



Fantasy

Zauberspruchanhang

Version 2.5

© Mai 2016 Ernst-Joachim Preussler

Inhaltsverzeichnis

I Spruchanhang.....	5
I.1 Tipps für den Spielleiter.....	5
I.2 Berechnungshilfen.....	6
I.2.1 Schwierigkeitsgrad.....	6
I.2.2 Richtlinien.....	6
I.3 Spruchformat.....	6
I.3.1 Mindestwurf.....	6
I.3.2 Zauberdauer.....	7
I.3.3 Wirkungsdauer.....	7
I.3.4 Widerstandswurf.....	7
I.3.5 Spezialisierung.....	7
I.4 Spruchliste nach Magiebereichen.....	7
I.4.1 Beschwören.....	7
I.4.2 Bewegung.....	7
Beweglichkeit erhöhen (→Kör: Attribut erhöhen).....	7
Gegenstand levitieren.....	7
Gegenstände ablenken (Ele).....	7
Gegenstände schleudern.....	8
Lähmen (Sch).....	8
Lebewesen levitieren.....	8
Magische Hand.....	8
Schnelligkeit erhöhen (→Kör).....	8
Schnelligkeit senken.....	8
Schutzschild.....	8
Schutzsphäre.....	8
Teleportation (Dim).....	9
I.4.3 Binden.....	9
I.4.4 Dimension.....	9
I.4.5 Elemente.....	9
Blenden.....	9
Elementball.....	9
Elementfläche erzeugen (Mat).....	9
Elementstrahl.....	9
Elementvolumen erzeugen (Mat).....	10
Elementwalze.....	10
Elementwerfer.....	10
Licht (Nat).....	10
Stillesphäre.....	10
I.4.6 Empathie.....	10
Du hast alle Zeit der Welt.....	10
Gefühle erkennen.....	11
Gefühle senden.....	11
Gefühle unterdrücken.....	11
Gefühle vermitteln.....	11
Liebeszauber.....	11
Tierfreundschaft (→Nat).....	11
I.4.7 Gegenmagie.....	12

Antimagiesphäre.....	12
Artefakt bannen.....	12
Dämon / Elementar / Geist bannen (Bes, Ele, Nat).....	12
Gedankenschild (Tel).....	12
Gegenmagiefeld (Wah).....	12
Zauberabwehr.....	12
Zauberreflektion.....	12
Verbergen.....	12
I.4.8 Hypnose.....	13
Antihypnose.....	13
Fertigkeit vergessen lassen.....	13
Gedächtnis manipulieren.....	13
Gegenhypnose.....	13
Handlungen bestimmen.....	13
Hypnose erkennen.....	13
I.4.9 Illusion.....	14
Illusion (allgemein).....	14
Unsichtbarkeit.....	14
I.4.10 Kontrolle.....	14
Ablenkung (Sch).....	14
Befehl erteilen.....	14
Handlungen beherrschen.....	15
I.4.11 Körperbewusstsein.....	15
Attribut erhöhen.....	15
Elementrüstung.....	15
Gift neutralisieren (→Reg).....	15
Heilen von Wunden (→Reg).....	15
Heilen von Schockpunkten (→Reg).....	15
Klauenhände.....	15
Lebewesen durchleuchten (→Reg).....	15
Rüstungsschutz (Mat).....	15
Schnelligkeit erhöhen (Bew).....	16
Sinn erhöhen.....	16
Tiergestalt (→Nat).....	16
I.4.12 Materietransformation.....	16
Elementfläche erzeugen (→Ele).....	16
Elementvolumen erzeugen (→Ele).....	16
Objekt umwandeln.....	16
Objekt zerstören.....	16
Rüstungsschutz (→Kör).....	16
I.4.13 Natur.....	16
Licht (→Ele).....	16
Pflanzenwachstum (Reg).....	16
Tierfreundschaft (Emp).....	16
Tiergestalt (Kör).....	16
Tiersprache (Ver).....	17
Wetterkontrolle.....	17
I.4.14 Regeneration.....	17
Gift neutralisieren (Kör).....	17
Heilen von Schockpunkten (Kör).....	17

Heilen von Wunden (Kör).....	17
Lebewesen durchleuchten (Kör, Ver).....	17
Pflanzenwachstum (→Natur).....	17
Verletzungsauswirkungen heilen (Kör).....	17
I.4.15 Schock.....	18
Angst (→Emp: Gefühle vermitteln).....	18
Morsche Knochen, schlaffes Fleisch.....	18
Schmerzen (→Kon: Ablenkung).....	18
Schockstrahl.....	18
Schockwelle.....	18
I.4.16 Telepathie.....	18
Gedankenschild (→Geg).....	18
Gedanken lesen.....	18
Gedanken senden / Telepathische Kommunikation.....	18
Hellsicht/Hellhören (→Wah).....	18
Inkarnation senden.....	18
I.4.17 Verständnis.....	19
Buchlesezauber.....	19
Lebewesen durchleuchten (→Reg).....	19
Magiebereich erkennen.....	19
Sprache verstehen.....	19
Spruch verstehen.....	19
Tiersprache (→Nat).....	19
I.4.18 Wahrnehmung.....	19
Ding / Gegend / Person finden.....	19
Formen erkennen.....	19
Hellsicht/Hellhören (Tel).....	19
Lebewesen erkennen.....	20
Magie erkennen.....	20
Vergangenheit/Zukunft sehen (Dim).....	20
I.5 Spezielle Psi-Fertigkeiten.....	20
I.5.1 Dimension.....	21
Flimmern.....	21
I.5.2 Binden.....	21
Spruch eines Magiebereichs binden.....	22
I.5.3 Beschwören.....	22
Die Wesen.....	22
Das Rufen.....	24
Das Bannen.....	24
Dienste.....	24
Ablauf einer Beschwörung.....	25
Ablenkung durch mehrere Wesen.....	25
Tabelle Berechnung von Wesen.....	25

I Spruchanhang

I.1 Tipps für den Spielleiter

Die Festlegung von Mindestwürfen für Zaubersprüche scheint auf den ersten Blick die schwierigste Aufgabe für dich als Spielleiter zu sein.

Bedenke jedoch, dass du völlig frei in der Wahl deiner Mindestwürfe bist und es auf ein paar Punkte mehr oder weniger nicht wirklich ankommt. Du möchtest eine Welt leiten, in der Magie häufig angewandt wird und leicht ist? Kein Problem, verwende niedrige Mindestwürfe. Umgekehrt kannst du in einer eher nicht magischen Umgebung die Mindestwürfe drastisch nach oben versetzen.

Trotzdem sollst du nicht ohne Hilfestellung und Ratschläge auskommen, denn eine völlig freie Mindestwurfvergabe (so erstrebenswert sie sein mag) führt zwangsläufig zu Problemen.

Deine Spieler wollen Spaß, also sei fair

Achte darauf, innovative Sprüche (und das sind keine Feuerbälle) eher etwas niedriger anzusetzen. Auch wenn Mindestwürfe grundsätzlich nicht den Fertigkeiten der Charaktere angepasst werden sollten, ist es kein Fehler, Anfängercharaktere nicht zu überfordern. Das Magiesystem bietet gerade Einsteigern die Möglichkeit, sich magisch „auszutoben“, unterstütze dies innerhalb bestimmter Grenzen.

Nicht alles ist einfach, also sei hart

Du sollst Anfänger zwar zum Zaubern animieren und ihnen Erfolgserlebnisse bescheren, aber deswegen müssen unerfahrene Charaktere nicht eben mal so in der Lage sein, ganze Gegnerscharen mit einem Spruch auszulöschen, Städte anzuzünden oder beliebig die Gedanken von Kaisern und Königen zu lesen. Wenn du deine Mindestwürfe generell zu einfach ansetzt, hast du spätestens mit erfahrenen Charakteren ein Problem.

Bleib auf deiner Linie

Du solltest deinen Spielern nicht heute diesen und morgen jenen Mindestwurf für den gleichen Spruch nennen. Notiere dir die wichtigsten Mindestwürfe oder zumindest die Schwierigkeitskategorie des Spruches.

Nutze die Erfahrung alter Hasen

Alle im Anhang aufgeführten Zaubersprüche sind Empfehlungen und so solltest du sie auch verstehen. Trotzdem gibt es einige sogenannte „Standardsprüche“, welche immer wieder angefragt werden. Nutze die vorgefertigten Listen zumindest für solche Sprüche und die speziellen Magiebereiche wie *Binden* und *Beschwören*, denn du gibst damit deinen Spielern Sicherheit und erleichterst dir die Arbeit. Viele der Sprüche des Anhangs sind in jahrelangen Kampagnen entstanden und haben sich bewährt.

Benutze Standardsprüche für NSC

Verwende für die Zauberer unter deinen Nichtspielercharakteren die Sprüche des Anhangs und überlasse die innovativen Ideen deinen Spielern. Es ist schon schwer genug, eine ganze Spielwelt zu simulieren und dutzende von NSC zu führen und zu verwalten, da müssen sich deine Magier nicht auch noch ständig neue Zauber ausdenken. Bei wichtigen Figuren der Handlung kannst du eine Ausnahme machen, solltest dir besondere Sprüche oder Rituale aber vor der Abenteuerausstellung überlegen. Bedenke, dass neue, innovative Sprüche deiner Spieler irgendwann zu Standardsprüchen werden und damit deinen Magiern zur Verfügung stehen.

Manipuliere deine Würfe

Würfel verdeckt, wenn deine Zauberer Magie anwenden und nimm es mit dem Ergebnis nicht so genau. Sind deine Spieler unterfordert, klappen die Sprüche, andernfalls kann schon mal ein „sicherer“ Spruch schiefgehen. Achte darauf, dass die **Kraft** der gegnerischen Sprüche (also der Mindestwurf für Psi-Widerstand) nicht zu hoch ist, außer du möchtest für den Fortlauf der Handlungen keine erfolgreichen Widerstandswürfe.

Habe keine Angst vor Formeln

Bei den Beispielsprüchen wird der MW durch Formeln dargestellt. Dies hat folgende Gründe: Jeder Spruch ist, wie du wahrscheinlich bereits gelesen hast, eher eine Spruchklasse und umfasst normalerweise ganze Spruchlisten aus anderen Regelsystemen. Alle Formeln sind sehr einfach aufgebaut und benötigen normalerweise nur Additionen

und einfache Multiplikationen. Gelegentlich muss ein Wert durch zwei geteilt werden, kompliziertere Formeln werden stets durch Tabellen erläutert.

Alles ist möglich, aber...

Du musst dir darüber klar sein, dass die Grundregeln jeden denkbaren magischen Effekt zulassen. Was du nicht willst, kannst du weglassen! Du hast die Macht dazu.

Nimm bei Sprüchen keinen moralischen Standpunkt ein

Kein Zauber sollte ausschließlich vom Standpunkt des Zaubersnden aus betrachtet werden. Bewertungen wie „gut“, „böse“ oder „gegnerisch“ und „freundlich“ sind extrem schwammig und eignen sich nicht als Formulierung für Zaubersprüche.

Beispiel: Es sollte nicht möglich sein, per Magie „Geheimtüren“ oder „Fallen“ zu erkennen, da diese nur für die Charaktere geheim oder gefährlich sind. Der korrekte Spruch wäre in diesem Fall **Formen erkennen**. Es gibt grundsätzlich keine „böse“ oder „gute“ Gesinnung, außer das Szenario sieht dies explizit vor. Deine Spieler können also keine „Feinde“ oder „Freunde“ per Magie erkennen. In diesem Fall würden wohl die Zaubersprüche **Gefühle** oder **Gedanken lesen** weiterhelfen.

So wenig Diskussion wie möglich

Du wirst es nicht immer leicht haben. Du musst bei ungewöhnlichen Zaubereien einen MW definieren und dich gleichzeitig gegen die Spieler wehren, für die der MW natürlich immer zu hoch ist. Lass auch mal mit dir reden! Größere Diskussionen sollten aber an das Ende der Spielsitzung verlagert werden.

1.2 Berechnungshilfen

1.2.1 Schwierigkeitsgrad

Sehr oft reicht schon der erste Gedanke beim Hören einer Spruchidee wie „das ist aber schwierig“, um eine Idee für den ungefähren Mindestwurf zu bekommen.

Zaubersprüche und Mindestwürfe	
Simple	8..12
Einfach	13..17
Mittel	18..23
Schwierig	24..31
Schwer	32..41
Unmöglich	42+

1.2.2 Richtlinien

- Zaubersprüche, die aufrechterhalten werden, können niedrigere MW haben.
- Zauber, deren Ausführung aufwendig erscheint (Heilung, Hypnose), sollten mindestens als Minutenzauber definiert werden.
- Zauber, gegen die das Opfer einen Widerstandswurf hat, können etwas leichter sein.
- Sprüche mit gravierenden Auswirkungen (z.B. potentiell tödliche Sprüche) sollten einen höheren MW haben, gerade, wenn es sich um indirekte Sprüche handelt (dem Opfer also kein Widerstandswurf zusteht).
- Zauber, die mehrere Ziele angreifen oder manipulieren oder sogar großflächig wirken, sollten höhere Mindestwürfe haben.
- Normalerweise ist eine direkte Sichtlinie zum Ziel des Zaubers erforderlich. Wird ein Ziel außerhalb der Sichtweite manipuliert, steigt der Mindestwurf.
- Zaubermindestwürfe sollten prinzipiell nicht niedriger sein als ein Fertigkeitmindestwurf, der zum gleichen Effekt führt (z.B. Schlösser öffnen).

1.3 Spruchformat

In der Spruchliste wird das folgende Format benutzt, welches hier erläutert wird:

Mindestwurf	$12 + RW^2 + GEW / TRK$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Gewicht (in kg)

1.3.1 Mindestwurf

Eine Formel bzw. Mindestwurfempfehlung. Alle Variablen der Formel außer der Reichweite (RW) werden in der entsprechenden Beschreibung erklärt. Die Reichweite (RW) wird im Kapitel *Psi* vorgestellt, hier nur kurz: Reichweite N ist $N \cdot PSI$ Meter.

Beispiel: Bei einer Formel von $10 + RW$ wird die Reichweite linear angerechnet, eine zweifache RW würde also +2 bedeuten. Sehr oft taucht die Reichweite auch quadratisch auf ($15 + RW^2$), in diesem Fall würde zweifache Reichweite +4 bedeuten.

1.3.2 Zauberdauer

Zauberdauer	
Typ	Dauer
Sofortiger Zauber	Sofort bei Initiativergebnis
Rundenzauber	Psi-Kosten in Runden
Minutenzauber	Psi-Kosten in Minuten
Stundenzauber	Psi-Kosten in Stunden
Tagezauber	Psi-Kosten in Tagen

1.3.3 Wirkungsdauer

Hier wird zwischen **permanent** und **aufrechterhalten** unterschieden.

