

SPLITTERMOND

DIE MAGIE

SPLITTERMOND

DIE MAGIE





Splittermond: Die Magie

Impressum

Umschlagillustration
Florian Stitz

Umschlaggestaltung und Satz
Ralf Berszuck

Innenillustrationen

Helge Balzer, Fufu Frauenwahl, Richard Hanuschek, Holger Kirste, Chris Kuhlmann, Jennifer Lange,
Julia Metzger, Melanie Philipp, Aline Praetorius, Janina Robben, Patrick Soeder, Florian Stitz

Lektorat
Nicole Heinrichs, Franz Janson, Uli Lindner, Thomas Römer

Korrektorat
Friederike Bold, Nicole Heinrichs, Giulia Pellegrino

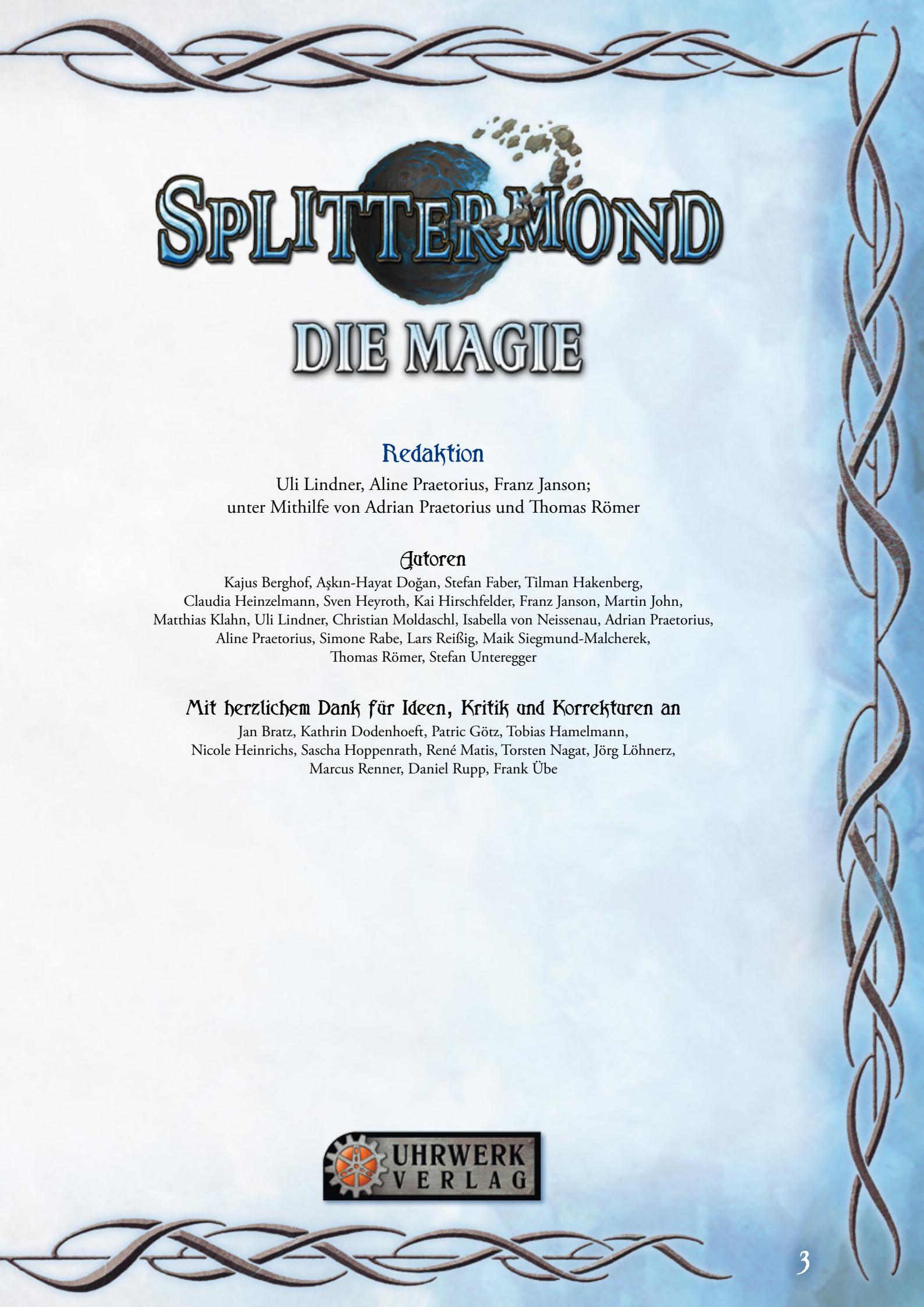
Indexerstellung
Nicole Heinrichs

Regelredaktion
Uli Lindner, Adrian Praetorius,
Thomas Römer

Weltredaktion
Tobias Hamelmann, Nicole Heinrichs,
Thomas Römer

Copyright © 2018 by Uhrwerk Verlag, Köln

Printed in the EU



SPLITTERMOND

DIE MAGIE

Redaktion

Uli Lindner, Aline Praetorius, Franz Janson;
unter Mithilfe von Adrian Praetorius und Thomas Römer

Autoren

Kajus Berghof, Aşkın-Hayat Doğan, Stefan Faber, Tilman Hakenberg,
Claudia Heinzelmann, Sven Heyroth, Kai Hirschfelder, Franz Janson, Martin John,
Matthias Klahn, Uli Lindner, Christian Moldaschl, Isabella von Neissenau, Adrian Praetorius,
Aline Praetorius, Simone Rabe, Lars Reißig, Maik Siegmund-Malcherek,
Thomas Römer, Stefan Unteregger

Mit herzlichem Dank für Ideen, Kritik und Korrekturen an

Jan Bratz, Kathrin Dodenhoeft, Patric Götz, Tobias Hamelmann,
Nicole Heinrichs, Sascha Hoppenrath, René Matis, Torsten Nagat, Jörg Löhnerz,
Marcus Renner, Daniel Rupp, Frank Übe



Inhalt

Vorwort	5	Neue Zaubер	116
Lorakische Magie	6	Identifikation und Analyse	146
Von Denkschulen und Traditionen Besonderheiten lorakischer Zauberei	6 7	Identifikation Analyse	148 150
Magische Traditionen	9	Magische Orte	153
Die Bruderschaft des Schädel – geschäftstüchtige Nekromanten	10	Das Magische Feld	153
Der Bund der Hexer – magiekundige Anhänger Hekarias	12	Die Magischen Achsen	154
Die Delarain – Heiler der Dämmeralben	14	Magische Orte auf Lorakis	156
Die Flüsterschatten – Schamanen der Dschungelreiche	16		
Die Grauen Paladine – fromme Streiter aus Elyrea	18		
Die Kundigen der letzten Pfade – arkane Wildnisführer	20		
Der Magierorden von Nuum – berüchtigte Schattenmagier	22		
Die Mah Paa He – magische Helden der Stromlandinseln	24		
Die Myrische Tradition – der klassische Magier	26		
Die Nagrrotar – die Geistgefährten der Tarr	28		
Die Pfadmeister der Portalgilde	30		
Die Skeftamagi – arkane Bogenschützen aus Zwingard	32		
Die Tradition der Orks – magische Schrecken der Blutgrasweite	34		
Legenden der Magie	36	Labore, Ritualräume und Werkstätten	157
Die zwanzigste Schule	36	Ritualmagie	158
Großwerke der Magie	37	Grundlagen	158
Sonstige Legenden	38	Rituale brechen oder aufheben	164
Neue Ausbildungen	39	Neue Meisterschaften für Arkane Kunde	165
Der Bannwirker	40		
Der Beschwörer	41	Magische Artefakte	165
Der Kampfmagier	42	Typen von Artefakten	169
Der Wesensschöpfer	43	Herstellung von Artefakten	176
Der Zauberwerker	44	Regeltechnische Erweiterungen für Artefaktzauberer und -nutzer	178
Die Magieschulen	45	Befehle an gerufene und erschaffene Wesen erteilen	180
Neue Meisterschaften	45		
Bannmagie	47	Untote und Nekromantie	180
Beherrschungsmagie	51	Regeln zur Nekromantie	182
Bewegungsmagie	54		
Erkenntnismagie	58	Beschwörung jenseitiger Wesenheiten	185
Felsmagie	61	Regeln zur Beschwörung	186
Feuermagie	65	Publizierte beschwörbare Wesen	191
Heilungsmagie	69	Baukasten für beschwörbare Wesen	192
Illusionsmagie	73		
Kampfmagie	77	Ein Funke Leben: animierte Konstrukte	197
Lichtmagie	81	Golems – die bekanntesten Konstrukte	198
Naturmagie	84	Die Herstellung eines Golems	200
Schattenmagie	88	Die Animierung	203
Schicksalsmagie	91	Neue Meisterschaften für Golembauer und -nutzer	204
Schutzmagie	95	Baukasten zur Golemerschaffung	205
Stärkungsmagie	99		
Todesmagie	102	Neue magische Kreaturen	208
Verwandlungsmagie	105		
Wassermagie	109	Kopiervorlage: Artefaktbogen	219
Windmagie	112		



Vorwort

Mit diesem Band halten Sie endlich die langersehnte Spielhilfe zur lorakischen Magie in Händen, in der die bereits in **Splittermond: Die Regeln** enthaltenen Regeln zur Zauberei erheblich erweitert und verfeinert werden. Gleich, ob Sie sich eher für Hintergrundmaterial oder für Regeln interessieren, in diesem Band finden Sie, was Sie suchen.

