

Zauberlieder

Zaubersänger können mit ihrer Musik die Zuhörer nicht nur im übertragenen sondern auch im wörtlichen Sinne verzaubern. Man bezeichnet diese spezielle Magieform, die nur dieser Klasse zugänglich ist, als **Zauberlieder**. Ihre Magie entfalten die Musikstücke durch eine kleine Menge Mana, die als Aktivierungsenergie eingebracht wird.

Zauberlieder basieren entweder auf dem Spielen eines Instruments oder auf Gesang. Sie werden daher mit den Fertigkeiten **Musizieren** oder **Singen** durchgeführt.

Im folgenden Text wird zur besseren Lesbarkeit vom Spielen eines Liedes gesprochen. Die Regeln beziehen sich aber, wenn nicht anders erwähnt, auch auf Lieder, die gesungen werden.

Es ist immer wieder etwas Besonderes für die Bewohner Samyras, wenn ein Musikant öffentlich auftritt und ihnen (in der Regel kostenlos) ihren Alltag versüßt. Beginnt ein Zaubersänger (oder generell ein Musikant) in einer ruhigen Umgebung ein Lied zu spielen, wird er sofort die **Aufmerksamkeit** aller Zuhörer genießen, die ihn sehen können.

Es ist eine ungeschriebene gesellschaftliche Konvention, dass man sich nicht einfach entfernt, solange ein Musikant öffentlich spielt – das gilt als sehr unhöflich oder als Zeichen, dass der Musikant nicht wertgeschätzt wird. Normalerweise werden sich daher in normalen **Alltagssituationen** (beispielsweise in einer Taverne, auf dem Marktplatz etc.) die Zuhörer erst vom Zaubersänger abwenden, wenn er sein Spiel stoppt. Die meisten werden die Abwechslung im Alltag genießen. Dieser Genuss der gebotenen Unterhaltung erleichtert es einem Zaubersänger natürlich ungemein die Wirkung seiner Lieder entfalten zu lassen.

Nur weil die Zuhörer dem Musikanten zuhören, gelten sie nicht als abgelenkt oder anderweitig behindert. Sie können auf Ereignisse genauso reagieren als wäre der Zaubersänger nicht dort.

Handelt es sich **nicht** um eine Alltagssituation oder verändern sich die Umstände, gilt diese Konvention natürlich nicht. Wenn sich jemand gerade im Kampf befindet, von den Stadtwachen gejagt wird oder bemerkt, dass ihn jemand bestiehlt, während er dem Zaubersänger lauscht, wird er dem Musikanten keine Aufmerksamkeit mehr schenken.

Ebenso wird er sich entfernen, wenn er wichtige Termine hat oder irgendwo anders seiner Arbeit nachgehen muss o. Ä.

Jedes Zauberlied besteht aus drei Phasen: dem Thema, dem Hauptteil und dem Ausklang.

Während der Zaubersänger das **Thema** vorträgt, wird das Mana um ihn herum vorbereitet. Er muss für diesen Schritt eine bestimmte Menge **mentaler Energie** aufbringen. Die Menge ist je nach Lied unterschiedlich und kann in der jeweiligen

Beschreibung nachgelesen werden.

Je nach Lied benötigt er für das Thema mehr oder weniger **Zeit**. Während der gesamten Zeit muss der Zaubersänger durchgehend das Thema spielen und sich darauf konzentrieren. Erst wenn die in den Beschreibungen angegebene Zeitspanne abgelaufen ist und es zu keiner Unterbrechung (vgl. Seite 16) kam, ist das Mana in die gewünschte Form gebracht. Der Charakter muss nun (innerhalb des dritten Abschnitts der Handlungsphase) eine **Probe** auf die angegebene Fertigkeit (je nach Lied entweder *Musizieren* oder *Singen*) ablegen.

Gelingt der Wurf, ermittelt er daraus – wenn erforderlich – die Güte. Das Lied entfaltet ab diesem Augenblick seine magische Wirkung und geht in die zweite Phase, den Hauptteil, über.

Nantalin (Musizieren 16) will während eines Kampfes das Lied der Schwächung wirken. Das Thema dieses Musikstückes dauert eine Runde. Er legt also innerhalb des dritten Abschnitts der Runde eine FP(Musizieren) ab und streicht sich die benötigten 7 ME. Das Würfelergebnis beträgt 7, die Güte ist also 9.

Der Zaubersänger sammelt und bündelt Mana der Umgebung, während er das Thema spielt. Daher wird die Probe auf die benötigte Fertigkeit wie bei normalen Zaubersprüchen durch das Tragen von Metallrüstungen erschwert (vgl. Seite 17).

Mit dem **Hauptteil**, der nahtlos an das Thema anschließt, versetzt der Musikant das vorbereitete Mana durch die erzeugten Schallwellen in Schwingungen und verbreitet es dadurch. Die **Manawellen** breiten sich um den Zaubersänger herum aus.

Wird ein Wesen durch die Schwingungen getroffen, verursacht dieser Kontakt die magische Wirkung des Liedes.

Da der Zaubersänger der Ausgangspunkt für die Manawellen ist, ist er in keinem Falle von seinem eigenen Lied betroffen.

Damit das Lied die gewünschte Wirkung erzielt, muss es **kontinuierlich** gespielt werden. Sobald der Zaubersänger aufhört zu spielen, geht das Lied in die Phase des Ausklangs über (s. u.).

Während der Zaubersänger ein Lied spielt, muss er sich nicht vollständig darauf konzentrieren. Er kann sich normal **bewegen** und wie gewohnt verteidigen. Komplexere Handlungsabläufe sind jedoch nicht möglich. In Zweifelsfällen entscheidet der Spielleiter, ob eine geplante Aktion durchführbar ist.

Spielt er das Lied mit einem Instrument, kann der Zaubersänger seine beiden Hände nicht anderweitig einsetzen. Singt er, kann er verständlicherweise nicht gleichzeitig reden.

Wie weit sich die Manawellen ausbreiten, ist abhängig von der Stärke der erzeugten

Schwingungen und steht daher in direkter Beziehung zur Lautstärke, mit der ein Lied gespielt wird.