1.3.4 Widerstandswurf

Es gibt drei Möglichkeiten: **Ja**, **Empfohlen** und **Nein**. Letzteres kennzeichnet indirekte Zauber oder Zauber, gegen die ein Widerstand nicht sinnvoll ist (z.B. Heilung).

Bei Sprüchen mit „empfohlenem“ Widerstandswurf ist umstritten, ob es sich um direkte oder indirekte Zauber handelt (kann man einem Feuerball ausweichen oder wehrt man in unterbewusst ab?).

Charaktere haben im Übrigen jederzeit die Möglichkeit, auf den Widerstandswurf zu verzichten, wenn sie möchten, dass ihr Charakter von einem Effekt betroffen wird.

1.3.5 Spezialisierung

Hierbei handelt es sich um den Hauptaspekt des Spruches, welcher bei einer Spezialisierung ab 60% benutzt wird.

Beispiel: Unter dem Spruch **Elementball** taucht als Spezialisierung der Begriff **Schaden** auf.

1.4 Spruchliste nach Magiebereichen

Fertigkeit	Abkürzung
Beschwören (Spezialbereich)	Bes
Bewegung	Bew
Binden (Spezialbereich)	Bin
Dimension (Spezialbereich)	Dim
Elemente	Ele
Empathie	Emp
Gegenmagie	Geg
Hypnose	Hyp
Illusion	Ill
Kontrolle	Kon
Körperbewußtsein	Kör
Materietransformation	Mat
Natur	Nat
Regeneration	Reg
Schock	Sch
Telepathie	Tel
Verständnis	Ver
Wahrnehmung	Wah

Auf den darauf folgenden Seiten sind die Zaubersprüche den passenden Magiebereichen zugeordnet. Neben den detaillierten Sprüchen in Tabellenform gibt es auch Zaubersprüche, die nur namentlich, mit einer Kurzangabe und dem ungefähren Schwierigkeitsgrad angegeben sind.

Eingeklammerte Magiebereiche (abgekürzt) in der Titelzeile weisen daraufhin, dass der betreffende Spruch auch über diese Magiebereiche ausführbar ist. Ein → verweist auf den Bereich, unter dem der Zauberspruch erklärt wird.

1.4.1 Beschwören

Spezialbereich: Detaillierte Beschwörungsregeln befinden sich am Ende des Anhangs.

1.4.2 Bewegung

Beweglichkeit erhöhen (→Kör: Attribut erhöhen)

Gegenstand levitieren

Mindestwurf	$12 + RW^2 + GEW / GTK$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Gewicht (in kg)

GEW: Das Gewicht des Gegenstandes in kg. Die Last spielt bei Magie keine Rolle.

Der Zauberer kann einen Gegenstand innerhalb der Reichweite mit maximal PSI Metern pro Runde bewegen. Versucht der Zauberer, das Objekt einem Lebewesen zu entreißen, darf dieses als Gegenmaßnahme einen AW: STR oder GES gegen die Kraft des Spruches durchführen.

Gegenstände ablenken (Ele)

Mindestwurf	$16 + RW^2 + WB^2 + AB^2 + 2 \times GEW$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Winkel der Ablenkung (AB)

WB: Wirkungsbereich, wie Reichweite berechnet.

AB: Winkel der Ablenkung. AB 0 steht wie jede Erhöhung um eins für 10°.

GEW: Das maximal erlaubte Gewicht jedes Gegenstandes in kg.

Gegenstände, welche mit einer **hohen** Geschwindigkeit (nahezu alle Projektile oder Wurfaffen fallen darunter) in den Wirkungsbereich eintreten, werden abgelenkt. Diese Ablenkung geschieht allerdings so zufällig, dass überprüft werden muss, ob andere Wesen im Wirkungsbereich getroffen werden.

Elemente: Ein ähnlicher Effekt ist durch Luftwirbel zu erzielen, der MW sollte allerdings höher liegen.

Spruchdesigner: Donaldinho Pustebume

Gegenstände schleudern

Mindestwurf	$15 + RW^2 + N^2 + 2 \times GEW$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	ja (falls Lebewesen der Fokus)
Spezialisierung	Anzahl Gegenstände (N)

N: Die maximal erlaubte Anzahl der gleichzeitig geschleuderten Gegenstände pro Runde.

GEW: Das maximal erlaubte Gewicht jedes Gegenstandes in kg.

Der Anwender dieses Spruches kann pro Runde bis zu N Gegenstände auf ein fokussiertes Ziel schleudern. Es können sowohl Lebewesen als auch Objekte zum Fokus gemacht werden, das Ziel muss jedoch während des Zaubervorgangs unwiderruflich festgelegt werden.

Spruchdesigner: Donaldinho Pustebume

Lähmen (Sch)

Mindestwurf	$27 + RW^2 + \text{Modifikationen}$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	ja
Spezialisierung	Art (Mensch, Elf, Hund, Pferd etc.)

Modifikationen:

Opfer soll steif oder schlaff werden.....+4

Opfer soll stehenbleiben (wenn steif).....+2

Opfer kann nicht mehr sprechen.....+6

Wird der gewünschte Zustand des Opfers nicht vorher spezifiziert, besteht jeweils eine 50%-Chance auf steif oder schlaff. Im steifen Zustand gibt es ebenfalls eine 50%-Chance, dass das Opfer stehenbleibt.

Spruchdesigner: Stoffel

Lebewesen levitieren

Mindestwurf	$17 + RW^2 + GEW / GTK$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	ja
Spezialisierung	Gewicht (in kg)

GEW: Das Gewicht des Lebewesens plus seine Ausrüstung in kg.

Der Zauberer kann ein Lebewesen innerhalb der Reichweite (auch sich selbst) mit maximal PSI Metern pro Runde bewegen.

Magische Hand

Mindestwurf	$14 + RW^2 + \text{Stufe} + \text{Modifikationen}$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	ja (falls auf Lebewesen angewandt)
Spezialisierung	Fertigkeit (Schlösser öffnen, Ringen)

Stufe: Die maximale einsetzbare Fertigungsstufe.

Modifikationen:

Keine Sichtlinie.....+10

Werkzeug wird mitbewegt (Schlösser öffnen).....+2

Einsatz der zweiten Hand.....+3

Zauberer bewegt die Hände.....90% MW

Dieser Spruch ermöglicht den Einsatz einer magischen

Hand an einem anderen Ort. Dabei darf genau eine Fertigkeit benutzt werden, um z.B. Schlösser zu entwerfen (*Fingerfertigkeit*), Schlösser zu öffnen oder waffenlos anzugreifen. Fertigkeitswürfe auf die benutzte Fertigkeit sind natürlich zusätzlich erforderlich.

Spruchdesigner: Stoffel

Schnelligkeit erhöhen (→Kör)**Schnelligkeit senken**

Mindestwurf	$12 + RW^2 + AB/2$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	ja
Spezialisierung	Schnelligkeitsabzug (AB)

AB: Der Abzug auf den Schnelligkeitswert des Opfers.

Das Ziel wird nicht in seinen Aktionen oder seiner Beweglichkeit eingeschränkt. Die aktuelle Schnelligkeit des Ziels wird verringert.

Schutzschild

Mindestwurf	$12 + RW^2 + N^2$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Höhe der Parade (N)

N: Parade des Schildes

Der Zauberer erschafft einen unsichtbaren Schild, den er für sich (RW 0) oder eine andere Person innerhalb seiner Reichweite mit Stufe N als einmalige Parade pro Runde einsetzen kann. Die Parade kann nicht gegen Fernkampfangriffe eingesetzt werden.

Spruchdesigner: Taman Maltus

Schutzsphäre

Mindestwurf	$24 + RW^2 + N^2$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Schutzstufe (N)

N: Abzug auf Angriffe und Schaden.

Dieser Zauber erzeugt eine Sphäre, die gegen alle physischen Angriffe wirkt. Alle Angriffs- bzw. Schadenswürfe innerhalb der Sphäre werden um N bzw. $N \times 2$ verringert (dies gilt auch für den Zauberer). Bei einem Ringkampf gelten die Abzüge jedoch nicht mehr.

Spruchdesigner: Taman Maltus

Teleportation (Dim)

Mindestwurf	$24 + RW^2 + SW^2 + \text{Mod.}$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	permanent
Widerstandswurf	ja (falls unfreiwillig)
Spezialisierung	Sprungweite (SW)

SW: Sprungweite, wie Reichweite berechnet.

Modifikationen:

Keine Sichtlinie zum Zielpunkt.....	+5
Der Zielpunkt ist unbekannt.....	+15
Jedes weitere teleportierte Lebewesen.....	+2
Mitgenommene Ausrüstung.....	+Last / 25

Ein teleportierter Charakter ist am Zielpunkt für eine Runde aktionsunfähig, wenn ihm nicht ein AW: GST gegen die Kraft des Spruches gelingt.

Spruchdesigner: Kalman Evarus

1.4.3 Binden

Spezialbereich: Detaillierte Bindenregeln befinden sich am Ende des Anhangs.

1.4.4 Dimension

Spezialbereich: Detaillierte Dimensionsregeln befinden sich am Ende des Anhangs.

1.4.5 Elemente**Blenden**

Mindestwurf	$12 + RW^2 + N^2$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	permanent
Widerstandswurf	ja
Spezialisierung	Schaden (N)

N: Die Anzahl der Schadenswürfel.

Der Zauberer erzeugt ein blendendes Licht direkt vor den Augen seines Opfers. Je nach Entfernung können aber auch Freunde oder Unbeteiligte von einem Blendeffekt betroffen sein. Der Zauberer selbst ist nicht betroffen. Der Schaden wird von der Sehkraft eines Geblendeten abgezogen. Wird die Sehkraft eines Opfers auf 0 oder weniger reduziert, so ist dieses geblendet und gilt als aktionsunfähig. Die Sehkraft regeneriert sich mit 1w Punkten am Ende jeder Kampfrunde, die Runde des Zaubers nicht eingeschlossen. Lebewesen mit einer Sehkraft von 0 oder weniger können nicht erneut von dem Zauber betroffen werden. Das Hauptopfer des Zaubers bekommt den vollen Schaden ab, während sich mit ihm im Nahkampf befindliche Wesen 1w Schaden weniger erhalten und alle anderen Wesen, die in Richtung des Effektes blicken, 2w weniger Schaden.

Spruchdesigner: Galion

Elementball

Mindestwurf	$17 + RW^2 + N^2 + \text{Radius}^2$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	permanent
Widerstandswurf	empfohlen
Spezialisierung	Schaden (N)

N: Die Anzahl der Schadenswürfel.

Radius: Der Explosionsradius des Balles in Metern. Der Mittelpunkt muss innerhalb der Reichweite liegen.

Je nach verwendetem Element gibt es andere Auswirkungen. **Eis**, **Erde** und **Feuer** verursachen normalen Schaden, gegen den Rüstungsschutz hilft (Trefferzone wird wie beim Angriffswurf im Kampf ermittelt). Objekte können betroffen sein. **Wasser (MW – 2)** wird identisch behandelt, macht aber nur Schockpunkteschaden. Mit **Luft** wird ein Luftwirbel der Windstärke $N \times 3$ (9 ist Sturm, 12 ist Orkan) erzeugt, was dazu führen kann, dass Objekte weggeweht werden, Lebewesen hinfallen oder sogar weggeschleudert werden.

Elementfläche erzeugen (Mat)

Mindestwurf	$10 + RW^2 + 2 * QM$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	permanent (aufrechterhalten)
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Größe der Fläche (QM)

QM: Die betroffene Fläche in Quadratmetern.

Der Zauberer erschafft aus dem Nichts eine Fläche des gewählten Elements. Die äußeren Umstände werden, sofern möglich und der Spruch nicht aufrechterhalten wird, diese Fläche nach einiger Zeit wieder in den Ursprungszustand versetzen (Eis schmilzt, Wasser fließt ab, Feuer verglüht). Grundsätzlich verursacht eine Elementfläche keinen Schaden (auch Feuer nicht), außer bei kleinen Lebewesen oder Objekten, die gegen das Element besonders anfällig sind. Es ist aber möglich, dass Seiteneffekte auftreten, so könnte z.B. eine Feuerfläche größeren Ausmaßes eine trockene Savanne mit einem rasenden Buschfeuer überziehen.

Materietransformation: Der Zauber dauert **Runden** und das vorhandene Element muss transformiert werden. Dabei sind die Umwandlungen Wasser ↔ Feuer, Wasser ↔ Erde, Luft ↔ Eis, Luft ↔ Erde und Feuer ↔ Eis schwerer, was den Mindestwurf um fünf erhöht.

Elementstrahl

Mindestwurf	$15 + RW^2 + N^2$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	permanent
Widerstandswurf	empfohlen
Spezialisierung	Schaden (N)

N: Die Anzahl der Schadenswürfel.

Mit diesem Spruch kann nur ein einzelnes Ziel angegriffen werden. Es sind gezielte Angriffe auf Trefferzonen möglich (Abzüge auf den Angriffswurf siehe Kampfregele). Je nach verwendetem Element gibt es andere Auswirkungen. **Eis**, **Erde** und **Feuer** verursachen normalen Schaden, gegen den Rüstungsschutz hilft (Trefferzone wird wie beim Angriffswurf im Kampf ermittelt). Objekte können betroffen sein. **Wasser (MW – 2)** wird identisch behandelt, macht aber nur Schockpunkteschaden. Mit **Luft** wird eine Böe der Windstärke $N \times 3$ (9 ist Sturm, 12 ist Orkan) erzeugt, was dazu führen kann, dass ein Objekt weggeweht wird oder ein Opfer hinfällt oder sogar weggeschleudert wird.

Elementvolumen erzeugen (Mat)

Mindestwurf	$15 + RW^2 + 20 * CM$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	permanent (aufrechterhalten)
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Größe des Volumens (CM)

CM: Das betroffene Volumen in Kubikmetern.

Das kleinstmögliche Elementvolumen ist $CM = 1/20 m^3$, was z.B. einer Platte von $1 m \times 1 m \times 5 cm$ entspricht. Der Zauberer erschafft aus dem Nichts ein Volumen des gewählten Elements. Die äußeren Umstände werden, sofern möglich und der Spruch nicht aufrechterhalten wird, dieses Volumen nach einiger Zeit wieder in den Ursprungszustand versetzen. Im Gegensatz zur Elementfläche kann z.B. ein Feuervolumen massiven Schaden bei allen Objekten oder Wesen verursachen, welche es durchqueren.

Materietransformation: Siehe die Anmerkungen des Spruches **Elementfläche erzeugen**.