Nach einigen einleitenden Worten zur lorakischen Magie wird in diesem Band zunächst ein Blick auf die **magischen Traditionen** geworfen, in denen sich gleichgesinnte Zauberkundige auf dem ganzen Kontinent zusammenschließen. Ergründen Sie die Machenschaften des *Magierordens von Nuum* oder der *Bruderschaft des Schädelns*, streifen Sie mit den dämmeralbischen *Delarain* oder den *Flüsterschatten* Arakeas durch die tiefen Dschungel oder streiten Sie an der Seite der *Grauen Paladine* von Elyrea gegen die Kräfte des Bösen. Alle Traditionen sind dabei so aufbereitet, dass sie sowohl als Hintergrund für einen Abenteurer dienen können als auch als sonstiges Element in einem Abenteuer – sei es als Rivalen, Auftraggeber oder Verbündete.

Im Anschluss daran bildet die Beschreibung der **Magieschulen** samt der zugehörigen **Meisterschaften** und **Zauber** ein Kernstück dieses Bandes: Alle Magieschulen werden ausführlich vorgestellt, wobei auch bekannte Zauberer und mit der jeweiligen Schule verbundene Wesen nicht zu kurz kommen. Darüber hinaus erhält jede Magieschule neue Meisterschaften aller Schwelten sowie viele neue Zauber. Mit den in diesem Band enthaltenen Regelementen verdoppelt sich die Auswahl Ihrer zaubernden Abenteurer! Um dabei immer die Übersicht zu behalten, sind zusätzlich Tabellen enthalten, in denen sowohl alle bisher publizierten Meisterschaften als auch Zauber aufgelistet sind.

Weiterhin enthält der Band Informationen zu **Spezialgebieten** der Magie: Seien es die magische Identifikation und Analyse, die Macht magischer Orte, die Geheimnisse der Artefaktmagie, die Erhebung von Untoten, die Beschwörung jenseitiger Wesenheiten

oder die Erschaffung von Golems – all dies wird in diesem Band tiefgehend behandelt. Der Fokus liegt dabei auf der Nutzbarkeit am Spieltisch, um so bestehende Charakterkonzepte stark zu erweitern oder gar völlig neue Konzepte zu ermöglichen.

Alles in allem bietet dieser Band einen umfassenden und tiefgründigen Überblick über die Möglichkeiten lorakischer Zauberei. Nach langer und harter Arbeit freuen wir uns, Ihnen diesen Band auf den Spieltisch legen zu können, und wünschen Ihnen und Ihrer Spielrunde viel Spaß mit den hier enthaltenen Hintergrundinformationen und Regeloptionen.

Tauchen Sie ein in die Geheimnisse der Magie von **Splittermond**.

Köln, im September 2018
Uli Lindner für die Redaktion

Querverweise

In diesem Band wird regelmäßig Bezug auf andere Publikationen genommen, weshalb deren Namen teilweise abgekürzt werden. Diese Abkürzungen sind:

Götter	<i>Splittermond: Die Götter</i>
GRW	<i>Splittermond: Die Regeln</i>
Jenseits	<i>Jenseits der Grenzen</i>
MSK	<i>Mondstahlklingen</i>

Außerdem werden in diversen Regelementen neue *Waffenmerkmale* und *Monstermerkmale* genutzt, die zuvor in anderen Büchern publiziert wurden. Der Übersicht halber finden Sie alle diese Merkmale auch in diesem Band neu aufgeführt, konsultieren Sie dafür einfach die Einleitung des Bestiariums ab S. 208.



Lorakische Magie

Magie ist ein wichtiger Teil des Lebens in Lorakis, beherrscht doch fast jeder zumindest einige einfache Zauber, die ihm im Alltag helfen. Doch Zauberei ist viel mehr als nur die kleinen magischen Tricks, die einem Bauer bei seinem Tagewerk helfen oder einen Wirt kalte Getränke servieren lassen. Es gibt Lorakier, die mächtige Elementarwesen rufen, Artefakte herstellen oder anderen ihren Willen aufzwingen können – doch braucht es viel Übung und Konzentration auf die eigenen magischen Kräfte, um solche Wer-

ke zu vollbringen. So verwundert es wenig, dass wahrhaft mächtige Zauberer nicht in jedem Dorf leben, sondern viele Lorakier die höchsten Weihen der Magie auch nur aus Sagen und Legenden kennen. Nur in den großen Städten hat man eine gewisse Wahrscheinlichkeit, einen Meister einer bestimmten Magieschule anzutreffen – doch angeblich soll es nicht einmal in Ioria Großmeister jeder einzelnen Schule geben.

Von Denkschulen und Traditionen

Auch wenn Magie in ganz Lorakis verbreitet ist, so gibt es doch große lokale Unterschiede. In vielen Reichen und Regionen sind manche Schulen besonders verbreitet, während auf andere eher herabgeblickt wird. So sind in Farukan etwa die elementaren Magieschulen hoch angesehen, während Beherrschungsmagie eher misstrauisch beäugt wird. In Zhoujiang hingegen ist die Todesmagie in Bezug auf Geister geradezu alltäglich, während im Wächterbund Licht- und Schattenmagie tägliche Begleiter sind und in konfliktreichen Gebieten wie der Südgrenze Zwingards oder in Dalmarien Stärkungs- und Kampfmagie oft genutzt werden.

Normalität des Wundersamen

Magie ist für jeden Lorakier ein normaler Teil der Welt, schlummert das Potenzial zum Wirken von Zaubern doch in jedem vernunftbegabten Wesen. Und so ist es auch durchaus normal, dass fast jeder Dorfbewohner oder Städter einige wenige Zauber beherrscht – eine Besonderheit ist meist vielmehr derjenige, der sich mangels Begabung, aufgrund anderer Interessen oder schlicht aus Faulheit gar nicht mit Magie beschäftigt. Magie ist für die meisten einfachen Leute ein Mittel, einen bestimmten Zweck zu erreichen, genau wie jede profane Fähigkeit eben auch. Es wird daher keineswegs als wundersam angesehen, wenn ein Bauer seine Pflanzen mittels Naturmagie schneller wachsen lässt oder ein Heiler eine kleine Wunde mittels Heilungsmagie verschließt. Dies wird als ihr Handwerkszeug und damit als alltäglich gesehen.

Ehrfürchtiger begegnet man erst jener Zauberei, die man selbst noch nie gesehen hat oder die man nur vom Hörensagen kennt. So kann es durchaus sein, dass ein durchreisender Zauberer in einer kleinen Ortschaft neugierig zu seinen magischen Künsten ausgefragt wird oder sogar gebeten wird, Kostproben seiner Zauberei zu zeigen – doch dieselbe Neugier würde auch einem reisenden Barden, einem Akrobaten, einem Schwertkämpfer oder einem Geschichtenerzähler entgegengebracht werden. Magie wird in ihren mächtigeren Spielarten durchaus als eine Kunst gesehen, doch keine, die übernatürlicher wäre als andere.