Üblicherweise haben alle Zauberlieder einen **Wirkungsbereich** von **20 Metern Umkreis** um den Charakter herum. Man spricht hierbei von der (Mana-) **Wellenlänge**. In diesem Bereich breiten sich die Schwingungen im Mana aus, wenn das Lied mit der vorgesehenen normalen Lautstärke des Instruments vorgetragen wird. Da das konstante und vor allem präzise leiser bzw. lauter Spielen Übung erfordert, kann der Charakter die Wellenlänge um die **FS** der benötigten Fertigkeit **verringern** bzw. **erhöhen**.

Nantalin hat FS 16 auf Musizieren. Er kann also für das Lied der Schwächung eine Wellenlänge zwischen $20 - 16 = 4$ und $20 + 16 = 36$ Metern wählen. Er entscheidet sich aufgrund seiner Position auf dem Schlachtfeld für eine Wellenlänge von 10 Metern Umkreis.

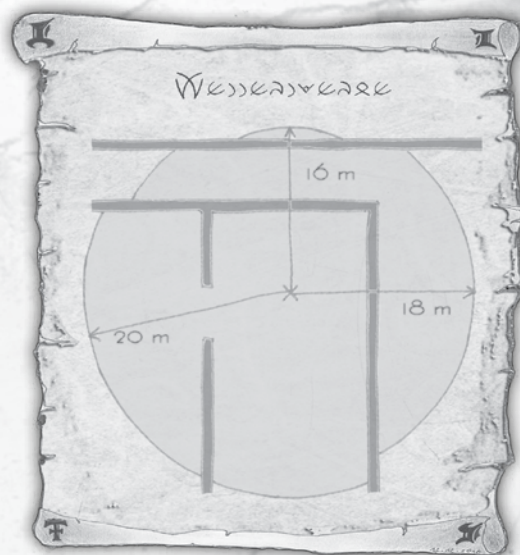
Die Manawellen breiten sich auch durch massive Hindernisse hindurch aus. Blockiert eine durchgehende Barriere die Wellen, wird dadurch die Wellenlänge hinter dem Hindernis pro angefangenem Meter Dicke um **2 Meter** reduziert (s. Abbildung links).

Befindet sich eine **Öffnung** im Hindernis (z. B. eine Tür oder ein Fenster), wird die Ausbreitung der Wellen nicht verringert.

Die Wellenlänge ist nicht identisch mit dem Bereich, in dem ein Lied **akustisch** wahrgenommen werden kann. Je nach Umgebungslautstärke, Witterung, Windrichtung und allgemeiner Akustik der Örtlichkeit beträgt die reine Hörweite eines Liedes ungefähr das Fünf- bis Zehnfache der Wellenlänge, kann jedoch in entsprechenden Umgebungen auch deutlich geringer als die Wellenlänge sein. Das Lied entfaltet aber nur innerhalb der Wellenlänge seine magische Wirkung. Darüber hinaus ist es nur ein normales Musikstück.

Das dauerhafte Spielen eines Liedes ist anstrengend und kostet den Charakter in regelmäßigen Abständen eine bestimmte Menge **Ausdauer**. Diese Abstände sind von der Struktur des Liedes abhängig. Alle Zauberlieder sind in so genannte **Sätze** eingeteilt, die je nach Lied unterschiedlich lang sind und entsprechend verschieden viel **Zeit** benötigen, um gespielt zu werden. Die Länge eines Satzes ist bei den Zauberliedern angegeben. Jeweils **am Ende** eines Satzes muss der Zaubersänger im dritten Abschnitt der Handlungsphase einer Runde die in den Beschreibungen angegebene Menge **Ausdauer** zahlen. Der Zaubersänger kann die Wirkung eines Liedes nahezu **unendlich** aufrecht erhalten, wenn er genügend Ausdauer hat, um dauerhaft zu spielen.

Für das konstante Spielen seines Liedes der Schwächung muss Nantalin 2 AUS pro Satz aufbringen. Die Länge eines Satzes beträgt bei diesem Lied 2 Runden. Alle 2 Runden verliert Nantalin also 2 Ausdauer, solange er das Lied aufrecht erhalten möchte.



Es ist **nicht** möglich, mehrere Lieder gleichzeitig zu spielen, auch dann nicht, wenn eines auf *Musizieren* und das andere auf *Singen* basiert. Der Zaubersänger kann immer nur genau ein Lied spielen.

Der Zaubersänger kann zu **Beginn** jedes Satzes entscheiden, mit welcher **Wellenlänge** er den folgenden Abschnitt spielen möchte. Er ist dadurch in der Lage, den Wirkungsbereich nach Belieben der Situation anzupassen, ohne das Lied neu anstimmen zu müssen.

Für die Änderung der Wellenlänge muss er jedoch eine erneute **Probe** auf die benötigte Fertigkeit des Liedes erfolgreich ablegen. Scheitert der Wurf, bricht das Lied ab und geht in den Ausklang (s. u.) über.

Zauberlieder wirken generell nur auf **Humanoide**. Normalerweise sind alle Wesen betroffen, die sich im Wirkungsbereich aufhalten – unabhängig davon, ob sie dem Zaubersänger freundlich oder feindlich gesinnt sind. Die Position des Charakters bedarf also einer guten Planung und Koordination, wenn nur ausgewählte Ziele betroffen sein sollen.

Die im Mana entstandene Wellenform wirkt direkt auf die Arkanmatrix der Wesen. Es ist nicht notwendig, dass das Lied akustisch wahrgenommen wird. Auch Wesen, die nichts hören, werden von den Manawellen erfasst. Diese versetzen die Arkanmatrix in Schwingungen und verursachen dadurch die magische Wirkung; es werden also keine Ankopplungsstellen benötigt.

Um sich gegen diesen Eingriff zu schützen, muss nicht nur ein fremdes Manakonstrukt von der Matrix abgestoßen, sondern die gesamte Arkanstruktur stabilisiert werden, damit sie nicht in Schwingungen versetzt wird. Gegen diese Einwirkung können sich betroffene Ziele mit einer Probe auf *Magieresistenz* schützen.