Elementwalze

Mindestwurf	$13 + RW^2 + N^2 + 2 \times (L+H) + SCH/3 + Mod.$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	permanent
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Schaden (N)

N: Die Anzahl der Schadenswürfel.

L: Die Länge der Walze in Metern (halber Meter ist kleinste Einheit)

H: Die Höhe der Walze in Metern (halber Meter ist kleinste Einheit)

SCH: Die Geschwindigkeit der Walze pro Runde.

Modifikationen:

Halbkreis+0

Ganzkreis, Viertelkreis.....+2

Achtelkreis.....+4

Der Zaubernde erzeugt eine halbkreisförmige Walze um sich herum, die bis zur maximalen Reichweite über den Boden rollt. Er kann den Ausbreitungsgrad, die Geschwindigkeit, Länge und Höhe der Walze bestimmen. Zu beachten ist, dass die Walze je nach Werten einfach übersprungen oder umgangen werden kann. **Luft- und Wasserwalzen** richten nur Schockpunkteschaden an, sind dafür aber doppelt so schnell.

Spruchdesigner: Arandor

Elementwerfer

Mindestwurf	$25 + RW^2 + N^2$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten (PSI Sekunden)
Widerstandswurf	empfohlen
Spezialisierung	Schaden (N)

N: Die Anzahl der Schadenswürfel pro Runde.

Die Wirkungsdauer von PSI Sekunden wird zu Kampfrunden gerundet, eine Verlängerung des Zaubers ist **nicht** möglich. Dieser Zauber ist ein aufrechterhaltener Elementstrahl und erzeugt einen permanenten Strahl vom Finger des Zaubernenden zum Opfer. Bewegt sich dieses nach dem ersten Treffer oder befindet sich in einem Nah-

kampf, muss der Zauberer einen Fertigkeitswurf *Elemente* (ohne PSE) gegen einen MW von 15 machen. Die üblichen Modifikationen für Fernkampf (nicht die Reichweite) gelten. Begibt sich das Ziel in Deckung, kann es nicht getroffen werden. Die Änderung des Ziels erfordert ebenfalls einen Fertigkeitswurf *Elemente*, sonst verliert der Zauberer eine Runde. Einmal eingesetzte PP beim Widerstandswurf eines Opfers gelten auch für jede weitere Runde (der Wurf auf PSW muss jedoch neu durchgeführt werden). Je nach Element wird der Spruch übrigens anders bezeichnet: Flammenwerfer, Wasserwerfer, Sandstrahler, Turbofön und Schneekanone.

Spruchdesigner: Taman Maltus

Licht (Nat)

Mindestwurf	$12 + RW^2 + Intensität^2$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Intensität

Intensität: Bei Wert 0 handelt es sich um Kerzenlicht, ab Wert 4 um grellen Lichtschein.

Der Zauberer erzeugt ausgehend von ihm als Quelle Licht innerhalb seiner Reichweite, welches natürlich durch feste Stoffe wie Wände begrenzt wird. Über *Natur* gesprochen, handelt es sich um Sonnenlicht (welches bei geringer Intensität nicht ausreicht, um Vampiren Schaden zuzufügen, höchstens sie abzuhalten).

Stillesphäre

Mindestwurf	$10 + Radius^2 + N / 2$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Dämpfung (N)

Radius: Der Radius der Sphäre in Metern.

N: Der Abzug auf den AW: HRV.

Der Magier erzeugt um sich herum eine Luftblase, die Geräusche in beide Richtungen dämpft. Der Wert N wird bei einem AW: HRV abgezogen.

1.4.6 Empathie**Du hast alle Zeit der Welt**

Mindestwurf	$10 + N^2 + Modifikationen$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Beruhigungswert (N)

N: Beruhigungswert, um negative Modifikationen des Ziels auszugleichen.

Modifikationen:

Berührungsauber.....+0

Pro Meter Entfernung.....+2

Zauberer hat Fertigkeit der Aufgabe nicht.....+2

Der Zauberer versucht ein Lebewesen so zu beruhigen, dass es eine schwierige Aufgabe unter Zeitdruck besser bewältigen kann. Das Ziel kann durch diesen Zauber niemals einen Bonus erhalten, es können nur negative Modifikationen aufgrund von Zeitdruck ausgeglichen werden

(z.B. Nachlademodifikationen). Verletzungsauswirkungen oder Auswirkungen aufgrund geistiger Erschöpfung können somit nicht ausgeglichen werden. Der Zauberer kann die Beruhigung auf sich selbst sprechen.

Spruchdesigner: Galion

Gefühle erkennen

Mindestwurf	8 + RW ² + GS + Modifikationen
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	ja
Spezialisierung	Gefühlsstufe (GS)

GS: Die Erkennbarkeit des Gefühls.

Mitleid, Unmut.....	+10
Belustigung, Furcht.....	+9
Misstrauen, Überforderung.....	+8
Beruhigung, Amüsement.....	+7
Verzückung, Hilflosigkeit.....	+6
Aggressivität, Angst.....	+5
Ablehnung, Vertrauen.....	+4
Freude, Glück.....	+3
Verzweiflung, Panik.....	+2
Hass, Liebe.....	+1
Modifikationen:	
Stärkstes Gefühl einer Gruppe erkennen.....	+0
Gefühle einer näher bekannten Person erkennen.....	+2
Gefühle einer beliebigen Person erkennen.....	+5

Bei einzelnen Personen kann der Zauberer alle Gefühle bis zur gewählten Gefühlsstufe erkennen. Bei Gruppen wird immer das stärkste gemeinsame Gefühl erkannt.

Gefühle senden

Mindestwurf	6 + RW + Modifikationen
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	ja
Spezialisierung	Reichweite

Modifikationen:

An alle Personen in Reichweite.....	+0
An eine Person / Gruppe in Reichweite.....	+2
Empfänger nicht näher bekannt.....	+5

Mit diesem Spruch werden die aktuellen Gefühle des Zauberers an den/die Empfänger gesendet, deren Gefühle werden dadurch nicht direkt manipuliert (siehe dazu **Gefühle vermitteln**). Da **Gefühle senden** leichter als **Gedanken senden** ist, reicht dieser Spruch oft schon aus, um Freunde davon in Kenntnis zu setzen, dass man in Schwierigkeiten steckt.

Gefühle unterdrücken

Mindestwurf	13 + RW ² + GS
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	ja
Spezialisierung	Gefühlsstufe (GS)

GS: Die maximal unterdrückte Gefühlsstufe (Siehe die Tabelle bei **Gefühle vermitteln**).

Der Zauberer kann seine oder die Gefühle einer anderen Person unterdrücken, so dass keinerlei Gefühlsregung nach außen dringt. Die erfolgreiche Anwendung von *Psy-*

chologie wird dadurch automatisch verhindert. Der Zauber **Gefühle erkennen** liefert höchstens die Information, dass Gefühle unterdrückt werden, wenn damit die **Kraft** des Spruches erreicht wird.

Gefühle vermitteln

Mindestwurf	13 + RW ² + GS (+ GS2) + Mod.
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	permanent (aufrechterhalten)
Widerstandswurf	ja
Spezialisierung	Gefühlsstufe (GS)

GS: Die Bedeutung des Gefühls.

Mitleid, Unmut.....	+1
Belustigung, Furcht.....	+2
Misstrauen, Überforderung.....	+3
Beruhigung, Amüsement.....	+4
Verzückung, Hilflosigkeit.....	+5
Aggressivität, Angst.....	+6
Ablehnung, Vertrauen.....	+7
Freude, Glück.....	+8
Verzweiflung, Panik.....	+9
Hass, Liebe.....	+10
Modifikationen:	
Auf alle Personen in der Reichweite.....	+7
Auf eine bestimmte Gruppe in Reichweite.....	+10

Der Wert GS wird benutzt, wenn das Ziel gefühlsmäßig relativ ausgeglichen ist. Soll ein vorhandenes Gefühl in ein widerstrebendes Gefühl umgewandelt werden, werden beide GS-Werte auf den MW addiert. Beispielsweise würde es +20 bedeuten, Hass in Liebe zu verwandeln. Bei Verstärkung von Gefühlen wird nur die Differenz addiert, ein ängstliches Opfer in Panik zu stürzen gäbe +3.

Schock: Es können nur Furcht, Angst und Panik vermittelt werden.

Liebeszauber

Mindestwurf	28 + RW ² + Modifikationen
Zauberdauer	Stunden
Wirkungsdauer	permanent
Widerstandswurf	ja
Spezialisierung	Schwierigkeit der Beziehung (Mod.)

Modifikationen:

Opfer mag Person (des Begehrens).....	+0
Opfer kennt Person.....	+4
Opfer kennt / mag Person nicht.....	+8
Opfer hat andere sexuelle Orientierung.....	+12
Opfer hasst die Person.....	+16
Opfer ist ein Mann ¹	-4

Bei diesem Zauber geht es nicht um die eher diffuse Vermittlung von Liebe wie unter **Gefühle vermitteln** beschrieben, sondern um romantische Liebe, verbunden mit sexueller Anziehung. Da die meisten Opfer selten stundenlang ausharren, bis der Magier seinen Spruch vollendet hat, wird ein Liebeszauber meistens gebunden (aus historischen Gründen oft als Trank).

Tierfreundschaft (→Nat)

¹ Ja, das ist ein Scherz!

1.4.7 Gegenmagie

Antimagiesphäre

Mindestwurf	$12 + \text{Radius}^2 + N^2$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Radius

Radius: Der Radius der Sphäre in Metern.

N: Die Anzahl der Widerstandswürfel.

Jeder **aufrechterhaltene** Zauber (außer denen des Zaubers), welcher in die Sphäre eindringt oder sich in ihr befindet, kann aufgelöst werden. Dazu würfelt der Magier mit seinem Wert $\text{PSW} + N \times w$ gegen die **Kraft** des anderen Zauberspruches.

Artefakt bannen

Mindestwurf	$5 + \text{RW}^2 + \text{Macht}$
Zauberdauer	Stunden
Wirkungsdauer	permanent
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Macht

Macht: Die Macht des Artefaktes ist das Ergebnis des Bindenwurfes bei der Herstellung.

Bei einem Erfolg ist das Artefakt komplett gebannt. Bei einem Misserfolg ist erst dann ein weiterer Versuch erlaubt, wenn der Zauberer *Gegenmagie* oder *PSE* verbessern konnte. Bei einem Patzer kann der Zauberer dieses Artefakt niemals bannen. **Permanente Artefakte** zu bannen erfordert zusätzlich besondere Rituale oder Bedingungen, dies liegt im Ermessen des Spielleiters.

Dämon / Elementar / Geist bannen (Bes, Ele, Nat)

Mindestwurf	$\text{RW}^2 + \text{Macht}$
Zauberdauer	Runden
Wirkungsdauer	permanent
Widerstandswurf	nein (Naturgeister: ja)
Spezialisierung	Typ des Wesens

Macht: Die Macht des Wesens ist das Ergebnis des Beschwörenwurfes.

Es handelt sich um drei verschiedene Sprüche, welche hier wegen identischer Regeln zusammengefasst wurden. Dämonen und Geister können auch über *Beschwören*, Elementarwesen über *Elemente* und Naturgeister über *Natur* gebannt werden. Details siehe *Beschwören*.

Gedankenschild (Tel)

Mindestwurf	$14 + \text{RW}^2 + N + \text{Per}^2$
Zauberdauer	Minuten
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Schutzstufe (N)

N: Der Bonus auf den Widerstandswurf.

Per: Die Anzahl der Lebewesen, die den Bonus erhalten sollen.

Ein Gedankenschild schützt nur gegen Magie, welche den Geist eines Wesens lesen oder beeinflussen möchte. Der Zauberer erhält durch das Aufrechterhalten dieses Spruches keine negative Modifikation auf Widerstandswürfe.

Gegenmagiefeld (Wah)

Mindestwurf	$6 + \text{Radius}^2 + \text{Modifikationen}$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Radius

Radius: Der Radius des Feldes in Metern.

Modifikationen:

Magiebereich erkennen.....+4

Kraft des Spruches erkennen.....+4

Der Magier spannt eine Art Wahrnehmungsfeld auf, welches ihm sofort alle Sprüche anzeigt, welche in den Bereich hinein gezaubert werden. Hat der Zauberer dann noch eine Handlung, kann er Gegenmaßnahmen ergreifen. Dieser Spruch ist **kein** vollwertiges **Magie erkennen**, da nur sofortige Sprüche in einem engen Bereich erkannt werden. Das **Gegenmagiefeld** verursacht **keine Ablenkung** auf andere Gegenmagiesprüche.

Zauberabwehr

Mindestwurf	$10 + \text{Kraft}/2$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	permanent
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Magiebereich

Kraft: Die Kraft des ankommenden Zaubers.

Um diesen Spruch anwenden zu können, muss **Gegenmagiefeld** oder **Magie erkennen** aufrechterhalten werden. Der Ablenkungsmodifikator dieser Sprüche wird jedoch nicht beachtet. Für die Anwendung wird eine Abwartebehandlung benötigt. Gelingt die Zauberabwehr, funktioniert der angewandte Zauber nicht. Misslingt der Wurf, haben alle Opfer immer noch ihren Widerstandswurf.

Zauberreflektion

Mindestwurf	$10 + \text{Kraft}$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	permanent
Widerstandswurf	ja
Spezialisierung	Magiebereich

Kraft: Die Kraft des ankommenden Zaubers.

Es gelten die gleichen Regeln wie unter **Zauberabwehr**. Gelingt die Zauberreflektion, wird der Spruch (wenn dies sinnvoll möglich ist) gegen den Absender eingesetzt, der natürlich einen Widerstandswurf dagegen machen darf.

Spruchdesigner: Arandor

Verbergen

Mindestwurf	$12 + \text{RW}^2 + \text{Modifikationen}$
Zauberdauer	Minuten
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Ziel (Modifikationen)

Modifikationen:

Objekt+0

Lebewesen.....+2

Magisches Objekt oder aufrechterhaltener Zauber.....+5

Gebiet+10

Eine Person, Gegenstand oder Gebiet wird magisch verborgen. Damit ist es durch Wahrnehmungszauber nicht mehr automatisch aufzufinden. Wendet ein anderer Zauberer einen Wahrnehmungsspruch an, muss er die **Kraft** des Verbergenszaubers erreichen, um den Schleier zu durchschauen. Ansonsten nimmt er an dieser Stelle nichts wahr.

I.4.8 Hypnose

Allgemeine Bemerkungen:

Hypnosezauber dauern normalerweise länger, hinterlassen dafür aber einen weitaus tieferen Eindruck. Abgeschlossene Hypnosezauber können z.B. **nicht** durch **Magie erkennen** entdeckt werden, dazu ist **Hypnose erkennen** (oder in eingeschränkter Form *Psychologie*) nötig. Eine Hypnose kann auch nur durch eine Gegenhypnose oder durch besondere Ereignisse aufgehoben werden.

Antihypnose

Mindestwurf	$16 + RW^2 + 3 \times \text{Tiefe}$
Zauberdauer	Runden
Wirkungsdauer	permanent
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Tiefe

Tiefe: Der in *Gedächtnis manipulieren* spezifizierte Tiefenwert.

Mit dieser trickreichen Hypnose wird das Ziel vor weiteren Hypnos bis zur gewählten Tiefe geschützt. Außerdem sind Zauberer von Folgehypnos der Meinung, dass ihre Hypnose funktioniert hat, zumindest solange, bis ihr „Opfer“ mitspielt. Antihypnose kann nur durch **Hypnose erkennen** entdeckt und anschließend mit **Gegenhypnose** aufgehoben werden.

Fertigkeit vergessen lassen

Mindestwurf	$12 + RW^2 + 2 \times N + \text{Mod.} + \text{Dauer}^2$
Zauberdauer	Runden
Wirkungsdauer	permanent (temporär)
Widerstandswurf	ja
Spezialisierung	Fertigkeitsstufenverlust (N)

N: Die Höhe des Verlustes an Fertigkeitsstufen.

Modifikationen:

Zufällige Fertigkeit aus einem Fertigkeitsbereich.....	+0
Fertigkeit genau spezifizieren.....	+3
Zauberer kann spezifizierte Fertigkeit nicht.....	+2
Dauer:	
Opfer vergisst für PSI Runden.....	0
Opfer vergisst für PSI Minuten.....	1
Opfer vergisst für PSI Stunden.....	2
Opfer vergisst für PSI Tage.....	3
Opfer vergisst für PSI Wochen.....	4
Opfer vergisst für PSI Monate.....	5
Opfer vergisst für PSI Jahre.....	6
Opfer vergisst Fertigkeit für immer.....	7

Der Zauberer kann ein anderes Lebewesen Fertigkeitsstufen vergessen lassen. Wird die Fertigkeit unter Stufe 0 reduziert, gilt sie als nicht mehr erlernt. Die Fertigkeiten *PSW* und *PSE* können nicht betroffen werden. Der Zauberer kann bei der Anwendung wählen, ob er eine zufällige Fertigkeit aus einem Fertigkeitsbereich oder eine spezifizierte Fertigkeit des Opfers beeinträchtigt. Im ersten Fall

wird irgendeine Fertigkeit des entsprechenden Bereiches zufällig mit Wahrscheinlichkeit proportional zur Stufe ausgedeutet.

Gedächtnis manipulieren

Mindestwurf	$19 + RW^2 + \text{Tiefe}^2$
Zauberdauer	Runden
Wirkungsdauer	permanent
Widerstandswurf	ja
Spezialisierung	Tiefe

Tiefe:

Ultrakurzzeitgedächtnis.....	1
Kurzzeitgedächtnis.....	3
Langzeitgedächtnis.....	5
Unterbewußtsein.....	7

Bei Tiefe sind Zwischenstufen denkbar. Der Zauberer kann mit dem Gedächtnis des Opfers eigentlich alles anstellen (löschen, fälschen, neue Informationen einpflanzen), wenn dies aber nicht sorgfältig und konsistent geschieht, hat das Opfer ständig das Gefühl einer „Lücke“. Aus diesem Grund muss der Zauber normalerweise eine bestimmte Zeit aufrechterhalten werden, in der die Manipulationen vorgenommen werden können. Der Zauber kursiert in Fachkreisen auch unter der Bezeichnung „Blitzdings“.

Gegenhypnose

Mindestwurf	$5 + RW^2 + \text{Kraft}$
Zauberdauer	Minuten
Wirkungsdauer	permanent
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Kraft

Kraft: Die Kraft des Hypnosezaubers.

Um eine Hypnose aufzuheben, muss zuerst der Spruch **Hypnose erkennen** erfolgreich gezaubert werden.

Handlungen bestimmen

Mindestwurf	$24 + RW^2 + \text{Tiefe}^2$
Zauberdauer	Minuten
Wirkungsdauer	permanent
Widerstandswurf	ja
Spezialisierung	Tiefe

Tiefe:

Opfer wird gewöhnliche Handlungen begehen.....	0
Ungewöhnliche Handlungen.....	1
Widerstrebende Handlungen.....	2
Grob widerstrebende Handlungen.....	3
Extrem widerstrebende Handlungen.....	4

Was eine ungewöhnliche oder sogar widerstrebende Handlung ist, hängt nur vom normalen Verhalten des Opfers ab. Eine extrem widerstrebende Handlung wäre z.B. das Töten einer geliebten Person.

Hypnose erkennen

Mindestwurf	$15 + RW^2 + 2 \times \text{Tiefe}$
Zauberdauer	Minuten
Wirkungsdauer	permanent
Widerstandswurf	ja (Teil der Hypnose)
Spezialisierung	Tiefe

Tiefe: Der in *Gedächtnis manipulieren* spezifizierte Tiefenwert.

Der Magier erkennt alle Hypnosen bis zu der von ihm gewählten Tiefe (mit Tiefe 7 also eigentlich alles).

I.4.9 Illusion

Allgemeine Bemerkungen:

Illusionen gaukeln den Opfern Dinge vor, die überhaupt nicht oder in dieser Form nicht existieren. Bei einem Verdacht auf Illusion darf der Betroffene einen Widerstandswurf durchführen. Ein Verdacht entsteht, wenn die Illusion irgendwie „auffällt“ oder ein AW: <Sinn> gegen die Kraft der Illusion gelingt. Illusionen wirken auf die fünf Sinne *Sehkraft* (Bild), *Hörvermögen* (Ton), *Geruchssinn* (Geruch), *Geschmackssinn* (Geschmack) und *Tastsinn* (Fühlen). Diese werden **Komponenten** genannt. Geschmacks- und Tastillusionen sind wesentlich schwieriger.

Illusion (allgemein)

Alle Illusionssprüche werden hier unter einer Formel zusammengefaßt, sind aber in einzelne Sprüche der folgenden Art unterteilt:

Sehillusion, Hörillusion, Geruchstillusion, Geschmackstillusion, Tastillusion, 2-Komponenten-Illusion, 3-Komponenten-Illusion, 4-Komponenten-Illusion, 5-Komponenten-Illusion (Komplettillusion).

Mindestwurf	$5 + RW^2 + \text{Größe} + \text{Modifikationen}$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	ja (bei Verdacht)
Spezialisierung	Größe

Größe: Die Komplexität der Illusion.

Amulett	0
Waffe	2
Möbelstück	4
Person	6
Personengruppe	8
Zimmer	10
Modifikationen:	
Sehen, Hören, Riechen	+5
Tasten, Schmecken	+10
Unbewegt	+0
Bewegt	+5
Variabel	+10
Interaktiv	+20

Eine **unbewegte Illusion** ist fest, unbeweglich und unveränderbar. Beispiele sind die Illusion eines festen Gegenstandes oder ein immer gleiches Geräusch. **Bewegte Illusionen** könnten ein gehender Mensch, sich bewegende Objekte oder ein näherkommendes Geräusch (Pferdegetrappel) sein. **Variable Illusionen** sind eine Art ablaufender Film, veränderbare Geräusche oder Gerüche, welche der Situation angepasst werden können. Auf eine **interaktive Illusion** muß sich der Zaubernde nicht wirklich konzentrieren (auch wenn er sie aufrechterhalten muss), sie verfügt über einen Teil des Bewusstseins des Anwenders und reagiert dementsprechend auf Aktionen der Opfer. Gerade die interaktive Illusion wird gerne in Artefakte (bzw. Räume oder ganze Gebäude) gebunden.

Unsichtbarkeit

Mindestwurf	$14 + RW^2 + N + \text{Mod.}$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	ja (bei Verdacht)
Spezialisierung	Verschleierung (N)

N: Die Verschleierung, welche auf den MW eines AW: <Sinn> addiert wird.

Modifikationen:

Hören, Riechen	+5
Tasten, Schmecken	+10
Aufgenommene Gegenstände werden unsichtbar	+5

Der Mindestwurf, um über einen Sinn einen Unsichtbaren wahrzunehmen ist $25 + N$. Damit wird die Unsichtbarkeit nicht gebrochen, die Position des Magiers fällt aber irgendwie auf (Fußabdrücke, abgebrochener Zweig, Zauberer nimmt Gegenstand auf oder verliert etwas etc.). In einer Aktionsphase muss dieser AW jede Runde neu durchgeführt werden.

Spruchdesigner: Taman Maltus

I.4.10 Kontrolle

Allgemeine Bemerkungen:

Alle Kontrollzauber sind standardmäßig verbal, d.h. der Anwender muss die Befehle hörbar aussprechen. Der Zauber funktioniert aber auch, wenn das Opfer taub ist oder die Sprache des Zaubers nicht beherrscht. Eine verbale Kontrolle kann entweder durch den Spruch **Gedanken senden** oder eine Modifikation von +6 auf den Mindestwurf umgangen werden. Zusätzlich umfasst die **Zeitspanne des Aufrechterhaltens** nur die Differenz der PSI-Attribute zwischen Magier und Opfer (mindestens jedoch eine Minute).

Ablenkung (Sch)

Mindestwurf	$12 + RW^2 + N^2 + \text{Modifikationen}$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	ja
Spezialisierung	Ablenkung (N)

N: Der Malus, den das Opfer während der Wirkungsdauer auf alle Fertigkeitswürfe bekommt.

Modifikationen:

Telepathische Kontrolle	+6
-------------------------------	----

Der Magier verwirrt das Opfer mit widersprechenden Befehlen und Einflüsterungen, so dass sich dieses nicht richtig auf eine Aufgabe konzentrieren kann.

Schock: Der Zauberspruch heißt **Schmerzen**, hat aber den gleichen Effekt und ist **nicht verbal**.

Spruchdesigner: Judas Priest

Befehl erteilen

Mindestwurf	$15 + RW^2 + \text{Modifikationen}$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	permanent (mehrere Runden)
Widerstandswurf	ja
Spezialisierung	Befehl

Modifikationen:

Telepathische Kontrolle	+6
Einfacher Befehl (eine Runde).....	+0
Pro zusätzlicher Runde.....	+3

Der Zauberer erteilt dem Opfer einen einzigen (kurzen) Befehl, den dieses bis zum Ablauf der definierten Runden bzw. mindestens eine Handlung lang befolgt. Es ist nicht möglich, Befehle zu erteilen, welche das Opfer oder seine Mitstreiter offensichtlich gefährden oder gar töten. Einfache Befehle sind „Stehenbleiben!“, „Waffe wegwerfen!“ oder „Hinlegen!“. Ein Befehl über mehrere Runden könnte „Lass das Fallgitter herunter!“ sein. Da sich der Zauberer nicht auf den Spruch konzentriert, darf das Opfer jede Runde versuchen, den Zauber zu brechen, spricht einen neuen Widerstandswurf machen.

Spruchdesigner: Fértulus si drá Prodérius

Handlungen beherrschen

Mindestwurf	24 + RW ² + Modifikationen
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	ja
Spezialisierung	Art (Mensch, Elf, Hund, Pferd etc.)

Modifikationen:

Telepathische Kontrolle	+6
-------------------------------	----

Der Zauberer kann dem Opfer beliebige Handlungen diktieren, wobei deren Ausführung vom Ergebnis des Widerstandswurfs abhängig ist. Sinnlose oder das Opfer gefährdende Aktionen würde dieses nur bei einem kritischen Misserfolg durchführen. Handlungen, welche direkte Aktionen gegen Freunde des Opfers oder Selbsttötung bedeuten würden, würde das Opfer nur bei einem Patzer unternehmen.

I.4.11 Körperbewusstsein

Allgemeine Bemerkungen:

Körperbewusstseinssprüche können nur auf die **körperlichen Attribute des Anwenders** selbst wirken. Körperbewusstseinssprüche können standardmäßig **nicht gebunden** werden (s. Binden).

Attribut erhöhen

Nur die körperlichen Attribute **Stärke**, **Geschicklichkeit** und **Konstitution** können erhöht werden. Für jedes Attribut handelt es sich um einen Spruch („Stärke erhöhen“).

Mindestwurf	12 + 3 × N + Punkte über 20
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Erhöhung (N)

N: Der Wert, um den das Attribut erhöht wird.

Jeder Bonuspunkt, welcher das Attribut über 20 hinaus erhöht, wird zusätzlich auf dem MW angerechnet.

Elementrüstung

Für jedes Element handelt es sich um einen Spruch („Feuerrüstung“).

Mindestwurf	10 + RS ² / 2
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Rüstungsstufe (RS)

RS: Der Schutz gegen das ausgewählte Element.

Erhält ein Charakter Schaden durch ein Element, wird von jedem einzeln gewürfelten Schadenswürfel die Rüstungsstufe abgezogen. Die Bezeichnung „Element“ steht im Übrigen eher für den Typ des Schadens, welcher den Anwender angreift. Feuer bedeutet somit Hitze, Eis steht für Kälte und Wasser z.B. für Säure.

Gift neutralisieren (→Reg)

Heilen von Wunden (→Reg)

Heilen von Schockpunkten (→Reg)

Klauenhände

Mindestwurf	16 + Modifikationen
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Schaden (Mod.)

Modifikationen:

Halber TP-Schaden.....	+0
Voller TP-Schaden.....	+6
+3 mehr TP Schaden (−1).....	+14
+1w mehr TP Schaden (−2).....	+24
+1w+3 mehr TP Schaden (−3).....	+34
+2w mehr TP Schaden (−4).....	+44

Der Begriff „Klauenhände“ steht für jede beliebige Handform, welche den Schaden des waffenlosen Kampfes in Trefferpunkte umwandelt. Ob der Anwender die Fäuste versteinert, aus dem Unterarm einen Sporn wachsen lässt oder seine Finger zu Klauen macht, ist letztlich egal.

Nachteile: Mit Klauenhänden kann kein Ringkampf eingeleitet werden, bestimmte Fertigkeiten sind nicht anwendbar und durch den veränderten Kampfstil erhält der Kämpfer den oben aufgeführten Malus auf seine Angriffswürfe.

Lebewesen durchleuchten (→Reg)

Rüstungsschutz (Mat)

Mindestwurf	10 + RS ² / 2
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Schutzstufe (RS)

RS: Der zusätzliche Rüstungsschutz am ganzen Körper.

Magischer Rüstungsschutz wirkt gegen jegliche Form von Schaden, belastet nicht und ist nur durch geübte Beobachter zu erkennen.