Magie und Recht

Dieser Umgang mit Zauberei spiegelt sich auch im Rechtsempfinden vieler Reiche wider: Wer ein Verbrechen mittels Magie begeht, der wird meist genauso behandelt wie jemand, der sich profaner Mittel bedient hat. Wer jemanden mittels Beherrschungsmagie dazu bringt, ihm einen Gegenstand zu übergeben, ist ein Dieb; wer mittels Kampfmagie tötet, gilt entsprechend als Mörder. Die Zuhilfenahme von Magie macht ihre Taten weder besser noch schlechter,

Der Fokus dieses Bandes

In Lorakis gibt es unzählige Zauber, die bei Problemen des Alltags helfen. So gibt es gar spezialisierte „Agrarzauberer“, die ihre Zauberkraft einzigt und allein zur Förderung von Ernte und Nutztieren einsetzen, ebenso wie Zauberhandwerker ihre Handwerkskunst mit Magie verbessern. Während in diesem Band immer wieder auf solche alltäglichen Nutzungen von Magie eingegangen wird, liegt der Fokus doch eindeutig auf etwas anderem: auf den Abenteuern und darauf, welche Magie ihnen auf ihren Questen helfen kann. Aus diesem Fokus ist jedoch nicht abzuleiten, dass die in diesem Band vorgestellten Zauber und Meisterschaften die verbreitetsten in ganz Lorakis seien – ganz im Gegenteil! Doch aus Sicht der Spieler, um die es hier vor allem gehen soll, wäre eine Aufzählung von Erntehilf-Zaubern vermutlich wenig hilfreich. Machen Sie sich aber dennoch bewusst, dass es in Lorakis für fast jede alltägliche Tätigkeit Zauber gibt, die diese unterstützen. Und schrecken Sie nicht davor zurück, solche Zauber zu entwerfen, um sie von Nichtspielercharakteren nutzen zu lassen und somit die magische Natur des Alltags in Lorakis zu unterstreichen.

und nur selten gibt es (meist auf bestimmte Zauber oder bestimmte Magieschulen beschränkte) gesonderte Gesetze dazu.

Doch ebenso wie magische Vergehen wie weltliche Verbrechen behandelt werden, ist nicht zwingend jede Nutzung von Magie auch ehrenrührig. Wer mittels niederster Beherrschungsmagie sich einen Händler gewogen macht, der wird in vielen Teilen von Lorakis oft nicht anders behandelt, als jemand, der dies mit Worten und Schmeicheleien erreicht hat. Wer jemanden mittels eines Illusionszaubers hinters Licht führt oder sich mit Schattenmagie vor neugierigen Augen verbirgt, der wird nicht zwingend dafür bestraft, sofern er diese Zaubereien nicht mit tatsächlichen Vergehen verbindet. Kurz gesagt: Ob magische Handlungen als verwerlich angesehen werden, hängt meist von den konkreten Taten ab, nicht von dem magischen Hintergrund derselben.

Doch auch hier gibt es natürlich große Unterschiede zwischen Regionen und gar zwischen einzelnen Siedlungen, wo mitunter durch historische Ereignisse, die Meinungen einflussreicher Personen oder kulturelle Hintergründe Magie anders bewertet wird. Ein reisender Zauberer tut daher gut daran, sich immer erst über die Rechtslage einer Region oder Stadt zu informieren.

Übermäßiger Magieeinsatz

Gerade in großen Städten gibt es neben normalen Gesetzen oft auch Regeln, die den Magieeinsatz reglementieren. Dies hat weniger mit Angst vor den absichtlichen Auswirkungen dieser Zauber zu tun, als vielmehr mit den Auswirkungen des übermäßigen Verbrauchs von Magie auf die Umwelt (siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 197). So gibt es mancherorts festgelegte Zeiten, zu denen einzelne Straßenzüge zaubern oder nicht zaubern dürfen, spezielle Genehmigungen für „Berufzauberer“ oder andere Mittel. Ebenso weit verbreitet sind jedoch auch architektonische Mittel, um das lokale magische Geflecht stabiler zu machen (siehe auch S. 156).

Magische Traditionen

Magie wird nicht überall in Lorakis gleich gewirkt, vielmehr existieren viele verschiedene Wege, um zu identischen Ergebnissen zu gelangen. Während in einem Teil von Lorakis elaborierte Handgesten und kurze Ausrufe gebräuchlich sein können, mag in einem anderen die korrekte Fußstellung verbunden mit einer melodischen Formel zum gewünschten Ziel führen. Diese unterschiedlichen Herangehensweisen an die Zauberei sind auch als *magische Traditionen* bekannt. Alle Anhänger einer magischen Tradition zaubern ähnlich und pflegen auch eine ähnliche Sicht auf die Magie – und zwar nicht nur in Bezug auf erfahrene Zauberer, sondern auch auf die einfachen Leute. Zwar wird ein Hirte auf den Ebenen Ashurmazaans sicher nicht exakt die Gesten vollführen und Formeln sprechen, wie dies ein ausgebildeter Elementarrufer tut, aber dennoch sind auch seine Zauberhandlungen denen seiner gelehrteten Mitbürger nahe. Magische Traditionen prägen gewissermaßen die Zauberei in den Regionen, in denen sie bedeutsam sind – oder aber sind selbst erst aus viel älterer „Volkszauberei“ heraus entstanden. Mehr zu magischen Traditionen finden Sie im entsprechenden Kapitel dieses Bandes auf S. 9.

Es spielt für das Verständnis der Magie keine Rolle, ob ein Zauberer eher akademisch oder intuitiv an sie herangeht. Ein Bücherwurm kann ebenso viel oder wenig über die Magie wissen wie ein

Magische Traditionen und die Regeln

Bei allen Unterschieden in der Durchführung magischer Handlungen bleibt jedoch eins immer gleich: der Effekt, der hervorgerufen wird. Gleich ob ein Magier des Zirkels der Zinne oder ein Schamane aus den tiefen Wäldern der Smaragdküste einen Feuerstrahl wirkt und egal wie sie dies philosophisch betrachten: Das Ergebnis ist stets exakt dasselbe, ebenso wie die Zauberhandlung gleich lange dauert und denselben Fokus benötigt.

Kurz gesagt: Wenn ein Zauber durchgeführt wird, dann funktioniert dieser regeltechnisch immer exakt gleich. Dies schließt dabei auch alle Nebenbereiche der Regeln ein: Eine Formel ist stets gleich gut wahrzunehmen, egal ob eine Tradition mit lauten Rufen agiert und eine andere eher mit stille Flüstern. Auch die *Identifikation* (siehe S. 146) eines magischen Effekts ist nicht per se schwerer oder leichter, je nachdem welche magische Tradition sich für ihn verantwortlich zeichnet.

Innerweltlich ist dies dadurch begründet, dass unabhängig von der Vorgehensweise doch stets das magische Gefüge auf eine vergleichbare Weise manipuliert wird. Doch aus Spielersicht gibt es natürlich vor allem einen gewichtigen Grund, magische Traditionen nicht regeltechnisch unterschiedlich zu behandeln: Keine Tradition soll vor den Regeln besser oder schlechter gestellt sein als eine andere.

nicht des Lesens und Schreibens mächtiger Schamane oder ein die Magie als Teil alles Lebens betrachtender Druide. Dies schließt auch die magische Forschung – wie etwa die Entwicklung oder Wiederentdeckung von Zaubern – mit ein: Mag ein Zauberer des Zirkels der Zinne sich in seinem Turm einschließen und alte Folianten wälzen, kann ein Geisterkenner aus Zhoujiang hingegen seinen Geist in die Anderswelt schicken und dort mit seinen zauberächtigen Ahnen konferieren. Aber selbst lange Meditation und Einstimmung auf die magischen Strukturen der Welt oder eine Visionsqueste unter Zuhilfenahme von Rauschkräutern kann zum gewünschten Ergebnis führen.

Besonderheiten lorakischer Zauberei

Magie ist in Lorakis zwar regeltechnisch prinzipiell unabhängig davon, wer sie wirkt, dennoch gibt es einige Besonderheiten zu beachten. Im Folgenden soll aufbauend auf den Angaben in *Splittermond: Die Regeln* auf S. 319 auf einige dieser Besonderheiten eingegangen werden.

Zauber in mehreren Magieschulen

Wenn ein Zauber in mehreren Magieschulen erlernt werden kann, dann funktioniert er in den jeweiligen Schulen zwar (abgesehen von etwaigen höheren oder niedrigeren Lernkosten durch unterschiedliche Zaubergrade) regeltechnisch komplett gleich, ist jedoch stets der jeweiligen Magieschule klar zuzurechnen. Ein mittels *Lichtmagie* gezaubertes *Blenden* gilt stets als Lichtzauber, während ein via *Illusionsmagie* gewirktes *Blenden* als Illusionszauber gilt. Dies hat mehrere regeltechnische Auswirkungen:

➊ Meisterschaften, die sich nur auf Zauber bestimmter Magieschulen beziehen, wirken nur dann auf einen entsprechenden Zauber, wenn er in der jeweiligen Magieschule gezaubert wurde. Diese Meisterschaften erkennt man daran, dass sie nicht einfach von „Zaubern“ sprechen, sondern diese stärker einschränken (eine Meisterschaft, die Auswirkungen auf „Lichtzauber“ hat, wird also ein über *Lichtmagie* gezaubertes *Blenden* beeinflussen, nicht aber ein via *Illusionsmagie* gewirktes).

➋ Dies gilt auch für sonstige Effekte, die Zauber beeinflussen. Ein mittels *Beherrschungsmagie* gezaubertes *Tiere beherrschen* gilt als *Beherrschungzauber* und kann entsprechend von *Beherrschung brechen* beeinflusst werden. Derselbe Zauber ist jedoch, wenn er via *Naturmagie* gewirkt wurde, kein *Beherrschungzauber* und auch nicht von *Beherrschung brechen* zu bannen.

¶ Dies kann auch dazu führen, dass ein Zauber in der einen Magieschule beispielsweise von *Bannzaubern* beeinflusst werden kann, die nur gegen bestimmte Zaubergrade wirken, in einer anderen Schule aber nicht. Auch die Schwierigkeiten zur *Identifikation* von Zaubern (siehe S. 148) können sich für denselben Zauber unterscheiden, wenn der Grad des Zaubers in den jeweiligen Schulen verschieden ist.

Optische Effekte von Zauberei

In der Wirkung von Zaubern sind mitunter optische Effekte erwähnt (bei einer *Rindenhaut* wird die Haut beispielsweise borkig und hart), oft ist dies aber nicht der Fall. Dabei heißt das Fehlen einer explizit beschriebenen optischen Komponente nicht zwingend, dass diese nicht vorliegt. Es ist problemlos möglich, dass beispielsweise beim Verwandlungzauber *Sprungbeine* die Beine des Zauberers krötenartige Züge annehmen – oder bei einem anderen Zauberer eher an die eines Kängurus erinnern. Ebenso ist es möglich, dass ein mit *Schutz vor Feuer* belegter Zauberer von einem subtilen Leuchten umgeben ist, das auf einen aktiven Zauber hinweist.

Selbiges gilt für den Zaubervorgang: Ob Geste und Formel von magischem Leuchten und zur Magieschule passenden Effekten begleitet werden, oder ob erst bei gelungenem Zauber die magische Wirkung optisch erkennbar ist, ist in gewissem Maße Ihrer Spielrunde überlassen.

Der einzige regeltechnische Bereich, für den die Sichtbarkeit optischer Effekte eine Bedeutung hat, ist die *Identifikation* von Zaubern. Daher sollten Sie, sofern Sie deutlich sichtbare Effekte wünschen, zwei Punkte im Hinterkopf behalten:

¶ Auf Heimlichkeit angewiesene Zauber sollten nie zu leicht zu erkennen sein. Ein auf einem Ziel liegender Zauber *Willenser Diener* macht nur wenig Sinn, wenn gleichzeitig über magische Lichteffekte klar zu erkennen ist, dass ebenjenes Ziel offenbar verzaubert wurde. Auch ein *Schattenmantel* hat zwar optische Effekte, doch auch diese sollten nicht so auffällig sein, dass die Hilfe des Zaubers beim Verstecken dadurch ad absurdum geführt würde.

¶ Achten Sie darauf, dass Sie Zauber unabhängig von der Schule, in der sie gewirkt wurden, gleich behandeln, um so nicht einzelne Spieler zu benachteiligen. Zwar kann sich ein etwaiger optischer Effekt durchaus unterscheiden (ein per *Erkenntnismagie* gezauberter *Sicht verbessern* mag etwa zu einem leichten Glühen um die Augen führen, während derselbe Zauber in der *Verwandlungsmagie* die Augen eines Adlers verleiht), doch in Bezug auf die *Identifikation* sollte sich dies immer gleich auswirken.

Zauberei erlernen

Splittermond nutzt ganz bewusst keine festen Lehrmeister- oder Lernregeln, sondern bietet nur optional einige Richtlinien hierfür an (siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 89). Dies dient dazu, Spieler nicht zu sehr in der Vergabe ihrer Erfahrungspunkte einzuschränken und dabei die eigentlichen Abenteuer in den Hintergrund treten zu lassen. Sollten Sie aber mit entsprechenden Lernregeln spielen wollen, so können Sie sich dabei (aufbauend auf den oben referenzierten Hilfestellungen) an den folgenden Angaben orientieren:

¶ Für Zauber jenseits von Grad 0 ist zwar ein Lehrmeister nötig (der auch die Form eines Zauberbuchs annehmen kann), doch sind entsprechende Lehrer gerade für die unteren Zaubergrade leicht zu finden. Lehrer für Zauber des ersten Grades findet man in fast jedem *Dorf*, für Zauber des zweiten und dritten Grades muss man hingegen schon eine *Kleinstadt* aufsuchen. Lehrmeister für Zauber des vierten Grades findet man in den meisten *Großstädten*, während Zauber des fünften Grades nur in wahren *Metropolen* zu finden sind. Alle diese Angaben beziehen sich auf die Regeln zur Verfügbarkeit von Waren in *Splittermond: Die Regeln* S. 180.

¶ Unabhängig von der reinen Größe einer Siedlung gibt es natürlich auch weitere Lehrmeister, die spezielles Wissen vermitteln können. Manche Zauberer suchen beispielsweise ganz bewusst die Ferne der Zivilisation, um sich völlig auf ihre magischen Forschungen konzentrieren zu können. Für solche Lehrmeister können Sie sich an den bekannten Zauberern bei den Beschreibungen der jeweiligen Magieschulen ab Seite 45 sowie der Traditionen ab Seite 9 orientieren.

¶ Um einen Zauber zu lernen, muss der Lehrmeister auch willens sein, sein Wissen zu vermitteln. Mag dies bis Zaubergrad 3 noch recht einfach möglich sein (und im schlimmsten Fall eine monetäre Entschädigung benötigen), kann ein Lehrmeister für Zauber des vierten oder gar fünften Grades durchaus einen Gefallen oder eine Queste in seinem Auftrag verlangen, bevor er sein Wissen weitergibt. Die letzte Entscheidung hierzu liegt beim Spielleiter.

¶ Für Meisterschaften der entsprechenden Schwellen gilt ähnliches wie zu den Zaubern entsprechender Zaubergrade – wobei manche Zauberer Meisterschaften der dritten und vierten Schwellen noch mehr als Geheimwissen betrachten und sie nicht ohne guten Grund oder Gegenleistung lehren.

¶ Damit ein Zauber von einem Lehrmeister erlernt werden kann, muss dieser nicht dieselbe magische Tradition wie der Zauberer besitzen. Nähere Angaben hierzu finden Sie in *Splittermond: Die Regeln* S. 319.

Aktive Abwehr gegen Zauberei

Eine *Aktive Abwehr* ist prinzipiell nur möglich, wenn man sich des abzuwehrenden Vorgangs bewusst ist (siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 138). In Bezug auf Zauber gilt dabei, dass man nicht etwa genau wissen muss, welcher Effekt gerade gewirkt wird, solange man prinzipiell deutlich sieht, dass ein Zauber gewirkt wird. Ein ohne Geste und Formel genutzter Zauber ist etwa nur schwerlich bewusst wahrzunehmen, ebenso wie ein unerwarteter Zauber aus dem Hinterhalt.

Grundsätzlich gilt aber, dass Sie als Spielleiter dabei nicht zu restriktiv vorgehen sollten: Der Zaubervorgang ist jedem Lorakier grundsätzlich bekannt und wenn dieser begonnen wird, ist dies unabhängig von der magischen Tradition auffällig. Es ist jedoch keine besondere Aufmerksamkeit seitens des Verzauberten nötig: Wenn er sich in einer Kampfsituation befindet und ein Kampfteilnehmer ihn mit einem Zauber (der Geste und/oder Formel aufweist) zu verzaubern versucht, dann ist sich der Verzauberte des entsprechenden Angriffs auch bewusst im Sinne der Regeln. Das heißt jedoch nicht zwingend, dass bei Ablegen einer *Aktiven Abwehr* auch nähere Informationen über den Zauber erlangt werden – vielmehr kann eine solche *Aktive Abwehr* durchaus auch unterbewusst erfolgen.

Magische Traditionen

„Hüte dich vor diesen varischen Geisternmagiern aus der Wüste, die zaubern nicht wie unsere guten Elementarräuber. Das ist nicht natürlich!“

—Großmutter aus Aitushar zu ihrem halbwüchsigen Enkel

Von *Magischen Traditionen* im engeren Sinne spricht man, wenn es sich um abgeschlossene Gruppen wie etwa die *Bruderschaft des Schädels* (S. 10) oder den *Magierorden von Nuum* (S. 22) handelt, aber auch Kultgemeinschaften wie die *Anhänger der Hekaria* (S. 12) oder eher lose Gruppierungen wie die *Flüsterschatten* (S. 16) oder *Kundigen der letzten Pfade* (S. 20) fallen darunter. Neben der einheitlichen Zaubertechnik und einem gemeinsamen Grundverständnis der Magie verbindet die Mitglieder einer solchen Gemeinschaft auch häufig die Spezialisierung auf bestimmte Magieschulen und die Anwendung spezieller Techniken und Rituale. Häufig sind diese Traditionen auch die Hüter arkaner Geheimnisse, besonders mächtiger Magieformen oder spezialisierter Anwendungsbereiche der Magie, in der man es zu großer Meisterschaft gebracht hat oder die anderswo nahezu unbekannt sind.

Diese magischen Gruppen sind nämlich in vielen Kulturen die einzigen, die dem Wesen der Magie wahrhaft auf den Grund gehen und neue oder vergessene Zauberei erforschen. Aufgrund ihrer großen magischen Macht werden sie in manchen Gegenden daher auch misstrauisch beäugt oder gar aus der Mitte der Gesellschaft verbannt, denn es ist weithin bekannt, dass allzu mächtige Zauberei verheerende Auswirkungen auf die Umgebung haben kann. Andererseits haben sich innerhalb der einfachen Bevölkerung meist die Zaubertechniken der regional am weitverbreitetsten Tradition durchgesetzt, wobei es häufig zu Mischformen kommt, gerade in Grenzgebieten, wo sich die Einflussbereiche verschiedener Traditionslinien überschneiden.

Die notwendigen Handlungen und Spruchformeln für einfache Zaubereien sind dabei im Laufe der Jahrhunderte deutlich von ihrem jeweiligen Ursprung gelöst und mittlerweile stark formalisiert: Die einfache Bäuerin aus der Myrkanebene wird nicht über den philosophischen und magietheoretischen Überbau eines profanen Heilzaubers nachdenken, aber ihre Handbewegungen und aufgesagten Sprüchlein werden eher der Zauberei der *Myrischen Tradition* (S. 26) ähneln, während sich der Fleischasselhirte im Dämmerwald an der Zauberkunst der *Delarain* (S. 14) orientiert und ein Stromlandinsulaner unbewusst in seinem magischen Tun den stolzen *Mah Paa He* (S. 24) nacheifert.

Der Aufbau der Beschreibungen

Alle in diesem Band enthaltenen Traditionen folgen demselben Aufbau. Jeder Text wird von einem Kasten eingeleitet, in dem wichtige Informationen zusammengefasst werden. Besonders zu beachten sind hierbei folgende Punkte:

Kulturen: Die meisten Traditionen sind fest in einer Kultur verwurzelt, sodass ein Großteil ihrer Mitglieder dieser entstammt, wenngleich es natürlich Ausnahmen geben mag.

Verbreitung: Mitglieder der meisten Traditionen wird man – gerade unter Abenteurern – natürlich auch auf Reisen treffen, doch in den hier genannten Regionen stellen sie einen häufigen oder zumindest regelmäßigen Anblick dar.

Wappen/Zeichen: Nicht jede Tradition hat ein offizielles Wappen oder Symbol, aber bei den meisten gibt es zumindest ein Erkennungszeichen, anhand dessen sich zwei Mitglieder als Gleichgesinnte erkennen.

Bedeutende Vertreter: Hier sind nicht zwingend die hochrangigsten oder wichtigsten Zauberer der Tradition angegeben, sondern oft solche, die sich besonders gut auf die ein oder andere Weise in Abenteuer einbinden lassen oder gut das Spektrum der möglichen Mitglieder einer Organisation zeigen.

Im Anschluss an den Einleitungskasten finden Sie im Fließtext Informationen zur Geschichte der Tradition, ihren Ausbildungsmöglichkeiten sowie der Magieausübung, was auch den philosophischen und magietheoretischen Überbau umfasst. Darauf folgen Angaben zur Struktur der Tradition sowie ihre wichtigsten Vertreter.

Die nächsten Abschnitte beschäftigen sich mit der Ausgestaltung von Spielercharakteren aus der jeweiligen Tradition. Den Anfang machen dabei besonders passende (regeltechnische) Ressourcen, wobei der Ressource *Rang* in der jeweiligen Tradition stets ein eigener Kasten gewidmet ist.

Den Abschluss jeden Textes bildet ein Kasten, der mit Hinweisen zu häufigen *Ausbildungen* (viele aus diesem Band) sowie wichtigen *Fertigkeiten*, *Magieschulen*, *Zaubern* und *Meisterschaften* weiter bei der regeltechnischen Ausgestaltung helfen soll.

Der Abschnitt zu den häufigen *Artefakten* hilft bei der Ausarbeitung sogenannter *Traditionsartefakte*, also von Artefakten und Relikten, die für die betreffende magische Gruppierung kennzeichnend und geradezu ikonisch sind. Er bezieht sich dabei stark auf die erweiterten Artefaktregeln (mehr dazu ab Seite 165).

Die Zugehörigkeit zu einer magischen Tradition ist meist mit formellen Initiationsriten verbunden und beinhaltet häufig geheime Schwüre oder Verpflichtungen gegenüber der Gemeinschaft, teilweise muss allerdings auch nur eine horrende Gebühr entrichtet oder eine schwere Prüfung abgelegt werden.



Die Bruderschaft des Schädel - geschäftstüchtige Nekromanten

„Das Geschäft mit dem Tod? Nein, nein, nein.
Der Untod ist das Geschäft! Wir sind doch keine Totengräber...“

Kulturen: Midstad, teilweise auch Patalis

Anzahl: 50-60

Verbreitung: Midstad und angrenzende patalische Regionen

Wappen/Zeichen: goldene Münze mit einem zentralen Totenschädel, darum angeordnet arkane Symbole als Verzierung

Bedeutende Vertreter: Tibor Totensang (Alb, *851 LZ, Oberhaupt der Bruderschaft des Schädel), Celia Grünsie (Mensch, *937 LZ, erfahrene Meisterin der Knochen

von Stand), Regis Mordin (Gnom, *953 LZ, prominenter Einbalsamierer), Olmeg Harrebrauch (Mensch, *961 LZ, Abweichler)

Bemerkenswertes: Die Mitglieder der Bruderschaft des Schädel verstehen sich ausgezeichnet auf Handel und Überzeugungskunst, zum einen für erfolgreiche Geschäftsabschlüsse, zum anderen um das Ansehen der Bruderschaft zu wahren.

Mancherorts gilt Nekromantie als verpönt, doch in Midstad hat sich eine Gruppierung gebildet, die aus dem Untod eine Dienstleistung gemacht hat. Wer auf der Suche nach gewissenlosen und folgsamen Soldaten ist, braucht nur einen gut gefüllten Geldbeutel und kann sich vom wandelnden Leichnam als einfacher Schwertfutter, bis hin zum untoten Ritter inklusive Skelettstreitross, jede gewünschte Streitmacht zusammenstellen – genügend „Rohmaterial“ und Gold vorausgesetzt.

Dass die Bruderschaft des Schädel in Midstad dennoch auch beim einfachen Volk einen positiven Ruf genießt, liegt an den teilweise hohen Preisen, die sie für Kadaver zahlen. Frei nach dem Motto: Der Großvater ist gerade gestorben und der königliche Steuereintreiber geht um? – Des Großvaters Kadaver auf dem Karren klingt, der Taler in die Tasche springt!

Geschichte

Die Ursprünge der Bruderschaft reichen zurück bis zu jenem schicksalhaften Krieg (871-872 LZ) zwischen Midstad und Zwingard, in dem das alte Königshaus Midstads erlosch. Der findige und geschäftstüchtige Nekromant Arlan Talnor bot dem aufstrebenden Söldnerführer Aden Blutaxt seine Dienste an und unterstützte ihn durch das Stellen untoter Soldaten bei seinem Griff nach der Macht. Nach der Krönung Adens festigten Arlan und seine Schüler ihre Stellung, indem sie geschickt in die Nische drangen, die durch das Verdrängen der hekariatreuen Hexer (S. 12) als magische Berater des Adels entstand.

In den ersten Jahren orientierte sich die Bruderschaft des Schädel ausschließlich an der Zufriedenheit ihrer adeligen Kundenschaft, worunter das Ansehen beim einfachen Volk sehr litt. Dieser Tage wurden manche Nekromanten Opfer eines mit Fackeln und Mistgabeln bewaffneten, wütenden Mobs. Auf diese Weise endete auch der erste Großmeister Arlan Talnor bei einer Reise durch Midstad im Jahre 907 LZ.

Sein Nachfolger *Tibor Totensang* begründete ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Geschäft und Ansehen, sodass die Bruderschaft des Schädel sowohl im Adel als auch im Volk zumindest auf Toleranz ihrer Praktiken vertrauen kann. Des Weiteren konnte sich der Großmeister dauerhaft die Monopolstellung der Bruderschaft des Schädel sichern: In Midstad darf nur diese Untote erheben, jedem anderen droht der Tod durch den Strick des königlichen Henkers.

Ausbildung

Üblicherweise haben angehende Mitglieder der Bruderschaft des Schädel bereits ein morbides Interesse an Leichen und dem Tod sowie professionelle Erfahrung mit ebendiesen. Ansonsten wird der Lehrling zunächst für einige Zeit einem Knochensammler als Gehilfe zugewiesen.



Die Ausbildung selbst beginnt, nach strenger Prüfung der charakterlichen und mentalen Eignung, unter einem der vier *Meister der Knochen* der Gilde, welche die Gildenhäuser in den jeweiligen Provinzen Midstads unterhalten. Nachdem dort eine solide magische und allgemeine Grundlage geschaffen wurde, werden die angehenden Nekromanten an reisende Mitglieder der Bruderschaft überantwortet, um die restlichen Fertigkeiten ihrer Profession zu erwerben. Lehrlinge, die sich besonders hervortun, verbringen das letzte Jahr der Ausbildung direkt unter Aufsicht des Großmeisters der Bruderschaft im Palast der Knochen in der Kunigsmark, was auf eine vielversprechende Zukunft innerhalb der Bruderschaft hoffen lässt. Aufgrund der Monopolstellung der Bruderschaft in Midstad schließen sich ihr nahezu alle Mitglieder nach der Ausbildung an.

Magieausübung

Magie und insbesondere Todesmagie stellen für die Bruderschaft ein Handwerk dar und dementsprechend verrichten sie Zaubergersten knapp und ohne größeres Aufheben. Zauberformeln sind daher kurz und sachlich gehalten.

Auch das Produkt ihrer Magie wird eher als Werkzeug oder Erzeugnis angesehen: Der Körper verbleibt nach dem Tod als leere Hülle, weist aber weiterhin Abdrücke von Erinnerungen und Fertigkeiten auf, nachdem die Seele weitergereist ist. In diesem Sinne versteht sich die Bruderschaft als in den Kreislauf von Leben und Tod integriert und nicht als zuwiderhandelnde Kraft. Intelligente, unabhängige Untote sehen sie jedoch als Affront gegen eben jenen Kreislauf und ihr eigenes Weltbild an, in dem Untote Werkzeuge sind, welche von den Lebenden genutzt werden.

Struktur

Die Bruderschaft des Schädelns hat eine vergleichsweise flache Hierarchie. Zukünftige Mitglieder der Bruderschaft werden zunächst als *Knochensammler* bezeichnet. Mit dem Ende ihrer Ausbildung erhalten sie den Titel *Schädelbewahrer* und können eigenständig Materialien sammeln und Aufträge annehmen. Angesehene, vollwertige Mitglieder sind die *Einbalsamierer*, die oft jahrelange Erfahrung und Ansehen erlangt haben. Über ihnen stehen die vier *Meister der Knochen*, allesamt Koryphäen im Bereich der Todesmagie, denen jeweils die Mitglieder einer der Provinzen Midstads unterstehen. Sie erhalten einen Anteil der Gewinne von Rangniederen in ihrem Einflussbereich. Im Gegenzug unterhalten sie die Gildenhäuser, vergeben Kredite zur Vorfinanzierung größerer nekromantischer Vorhaben und sorgen für die Wahrung des Ansehens der Bruderschaft. Zudem dienen sie als Vermittler bedeutender und einträglicher Aufträge.

In der Provinz Kunigsmark übernimmt der *Großmeister* selbst diese Funktion. Zusätzlich hat er in allen Angelegenheiten der

Bruderschaft das finale Wort, lässt sich dabei aber häufig durch die Meister der Knochen beraten, die er alleine einsetzen oder ihres Amtes entheben kann.

Personen

Großmeister *Tibor Totensang* (Alb, *851 LZ, charismatisch) führt die Bruderschaft seit Jahrzehnten umsichtig und weise. Er gilt als weitsichtig und vollendet Diplomat, dem es gelungen ist, die Bruderschaft zu einer angesehenen Institution werden zu lassen. *Celia Grünsee* (Mensch, *937 LZ, intrigant) nutzt als Meisterin der Knochen den Einfluss der Bruderschaft, wie auch ihr beträchtliches Vermögen wo sie kann, um im politischen Ringen Saluriens die Ansprüche ihrer Familie zu stärken. Gerüchteweise verfügt sie über eine Schädelssammlung ihrer Vorfahren und berät mit diesen das weitere Vorgehen.

Olmeg Harrebrauch (Mensch, *961 LZ, Abweichler, fürsorglich) gilt unter seinesgleichen als wunderlicher Abweichler. Ihm geht es bei seiner Arbeit weder um wissenschaftliches, noch wirtschaftliches Interesse, sondern einzig um das Wohlbefinden des einfachen Volkes. Gerüchteweise macht er mit dem abtrünnigen Baron *Aurelian Falkentreu* gemeinsame Sache.

Ressourcen

Kreatur ist sicherlich die am weitesten verbreitete Ressource innerhalb der Bruderschaft des Schädelns, dient ein Untoter doch gleichzeitig als Leibwächter und Aushängeschild für das eigene Handwerk. Die Ressourcen *Mentor* (ein ehemaliger Ausbilder) und *Gefolge* (mitreisende Lehrlinge) bieten sich aufgrund der persönlichen Ausbildung ebenfalls an. Angesichts der geschäftstüchtigen Grundausrichtung der Tradition häufen viele Mitglieder ein beträchtliches *Vermögen* an und leisten sich nützliche *Relikte*, oftmals in Form kleiner Schädel an Ketten oder morbierten Knochenschnitzereien.

Profil

Häufige Ausbildungen: Wesensschöpfer (Bruder des Schädelns)

Wichtige Fertigkeiten: Arkane Kunde, Diplomatie, Entschlossenheit, Redegewandtheit

Wichtige Magieschulen: vornehmlich Todesmagie, häufig auch Bann- und Erkenntnismagie

Häufige Meisterschaften: alle aus dem Kapitel **Untote und Nekromantie** (siehe S. 180)

Typische Artefakte: häufig *Zauberanker* mit *Einstellung verbessern* und *Talismane*, die *Todesmagie* unterstützen; **Höhere Artefakte** fast stets mit der *Kraft des Nekromanten*

Ränge innerhalb der Bruderschaft der Knochen

Punkte	Titel	Bedeutung
1	Knochensammler	Mitglied der Bruderschaft, erhält Unterkunft und Schulung
2	Schädelbewahrer	kann bei der Bruderschaft Kredite aufnehmen und eigene Geschäfte abschließen
3	Einbalsamierer	darf nach der Grundlagenbildung ausbilden, Zugriff auf das Ansehen oder Relikte der Gilde, wie auch privilegiertes Wissen zur Erstellung besonderer Kreaturen
4	Meister der Knochen	steht einer Provinz vor, dadurch große Finanzkraft, eigenes Personal, Zugang zu allen geheimen Schriften
5	Großmeister	Oberhaupt der Bruderschaft

Der Bund der Hexer – magiekundige Anhänger Hekarias

„Ich kann Euch beraten, doch die Entscheidung liegt bei Euch.“

Kulturen: diverse

Anzahl: 100-150

Verbreitung: Dragorea

Wappen/Zeichen: ein knorriger Baum mit drei Gesichtern

Bedeutende Vertreter: Ilyra von Karing (Mensch, *915 LZ, alterslose Beraterin des Herrschers von Karing), Elmina die

Wanderhexe (Gnomin, *760 LZ, reisende Wahrsagerin), Sara von Prym (Mensch, *980 LZ, Hüterin des Hekaria-Tempels in Dreybar)

Bemerkenswertes: Die Hexer und Hexen aus Dragorea kennen die Wege des Schicksals und wissen, wie es sich in eine Richtung leiten lässt; ihr Rat wird hoch geschätzt.

Spricht man in Dragorea von den Hexern, schwingt stets eine gewisse Ehrfurcht, aber auch Angst in der Stimme mit. Diese rätselhaften Zauberer haben sich der Göttin Hekaria verschrieben, doch sind sie keine Priester – so viel ist allgemein bekannt. Alles Weitere beruht in erster Linie auf Spekulationen und Gerüchten, die nicht zuletzt von den Hexern selbst geschürt werden. Ihre Magie offenbart ihnen die Wege des Schicksals und sie nutzen ihre Erfahrung, um seinen Verlauf zu beeinflussen. Ihr Rat wird stets geschätzt – und ihre Macht gefürchtet.

Geschichte

Die Tradition der Hexer reicht nur wenige Jahrhunderte zurück: Im Jahr 517 LZ halfen drei mächtige Zäuberinnen, die sich als *Dienerinnen der Dreigesichtigen* bezeichneten, dem Kriegsfürst Vendrik, sich zum König von Midstad aufzuschwingen. Schnell verbreitete sich die Verehrung der neuen Göttin Hekaria. Viele, die nach magischen Geheimnissen suchten, wandten sich diesem Kult zu und begründeten so den *Bund der Hexer*.

Ihre Kunst, die Wege des Schicksals zu sehen und zu beeinflussen, brachte ihnen schnell Einfluss und einen Ruf als weise Berater, auch über die Grenzen Midstads hinaus. Doch vor allem standen sie der Adelsschicht mit klugen Ratschlägen zur Seite, bis *Aden Blutaxt* nach seiner Thronbesteigung im Jahr 872 LZ den Hekaria-Glauben verbot und die Hexer so entmachtete. Lediglich in Karing berät heute noch eine Hexe das Herrscherhaus. Der einstige Ruhm der Hexer erlosch jedoch nicht vollends. Zwar findet man sie kaum mehr an den Höfen adliger Herrscher, doch im Volk wird ihr Rat immer noch hochgeschätzt. Und so mancher Anhänger der neuen Herrschaft fürchtet sie ob ihrer unheilbringenden Flüche.

Ausbildung

Zwar kann sich jeder magiekundige Anhänger Hekarias Hexer nennen, doch ein echter Teil ihres Bundes wird man erst durch Erfahrung und die Lehren eines älteren Mitglieds. Der Einstieg erweist sich dabei oft als schwer, da etablierte Hexer ihre Ge-



heimnisse streng hüten. Ein angehender Hexer muss zunächst beweisen, dass seine Ansichten ehrlich gemeint sind und er vertrauenswürdig ist. Je nach Mentor erfolgt dies anders: Manchen reicht ein Blick auf das Schicksal des Schützlings, andere legen ihnen Prüfungen auf oder führen sie in Versuchung, indem sie ihnen ihre Schicksalswege offenlegen.

Ist das Vertrauen jedoch einmal hergestellt, werden die Schüler nach und nach in die Geheimnisse der Tradition eingeweiht.

Dazu gehören die Praktiken zur Vorhersage der Schicksalswege, aber auch die Möglichkeiten, den Verlauf des Schicksals ungefährdet zu beeinflussen. Nachdem ein Hexer in die grundlegenden Praktiken eingeführt wurde, dient der Mentor nur noch als Vermittler. Er sorgt dafür, dass der Nachwuchs eigene Erfahrungen sammeln kann und macht ihn mit anderen Vertretern ihrer Tradition vertraut. Es ist üblich, dass ein Hexer im Laufe seiner Ausbildung mehreren Mentoren untersteht.

Magieausübung

Alle Hexer sind tiefgläubige Anhänger Hekarias, da sie aber bei ihrer Magie nicht auf göttliches Wirken zurückgreifen, zählen sie nicht zu den Priestern.

Hexer haben eine hohe Affinität zur Schicksals- und Erkenntnismagie. Sie vergleichen das Schicksal oft mit einem alten Baum, dessen verzweigte Äste immer wieder neue Wege preisgeben. Die Geheimnisse ihrer Tradition geben ihnen die Möglichkeit, diese Wege zu erkennen und zu beeinflussen. Unbedachtes Handeln kann jedoch zu unerwünschten Ergebnissen führen. Wer unvorsichtig handelt, kann mit diesen Fähigkeiten nicht nur das eigene Schicksal, sondern auch das vieler anderer ins Chaos stürzen. Daher halten die Hexer ihre Geheimnisse stets unter Verschluss.

Die Erfahrung hat die Hexer gelehrt, wie sich das Schicksal beeinflussen lässt, ohne Schaden anzurichten. Durch subtile Ratschläge können sie das Los des Einzelnen in eine Richtung lenken – vorausgesetzt man hört auf ihren Rat.

Die Verfolgung in Midstad hat es mit sich gebracht, dass sie nunmehr vor allem im Verborgenen operieren. So nutzen viele von ihnen Verwandlungsmagie, um sich in verschiedenen Masken unters Volk zu mischen, teilweise aber auch schlcht, um jung zu bleiben. Zudem schrenen sie die Gerüchte um gefährliche Geheimnisse ihrer Tradition, wie etwa unaufhaltbare Todesflüche oder die Verwandlung missliebiger Verfolger in grässlich entstellte Unholde.

Struktur

Obwohl es nach außen so wirkt, als wäre jeder Hexer auf sich gestellt, herrscht unter ihnen doch ein reger Kontakt. Auch wenn die meisten Hexer nicht mehr als drei bis vier feste Kontakte unter ihresgleichen pflegen, entsteht so doch eine Kette, in der Wissen und Erfahrung ausgetauscht werden. Im Großen und Ganzen handeln sie jedoch eigenständig und verfolgen ihre eigenen Ziele.

Auch wenn keine feste Struktur existiert, kann man gewisse Hierarchien erkennen. Diese richten sich meist nach den Erfahrungen und dem Wissen, aber auch nach der gesellschaftlichen Stellung eines Hexers. Unbedachte Neulinge werden innerhalb der Tradition zurückhaltender behandelt, während man jahrelange Berater einer Adelsfamilie gerne auch in die eigenen Geheimnisse einweicht.

Eine Sonderstellung unter den Hexern hat der *Innere Kreis*. Dieser besteht aus den mächtigsten Vertretern ihrer Zunft und trifft sich in unregelmäßigen Abständen, um dem Hörensagen nach über das Schicksal der Welt, zumindest aber das ihres Bundes, zu entscheiden. Dass der Innere Kreis existiert, ist unter den Hexern kein Geheimnis. Sein Zweck und seine Mitglieder bleiben jedoch im Dunkeln. Lediglich von Ilyra von Karing weiß man, dass sie dem Inneren Kreis angehört.

Personen

Ilyra von Karing (Mensch, *915 LZ, alterslos, wissendes Lächeln) ist die letzte verbliebene Beraterin eines bedeutenden Herrschergeschlechts in Midstad. Nicht zuletzt ihrem Geschick ist es zu verdanken, dass sich Marlan Riano von Sturmeshöh, der Herrscher von Karing, so lange dem Einfluss des Königs entziehen konnte.

Wer auf seinen Reisen durch Midstad oder das nördliche Patalis *Elmina die Wanderhexe* (Gnomin, *760 LZ, nach vorn gebogene Hörner) trifft, kann sich glücklich schätzen. Reisende, die ihren Rat befolgten, berichten von erstaunlichem Reiseglück, im Gegenzug verlangt sie kleine, scheinbar unbedeutende Dienste, deren wahrer Zweck sich oft erst Jahre später zeigt.

Als jüngste Hexe und Hüterin des geheimen Hekaria-Tempels in Dreybar hat sich *Sara von Prym* (Mensch, *980 LZ, stets gelassen) rasch einen Namen gemacht. Trotz ihrer Jugend hat sie ein erstaunliches Wissen über Ritualmagie und man schätzt sie als kluge Ratgeberin, so dass Gerüchte nicht verstummen wollen, sie sei eine Wiedergeborene aus der Anfangszeit des Bundes.

Ressourcen

Aufgrund ihrer weisen Ratschläge und ihrer diplomatischen Fähigkeiten genießen Hexer ein hohes *Ansehen* in der Gesellschaft – heutzutage allerdings nicht mehr in ihrem eigentlichen Stammgebiet Midstad.

Neben ihren Fähigkeiten nutzen Hexer vor allem *Kontakte*, um sich über das Weltgeschehen auf dem Laufenden zu halten. Meist handelt es sich dabei um befreundete Hexer oder Hekaria-Priester aus anderen Regionen, gelegentlich aber auch um einen gut informierten Gastwirt. Wissen die Hexer einmal selbst nicht weiter, wenden sie sich an ihre *Mentoren*, die ihnen oft noch Jahre nach der Ausbildung gute Freunde sind.

Vor allem unerfahrene Hexer nutzen Hilfsmittel, um die Schicksalswege vorauszusagen. Diese *Relikte* verstärken ihre Fähigkeiten. So legen manche Hexer Spielkarten vor sich aus und andere werfen Knochenstücke, bevor sie einem Ratsuchenden ihren Wunsch erfüllen.

Da es keine offiziellen Ränge gibt, entscheidet sich die Stellung eines Hexers innerhalb der Tradition durch seine Erfahrung und seine Fähigkeiten (dies wiederum kann durch die *Resource Rang* abgebildet werden).

Profil

Häufige Ausbildungen: Magischer Unterhändler, Verwandler (Hexer)

Wichtige Fertigkeiten: Arkane Kunde, Diplomatie, Empathie

Wichtige Magieschulen: Schicksalsmagie, Erkenntnismagie, Verwandlungsmagie

Häufige Meisterschaften: Rituskunde I-III, Vorahnung, Wahrsager

Typische Artefakte: Spielkarten und Knochen zum Werfen als *Zauberanker* (häufig für den Zauber *Prophezeiung*) oder *Talismane* (Magieunterstützer für *Schicksalsmagie*); archaische Dolche und Kelche mit der Kraft *Ritualgegenstand* als *Höhere Artefakte*

Ränge bei den Hexern aus Dragorea

Punkte	Titel	Bedeutung
1	unbedacht	unerfahrener Hexer ohne Mentor
2	anerkannt	Hexer mit einem oder mehreren Mentoren
3	respektiert	geschätzter Berater
4	geachtet	langjähriger Berater eines Herrscherhauses
5	legendär	Mitglied des Inneren Kreises

Die Delarain – Heiler der Dämmeralben

„Sieh fest auf die kreisenden Blätter der Blüte. Sie symbolisieren den ewigen Kreislauf von Werden und Vergehen. Du wirst nun einschlafen, und wenn du erwachst, ist nichts mehr, wie es einmal war.“

Kulturen: Dämmeralben

Anzahl: einige hundert

Verbreitung: Dämmerwald und angrenzende Gebiete

Wappen/Zeichen: Blüten des Vanduviel-Strauches

Bedeutende Vertreter: Uura Wurzelherz (Albin, *659 LZ, be-

sonnene Lenkerin, wiedergeborene Großmeisterin der Heil-

kräuter), Tiubia, Meerle und Sianara, die Blütenjungfern

(Albin, *840 LZ, stets scherzende Drillinge, die dem Or-

denshaus in Ansiah vorstehen), Amioa Dornenpranke, (Alb, *920 LZ, wandernder Abenteurer und reisender Forscher)

Bemerkenswertes: Die Delarain sehen sich selbst nicht nur als Mediziner, Kräuterkundige und Geistheiler, sondern auch als Bewahrer und Botschafter fast verlorenen Wissens. Seltene Kräuter, Blüten und Beeren sind für sie genau wie anatomische Kenntnisse bewahrenswerte Geschenke, die man mit anderen teilen sollte.

Reißende Bestien, giftige Ranken, tückische Insekten – die tödliche Schönheit des Dämmerwalds ist voller Gefahren. Ein Alb, der nicht wenigstens in den Grundlagen der Heilkunst bewandert ist, lebt leichtsinnig und beständig im Angesicht des Todes. Dennoch ergeben sich immer wieder Situationen, in denen die Heilkünste eines erfahrenen Waldläufers nicht ausreichend sind, seien es seltene Krankheiten, schwere Verwundungen oder ein plötzlicher Schicksalsschlag. Dann schlägt die Stunde der *Delarain*, die manches Mal mit Tiegeln und Tinkturen, in denen sich potente Kleinodien der ewigen Dschungel befinden, in der Lage sind, eine aussichtslose Situation zum Guten zu wenden.

Neben der Heilung und Reinigung von Fleisch und Blut verstehen sich manche Delarain auch auf die Beseitigung unerwünschter Geisteszustände. Dies alles gelingt ihnen oft bereits durch die Verabreichung einer winzigen Beere oder die Berührung mit einer unscheinbaren Blüte.

Geschichte

Die Blütezeit der Andarai, wie die Dämmeralben sich selbst nennen, ist lange vorbei. Der Kreislauf von Werden und Vergehen ist so unausweichlich wie der Tod und die Wiedergeburt eines Einzelnen, und niemand weiß genau, in welcher Phase sich die Andarai als Volk selbst befinden. Es heißt, die Delarain waren ursprünglich ein großer und berühmter Orden von Botanikern und Ärzten, bevor sich die Drachlinge erhoben, in die Küstengebiete des Dämmerwaldes einfielen und seine Bewohner versklavten.

Auch wenn zahlreiche Alben diesem Schicksal durch eine Flucht ins Herz Arakeas entgehen konnten, ging doch viel Wissen verloren. Seit vor nicht einmal drei Jahrhunderten der Orden durch die Reinkarnation *Uuras* seine eigene Wiedergeburt erlebte, wurden wieder größere Ordenshäuser errichtet. Mittlerweile ist man nicht nur damit beschäftigt, die Gemeinschaft der Andarai zu unterstützen, sondern auch altes Wissen zurückzugewinnen und Neues zu erforschen.

Ausbildung

Wenn ein Delarain in einem jungen Alben das nötige Potential erkennt, wird das Kind schon deutlich früher als seine Altersgenossen aus den Schulen der Tempel entlassen, um gemeinsam mit seinem Lehrer durch den Dämmerwald zu reisen oder in einer der Versammlungsstätten des Ordens vom dortigen

Zirkel ausgebildet zu werden. Alle Delarain erhalten eine vergleichbare Ausbildung, auch da es ihnen widerstrebt, Wichtiges geheim zu halten und somit der Gemeinschaft indirekt zu schaden. Man betrachtet sich als Lebenswächter und tritt dem Leben in all seinen Formen sehr offen und behagend entgegen. Zwanghaft friedfertig sind die Delarain dabei aber nicht; der Tod ist auch immer ein Teil des großen Kreislaufs.



Trotz aller Gemeinsamkeiten lassen sich durch die eher dezentrale Organisation und die weiten Entfernung zwischen den Siedlungen unterschiedliche Gruppen in den einzelnen Ausbildungen identifizieren. Die wichtigsten sind:

Pflanzenmystiker: Manche Kreise der Delarain konzentrieren sich noch stärker als üblich auf die besonderen Kräfte von Wurzeln, Beeren oder Kräutern und ihre Verarbeitung. Sie sind in der Lage, durch die präzise Zusammenstellung verschiedener seltener Gewächse ungeahnte Wirkungen zu erzeugen, die tief in den Körper des Kranken eindringen und dort eine mächtige Waffe gegen allerlei Leiden darstellen. Sie tragen oft zahlreiche duftende kleine Kräuterbeutelchen, Salbentiegel oder Tränke bei sich, in denen sie verschiedene potente Abmischungen bereits vorbereitet haben.

Blütenzauberer: Der Schimmer manch wundersamer Blüten des Dämmerwalds scheint durch die Augen des Betrachters bis direkt in dessen Seele einzufallen. Blütenzauberer der Delarain, die ebenso gefürchtet wie bewundert werden, sind Meister dieses Effekts und erschaffen komplexe Kompositionen, die in Verbindung mit ihrer Magie zu durchschlagenden Effekten fähig sind. Ihr größtes Interesse gilt der Seele und dem Verstand anderer Wesen. