. Sie sind allerdings gut gehütete Geheimnisse

des jeweiligen Zauberkünstlers, der sie in mühevoller Arbeit entwickelt hat. Sie werden in den üblichen Ausbildungsstätten nicht gelehrt und sind nur dieser einen Person bekannt.

Theoretisch ist es also möglich, dass sich ein Zauberkünstler eigene Kunststücke ausdenkt. Es handelt sich hierbei jedoch um einen langwierigen Prozess, der oftmals Jahre dauern kann, bis ein Trick wirklich ausgereift ist und auf eine Bühne gebracht werden kann. Soll das Zauberkunststück zudem öffentlich aufgeführt oder eventuell sogar in den offiziellen Lehrstoff aufgenommen werden (soll es also an andere Zauberkünstler weitergegeben werden), benötigt der Lehrer eine Unbedenklichkeitserklärung einer Magierrgilde, die erst nach einer umfangreichen Prüfung ausgestellt wird (auch dieser Prozess kann mehrere Jahre dauern).

Für einen Spieler bedeutet das, dass sich sein Charakter eine lange Zeit mit Forschung befassen müsste und seine aktive Abenteuerlaufbahn vorerst verlassen müsste.

Erster Akt

Blumenstrauß

„Blümchen?“

Wirkungsdauer: unendlich

Reichweite: -

Wirkungsbereich: -

Dieses Kunststück lässt einen Strauß frischer Blumen in der Hand des Künstlers entstehen. In dem Strauß befinden sich so viele Blumen wie der **Rang** des Zauberkünstlers beträgt. Er kann sich jedoch auch entscheiden, weniger erscheinen zu lassen.

Die Blumen sind im Gegensatz zum üblichen Taschenspielertrick **echt**. Wo sie herkommen, ist bis heute nicht endgültig geklärt. Wie normale Blumen gehen sie nach einer Zeitspanne von wenigen Tagen ein und vertrocknen.

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

Färben

„Bunt ist einfach schöner!“

Wirkungsbereich: 1 Objekt / Wesen / Zuschauer

Mit Färben kann der Zauberkünstler ein Objekt oder Wesen für die Dauer der Wirkung mit ei-

ner von ihm frei gewählten Farbe belegen. Gegenstände, die ein Wesen oder Zuschauer bei sich trägt oder in der Hand hält, werden ebenfalls gefärbt. Legt das Ziel einen Gegenstand ab, nimmt er wieder seine natürliche Farbe an. Berührt es ein Objekt, wechselt dieses augenblicklich die Farbe und behält sie für die Dauer des Kontakts bei, solange das Ziel unter dem Einfluss von Färben steht. Berührt ein gefärbtes Ziel ein Objekt oder Wesen auf dem ebenfalls das Kunststück wirkt, vermischen sich die Farben für die Dauer des Kontakts.

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

Münze

„Schau, was ich gefunden habe!“

Wirkungsdauer: unendlich

Wirkungsbereich: 1 Zuschauer

Ähnlich wie bei Blumenstrauß erscheint in der Hand des Zauberkünstlers wie aus dem Nichts eine Zinnmünze. Das Kunststück wird jedoch auf ein Zielwesen gewirkt, aus dessen Besitz die Münze stammt.

Trägt es kein Geld bei sich oder haben die Münzen nicht mindestens den Gesamtwert einer Zinnmünze, zeigt der Trick keine Wirkung. Besteht die Barschaft aus kleineren Münzen (Kupfer oder Silber), verschwinden Münzen im Wert von einer Zinnmünze aus dem Beutel des Ziels und

verwandeln sich in die Zinnmünze in der Hand des Zauberkünstlers. Hat das Ziel nur Duranmünzen dabei, wird eine der Münzen in Zinnmünzen zerlegt und der Künstler hält eine davon in der Hand. Einzig auf Währungsdiamanten zeigt das Kunststück keine Wirkung.

Die Umwandlung in eine Zinnmünze kann nicht wieder rückgängig gemacht werden.

Üblicherweise wird die Münze spätestens nach Abschluss der Vorstellung an das Opfer zurückgegeben. Dass ein Opfer beklaut wird, gilt als schlechte Kunst und ist unter Zauberkünstlern verpönt und verachtet.

Viele Zuschauer schenken die Münze aber oftmals dem Künstler als Trinkgeld.

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

Nackt

„Wie die Götter dich schufen!“

Wirkungsbereich: 1 Zuschauer

Während der Wirkungsdauer verschwindet sämtliche Kleidung, die das Opfer trägt. Die Kleidung wird nicht einfach unsichtbar, sondern ist wirklich komplett verschwunden und in keinster Weise aufzufinden.

Endet das Kunststück, trägt der Zuschauer die Kleidung wie zuvor am Körper.

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

Reinigen

„Nun ist alles schön sauber!“

Wirkungsbereich: 1 Objekt / Zuschauer

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

Wird das Kunststück auf einen **Zuschauer** angewandt, kann er dadurch verschönert werden. Narben verschwinden, Haare

glänzen, die Kleidung wird sauber und gepflegt etc.

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

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

Stimme kopieren

„Du hörst dich wie meine Großmutter an!“

Reichweite: -

Wirkungsbereich: -

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

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

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

Struktur

„Fühl mal!“

Wirkungsbereich: 1 Objekt

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

Unempfindlichkeit

„Das halte ich aus!“

Reichweite: -

Wirkungsbereich: -

Dieses Kunststück macht den Zauberkünstler während der Wirkungsdauer unempfindlich gegen Schmerzen und immun gegen leichte

Verwundungen. Es wird auf der Bühne genutzt, um beispielsweise über glühende Kohlen oder Scherben zu laufen oder sich auf ein Nagelbett zu legen. Alle Schäden müssen **vorhersehbar** sein und **langsam** eintreten, damit der Zauberkünstler sich darauf einstellen kann.

Unempfindlichkeit ist insbesondere **nicht** im Kampf einsetzbar, um sich gegen Verletzungen zu schützen – diese Schäden kommen immer plötzlich und unberechenbar.

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

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

Verschmutzen

„Pfui, das ist dreckig!“

Wirkungsbereich: 1 Objekt / Wesen / Zuschauer

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

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

Zweiter Akt

Ballon

„Du bist ganz schön aufgeblasen!“

Wirkungsbereich: 1 Objekt / Wesen / Zuschauer

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

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

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

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

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

Bauchreden

„Rate, wo ich bin!“

Wirkungsbereich: -

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

Entflammen

„Du bist ja Feuer und Flamme!“

Wirkungsbereich: 1 Objekt / Wesen / Zuschauer

Das Zielobjekt oder -wesen wird von Flammen umschlossen. Das Feuer erreicht eine Höhe von maximal **Rang x10** Zentimetern. Der Zauberkünstler kann sich bis zu dieser maximalen Höhe entscheiden, wie hoch die Flammen schlagen sollen.

Das Feuer strahlt eine seiner Größe entsprechende Wärme aus und kann bei direktem Kontakt zu Verbrennungen führen (Rang KE Schaden), springt aber nicht auf andere Objekte über. Ebenso wird das Objekt oder Wesen, das in Flammen steht, nicht vom Feuer in Mitleidenschaft gezogen.

Gewicht

„Das schaffst du nie!“

Wirkungsbereich: 1 Objekt

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

Leichtigkeit

„Mit Leichtigkeit!“

Wirkungsbereich: 1 Objekt

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

Kälte

„Brrrr, ist das kalt hier!“

Wirkungsbereich: 1 Objekt / Wesen

Das Objekt oder Wesen wird extrem kalt und senkt in einem kleinen Umkreis (Rang/2 Meter) um es herum die Temperatur um **15 + Rang x5 Grad**. Wird es ohne ausreichenden Schutz (z. B. Fellhandschuhe) berührt, erleidet man einen leichten Kältebrand (Rang KE Schaden). Um es herum entsteht ein kalter, dichter, weißer Nebel, der langsam zu Boden sinkt und sich dort ausbreitet. Verzauberte Wesen werden durch die Kälte nicht in Mitleidenschaft gezogen.

Nahrung verändern

„So schmeckt es mir viel besser!“

Wirkungsdauer: unendlich

Wirkungsbereich: 1 Objekt

Mit diesem Kunststück kann der Zustand von Nahrung verändert werden. Der Zauberkünstler kann sie auffrischen, verderben, nach Belieben würzen oder ähnliches.

Kann ein Nahrungsmittel nicht als einzelnes Objekt festgelegt werden (z. B. Flüssigkeiten), wirkt das Kunststück auf eine Menge mit dem maximalen Gewicht, das durch den Rang des Zauberkünstlers festgelegt wird.

Dritter Akt

Glätten

„Glatt wie ein Kinderpopo!“

Wirkungsbereich: 1 Objekt

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

Schweben

„Hinauf in luftige Höhen!“

Wirkungsbereich: 1 Objekt / Wesen / Zuschauer

Das Ziel des Kunststücks schwebt wie von Fäden gezogen in **einen Meter Höhe** und verweilt dort. Es kann maximal eine Höhe von **Rang/2 Metern** erreichen, wenn der Zauberkünstler es wünscht. **Pro Runde** kann der Künstler die Höhe um bis zu einen Meter verändern, solange die maximale Höhe noch nicht erreicht ist.

Das Ziel des Zaubers kann sich nicht vom Platz bewegen (das gilt auch für den Zauberkünstler, wenn er das Kunststück auf sich selbst wirkt), wohl aber durch äußere Einflüsse in Bewegung versetzt werden.

Berührt es irgendwelche anderen Objekte (egal ob willentlich oder zufällig), erlischt die magische Wirkung augenblicklich und das Ziel stürzt aus der aktuellen Höhe ab. Gleiches passiert, wenn es versucht zu zaubern oder auf andere Weise abgelenkt

Schrumpfen

„Klein und niedlich mag ich am Liebsten!“

Wirkungsbereich: 1 Objekt / Wesen

Das verzauberte Objekt oder Wesen schrumpft je nach Erfahrung des Zauberkünstlers innerhalb einer Runde auf ein Bruchteil seiner Körpergröße.

Die maximale Verkleinerung ist **1/Rang** der normalen Größe. Das Ziel hat während der Dauer ein entsprechend geringeres Gewicht. Der Künstler kann sich ent-

wird. Nach Ablauf der Wirkungsdauer schwebt es hingegen innerhalb einer Runde sanft zu Boden.

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

Verkleben

„Das hält für die Ewigkeit!“

Wirkungsbereich: 1 Objekt

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

Verschwinden

„Schwupps, weg bin ich!“

Wirkungsbereich: 1 Objekt / Wesen

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

ist. Bis heute ist nicht endgültig geklärt, wohin das Objekt oder Wesen durch das Kunststück gebracht wird.

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

Wachsen

„Du bist aber groß!“

Wirkungsbereich: 1 Objekt / Wesen

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

Vierter Akt

Befehl

„Du tust, was ich sage!“

Wirkungsbereich: 1 Zuschauer

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

Während der gesamten Wirkungsdauer behält das Ziel seinen eigenen Willen und kann ganz normal handeln. Nur wenn es einen Befehl vom Künstler bekommt, wird es ihn umgehend ausführen – un-

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

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

Tierisches Handeln

„Ich mag Tiere!“

Wirkungsbereich: 1 Zuschauer

Unter der Wirkung dieses Kunststücks wird sich der verzauberte Zuschauer wie

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

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

Tierisches Handeln kann der Zauberkünstler nicht auf sich selbst anwenden.

Tauschen

„Das kommt hierher, das kommt dorthin!“

Wirkungsdauer: -

Wirkungsbereich: 2 Objekte

Tauschen lässt zwei Objekte augenblicklich den Platz wechseln. Beide Gegenstände unterliegen jeweils der Gewichtsbeschränkung in Abhängigkeit zum Rang des Zauberkünstlers. Sie dürfen maxi-

mal so viele Meter voneinander entfernt stehen, wie der Rang des Künstlers beträgt. Er muss beide Objekte sehen können, damit er das Kunststück auf sie wirken kann. Am jeweiligen Ankunftsort der Gegenstände muss genügend Platz für sie sein, andernfalls zeigt das Kunststück keine Wirkung.

Verdoppeln

„Und plötzlich sind es zwei!“

Wirkungsbereich: 1 Objekt

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

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

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

Fünfter Akt

Effektvoller Abgang

„Auf Wiedersehen und bis zum nächsten Mal!“

Wirkungsdauer: -

Wirkungsbereich: -

Mit diesem Kunststück kann der Künstler sehr effektiv von der Bühne verschwinden. Im Gegensatz zu *Verschwinden* wird der Zauberkünstler dabei nicht völlig von der Existenzebene entfernt, sondern lediglich einige Meter **teleportiert**.

Damit er das Kunststück anwenden kann, muss er es zunächst an der Stelle ausführen, an der er bei seinem Abgang landen möchte. Gelingt dieses, muss er das Kunststück aufrecht erhalten, indem er Ausdauer aufbringt. Er zahlt für die Verlängerung der Wirkungsdauer jedoch nur jeweils **1 AUS**.

Will er die Teleportation letztlich auslösen, muss ihm eine erneute Probe auf *Gaukeleien* gelingen. Er zahlt dabei noch einmal **5 ME**.

Gelingt der Wurf, wird der Künstler an die Stelle zurückteleportiert, an der er das Kunststück gewirkt hat, wenn diese maximal **Rang Meter** entfernt ist. Er kann sich dabei problemlos durch massive Hindernisse hindurch bewegen. Einzig, wenn das Feld, auf dem er herauskommen würde, belegt ist, scheitert das Kunststück.

Aus magietheoretischer Sicht bindet sich der Künstler zunächst an den gewünschten Ort und hängt wie an einem Gummiband an diesem. Löst er das Kunststück aus, wird er durch den Manafluss wieder an die Stelle „gezogen“. Entfernt er sich weiter als Rang Meter „reißt“ die Verbindung zwischen ihm und dem Ort.

Dort, wo er zum Zeitpunkt des Kunststücks stand, hinterlässt er ein **Abbild** seines Körpers.

Dieses Ebenbild besteht aus einem Schwarm kleiner Tiere, beispielsweise Schmetterlinge oder kleine Vögel, oder für einen besonders widerlichen Abgang aus haufenweise Käfern oder Maden. Möglich ist auch eine Rauchwolke, (Blüten-) Blätter oder das Nachbilden des Körpers aus einem beliebigen Material.

Der Künstler kann sich bei jedem Abgang für etwas anderes entscheiden und seiner Kreativität freien Lauf lassen.

Was auch immer zurückbleibt, formt noch einen Augenblick die Gestalt des Künstlers, bis es schließlich in seine Einzelteile zerfällt oder sich auflöst. Tiere werden sich in alle Himmelsrichtungen verteilen, Rauch löst sich auf, festes Material zerspringt etc.

Alle erzeugten Effekte sind nur eine Art Manaanomalie, die sich innerhalb einige Sekunden auflöst. Es bleibt also nichts zurück.

Elementarspiel

„Naturgesetze sind für andere!“

Wirkungsbereich: -

Wirkt der Zauberkünstler *Elementarspiel*, kann er während der Wirkungsdauer mit Elementen hantieren, als beständen sie aus formbarer Materie. Er kann z. B. Kugeln aus Feuer oder Wasser formen und damit jonglieren, er kann massiven Stein verformen, Luft in Bewegung versetzen oder ähnliche Manipulationen vornehmen.

Alle Elemente, mit denen der Künstler spielen will, müssen vorhanden sein. Die erwähnten Kugeln aus Feuer und Wasser beispielsweise erschafft er nicht aus dem Nichts, sondern formt sie direkt aus einem offenen Feuer bzw. einer Wasserstelle.

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

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

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

Verformen

„Ein bisschen Veränderung tut dir gut!“

Wirkungsbereich: 1 Objekt

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

Verwandeln

„Ich wünschte, du wärst anders!“

Wirkungsbereich: 1 Objekt / Wesen

Mit diesem Kunststück kann der Zauberkünstler ein Objekt oder Wesen in etwas anderes verwandeln.

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

Während der Wirkungsdauer ist der neue Gegenstand bzw. das neue Wesen völlig real. Objekte können auf gewohnte Weise benutzt werden, während Wesen sich auf ihre natürliche Art verhalten.

Endet das Kunststück, verwandelt sich das Ziel augenblicklich wieder in seinen ursprünglichen Zustand zurück.

Verwandeln kann der Zauberkünstler nicht auf sich selbst anwenden.