Da schon die kleinsten Schwingungen reichen, um die Wirkung zu entfalten, genügt eine halbe Verteidigung jedoch nicht, um sich davor zu schützen. Nur wenn die Probe mit einer **höheren Güte** als das Lied gelingt, steht das Ziel nicht unter seinem Einfluss. Es steht einem Wesen natürlich wie immer offen, auf die Probe zu verzichten und da-

durch freiwillig Ziel des Liedes zu werden. Wesen, die nachträglich in den Bereich der Wellenlänge eintreten, müssen **sofort** eine Probe auf *Magieresistenz* ablegen (also innerhalb der Bewegungsphase). Führt der Wurf zu einer niedrigeren Güte als das Lied oder wird auf die Probe verzichtet, steht das Wesen direkt unter dem Einfluss des Liedes.

Alle Wesen innerhalb der gewählten 10 Meter Wellenlänge müssen eine FP(Magieresistenz) machen, damit sie durch Nantalins Lied nicht jede Runde 1W6 AUS verlieren. Im Wirkungsbereich befinden sich drei Gegner und leider auch Kialah. Da das Lied nicht zwischen Freund und Feind unterscheidet, müssen alle eine Probe ablegen. Einer der Feinde schafft es nicht, unter seinem Wert für Magieresistenz zu würfeln. Der zweite bleibt zwar unter dem Wert, erreicht aber nicht die erforderliche Güte von mindestens 10, um sich gegen die Wirkung des Liedes zu schützen. Kialah und der dritte Gegner erreichen jeweils eine höhere Güte als Nantalin. Sie sind dadurch gegen das Lied geschützt und werden nicht weiter davon beeinträchtigt.

Solange der Zaubersänger konstant sein Lied spielt, entfaltet es auf alle Wesen innerhalb der Wellenlänge, deren Probe auf *Magieresistenz* keine höhere Güte erreicht hat, seine Wirkung. **Entfernt** sich ein Ziel aus dem Bereich oder **beendet** der Zaubersänger sein Spiel, befinden sich das Mana und die Arkanmatrizen weiterhin in Schwingungen. Stand ein Wesen mindestens einen **kompletten Satz** lang unter der Wirkung des Liedes, sind die Schwingungen in der Arkanmatrix so stark, dass sie weiterhin die magische Wirkung entfalten. Man nennt diese Restschwingungen auch den **Ausklang** des Liedes.

Je nach Lied ist der Ausklang unterschiedlich lang. Nach Ablauf dieser Zeit haben sich die erzeugten Schwingungen in der Arkanmatrix beruhigt und die magische Wirkung endet.

Es ist möglich, dass der Zaubersänger während des Ausklangs schon das nächste Lied beginnt. Sobald er zum Hauptteil des neuen Liedes kommt, wirkt es auf alle Wesen, die sich innerhalb der Wellenlänge befinden. Haben sie noch den Ausklang eines anderen Liedes auf sich, stehen sie unter der Wirkung beider Lieder. Stimmt man verschiedene Musikstücke entsprechend ab, ist es also möglich, dass der Charakter die Wirkung **mehrerer** Lieder gleichzeitig aufrecht erhält.

Nach einigen Runden wird den Gegnern der konstante Ausdauerverlust zu viel und sie wollen die Ursache beheben. Sie wenden sich darum gemeinsam gegen Nantalin, der diesen Plan natürlich nicht besonders amüsant findet. Schnell stimmt er das Lied der Ablenkung an. Das bis jetzt gespielte Lied der Schwächung geht dadurch in den Ausklang über, der insgesamt 6 Runden andauert. In dieser Zeit verlieren die Gegner, die davon betroffen sind, weiterhin AUS pro Runde.

Das Lied der Ablenkung benötigt eine Runde für das Thema. Nachdem Nantalin die Probe erfolgreich abgelegt hat, stellt er erleichtert fest, dass sich die Feinde wieder anderen Zielen zuwenden. Er nutzt die nächste Runde daher, um zumindest den ersten Satz des Liedes zu spielen, damit er den Ausklang nutzen kann und die

Gegner dadurch noch länger von ihm ablassen.

Nach dem ersten Satz beendet er das Lied der Ablenkung und beginnt das Lied der Genesung auf Kialah zu wirken, damit diese etwas länger bei Kräften bleibt. Auch dieses Lied will er bis zum ersten Satz spielen, damit es ausklingen kann. Dafür benötigt er insgesamt 3 Runden (eine Runde für das Thema und 2 für den ersten Satz). Er hat nun 5 Runden (2 für das Lied der Ablenkung und 3 für das Lied der Genesung) benötigt. Jetzt hat er noch genau die eine benötigte Runde Zeit, um das Thema des Liedes der Schwächung erneut zu zaubern, bevor der Ausklang von den Gegnern verschwindet. Legt er die Probe für den Übergang vom Thema zum Hauptteil erfolgreich ab, hat Nantalin insgesamt drei Lieder aktiv: Den Ausklang des Liedes der Ablenkung, das ihn zu diesem Zeitpunkt noch 2 Runden lang vor den Gegnern schützt, den Ausklang des Liedes der Genesung auf Kialah, das sie noch 3 Runden lang ein wenig heilt, und den Hauptteil des Liedes der Schwächung, den er gerade angefangen hat.

Steht man erst einmal unter der Wirkung eines Liedes, weil die Probe auf *Magieresistenz* mit einer zu niedrigen Güte oder gar nicht durchgeführt wurde, ist es nicht möglich, die Wirkung vor Ende des Ausklangs abzuschütteln. Selbst der Zaubersänger kann die Schwingungen nicht willentlich beenden.

Einige Lieder haben bestimmte Bedingungen, unter denen sie **automatisch** abbrechen (beispielsweise durch das Erleiden von Schaden). Tritt dieser Fall ein, endet die Wirkung des Liedes **augenblicklich**. Das Ziel kann von der Wirkung nicht mehr betroffen werden, selbst wenn es sich weiterhin innerhalb der Wellenlänge aufhält. Erst wenn der Zaubersänger das Lied **neu** anstimmt, kann es wieder auf das Ziel wirken.