Materietransformation: Der Zauber kann nur auf Kleidungs- oder Rüstungsstücke wirken.

Schnelligkeit erhöhen (Bew)

Mindestwurf	$10 + 2 \times N$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Erhöhung (N)

N: Der Wert, um den SCH erhöht wird.

Die Veränderung bezieht sich auf den **aktuellen Wert**.

Sinn erhöhen

Mindestwurf	$8 + 2 \times N + \text{Punkte über 20}$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Erhöhung (N)

N: Der Wert, um den der Sinn erhöht wird.

Jeder Bonuspunkt, welcher den Sinn über 20 hinaus erhöht, wird zusätzlich auf dem MW angerechnet. Der Sinn **Intuition** kann nicht erhöht werden. Die Veränderung bezieht sich **immer auf den Maximalwert**, nie den aktuellen Wert.

Tiergestalt (→Nat)**I.4.12 Materietransformation****Elementfläche erzeugen (→Ele)****Elementvolumen erzeugen (→Ele)****Objekt umwandeln**

Mindestwurf	$18 + RW^2 + \text{Größe} + N^2$
Zauberdauer	Minuten
Wirkungsdauer	permanent
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Grad der Umwandlung (N)

Größe: Die Größe bzw. Komplexität des Objektes.

N: Der Umwandlungsgrad (+1 pro 10%)

Genauere Vorgaben sind für diesen Zauber unmöglich. **Magische Objekte** sollten von einer Umwandlung ausgeschlossen sein oder zumindest bis zu ihrer **Kraft** widerstehen.

Objekt zerstören

Mindestwurf	$10 + RW^2 + N^2$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	permanent
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Schaden (N)

N: Die Anzahl der Schadenswürfel.

Vor dem Zauberwurf sollte der Mindestschaden definiert werden, welcher ausreicht, um das Objekt zu zerstören. Für Waffen kann der zweite Bruchfaktor verwendet werden.

Rüstungsschutz (→Kör)**I.4.13 Natur****Licht (→Ele)****Pflanzenwachstum (Reg)**

Mindestwurf	$10 + WB + G^2 + \text{Rate}$
Zauberdauer	Runden
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Wachstumsrate

WB: Wirkungsbereich, wie Reichweite berechnet.

G: Die maximale Größe der manipulierten Pflanzen.

Kräuter, Gräser.....0
Schilf, Setzlinge.....1
Sträucher, junge Bäume.....2
Bäume3

Rate: Der Exponent der Verdoppelung. Die Wachstumsrate steigt auf das 2^{Rate} -fache des normalen Wertes.

Der Zauberer kann den Wachstum extrem beschleunigen und die Pflanzen in bestimmte Richtungen drängen. Durch den unnatürlichen Wachstum kann es jedoch zu unerwünschten Seiteneffekten kommen (Trockenheit, Unmut eines Naturgeistes).

Tierfreundschaft (Emp)

Mindestwurf	$22 + RW^2 + G^2/2$
Zauberdauer	Stunden
Wirkungsdauer	permanent (PSI Tage)
Widerstandswurf	ja
Spezialisierung	Tierart (Hund, Bär etc.)

G: Die Gefährlichkeit des Tieres (s. Tiergestalt).

Der Zauberer kann damit ein Tier an sich binden. Um das Tier allerdings zu einem permanenten Gefährten zu machen, muss dieser Spruch innerhalb von PSI Tagen dreimal gelingen. Ein Tiergefährte sollte Prozente auf verschiedene Zaubere geben, dies liegt jedoch allein in Ihrem Ermessen.

Tiergestalt (Kör)

Mindestwurf	$18 + N + G^2/2 + \text{Modifikationen}$
Zauberdauer	Minuten
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Tierart (Hund, Bär etc.)

N: Größenänderung des Körpers in 10%-Schritten.

G: Die Gefährlichkeit des Tieres.

Spatz0
Hund, Adler.....2
Tiger, Würgeschlange.....4
Elefant, Giftschlange.....6

Modifikationen:

Ziel ist nicht der Zauberer selbst.....+8
Pro Meter Entfernung.....+2

Körperbewußtsein: Der Zauber ist schwerer (150% MW) und dauert Stunden.

Tiersprache (Ver)

Mindestwurf	14 + RW ² + IQ
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Intelligenz der Tiere (IQ)

IQ:

Halbintelligente Tiere (z.B. Affen).....	+0
Säugetier	+3
Vögel	+6
Reptilien	+9
Insekten und Fische.....	+12

Der Zauberer kann mit Tieren in deren Sprache reden. Je intelligenter das Tier ist, desto einfacher ist der Zauber. Allerdings sollte bei einem „Gespräch“ bedacht werden, dass Tiere weder sehr mitteilssam noch besonders schlau sind. Tiersprache gibt dem Magier keine Kontrolle über das Tier, es kann immer noch weglaufen oder angreifen.

Wetterkontrolle

Mindestwurf	10 + RW + ST
Zauberdauer	Minuten
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Wetteränderung (ST)

ST: Stufe der Veränderung. Die Differenz zwischen bestehendem und gewünschtem Wetter:

Blizzard	0
Dauerregen.....	5
Normales gemäßigtes Wetter.....	10
Warm und sonnig.....	15
Sengende Hitze.....	20

1.4.14 Regeneration**Gift neutralisieren (Kör)**

Mindestwurf	15 + GiftMW + ZR ² + Mod.
Zauberdauer	Runden
Wirkungsdauer	permanent (aufrechterhalten)
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Giftstufe (GS)

GiftMW: Giftstufe. Die Gefährlichkeit des Giftes, Beispiele finden sich unter *Ausrüstung* beschrieben.

ZR: Zeitraum. Die seit der Vergiftung verstrichene Zeit in PSI Minuten.

Modifikationen:

Pro Meter Entfernung.....	+2
Gift nur hemmen (aufrechterhalten).....	-GiftMW/2

Der Zauber muss aufrechterhalten werden, wenn der Magier den Vergifteten nur stabilisieren möchte (Gift hemmen).

Heilen von Schockpunkten (Kör)

Mindestwurf	5 + SP + Modifikationen
Zauberdauer	Minuten
Wirkungsdauer	permanent
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Behandlungsgröße (SP)

SP: Anzahl der zu heilenden SP.

Modifikationen:

Kurzfristige Anstrengung.....	+0
Erschöpfung, langfristige Anstrengung.....	+10
Pro Meter Entfernung.....	+2

Kurzfristige Schockpunkteverluste entstehen z.B. durch waffenlosen Schaden oder einen Sprint. Diese SP regenerieren sich meistens innerhalb einer Stunde wieder. Unter Erschöpfung oder langfristiger Anstrengung werden Gewaltmärsche oder leichte Erfrierungen verstanden. Derartige Verluste regenerieren sich normalerweise innerhalb eines Tages.

Heilen von Wunden (Kör)

Mindestwurf	10 + TP + Modifikationen
Zauberdauer	Minuten
Wirkungsdauer	permanent
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Behandlungsgröße (TP)

TP: Anzahl der zu heilenden TP.

Modifikationen:

Heilen leichter Wunden (Wundgröße 1-10).....	+0
Heilen mittlerer Wunden (Wundgröße 11-20).....	+2
Heilen schwerer Wunden (Wundgröße 21+).....	+5
Pro Meter Entfernung.....	+2

Jede Wunde darf prinzipiell nur **einmal** (erfolgreich) magisch behandelt werden (s. *Kampf*).

Lebewesen durchleuchten (Kör, Ver)

Mindestwurf	15 + G + Modifikationen
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Genauigkeit (G)

G: Genauigkeit. Zwischen 1 und 15.

Modifikationen:

Pro Meter Entfernung.....	+2
---------------------------	----

Der Zauberer erkennt relativ offensichtliche Krankheiten, Verletzungen oder Gifte, die das Ziel beeinträchtigen. Mit steigender Genauigkeit werden mehr Informationen und „kleinere“ Abweichungen bemerkt (z.B. Parasiten).

Pflanzenwachstum (→Natur)**Verletzungsauswirkungen heilen (Kör)**

Mindestwurf	14 + Dauer + Art
Zauberdauer	Minuten
Wirkungsdauer	permanent
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Auswirkungsdauer

Modifikationen:

Pro Meter Entfernung.....	+2
Auswirkungsdauer:	
Minuten	+0
Eine Stunde.....	+1
Zwei Stunden.....	+2
Vier Stunden.....	+4
Ein Tage	+7
Zwei Tage.....	+10
Eine Woche	+15

Auswirkungsart:

-4	+0
Aktionsunfähig	+3
Handlungsunfähig	+6
Bewusstlos	+9
Koma	+12
Arm unbrauchbar	+1
Tragkraftkategorie	+2
Bewegungsunfähig	+5

Mit diesem Zauber ist es möglich, körperliche Verletzungsauswirkungen aufzuheben. Da die Bandbreite an Auswirkungen recht hoch ist, kann nicht jede mögliche Variante mit Regeln abgedeckt werden. Einige Auswirkungen sind theoretisch nicht sinnvoll behandelbar, da sie nur eine Runde oder eine Minute lang anhalten (Änderung der Zauberdauer auf Runden ist aber möglich).

Körperbewusstsein: Einige der Auswirkungen sind nicht zu heilen (z.B. Aktionsunfähigkeit oder schlimmer).

I.4.15 Schock**Angst (→Emp: Gefühle vermitteln)****Morsche Knochen, schlaffes Fleisch**

Mindestwurf	$18 + RW^2 + W^2$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	ja
Spezialisierung	Abzug an Würfeln (W)

W: Die Anzahl der Würfel, welche das Opfer bei einem Verletzungsauswirkungswurf abziehen muss.

Das Opfer muss nach **jedem** Treffer Auswirkungen würfeln (also auch im positiven TP-Bereich) und bekommt darauf einen Abzug in Höhe von W Würfeln. Mit diesem Zauber ist es möglich, jemanden quasi innerlich verrotten zu lassen, da man ihn erst bemerkt, wenn man Schaden erhält.

Spruchdesigner: Taman Maltus

Schmerzen (→Kon: Ablenkung)**Schockstrahl**

Mindestwurf	$13 + RW^2 + N^2$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	permanent
Widerstandswurf	ja
Spezialisierung	Schaden (N)

N: Die Anzahl der Schadenswürfel.

Ein Schockstrahl geht durch jegliche Rüstung hindurch und trifft automatisch den Rumpf, richtet aber nur Schockpunkte-Schaden an.

Schockwelle

Mindestwurf	$23 + RW^2 + N^2 + \text{Mod.}$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	permanent
Widerstandswurf	ja
Spezialisierung	Schaden (N)

N: Die Anzahl der Schadenswürfel.

Modifikationen:

Halbkreis	+0
Ganzkreis, Viertelkreis	+2
Achtelkreis	+4

Rüstung schützt gegen eine Schockwelle, welche automatisch den Rumpf trifft und SP-Schaden anrichtet.

Spruchdesigner: Stoffel

I.4.16 Telepathie**Gedankenschild (→Geg)****Gedanken lesen**

Mindestwurf	$14 + RW^2 + \text{Tiefe}^2$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	ja
Spezialisierung	Tiefe

Tiefe:

Ultrakurzzeitgedächtnis (momentane Gedanken)	1
Kurzzeitgedächtnis	3
Langzeitgedächtnis	5
Unterbewusstsein	7

Bei Tiefe sind Zwischenstufen denkbar. Das Lesen des Langzeitgedächtnisses oder des Unterbewusstseins ist eine langwierige und komplexe Angelegenheit, welche keineswegs alle verfügbaren Informationen liefert. Der Anwender muss bei seiner Suche die richtigen „Fragen“ stellen.

Gedanken senden / Telepathische Kommunikation

Mindestwurf	$10 + RW + \text{Modifikationen}$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	ja
Spezialisierung	Reichweite

Modifikationen:

Empfänger ist gut bekannt	Kostenlos $RW \times 10$
Beidseitige Kommunikation	+6

Die aktuellen Gedanken des Zaubersers werden an **einen** Empfänger gesendet. Es ist keine Kommunikation möglich, außer der Empfänger zaubert ebenfalls **Gedanken senden** oder der Spruch **Kommunikation** wird benutzt.

Hellsicht/Hellhören (→Wah)**Inkarnation senden**

Mindestwurf	$11 + RW^2 + \text{Tiefe}^2$
Zauberdauer	Minuten
Wirkungsdauer	permanent
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Tiefe

Tiefe:

Ultrakurzzeitgedächtnis (momentane Gedanken)	1
Kurzzeitgedächtnis	3
Langzeitgedächtnis	5
Unterbewusstsein	7

Der Zauberer sendet einem willigen Ziel eine Inkarnation seines Geistes bis zur gewählten Stufe. Diese Inkarnation (auch Avatar genannt) bleibt solange im Bewusstsein des Ziels, wie dieses es wünscht. Es besteht allerdings in extremen Situationen (Koma, Bewusstlosigkeit) immer die Chance, dass der Avatar zerstört wird. Die Inkarnation kann dem Ziel Tipps geben und (je nach Tiefe) auf die Erfahrungen des Originals zurückgreifen. Ab Tiefe 5 können dies auch Fertigkeiten sein, jedoch erst mit Tiefe 7 Psi-Fertigkeiten. Dieser Spruch wird sehr oft in Binden-Ritualen benutzt und kann zusammen mit einer interaktiven Illusion beeindruckende Resultate erzielen. Wann immer sprechende Waffen oder Artefakte mit Eigenleben auftauchen, dürfte eine Inkarnation dahinterstecken.

I.4.17 Verständnis

Buchlesezauber

Mindestwurf	$16 + RW^2 + I^2$
Zauberdauer	Runden
Wirkungsdauer	permanent
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Informationsgehalt (I)

I: Gewünschter Informationsgehalt.
 Autor, Thema, wichtigste Thesen.....1
 Überfliegen.....2
 Einmal durchgelesen.....3
 Verinnerlicht.....4
 Auswendig gelernt.....5

Der Anwender blättert ein Buch schnell durch und kennt anschließend (je nach Informationsgehalt) den Inhalt. Es ist immer noch notwendig, lesen zu können und die verwendete Sprache zu verstehen.

Spruchdesigner: Taman Maltus

Lebewesen durchleuchten (→Reg)

Magiebereich erkennen

Mindestwurf	$18 + RW^2$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Reichweite (RW)

Der Zauberer erkennt, zu welchen Magiebereichen per **Magie erkennen** gefundene Sprüche gehören. **Magie erkennen** muss nicht vorher gezaubert werden, wenn ein anderer Magier die magische Quelle zweifelsfrei lokalisiert hat oder die Magie offensichtlich ist.

Sprache verstehen

Mindestwurf	$12 + 2 \times \text{Stufe}$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Sprachstufe

Stufe: Die Sprachstufe, welche der Anwender beherrschen möchte.

Für diesen Zauber ist es notwendig, dass ein Lebewesen mit dem Magier in der zu verstehenden Sprache redet.

Spruch verstehen

Mindestwurf	$25 + RW^2$
Zauberdauer	Runden
Wirkungsdauer	permanent
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Reichweite (RW)

Der Zauberer analysiert **einen** vorher per **Magie erkennen** gefundenen Spruch. Er kennt danach die exakten Spezifikationen und die **Kraft** (und **Macht**) des Spruches. **Magie erkennen** muss nicht vorher gezaubert werden, wenn ein anderer Magier die magische Quelle zweifelsfrei lokalisiert hat oder die Magie offensichtlich ist.

Tiersprache (→Nat)

I.4.18 Wahrnehmung

Ding / Gegend / Person finden

Mindestwurf	$10 + RW$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Reichweite (RW)

Gegend finden.....Kostenlos $RW \times 10$

Es handelt sich um drei verschiedene Sprüche. Der Zauberer muss bei **Ding oder Person finden** irgendeinen „Link“ besitzen (z.B. einen persönlichen Gegenstand oder eine emotionale Bindung), um den Zauber anwenden zu können. Der Zauberer kennt bei einem Erfolg die Richtung und ungefähre Entfernung. Unter **Gegend finden** werden besondere Landschaftsmerkmale verstanden, z.B. Seen, Berge oder Wald.

Formen erkennen

Mindestwurf	$13 + RW^2 + A$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Auflösung (A)

A: Die Auflösung des Zaubers ist $1m/A$ Kantlänge. Der Standardwert ist Eins, womit alle Formen mit einem Meter Kantlänge erkannt werden.

Hellsicht/Hellhören (Tel)

Mindestwurf	$14 + RW + \text{Modifikationen}$
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	nein (Telepathie: ja)
Spezialisierung	Reichweite (RW)

Modifikationen:

Ort / Lebewesen (Telepathie) nicht bekannt.....+6
 Zusätzlich Hören oder Sehen.....+3
 Bewegliche Sicht (Sucherauge):.....+(km/h)/10

Während einer **Hellsicht** verfügt der Zauberer über keine normale Wahrnehmung. Bei **Sucherauge** lenkt der Zaubernde ein Auge, durch das er blickt. Das Auge ist nicht sichtbar, hat aber dennoch eine gewisse Größe (ca. 5 cm), so dass es nicht überall durchpasst.

Telepathie: Der Spruch muss auf ein Wesen gezaubert werden, durch dessen Augen der Anwender dann sieht.

Spruchdesigner: Stoffel

Lebewesen erkennen

Mindestwurf	14 + RW ²
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Reichweite (RW)

Innerhalb der Reichweite wird jedes Lebewesen angezeigt (der Zauberer bestimmt selbst ab welcher Größe). Bei magisch verborgenen Wesen muss die Kraft des Wahrnehmungsspruches mindestens die Kraft des Verbergenspruches erreichen, um den Schutz zu durchdringen. Geister, Untote, Skelette und niedere Dämonen sind keine Lebewesen.

Magie erkennen

Mindestwurf	18 + RW ²
Zauberdauer	sofort
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Reichweite (RW)

Innerhalb der Reichweite wird jegliche Magie angezeigt. Bei magisch verborgenen Zaubersprüchen muss die Kraft des Wahrnehmungsspruches mindestens die Kraft des Verbergenspruches erreichen, um den Schutz zu durchdringen.

Vergangenheit/Zukunft sehen (Dim)

Erfordert vor dem Zauber einen Dimensionskundewurf gegen den halben MW.

Mindestwurf	26 + 2×Kategorie ² + Modifikationen
Zauberdauer	Minuten
Wirkungsdauer	aufrechterhalten
Widerstandswurf	nein
Spezialisierung	Zeitraum

Kategorie:

Kategorie	Dauer in PSI
Kategorie 0	Minuten
Kategorie 1	Stunden
Kategorie 2	Tage
Kategorie 3	Monate
Kategorie 4	Jahre
Kategorie 5	Beliebig

Modifikationen:

Zusätzlich Hören.....+5

Der Zauberspruch muss solange aufrechterhalten werden, wie sich der Zauberer in der Zukunft oder Vergangenheit „aufhalten“ will. Schnelles „Spulen“ ist möglich. Der Zauberer sieht alles, was an dem Ort passierte/passieren wird, an dem er sich befindet. Der Blick in die Vergangenheit ist zuverlässig. Und der Blick in die Zukunft? Schwer zu sehen sie ist.

1.5 Spezielle Psi-Fertigkeiten

Hier eine Wiederholung der Regeln aus dem Kapitel *Psi*:

1. Alle Spezialbereiche sind nur anwendbar, wenn Psi-Einsatz und die jeweilige Fertigkeit erlernt wurden.
2. Vor der erstmaligen Anwendung eines Spruches muss ein erfolgreicher Magietheorie- (Beschwören, Binden) oder Dimensionskundewurf (Dimension) gegen den halben MW gelingen. Der Charakter notiert sich dann den Spruch mit 100% auf dem Charakterbogen. Der Spielleiter entscheidet über die Zeitspanne, die nach einem Misserfolg bis zu einem weiteren Versuch vergehen muss (mindestens 24 Stunden).
3. Bei der Wirkungsdauer gibt es 6 Kategorien (0-5). Die angegeben Dauer wird jeweils mit PSI multipliziert.

Kategorie	Wirkungsdauer in PSI
Kategorie 0	Minuten
Kategorie 1	Stunden
Kategorie 2	Tage
Kategorie 3	Monate
Kategorie 4	Jahre
Kategorie 5	Permanent

4. Es handelt sich grundsätzlich um Stundenzauber, die auf eine Zauberdauer von Minuten verkürzt werden können. Sofern die Wirkungsdauer nur Minuten beträgt, handelt es sich um Minutenzauber, die auf Runden verkürzbar sind. Die Bestimmung des MW geschieht durch den Spielleiter oder anhand der Vorschläge im Zauberspruchanhang. Ein Spruch der Kategorie 0 darf keinen Grundmindestwurf höher als 20 haben. Die Kategorie geht multipliziert mit 2 in den Mindestwurf ein (MW + Kategorie × 2).
5. Der Zaubervorgang geschieht bis auf die folgenden Ausnahmen wie in den Grundregeln geschildert: Bei Binden ist die verwendete Fertigkeitsstufe das Minimum aus Binden und allen beteiligten Fertigkeiten, die alle erlernt sein müssen. Zudem werden beim Binden mehrerer Magiebereiche die schlechtesten Spruchprozente genutzt (bei *Binden Elemente* 90% und *Binden Wahrnehmung* 80% also 90%, sofern Elemente und Wahrnehmung benutzt werden).
6. Der Charakter verliert bei einem Erfolg neben den Psi-Kosten an PP auch noch Geistige Punkte (GP) in Höhe der Psi-Kosten mal die Kategorie, da er einen Teil seiner Essenz in das Wesen oder Objekt einbringen muss. Bei ei-

nem Teamzauber können die GP beliebig auf das Team verteilt werden. Es ist auch erlaubt, GP auf nicht mitzaubernde Teilnehmer zu verteilen, sofern diese zustimmen. Damit können Zauberer Artefakte für Dritte herstellen oder Dämonen beschwören ohne GP zu verlieren.

7. Bei einem Patzer verliert der Teamleiter bzw. Zaubernde auf jeden Fall die Ursprungs-Psi-Kosten an GP. Das Objekt des Bindens wird – wenn möglich – zerstört. Bei Beschwören entsteht ein freier Dämon.
8. Gerade bei Beschwören können finstre Rituale oder Opfer Vorteile gewähren. Der Charakter hat die Wahl. Besonderheiten beim Ritual können wahlweise Prozente auf den MW oder Abzüge auf den GP-Verlust bringen.
9. Ein Artefakt oder beschworenes Wesen kann in einem Ritual mit der Dauer von GP Minuten an eine andere Person übertragen werden. Die verlorenen GP gehen damit ebenfalls über.
10. Für die Wiedererlangung der GP gilt: Die Wirkungsdauer läuft ab oder das Objekt bzw. Wesen wird zerstört oder der Anwender führt ein Ritual ohne FW über GP Stunden (Minuten bei Kategorie 0) durch. Dieses Ritual kann mit einem neuen Zauber des Bereiches kombiniert werden.
11. Charaktere dürfen keine GP von 0 oder weniger erreichen.

1.5.1 Dimension

Manche Sprüche wie Teleportation (unter Bewegung schon vorgestellt) oder Vergangenheit sehen (Wahrnehmung) können mit Dimension – etwas anders interpretiert und ausgeführt, eventuell mit längerer Zauberdauer – wie andere Sprüche gezaubert werden.

Portale in andere Raum- oder Zeitebenen, Phasenverschiebungen und andere dimensionale Effekte sind so stark von der Spielwelt abhängig, dass die Angabe von Mindestwürfen nahezu sinnlos ist.

Portale könnten z.B. nur an bestimmten Orten oder Zeiten geöffnet werden, was Nachforschungen und Würfe auf Dimensionskunde notwendig macht.

Als Beispielspruch für Dimension wird „Flimmern“, ein Phasenverschiebungsspruch vorgestellt.

Flimmern

Mindestwurf	$15 + RW^2 + N^2 + \text{Kategorie} \times 2$
Zauberdauer	Stunden (Minuten bei Kategorie 0)
Wirkungsdauer	Abhängig von Kategorie
Widerstandswurf	Nein
Spezialisierung	Spruch

N Bei einer Aktion gegen den Charakter, aber auch wenn dieser handeln will, wird mit 1w gewürfelt. Ist der Wurf höher als N, ist der Charakter da.

Dieser Spruch lässt den Zauberer in seiner Dimension »flimmern«. Er ist also zeitweilig nicht anwesend und kann in dieser Zeit nicht beeinflusst werden, selbst aber auch nur handeln, wenn er gerade »da« ist.

Spruchdesigner: Galion

1.5.2 Binden

Die Bereiche Beschwören, Binden, Dimension und Körperbewusstsein sollten für relativ unerfahrene Charaktere noch nicht mit Binden nutzbar sein.

Beschwören: Ein beschworenes Wesen in einer Lampe festzuhalten, ist nicht *Binden von Beschwören* sondern *Gegenmagie binden*. Es kann aber Artefakte geben, die Dämonen beschwören oder Naturgeister rufen können.

Binden: Artefakte, die Artefakte herstellen. Sozusagen magische Nanobots. Nun, in einer magischen Welt ist auch dies nicht auszuschließen und bietet sich als Szenario in der Hand des Spielers an.

Dimension: Bei Dimension sind Effekte ohne Aufrechterhalten temporär (oder permanent) stabil, so dass ein Binden nicht notwendig erscheint. Auch hier könnte es Artefakte geben, die beispielsweise Portale öffnen können oder Zeitreisen ermöglichen.

Körperbewusstsein: Der spannendste Bereich. Binden funktioniert grundsätzlich nur auf Objekte. Gelingt es, die Objekte temporär oder permanent mit dem Körper zu verbinden, sind gebundene Sprüche möglich. Es bieten sich Bemalungen, Piercings und vor allem für dauerhafte Sprüche Tätowierungen an. Wichtig ist: Die GP bei solchen Zaubern muss zwingend die Person verlieren, auf die „gebunden“ wird. Damit sind körperliche Adepten möglich.

Beispiel: In Tätowierungsfarbe wird ein permanenter Rüstungsschutz gebunden. Der Schutz wirkt selbstverständlich nur an tätowierten Stellen; es kann Tage dauern, um das ganze Ritual durchzuführen und das Ziel der Tätowierung verliert permanent die GP des Zaubers.

Spruch eines Magiebereichs binden

Mindestwurf	$10 + \text{SpruchMW} + \text{Kategorie} \times 2$
Zauberdauer	Stunden (Minuten bei Kategorie 0)
Wirkungsdauer	Abhängig von Kategorie
Widerstandswurf	Nein (eventuell bei Anwendung)
Spezialisierung	Spruch

Das Ergebnis des Bindenwurfes ist die **Macht** des Artefaktes.

Bei einem Patzer wird üblicherweise das Objekt zerstört, ohne dass die GP regeneriert werden. Außerdem kann bei einem Patzer der gebundene Spruch ausgelöst werden, bei mehreren Anwendungen auch mehrfach. Dies bedeutet z.B. bei Stäben, die Feuerbälle werfen, ein nicht unbedeutendes Risiko.

Ein gebundenes Artefakt umfasst entweder einen stets aktiven Spruch oder einen Spruch mit Anwendungen. Im letzteren Falle hat das Artefakt so viele Anwendungen wie das Minimum aus Binden und allen beteiligten Fertigkeiten bei der Herstellung. Die Kraft des Spruches wird bei dauerhaften Sprüchen bei der Herstellung erwürfelt, bei Anwendungen wird jedes mal neu mit der damaligen Stufe + 2w gewürfelt.

Bestimmte Faktoren können den MW verändern. Bei der Benutzbarkeit kann bei der Herstellung definiert werden, ob das Artefakt von jedem, von Personen mit Kenntnis der Schlüsselbedingungen oder von einem fest definierten Personenkreis nutzbar ist.

Benutzbarkeit	MW
Allgemein benutzbar	100%
Schlüsselwort, -geste	110%
Exklusive Benutzung	130%

Bei der Exklusivität kann der Hersteller das Artefakt als exklusiv definieren, solange kann er kein weiteres Artefakt herstellen.

Exklusivität	MW
Einziges Artefakt des Zaubersers	80%

1.5.3 Beschwören

Die Regeln zu Beschwören sind etwas detaillierter als üblich, wobei es sich nur um einen Vorschlag handelt. Es lohnt sich aber, die Beschwörung niederer Dämonen und Elementare anhand dieser Regeln auszurichten, da es dem Spielleiter die Arbeit erleichtert, wenn ein Beschwörer seinen Wunschdämon eigenständig zusammenstellt und den MW anhand der Vorgaben berechnet.

Die Wesen

Prinzipiell gibt es vier Arten von Wesen: **Dämonen, Geister, Elementare** und **Naturgeister**. Jede Art hat eine ganze Reihe von Untergruppen (Kategorien), welche normalerweise wieder in kleinere Gruppen unterteilt werden können. Es gibt also eine ungeheure Vielfalt an Wesen, die beschworen oder gerufen werden können.

Dämonen

Diese Wesen sind Kreaturen aus anderen Welten bzw. Dimensionen, welche durch den Beschwörungsvorgang in den Dienst des Beschwörers gezwungen werden und diesem mehr oder weniger unwillig gehorchen. Es gibt die sogenannten *niederer Dämonen*, welche einen schwachen Willen und eine niedrige Intelligenz haben. Sie sind einfach zu kontrollieren, können jedoch selten komplexe Aufgaben bewältigen.

Zu den niederen Dämonen gehören *Träger* (Tr), *Kundschafter* (Ku), *Wächter* (Wä) und *Kämpfer* (Kä). Weitere Gruppen sind denkbar, wobei es schwierig sein dürfte, Dämonen zu finden, welche sich nicht in die aufgeführten Kategorien einteilen lassen.

Träger: Träger können Gepäck und schwere Lasten für den Beschwörer fortbewegen (oder ihn selbst plus Begleiter). Sie sind dumm und haben keine Kampffähigkeiten. Schnelligkeit und Tragkraft sind ihre wichtigsten Werte.

Kundschafter: Diese Dämonen werden, wie ihr Name es bereits sagt, für alle Arten von Spionage, Botendienste oder kleine Transporte benutzt (z.B. Schriftstücke). Kundschafter verfügen nicht über Angriffsfähigkeiten, sind aber meistens sehr klein und unauffällig. Sinneswerte, Beweglichkeit und Schnelligkeit sind ihre wichtigsten Werte. Flugfähigkeit oder natürliche Tarnung (in Form einer Tiergestalt) sind für den Beschwörer „billige“ Zusatzfertigkeiten.

Wächter: Diese Dämonen sind einzig und allein für Bewachungsaufgaben einsetzbar. Dabei kann das zu bewachende Objekt (oder Lebewesen) beliebig gewählt werden. Intelligentere Wächter können auch komplexere Aufgaben bewältigen: Sie gestatten gewissen Personen Zugang, greifen nur bei einer echten Gefährdung ein oder halten sich, wenn sie gerade nicht gebraucht werden, auf der astralen Ebene auf. Rüstungsschutz, Schaden und Kampffähigkeiten sind ihre wichtigsten Werte.

Kämpfer: Im Gegensatz zu Wächtern können Kämpfer ausgeschickt werden, um Aufgaben aller Art zu erledigen, wobei es sich meistens um Angriffe oder Meucheldienste handelt. Ein Kämpfer kann bedingt auch als Kundschafter oder Wächter eingesetzt werden, ist darin aber weniger effektiv. Die wichtigsten Werte eines Kämpfers sind die Kampffähigkeiten.

Mächtiger und schwerer zu kontrollieren sind *hohe Dämonen* (HD). Diesen Wesen ist es möglich, sehr komplexe Aufgaben zu erledigen, allerdings verfolgen sie oft auch eigene Ziele. Sie sind in der Lage, auf veränderte Situationen zu reagieren und sich neue Lösungsstrategien auszudenken. Zudem sind viele hohe Dämonen magisch begabt. Ihre Beherrschung gehört zu den schwierigsten Aufgaben eines Beschwörers, denn bereits das Rufen eines hohen Dämons birgt gewisse Risiken. Bei hohen Dämonen genügt es nicht, dass die Spieler Werte definieren und den MW erreichen. Es sollten Rituale, Formeln (aus uralten, erst zu beschaffenden Büchern), Bannkreise oder Opfer nötig sein, um Erfolg zu haben. Hohe Dämonen eignen sich deswegen vor allem für NSC-Beschwörer oder als Aufhänger für Abenteuer bzw. ganze Kampagnen.

Ein *freier Dämon* ist ein Dämon, der es geschafft hat, die Fesseln der Beschwörung abzustreifen und physikalisch auf die Welt der Spieler zu wechseln. Niedere Dämonen sind dazu eigentlich nicht in der Lage, außer sie gelangen durch ein offenes Dimensionstor auf die Spielwelt. Ein freigelassener niederer Dämon wird so schnell wie möglich in seine Dimension zurückkehren. Hohe Dämonen werden zu freien Dämonen, wenn sie eigenständig in eine andere Welt wechseln, wenn sie den Bann des Beschwörers brechen (z.B. durch dessen Tod) oder der Beschwörer einen Patzer würfelt.

Geister

Hierbei handelt es sich um die Seelen verstorbener Menschen oder anderer vernunftbegabter Wesen. Es gibt sehr viele verschiedene Kategorien von Geistern, welche sich kaum in Regeln fassen lassen. Neben den klassischen Haus-, Hof- und Herdgeistern gibt es den Spuk, der in der Burgruine haust genauso wie die Erscheinung, welche einmal pro Jahr die Lebenden erschreckt.

Allen Geistern gemein ist, dass ihr Auftreten und ihre Erscheinungsform etwas mit ihren Todesumständen zu tun hat. Prinzipiell ist ein Geist auch an den Todesort gebunden und kann sich

nicht sehr weit davon entfernen. Geister sind gegen normale Angriffe immun, nur Magie oder direktes Sonnenlicht kann sie vernichten. Oft kann ein Geist durch Bannen (*Gegenmagie*) nicht dauerhaft vertrieben werden, sondern kehrt wieder an seine Wirkungsstätte zurück, wenn sich seine magische Energie regeneriert hat (was manchmal Jahre oder sogar Jahrhunderte dauern kann). Dies liegt daran, dass die Essenz eines Geistes an ein bestimmtes Objekt (z.B. die Mordwaffe), an Lebewesen (z.B. die Erben) oder eine besondere Aufgabe (z.B. Rache am Täter) gebunden ist. Die Seele kann also erst dann befreit werden, wenn die äußeren Umstände in ihrem Sinne korrigiert wurden.

Ein Geist ist stets von sich aus aktiv, kann durch den Beschwörungsvorgang also nur gerufen und bedingt in ein Dienstverhältnis gezwungen werden. Geister sind oft nicht in der Lage, eine gestellte Aufgabe zu erfüllen, da ihre Präsenz an gewisse Orte oder Gegenstände gebunden ist. Sie können ihre Gestalt variieren und durch Wände oder Türen gehen (Metamorphose). Flugfähigkeit entspricht bei Geistern Schweben.

Die Geisterwerte der Tabelle *Berechnung von Wesen* sind als Hilfestellungen für den Spielleiter gedacht. Spieler können sich keinen „Wunschgeist“ zusammenstellen und dann rufen.

Elementare

Elementarwesen sind die Verkörperungen der fünf Elemente *Eis* (Ei), *Erde* (Er), *Feuer* (Fe), *Luft* (Lu) und *Wasser* (Wa), welche das Universum in seinem Kern zusammenhalten. Elementare sind somit überall vorhanden und können von erfahrenen Elementarbeschwörern in ihren Dienst gezwungen werden. Ein Elementar kann auch in einer „feindlichen“ Umgebung beschworen werden (z.B. Feuer-elementar unter Wasser), die Schwierigkeit wird nur deutlich höher liegen und die Lebenszeit des Elementars begrenzt sein, da er permanent an *Kraft* bzw. *Trefferpunkten* verliert.

Wie bei Dämonen gibt es *niedere und hohe Elementare* (HE), womit sich also zehn Kategorien ergeben (fünf Elemente, jeweils niedrig und hoch). Ebenfalls wie bei Dämonen sind niedere Elementare leicht zu kontrollieren, aber extrem dumm (sogar noch dümmer als niedere Dämonen), während hohe Elementare ein gewisses Risiko bei der Beschwörung bergen und nicht wirklich zu kontrollieren sind (man kann sie nur in bestimmte Richtungen „drängen“).

Bei der Beschwörung eines hohen Elementars wird auf die Wertevorgaben des entsprechenden niederen Elementars in der Tabelle *Berechnung von Wesen* zurückgegriffen. Wie bei Geistern sind diese Werte eher als Hilfestellung für den Spielleiter zu sehen.

Elementare können ihre Gestalt innerhalb ihres Elementes beliebig variieren (Metamorphose). Hohe Elementare sind von sich aus in der Lage, in die Welt der Sterblichen einzugreifen, werden dies aber nur bei ganz besonderen Gelegenheiten tun.

Naturgeister

Bei Naturgeistern wird ebenfalls zwischen niederen und hohen Wesen unterschieden. *Niedere Naturgeister* gibt es in vielfältiger Form (Wasserfall, Baum, Felsnadel etc.), sie können nicht beschworen werden, sondern nur um bestimmte Dienste (z.B. Antworten) gebeten werden, welche sie nach bestem Wissen und Gewissen und im Rahmen ihrer Möglichkeiten erfüllen werden.

Hohe Naturgeister dürfen nicht mit hohen Elementaren verwechselt werden. Es handelt sich vielmehr um mächtige Wesen, welche die Natur schützen und bewachen. Ihre Daseinsform ist innerhalb ihrer natürlichen Grenzen sehr variabel. Ein Waldgeist könnte sich z.B. als Waldgnom, als Dryade oder als Wolf manifestieren.

Dies liegt daran, dass der Naturgeist nur einen Teil seiner Essenz dem jeweiligen Wirt zur Verfügung stellt, um im Sinne des Geistes handeln zu können. Aus diesem Grund sind Naturgeister eigentlich nicht zu töten, es sei denn, man vernichtet ihren kompletten Lebensraum. Werden Naturgeister erfolgreich gebannt, sind sie ähnlich wie Geister für eine bestimmte Zeit außer Gefecht gesetzt.

In jedem Gebiet gibt es nur einen hohen Naturgeist. Wie bei Geistern sind ihre Werte in der Tabelle *Berechnung von Wesen* eher als Hilfestellung für den Spielleiter zu sehen. In diesen Regeln werden exemplarisch *Wald-* (Wl), *Berg-* (Bg) und *Steppengeister* (St) aufgeführt. Weitere Naturgeister sind z.B. Meeres-, See- oder Wüstengeister.

Auch hohe Naturgeister können nur bedingt beschworen werden, bei einer Beschwörung handelt es sich mehr um eine Bitte um Hilfe. Sie sind außerdem die einzigen Wesen, die gegen den Wurf des Beschwörers einen Widerstandswurf haben (sie dürfen aber keine PP einsetzen). Naturgeister werden allerdings trotzdem helfen, wenn die Sache, um welche sie gebeten werden, der Natur dient. Im

Zweifelsfall muss der Beschwörer einen AW: CHA gegen einen situationsabhängigen MW durchführen. Ein Naturgeist kann selbstverständlich von sich aus aktiv werden, und wird dies im Gegensatz zu Elementaren auch schnell und oft tun.

Das Rufen

Dämonen und Geister werden mit *Beschwören* gerufen, Elementare mit *Elemente* und Naturgeister mit *Natur*.

Das Bannen

Jedes beschworene oder gerufene Wesen kann auf jeden Fall mit *Gegenmagie* gebannt werden. Dämonen dürfen zusätzlich mit *Beschwören*, Elementare mit *Elemente* und Naturgeister mit *Natur* gebannt bzw. vertrieben werden. Jede Art erfordert einen eigenen Bannspruch, welcher allerdings von den Regeln her identisch ist.

Mindestwurf	RW ² + Macht des Wesens
Zauberdauer	Runden
Wirkungsdauer	permanent
Widerstandswurf	nein (Naturgeister: ja)
Spezialisierung	Typ des Wesens (z.B. Wächter)

Die *Macht* des Wesens ist das Ergebnis des Beschwörers beim Fertigkeitswurf. Auch freie Wesen (die meisten Naturgeister und Geister, freie Dämonen) haben eine *Macht*, welche der Spielleiter frei definieren kann. Die Macht wird mindestens so hoch sein wie der MW, um sie zu rufen.

Bannen ist ein Rundenzauber, die Dauer kann aber nach normalen Regeln verändert werden. Es ist einem Zauberer nur ein Bannversuch innerhalb einer gewissen Zeitspanne gestattet. Zusätzlich muss er zwischenzeitlich eine passende Fertigkeit gesteigert haben.

Dienste

Die benutzte Fertigkeitsstufe (in *Beschwören*, *Elemente*, *Natur*) bestimmt die maximale Anzahl an Befehlen (Diensten), welche der Beschwörer erteilen darf. Nach Ableistung des letzten Dienstes oder nach Ablauf der Dienstzeit (*Dauer*) verschwindet das Wesen. Der Beschwörer kann das Dienstverhältnis mit dem in den Regeln beschriebenen Ritual beenden. Sowohl der Tod des Beschwörers als auch des Wesens beenden sofort das Dienstverhältnis.

Der Begriff Dienst ist vor allem bei (Natur-) Geistern nicht wörtlich zu nehmen. Man kann je nach Situation auch von Bitten oder Fragen sprechen.

Ein Befehl sollte dem Wesen immer so genau wie möglich mitgeteilt werden. Je höher die Intelligenz des Wesens ist, desto eher wird es versuchen, Schwächen in der Befehlskette zu entdecken. Andererseits wird ein Wesen mit höherer Intelligenz einen einmal korrekt befohlenen Auftrag gewissenhafter und besser befolgen.

Ablauf einer Beschwörung

Festlegung des Mindestwurfes

Der MW wird durch den Beschwörer ausgerechnet (und durch den Spielleiter abgesegnet) oder den Spielleiter definiert. Der MW setzt sich aus dem Grundmindestwurf, dem Klassenwert, der *Kraft* und der Wirkungsdauer (Kategorie) zusammen.

$$\text{MW} = 15 + \text{Klassenwert} + \text{Kraft} + \text{Kategorie} \times 2$$

Der *Klassenwert* ergibt sich aus der Art des Wesens, während *Kraft* und *Kategorie* durch den Beschwörer berechnet bzw. definiert werden (s. Tabelle *Berechnung von Wesen und Wirkungsdauer*).

Kategorie	Wirkungsdauer in PSI
Kategorie 0	Minuten
Kategorie 1	Stunden
Kategorie 2	Tage
Kategorie 3	Monate
Kategorie 4	Jahre
Kategorie 5	Permanent

Zauberdauer

Beschwören ist standardmäßig ein Stundenzauber.

Spruchprozente

Bei passenden Wesen werden Spruchprozente angerechnet. Die Spezialisierungen erfolgen auf die Kraft des Wesens.

Beispiel: Judas Priest beherrscht die Sprüche **Wächter 90%** und **Kundschafter bis Kraft 5 60%**. Bessere Kundschafter kann er also nur mit 70% auf den MW beschwören.

Sonstige Prozente

Es ist möglich, durch spezielle Opfer (Tiere, Menschen) oder durch eine besondere Umgebung (Steinkreis) den Beschwörungsvorgang zu erleichtern oder die Anzahl der Geistigen Punkte (GP) zu reduzieren, die durch die Beschwörung verloren gehen.

Vorteile durch Rituale		
Opfer	MW	GP
Tierblut	95%	1
Menschenblut oder Tieropfer	90%	3
Menschenopfer	80%	6
Geschenke (Edelsteine, Besonderheiten)	90%	3

Vorteile bei Elementaren		
Eis	90%	Winter, Eisregion
	80%	Gletscher, Ewiges Eis
Erde	90%	Lockeres, unberührtes Erdreich
	80%	Nach einem Erdbeben
Feuer	90%	Großes Feuer (Scheiterhaufen)
	80%	Vulkan, Feuersbrunst
Luft	90%	Hohe Windstärke (6+)
	80%	Extreme Höhe (5000m) oder Sturm
Wasser	90%	Großer See, großer Fluß
	80%	Auf dem Meer, Sturmflut, Monsun

Durchführung des Fertigkeitswurfes

Der Fertigkeitswurf wird nach den üblichen Regeln durchgeführt. Das Ergebnis des Beschwörers wird die **Macht** des Wesens genannt.

Ablenkung durch mehrere Wesen

Eine Beschwörung ist ein permanenter Spruch und verursacht keine Ablenkung auf andere Psi-Fertigkeiten. Der Beschwörer muss jedoch für die Wirkungsdauer der Beschwörung Geistige Punkte in Höhe der Psi-Kosten \times Dauer ausgeben.

Tabelle Berechnung von Wesen

Kraft des Wesens

Mit einer *Kraft* von 0 wird ein Wesen mit den in seiner Spalte aufgeführten Grundwerten beschworen. Zusätzliche Fähigkeiten des Wesens werden im unteren Teil der Tabelle mit **Auto** gekennzeichnet (z.B. *Schmerzunempfindlichkeit* für Wächter).

Nun kann der Spieler (oder der Spielleiter) die Grundwerte erhöhen, was gleichzeitig die *Kraft* erhöht. In der rechten Spalte der Tabelle ist der jeweilige Bonus auf den Grundwert aufgeführt. Wird der Grundwert um diesen Bonus erhöht, steigt die *Kraft* um 2 an. Es sind maximal 4 Erhöhungen zulässig, über höhere Werte entscheidet der Spielleiter. Die im unteren Teil gelisteten Fähigkeiten werden „dazugekauft“, indem die aufgeführte Kraft-Erhöhung (z.B. Kr+2) auf die *Kraft* addiert wird.

Mit „-“ gekennzeichnete Werte sind für das Wesen nicht zugelassen. Bei hohen Elementaren gibt „-“ an, dass der entsprechende Wert des niederen Elementars gilt. Bei negativen Werten gilt für das Wesen der Wert 0, der negative Wert wird nur für Zukäufe benutzt.

Berechnung von Wesen																
Art des Wesens	Geist	Dämon					Elementar					Naturgeist			Bonus	
Klasse des Wesens	Ge	Tr	Ku	Wä	Kä	HD	Ei	Er	Fe	Lu	Wa	HE	Wl	Bg	St	Kraft
Klassenwert	16	0	4	10	14	26	12	12	12	12	12	24	22	22	22	+2
Trefferpunkte, TP	10	10	5	25	20	25	15	20	15	10	10	+10	25	30	20	+10
Nat. Rüstungsschutz, NRS	–	0	0	8	6	6	4	6	0	0	0	+4	4	10	2	+2
Beweglichkeit, BEW	14	2	8	-1	8	11	8	-1	8	11	8	+3	8	-1	14	+3
Schnelligkeit, SCH	30	20	35	5	15	25	15	10	20	25	20	+10	20	5	30	+5
Angriffswert, AN	2	–	–	0	4	8	0	-2	2	4	2	+4	6	4	8	+2
Paradewert, PA	–	-2	2	4	2	4	2	0	0	4	4	+2	4	4	6	+2
Schadenwert, SW	1	–	–	3	5	7	6	7	4	1	2	+2	6	10	4	+1
Tragkraft, TRK	–	20	1	4	2	6	4	10	0	0	2	+2	6	12	4	+50%
Psi-Punkte, PP	–	-1	5	5	2	11	2	5	2	2	5	+6	14	8	11	+3
Psi-Widerstand, PSW	6	0	0	4	2	6	2	2	2	2	2	+4	10	8	8	+2
Psi-Einsatz, PSE	2	–	–	–	–	4	–	–	–	–	–	2	6	4	6	+2
Erste Psi-Fertigkeit	0	–	–	–	–	3	0	0	0	0	0	6	6	0	3	+3
Sehkraft, SEH	–	5	15	10	10	10	5	5	5	15	5	+5	15	5	20	+10 verteil- bar
Hörvermögen, HRV	–	5	15	15	10	10	10	10	5	15	5	+5	15	10	15	
Geruchssinn, GER	–	5	15	10	10	10	10	5	15	15	10	+5	20	10	15	
Geschmackssinn, GSM	–	5	5	15	10	10	5	5	5	–	10	+5	20	5	15	
Tastsinn, TST	–	5	5	10	10	10	5	10	–	15	15	+5	10	20	10	
Intelligenz (Intuition), INT	8	0	8	4	8	12	4	0	0	8	8	+4	12	8	12	+4
Jede weitere Psi-Fertigkeit	Kr + 2	–	–	–	–	Kr + 1	–	–	–	–	–	Kr + 1	Kr + 1	Kr + 1	Kr + 1	
Jede sonstige Fertigkeit	–	–	Kr + 5	Kr + 4	Kr + 3	Kr + 2	Kr + 4	Kr + 4	Kr + 4	Kr + 4	Kr + 4	Kr + 3	Kr + 1	Kr + 3	Kr + 2	
Erster Zusatzangriff	–	–	–	Kr + 6	Kr + 5	Kr + 5	Kr + 6	–	Kr + 6	Kr + 6	Kr + 6	Kr + 5	Kr + 5	Kr + 6	Kr + 5	
Erste Zusatzparade	–	–	–	Kr + 3	Kr + 5	Kr + 4	Kr + 6	Kr + 6	Kr + 6	Kr + 6	Kr + 6	Kr + 4	Kr + 3	Kr + 5	Kr + 4	
Jeder weitere Zusatzangriff	–	–	–	–	Kr + 8	Kr + 8	–	–	–	–	–	Kr + 8	Kr + 8	–	Kr + 9	
Jede weitere Zusatzparade	–	–	–	Kr + 5	–	Kr + 6	–	–	–	–	–	Kr + 6	Kr + 5	–	Kr + 5	
Schmerzunempfindlichkeit	–	Kr + 4	Kr + 5	AUTO	Kr + 3	Kr + 3	Kr + 4	AUTO	Kr + 2	AUTO	Kr + 2	←	Kr + 3	AUTO	Kr + 4	
Gute Reflexe	Kr + 1	–	Kr + 1	Kr + 5	Kr + 2	Kr + 3	Kr + 6	–	Kr + 2	Kr + 1	Kr + 3	←	Kr + 2	–	Kr + 3	
Magieresistenz	Kr + 4	Kr + 6	Kr + 4	Kr + 3	Kr + 5	Kr + 3	Kr + 4	Kr + 4	Kr + 4	Kr + 4	Kr + 4	Kr + 3	Kr + 3	Kr + 3	Kr + 3	
Durch SP nicht verwundbar	AUTO	Kr + 1	Kr + 4	AUTO	Kr + 2	Kr + 1	AUTO	AUTO	AUTO	AUTO	AUTO	AUTO	AUTO	AUTO	AUTO	
Flugfähigkeit	AUTO	Kr + 8	Kr + 3	Kr + 9	Kr + 5	Kr + 4	–	–	Kr + 3	AUTO	–	←	Kr + 4	Kr + 8	Kr + 3	
Erste zusätzliche Gestalt	–	Kr + 5	Kr + 3	Kr + 5	Kr + 4	Kr + 3	–	–	–	–	–	–	AUTO	AUTO	AUTO	
Jede weitere Gestalt	–	–	Kr + 8	Kr + 9	Kr + 9	Kr + 7	–	–	–	–	–	–	AUTO	AUTO	AUTO	
Metamorphosefähigkeit	AUTO	–	–	–	–	–	Kr + 1	Kr + 1	Kr + 1	Kr + 1	Kr + 1	AUTO	–	–	–	
Astral verbergen	AUTO	Kr + 5	Kr + 6	Kr + 2	Kr + 4	–	–	–	–	–	–	–	AUTO	AUTO	AUTO	
Geister können <i>Bewegung, Empathie, Illusion, Telepathie, Wahrnehmung</i> lernen.																
Niedere Elementare beherrschen nur die Psi-Fertigkeit <i>Elemente</i> (jeweiliges Element).																
Hohe Elementare können zusätzlich zu <i>Elemente</i> noch <i>Empathie, Gegenmagie, Materietransformation, Natur, Telepathie, Wahrnehmung</i> lernen.																
Naturgeister können zusätzlich zu <i>Natur</i> noch <i>Bewegung, Elemente, Empathie, Gegenmagie, Hypnose, Illusion, Kontrolle, Regeneration, Telepathie, Verständnis, Wahrnehmung</i> lernen (je nach Art des Naturgeistes).																

Standardwerte

Die Werte PP, PSW, PSE, SEH, HRV, GER, GSM, TST und die Fähigkeiten *Schmerzunempfindlichkeit, gute Reflexe* und *Magieresistenz* werden nach den üblichen Regeln behandelt. *Flugfähigkeit* erklärt sich von selbst.

Trefferpunkte

Ein Wesen wird bei –40 TP sterben bzw. gebannt. Sobald die TP unter 0 sinken, werden normale Verletzungsauswirkungen gewürfelt. *Geister* haben jedoch keinerlei Auswirkungen und sind durch normalen Waffenschaden nicht verwundbar. Gegen magische Angriffe haben Geister einen Wi-

derstandswurf, sollte der Zauber jedoch erfolgreich sein, wird TP-Schaden verursacht.

Natürlicher Rüstungsschutz

Dieser Schutz gilt gleichmäßig für alle Trefferzonen, der Wert wird am Rumpf also *nicht* verdoppelt. Natürliche Rüstung belastet nicht.

Der Spielleiter kann den Rüstungsschutz variieren und für einige Trefferzonen verändern, wenn er dies wünscht. So könnte ein Dämon möglicherweise eine Rüstung tragen, wenn sie ihm passt. In diesem Fall würde sich aber die Beweglichkeit nach normalen Regeln vermindern.

Beweglichkeit, Reaktion, Schnelligkeit

Für Beweglichkeit und Reaktion (=halbe Beweglichkeit) gelten die normalen Regeln. Die Initiative eines Wesens wird nicht modifiziert, d.h. es erhält keinen Bonus aufgrund des waffenlosen Kampfes. Sollte das Wesen normale Waffen benutzen, wird die Initiative modifiziert.

Die Schnelligkeit hängt nicht von der Beweglichkeit ab und wird extra berechnet.

Angriff, Parade, Zusatzangriffe, Zusatzparaden

Ein Wesen verfügt weder über einen Bonus noch einen Malus. Jeder Angriff wird mit den natürlichen Angriffsmöglichkeiten des Wesens durchgeführt. Auch hier kann variiert und dem Wesen Waffen gegeben werden.

Zusätzliche Angriffe und Paraden beginnen mit den gleichen Grundwerten wie der erste Wert (auch Schaden). Mehrere Angriffe eines Wesens entsprechen einer *Beidhändigkeit*. Auf parallel durchgeführte Angriffe erhält das Wesen einen Malus von eins.

Schaden

Der Schaden wird in Form eines *Schadenwertes* (SW) angegeben, welcher in einer Zusatztabelle umgerechnet wird. *Geister* verursachen allerdings sogenannten „eisigen Schaden“ oder „Lebensenergieschaden“. Dieser Schaden wird durch Rüstung jedweder Art nicht vermindert und kann medizinisch nicht geheilt werden. Magische Heilung ist deutlich erschwert (wie „Heilen von Wunden“, aber MW+5).

Tragkraft

Dieser Wert gibt wie üblich die Last (Last ist ungefähr Gewicht/2) der ersten Tragkraftkategorie an. Erhöhungen der Tragkraft über Kraft+2 geben keinen Festwert als Bonus, sondern eine Steigerung um 50%.

Psi-Fertigkeiten

Die erste Psi-Fertigkeit ist bei den meisten Wesen festgelegt, kann aber ansonsten aus den erlaubten Fertigkeiten beliebig ausgewählt werden. Jede weitere Psi-Fertigkeit, welche gekauft wurde, startet wie die erste Psi-Fertigkeit.

Sonstige Fertigkeiten

Körperliche und geistige Fertigkeiten, die das Wesen beherrschen soll und die mindestens ein

Teilnehmer des Rituals erlernt hat, können hier auf der Fertigkeitsstufe des Teilnehmers mitgegeben werden.

Beispiel: Ein Kundschafter erhält Schlösser öffnen als Fertigkeit und einen Dietrich dazu (den er mit Tragkraft 1 auch tragen kann).

Intelligenz / Intuition

Der Spielleiter führt (verdeckt oder geheim) einen AW: INT gegen einen definierten MW durch, wenn das Wesen bei der Durchführung seines Auftrags Probleme bekommt oder Entscheidungen treffen muss. Auch die Genauigkeit einer Berichterstattung kann von diesem Wert abhängen. Ein Wesen mit hoher Intelligenz wird eher versuchen, die Befehle des Beschwörers großzügig zu interpretieren oder sogar auszuhöhlen. Dieser Wert ist somit eine zweischneidige Sache.

Durch SP nicht verwundbar

Das Wesen wird durch SP-Schaden nicht angegriffen (waffenloser Kampf, Schockstrahl). Es ist möglich, ein derartiges Wesen (keine *Geister*) in einen Ringkampf zu verwickeln (wenn auch vielleicht nicht wünschenswert).

Wesen, welche durch SP verwundbar sind, gelten bei -40 SP als gebannt.

Zusätzliche Gestalt

Ein Wesen kann über Alternativgestalten verfügen, zwischen denen es wechseln kann. Die Hauptgestalt des Wesens ist vom Beschwörer nur grob vorwählbar, während zusätzliche Gestalten wählbar sind. Fast alle Wesen verfügen in einer Zusatzgestalt nicht über ihre normale Kampfkapazität.

Metamorphose

Das Wesen kann seine Gestalt innerhalb gewisser Grenzen verformen. Ein *Elementar* kann jede Form seines Elements annehmen, und ein *Geist* kann sich durch Türritzen zwängen, wenn er aus irgendwelchen Gründen nicht durch Wände oder Türen gehen kann.

Astral verbergen

Wird das Wesen nicht benötigt, kann es sich in dieser Zeit im Astralraum aufhalten. Als duales Wesen ist es jederzeit in der Lage, im Normalraum zu erscheinen. Diese Fähigkeit ist besonders gut für den *Wächter* geeignet.