Zauberlieder sind **nicht** als solche zu erkennen. Für Figuren, die keine Zaubersänger sind, ist es nicht möglich, die magischen Musikstücke von einem normalen Lied zu unterscheiden.

Selbst Zaubersängern fällt es schwer, sie herauszuhören. Zum einen können die Lieder problemlos in ein normales Musikstück eingebunden werden und mit diesem zusammen ein homogenes Ganzes bilden. Zum anderen können Thema und Hauptteil durch diverse musikalische Variationen wie Improvisationen, Fugen, Umkehrungen und Ähnliches stark verändert werden, ohne die Wirkung des Liedes zu beeinflussen.

Zaubersänger können eine Probe gegen die Fertigkeit des Liedes werfen. Für diesen Wurf wird die FS des Charakters um die Fertigkeitsstufe des spielenden Musikers verringert. **Gelingt** der Wurf, kann der Zaubersänger erkennen, dass es sich um ein Zauberlied handelt. Beherrscht er das Lied selbst, wird die Probe um **-1** erleichtert.

Zauberlieder werden nur in den Niederlassungen von Zaubersängern **gelehrt**. Sie können dort zu den bei den Liedern angegebenen **AP-Kosten** gelernt werden. Es benötigt jedoch entsprechende Erfahrung und Kunstfertigkeit, damit

ein Charakter ein Lied in der benötigten Weise spielen kann. Das **Doppelte** der Summe aus dem **Können** (vgl. GRW 194 und 204) der benötigten Fertigkeit und seinem **Rang** muss daher mindestens so hoch sein wie die AP-Kosten des Liedes.

2x (Können + Rang) ≥ AP-Kosten

Er muss die übliche von den AP abhängige Zeit aufbringen und entsprechend viel Geld bezahlen (vgl. GRW 360).

Jeder Charakter, der die Klasse des Zaubersängers annimmt, erhält bei seinem Eintritt Punkte in Höhe der **fünffachen** Summe aus den Fertigkeitsstufen von *Musizieren* und *Singen*. Mit diesen Punkten kann er sich Zauberlieder zu den angegebenen Kosten kaufen als wären die Punkte AP. Er muss für die gewählten Lieder natürlich die entsprechenden Voraussetzungen seines Könnens erfüllen können. Punkte, die nicht ausgegeben werden, verfallen.

Lied der Ablenkung

Fertigkeit: Musizieren / Singen
Kosten: 40 AP

Thema: 1 Runde – 7 ME
Satz: 1 Runde – 1 AUS
Ausklang: 6 Runden

Oftmals steht ein Zaubersänger durch seine Musik im Mittelpunkt des Geschehens. In manchen Situationen ist das jedoch nicht erwünscht (z. B. im Kampf). Mit diesem Lied lenkt er die Aufmerksamkeit von sich ab.

Außerhalb des Kampfes wird keiner auf den Charakter achten und sich später auch nur schwer an ihn erinnern.

Im Kampf betrachten Gegner ihn als harmlosen Musikanten und werden ihn nicht angreifen. Befinden sie sich schon im direkten Nahkampf mit dem Zaubersänger, hat das Lied jedoch keine Auswirkungen.

Lied der Angst

Fertigkeit: Singen
Kosten: 50 AP

Thema: 1 Minute – 8 ME
Satz: 5 Minuten – 8 AUS
Ausklang: 30 Minuten

Mit diesem Lied **verstärkt** der Zaubersänger die Ängste aller Wesen innerhalb der Wellenlänge. Sie reagieren in Situationen, die ihre Ängste verursachen, panisch auf den Auslöser.

Hat ein Wesen keine Phobien oder andere tief verankerten Ängste, zeigt das Lied

keine Wirkung. Wesen mit der Gabe *Mut* werden ebenfalls nicht beeinflusst.

Lied der Aufmerksamkeit

Fertigkeit: Musizieren / Singen
Kosten: 40 AP

Thema: 1 Runde – 7 ME
Satz: 1 Runde – 1 AUS
Ausklang: 6 Runden

Dieses Lied erzeugt den gegenteiligen Effekt des *Liedes der Ablenkung*. Der Zaubersänger zwingt damit alle Wesen innerhalb der Wellenlänge ihre volle Aufmerksamkeit auf ihn zu richten.

Außerhalb des Kampfes werden sie gebannt seinem Spiel lauschen und andere Aktivitäten einstellen (solange sie sich dadurch nicht in Lebensgefahr begeben). Sie werden sich selbst bei wichtigen Terminen nicht vom Charakter abwenden oder sich entfernen.

Im Kampf werden sie den Zaubersänger als einziges lohnendes Ziel ansehen und sich gegen ihn wenden. Befinden sie sich bereits mit einem anderen Gegner im direkten Nahkampf, werden sie sich von ihm entfernen und zum Zaubersänger bewegen.

Bewegt sich der Zaubersänger, werden alle betroffenen Figuren versuchen, möglichst innerhalb der Wellenlänge zu verweilen.

Lied der Ausgeglichenheit

Fertigkeit: Musizieren
Kosten: 20 AP

Thema: 1 Minute – 7 ME
Satz: 5 Minuten – 7 AUS
Ausklang: 15 Minuten

Alle Wesen innerhalb der Wellenlänge werden ruhig und ausgeglichen. Sie zeigen keinerlei ausgeprägte Gefühle, während das Lied gespielt wird. Häufig wird dieses Lied bei wichtigen Verhandlungen eingesetzt, damit alle Parteien sachlich und konstruktiv bleiben und es zu keinen Gefühlsausbrüchen kommt.

Auf Wesen, die sich im Kampf befinden, hat das Lied keine Wirkung.

Lied der Befreiung

Fertigkeit: Musizieren
Kosten: 70 AP

Thema: 1 Runde – 6 ME
Satz: 2 Runden – 2 AUS
Ausklang: 4 Runden

Das Lied befreit von sämtlichen bewegungseinschränkenden Effekten, die auf magische oder natürliche Weise entstanden sind. Das schließt sämtliche Zauber ein, die in irgendeiner Weise die Bewegung reduzieren, sowie natürliche Begebenheiten wie beispielsweise Sumpfe.

Ist die Ursache ein **Zauber**, muss der Zaubersänger mit dem Lied eine höhere Güte erreichen als der Zauberer. Das Lied entfernt dabei nur Effekte, die auf die **Bewegung** wirken. Werden auch andere Werte von einem Zauber beeinflusst, hat das Lied darauf keinen Einfluss. Ein Opfer unter der Wirkung von Verlangsamung (s. Seite 195) kann sich also beispielsweise wieder mit seiner normalen BEW bewegen, aber nach wie vor nur jede zweite Runde angreifen.

Auf physische Fesseln (Seile, Handschellen etc.) hat das Lied keinen Einfluss.

Solange ein Ziel unter der Wirkung des Liedes steht, kann es nicht von bewegungseinschränkenden Effekten betroffen werden.

Lied der Befriedung

Fertigkeit: Singen
Kosten: 50 AP

Thema: 2 Runden – 6 ME
Satz: 2 Runden – 2 AUS
Ausklang: 6 Runden

Alle Wesen innerhalb der Wellenlänge verlieren sämtliche Angriffslust, unabhängig von deren Ursache. Sie werden alle Kampfhandlungen einstellen und keine neuen beginnen. Werden sie von nicht betroffenen Wesen attackiert, verfliegt die Wirkung des Liedes augenblicklich.

Endet die Wirkung des Liedes, werden sie in ihr altes Verhalten zurückfallen, wenn sie nicht zwischenzeitlich davon überzeugt wurden, etwas anderes zu tun.

Lied der Ekstase

Fertigkeit: Musizieren / Singen
Kosten: 80 AP

Thema: 5 Minuten – 6 ME
Satz: 5 Minuten – 8 AUS
Ausklang: 30 Minuten

Ziele dieses Liedes verfallen in einen ekstatischen Rausch. Sie fangen wie besessen an zu tanzen, haben hemmungslosen Sex, trinken Unmengen Alkohol, schlagen sich die Bäuche voll oder tun andere Dinge, die sie bei vollem Bewusstsein wohl kaum machen würden. Sie sind (auf harmlose Weise) wie wahnsinnig. Sie werden jedoch keine Aktivitäten durchführen, die sie ernsthaft verletzen, also KE oder LE kosten.

Werden ekstatische Opfer attackiert, verfliegt die Wirkung des Liedes augenblicklich.

Endet das Lied, können sie sich nur bruchstückhaft an die Zeit in der Ekstase erinnern.

Lied der Emotionen

Fertigkeit: Singen
Kosten: 70 AP

Thema: 1 Minute – 7 ME
Satz: 5 Minuten – 7 AUS
Ausklang: 15 Minuten

Mit diesem Lied kann der Zaubersänger seine momentanen Emotionen auf alle Personen im Wirkungsbereich **übertragen**. Sie werden die gleichen Gefühle entwickeln wie der Sänger. Sie merken nicht, dass sie beeinflusst werden, sondern werden die neuen Gefühle für ihre eigenen halten.

Lied der Faulheit

Fertigkeit: Musizieren / Singen
Kosten: 50 AP

Thema: 1 Minute – 7 ME
Satz: 2 Minuten – 8 AUS
Ausklang: 15 Minuten

Die Opfer verfallen in völlige Faulheit und sind schon fast lethargisch. Ihnen ist alles egal, was um sie herum passiert. Sie werden nicht eingreifen, sondern nur mit völligem Desinteresse zuschauen. Bringt sie ihre Faulheit in Lebensgefahr, wird der Effekt sofort abgeschüttelt. Insbesondere verfliegt die Wirkung, wenn sie angegriffen werden.

Lied der Flucht

Fertigkeit: Singen
Kosten: 30 AP

Thema: 1 Runde – 8 ME
Satz: 2 Runden – 3 AUS
Ausklang: 1 Minute

Wesen innerhalb der Wellenlänge erleiden einen Abzug von **2 Punkten** auf ihre Angriffsfertigkeiten und richten **2 Punkte** weniger Schaden an.

Treffen sie aufgrund des Abzugs ihren Gegner nicht oder verursachen sie nur durch den Einfluss des Liedes keinen Schaden, werden sie versuchen, aus dem Kampf zu fliehen.

Hat eine Person FS 14 auf seinen Angriff, würde diese durch das Lied der Flucht auf 12 sin-

ken. Würfelt sie beim Angriff eine 13 oder 14, würde die Person normalerweise treffen. Sie verfehlt also nur durch den Einfluss des Liedes. Sie wird in diesem Falle die Flucht ergreifen.

Die Person wird einen geordneten Rückzug antreten und nicht panisch davonlaufen. Sie wird sich lösen und dann mit maximaler Bewegung vom Kampf entfernen. Endet die Wirkung des Liedes, wird sie sich ihres Handelns bewusst und kann sich entscheiden, entweder wieder zurück zu gehen oder sich weiter zu entfernen.

Lied der Genesung

Fertigkeit: Musizieren
Kosten: 50 AP

Thema: 1 Runde – 6 ME
Satz: 2 Runden – 4 AUS
Ausklang: 4 Runden

Das *Lied der Genesung* wirkt nur auf **ein** ausgewähltes Ziel. Dieses erhält unter dem Einfluss des Liedes jede Runde im **dritten** Abschnitt der Handlungsphase **einen Punkt** der Energie zurück, die in diesem Moment den **niedrigsten** aktuellen Wert hat. Es werden dabei nur Energien betrachtet, die nicht auf dem Maximum sind.

Kuri hat 14 LE, 20 KE, 20 ME und 24 AUS. In einem Kampf hat er 5 KE und 8 AUS verloren. Seine aktuellen Werte betragen damit 14 LE, 15 KE, 20 ME und 16 AUS. Der niedrigste aktuelle Wert sind also seine LE. Da diese jedoch auf dem Maximum sind, werden die KE von 15 auf 16 erhöht.

Haben zwei (oder mehr) Energien den **gleichen** aktuellen Wert, wirkt das Lied zunächst auf den Wert mit dem höheren Maximum. Sollte dieser auch identisch sein, wird per Zufall entschieden, welche Energie wiederhergestellt wird.

In der nächsten Runde haben Kuris Ausdauer und körperliche Energie beide den Wert 16. Da das Maximum seiner Ausdauer höher ist, erhält er durch das Lied der Genesung einen Punkt Ausdauer zurück.

Lied der Kampfeslust

Fertigkeit: Singen
Kosten: 30 AP

Thema: 2 Runden – 7 ME
Satz: 4 Runden – 4 AUS
Ausklang: 1 Minute

Alle Ziele erhalten während der Wirkungsdauer einen Bonus von **2 Punkten** auf ihre Angriffs- und Zauberfertigkeiten und jeglicher von ihnen angerichteter Schaden wird um **2 Punkte** erhöht. Solange sie unter dem Einfluss des Liedes

stehen, werden sie Kampfhandlungen nicht einstellen und bis zu ihrem Tode kämpfen.

Lied der Kontrolle

Fertigkeit: Musizieren
Kosten: 70 AP

Thema: 4 Runden – 4 ME
Satz: 2 Runden – 2 AUS
Ausklang: 4 Runden

Im Gegensatz zu den meisten anderen Zauberliedern wirkt das *Lied der Kontrolle* nur auf **ein** Ziel.

Das Lied versetzt das Opfer in eine Art Bewusstlosigkeit (wobei wirkende, stabilisierte und vorbereitete Zauber dadurch nicht beendet werden). In diesem Zustand hat der Zaubersänger die Möglichkeit, den Körper des Zieles rudimentär zu **steuern**. Das Opfer bewegt sich dabei ähnlich wie eine Marionette. Alle Bewegungen sind relativ unbeholfen und nicht präzise. Alle Fertigkeiten, die auf körperlichen Aktivitäten basieren, werden halbiert. Sobald das Opfer Schaden erleidet, wird das Lied sofort (ohne Ausklang) beendet.

Es ist dem Zaubersänger nicht möglich, auf spezielle Fähigkeiten des Opfers zuzugreifen. Er kann es somit nicht zaubern lassen oder andere Kenntnisse nutzen.

Lied der Lust

Fertigkeit: Singen
Kosten: 50 AP

Thema: 1 Minute – 9 ME
Satz: 15 Minuten – 9 AUS
Ausklang: 1 Stunde

Opfer des Liedes werden sich das nächste Wesen suchen, das für sie als Geschlechtspartner in Betracht käme, und sich diesem hemmungslos hingeben. Die Ziele sind sich ihres Handelns bewusst, können jedoch nicht gegen ihre Lust ankämpfen. Endet die Wirkung des Liedes, können sie sich nicht mehr daran erinnern, was sie zu ihren Taten bewegt hat. Die Schlussfolgerung, dass der Gesang des Zaubersängers ursächlich dafür verantwortlich ist, werden sie nicht ziehen. Droht den Zielen akute Lebensgefahr (z. B. durch einen Angriff), wird die Wirkung des Liedes augenblicklich enden.

Lied der Mobilisierung

Fertigkeit: Singen
Kosten: 50 AP

Thema: 1 Runde – 7 ME
Satz: 2 Runden – 2 AUS
Ausklang: 6 Runden

Während das *Lied der Mobilisierung* gespielt wird, verlieren betroffene Ziele **keine** Ausdauer, sondern zehren von versteckten Kraftreserven. Ist das Lied ausgeklungen, sorgt der Raubbau an den Kräften für einen Verlust von **1 KE** pro **angefangenen Satz**, den das Ziel unter der Wirkung des Liedes stand.

Lied der Panik

Fertigkeit: Musizieren
Kosten: 40 AP

Thema: 4 Runden – 4 ME
Satz: 2 Runden – 2 AUS
Ausklang: 4 Runden

Das Lied versetzt die Ziele in Angst und Schrecken und löst eine Panik aus. Die Opfer werden schreiend fliehen, dabei aber den Bereich der Wellenlänge nicht verlassen. Sobald ein Opfer Schaden erleidet, schüttelt es die Wirkung des Liedes augenblicklich ab.

Lied der Regeneration

Fertigkeit: Musizieren / Singen
Kosten: 30 AP

Thema: 5 Minuten – 8 ME
Satz: 15 Minuten – 10 AUS
Ausklang: 8 Stunden

Schlafen Wesen unter der Wirkung des Ausklangs, regenerieren sie **doppelt** so viel Energie wie normal.

Lied der Schwächung

Fertigkeit: Musizieren / Singen
Kosten: 70 AP

Thema: 1 Runde – 7 ME
Satz: 2 Runden – 2 AUS
Ausklang: 6 Runden

Alle Wesen im Wirkungsbereich verlieren jede Runde **1W6 Ausdauer**.

Lied der Sinne

Fertigkeit: Musizieren / Singen
Kosten: 20 AP

Thema: 1 Minute – 6 ME
Satz: 2 Minuten – 7 AUS
Ausklang: 10 Minuten

Das Lied schärft die Sinne der Ziele. Sie erhalten einen Bonus von **4 Punkten** auf die Fertigkeiten *Sinne* und *Suchen*.

Lied der Verführung

Fertigkeit: Musizieren / Singen
Kosten: 20 AP

Thema: 1 Minute – 10 ME
Satz: 15 Minuten – 10 AUS
Ausklang: 2 Stunden

Das *Lied der Verführung* wird immer für **ein** ausgewähltes Ziel gespielt, das sich innerhalb der Wellenlänge aufhalten muss. Unter der Wirkung findet es den Sänger äußerst attraktiv und anziehend.

Proben des Zaubersängers auf *Verführen* (vgl. GRW 215) werden um **-1** erleichtert. Will sich ein Opfer mit **Selbstbeherrschung* gegen eine erfolgreiche Verführung wehren, wird die Probe um **+1** erschwert.

Misslingt der Wurf auf *Verführen*, besteht keine Möglichkeit den Zaubersänger zu durchschauen.

Lied der Verwirrung

Fertigkeit: Singen
Kosten: 50 AP

Thema: 1 Runde – 6 ME
Satz: 2 Runden – 2 AUS
Ausklang: 4 Runden

Opfer dieses Liedes sind verwirrt und wissen nicht mehr, was sie machen wollten. Sie werden ihre Handlungen vorerst einstellen und sich sammeln. Werden sie während dieser Zeit angegriffen, verfliegt der Effekt des Liedes augenblicklich.

Lied der Verzweiflung

Fertigkeit: Musizieren
Kosten: 70 AP

Thema: 1 Minute – 9 ME
Satz: 15 Minuten – 9 AUS
Ausklang: 1 Stunde

Betroffene Wesen verfallen in Verzweif-

lung und Depressionen. Sie sehen keinen Sinn mehr in ihrem Handeln und geben jegliche Bemühungen auf, etwas zur Besserung der Situation beizutragen. Sie werden versuchen, andere Personen ebenfalls davon zu überzeugen, dass alles vergebens ist. Ob sie damit Erfolg haben, hängt von ihrem rhetorischen Geschick ab.

Wenn ihr Handeln zu akuter Lebensgefahr führt, werden sie jedoch etwas dagegen unternehmen. Sie werden sich in keinem Falle selbst verletzen oder sich verletzen lassen. Insbesondere Angriffe jeglicher Art beenden das Lied automatisch augenblicklich.

Lied der Zuversicht

Fertigkeit: Musizieren
Kosten: 30 AP

Thema: 1 Minute – 9 ME
Satz: 15 Minuten – 9 AUS
Ausklang: 1 Stunde

Ziele des Liedes sind voller Zuversicht und Optimismus. Sie werden voller Tatendrang und der festen Überzeugung, dass sich alles bessern wird, an die Arbeit gehen. Sie versuchen außerdem, andere Personen zu begeistern und zu überzeugen. Der Erfolg dieses Vorhabens ist abhängig von den Rednerkünsten des Zieles. Das Lied nimmt darauf keinen Einfluss.

Lied des Appetits

Fertigkeit: Musizieren
Kosten: 20 AP

Thema: 5 Minuten – 8 ME
Satz: 20 Minuten – 10 AUS
Ausklang: 2 Stunden

Dieses Lied bringt die Ziele dazu, mit Freuden zum Krug zu greifen und reichlich zu trinken. Zudem erzeugt das Lied ein Hungergefühl bei den Zielen. Sie werden nicht nur reichlich trinken, sondern auch essen. Sie werden jedoch nur Getränke und Nahrung zu sich nehmen, die sie gerne trinken bzw. essen.

Insbesondere bei Wirten findet dieses Lied großen Zuspruch, weil es den Umsatz der Taverne enorm steigern kann.

Lied des Beschwingens

Fertigkeit: Musizieren
Kosten: 20 AP

Thema: 5 Minuten – 8 ME
Satz: 5 Minuten – 10 AUS
Ausklang: 2 Stunden

Ziele des Liedes fühlen sich gut gelaunt und beschwingt. Sie haben Lust, zu feiern und es sich gut gehen zu lassen. Sie freuen sich ihres Lebens, haben ein Lächeln auf den Lippen und werden sich allen anderen Personen gegenüber freundlich verhalten.

Das Lied dient primär dazu, dass sich die Gäste auf Festen wohlfühlen und Lust haben, sich auf die Feierlichkeiten einzulassen. Schlechte Nachrichten, das Bedrohen der Person oder sogar ein direkter Angriff werden die Wirkung augenblicklich unterbrechen.

Lied des Ekels

Fertigkeit: Musizieren
Kosten: 50 AP

Thema: 5 Minuten – 7 ME
Satz: 10 Minuten – 9 AUS
Ausklang: 1 Stunde

Das *Lied des Ekels* hat nur **ein** ausgewähltes Opfer als Ziel. Es sorgt dafür, dass das Ziel von allen anderen Wesen als abstoßend und widerlich empfunden wird. Sie werden versuchen, einen möglichst großen Bogen um die Person zu machen.

Lied des Erinnerns

Fertigkeit: Musizieren
Kosten: 70 AP

Thema: 10 Minuten – 3 ME
Satz: 5 Minuten – 5 AUS
Ausklang: 1 Minute

Das *Lied des Erinnerns* wird auf nur **ein** Ziel gewirkt. Es befähigt dazu, dass sich das Wesen besser an vergangene Dinge erinnert, die es erlebt hat.

Das Lied ist jedoch nicht in der Lage, verdrängte Traumata wieder hervorzurufen. Es sorgt lediglich dafür, dass sich Bruchstücke von Erinnerungen zu einem Ganzen zusammenfügen.

Wird das Ziel während der Wirkung zu diesen Geschehnissen befragt, kann es relativ genaue Informationen darüber liefern (wenn es das will). Nach Ablauf der Wirkung werden die Erinnerungen wieder so bruchstückhaft wie sie vorher waren.

Lied des Erwachens

Fertigkeit: Musizieren / Singen

Kosten: 30 AP

Thema: 1 Runde – 8 ME

Satz: 2 Runden – 3 AUS

Ausklang: 1 Minute

Das Lied weckt Schlafende auf. Solange das Lied gespielt wird, sind sie hellwach und voll einsatzbereit.

Nachdem das Lied endet, überkommt sie jedoch die Restmüdigkeit. Ab diesem Zeitpunkt setzt die Phase des Wachwerdens ein, die anhand des Widerstandes ausgewürfelt wird (s. GRW 241).

Lied des Fangens

Fertigkeit: Musizieren / Singen

Kosten: 70 AP

Thema: 2 Runden – 6 ME

Satz: 2 Runden – 2 AUS

Ausklang: 6 Runden

Das *Lied des Fangens* sorgt dafür, das sich kein Wesen, das sich innerhalb der Wellenlänge befindet, aus diesem Bereich heraus bewegen kann. Der Bereich wird von einer unsichtbaren aber massiven Mauer umgeben.

Betritt ein Wesen den Bereich von außen, ist es danach ebenfalls darin gefangen.

Lied des Griesgramms

Fertigkeit: Musizieren

Kosten: 30 AP

Thema: 5 Minuten – 8 ME

Satz: 5 Minuten – 10 AUS

Ausklang: 2 Stunden

Die Ziele des Liedes bekommen schlechte Laune und sitzen griesgrämig in der Ecke. Sie werden auf alle Vorschläge ablehnend reagieren und kriegen kaum ein Wort über die Lippen. Sie wirken genervt und ihre gesamte Umgebung scheint ihnen zuwider zu sein. Bei Ansprache werden sie grob und unfreundlich reagieren.

Lied des Leichtsinns

Fertigkeit: Singen

Kosten: 35 AP

Thema: 1 Minute – 7 ME

Satz: 5 Minuten – 7 AUS

Ausklang: 15 Minuten

Das Lied sorgt dafür, dass die Ziele jegliche Vorsicht verlieren. Sie werden geradezu leichtsinnig und glauben, es mit allem und jedem aufnehmen zu können. Der Leichtsinn geht so weit, dass sie sogar offensichtliche Gefahren ignorieren und sich sehenden Auges ins Verderben stürzen. Sie werden auf nahezu jeden Vorschlag positiv reagieren, ungeachtet der damit verbundenen Risiken. Erleiden sie jedoch Schaden, verfliegt die Wirkung des Liedes augenblicklich.

Lied des Mutes

Fertigkeit: Singen

Kosten: 30 AP

Thema: 1 Minute – 10 ME

Satz: 15 Minuten – 10 AUS

Ausklang: 2 Stunden

Das Lied macht die Ziele **immun** gegen jegliche Einflüsse von **Angst**. Das betrifft alle Zauber, die diese Effekte auslösen (*Furcht, Panik*), sowie andere Situationen, in denen ein Wesen Angst zeigen könnte. Im Grunde wirkt dieses Lied wie die Gabe *Mut* (vgl. GRW 326).

Im Gegensatz zum *Lied des Leichtsinns* wird ein mutiges Wesen jedoch nicht jede Vorsicht fahren lassen, sondern kann sich mit klarem Verstand der Angst stellen.

Lied des Schlafes

Fertigkeit: Singen

Kosten: 70 AP

Thema: 2 Runden – 8 ME

Satz: 5 Minuten – 6 AUS

Ausklang: 10 Minuten

Ein *Lied des Schlafes* versetzt alle Wesen im Wirkungsbereich in einen leichten Schlaf. Im Gegensatz zum Zauberspruch *Schlaf* wirkt der Gesang auch im Kampf.

Befindet sich ein Ziel im direkten Nahkampf mit einem Gegner, hat das Lied keine Wirkung. Auf alle anderen am Kampf Beteiligten entfaltet es jedoch seine Wirkung.

Laute Geräusche, eine feste Berührung und natürlich erlittener Schaden wecken die Opfer wieder auf; die Wirkung des Liedes verfliegt dadurch automatisch und die Opfer sind sofort hellwach und einsatzbereit.

Lied des Schutzes

Fertigkeit: Musizieren / Singen
Kosten: 50 AP

Thema: 2 Runden – 6 ME
Satz: 2 Runden – 2 AUS
Ausklang: 6 Runden

Das *Lied des Schutzes* sorgt dafür, dass kein Wesen in den Bereich der Wellenlänge eindringen kann. Wesen, die sich schon innerhalb des Bereiches befinden, können sich frei bewegen. Verlassen sie den Wirkungsbereich, können sie ihn jedoch nicht wieder betreten.

Das Lied schützt nicht davor, von Wesen von außen im Fernkampf oder mit Zaubern angegriffen zu werden.

Lied des Tanzes

Fertigkeit: Musizieren
Kosten: 20 AP

Thema: 5 Minuten – 6 ME
Satz: 15 Minuten – 8 AUS
Ausklang: 30 Minuten

Ziele des Liedes bekommen Lust, zur Musik zu tanzen. Werden sie nicht durch andere wichtige Tätigkeiten daran gehindert, werden sie sich mit Freuden auf die Tanzfläche begeben.

Ähnlich wie das *Lied des Beschwingens* ist dieses Lied vor allem dafür gedacht, auf Festen die Stimmung der Gäste zu verbessern.

Lied des Wachens

Fertigkeit: Musizieren / Singen
Kosten: 30 AP

Thema: 5 Minuten – 8 ME
Satz: 30 Minuten – 10 AUS
Ausklang: 4 Stunden

Unter der Wirkung des Liedes werden betroffene Wesen nicht auf natürliche Weise einschlafen. Magischer Schlaf wirkt nur, wenn die Güte des Zaubers höher als das gespielte Lied ist. Bei anderen Schlafursachen (z. B. Gifte) muss der Spielleiter entscheiden, inwiefern das Lied das Einschlafen erschwert oder verhindert.

Lied des Wanderns

Fertigkeit: Singen
Kosten: 30 AP

Thema: 5 Minuten – 7 ME
Satz: 15 Minuten – 9 AUS
Ausklang: 1 Stunde

Das *Lied des Wanderns* beschwingt beim **Reisen** und sorgt dafür, dass die zurückgelegte Strecke unter der Wirkung des Liedes verdoppelt wird. Der Effekt entfaltet sich jedoch nur bei Reisen zu Fuß. Das Lied hat keinen Einfluss auf den Wert BEW. Es erhöht lediglich die in Stundenkilometern angegebene Geschwindigkeit beim Reisen.

Lied des Zorns

Fertigkeit: Singen
Kosten: 70 AP

Thema: 5 Minuten – 8 ME
Satz: 5 Minuten – 10 AUS
Ausklang: 2 Stunden

Betroffene Ziele werden aggressiv und leicht reizbar. Sie stürzen sich zwar nicht sofort in den Kampf, sie werden jedoch auch keine friedlichen Lösungen für eventuelle Probleme suchen.

Im Gegensatz zum *Lied des Griesgrams* handelt es sich bei der Wirkung dieses Liedes um eine aktive Art der schlechten Laune. Während ein Griesgram nur seine Ruhe haben will, wird ein Wesen unter dem Einfluss des *Liedes des Zorns* die Konfrontation suchen.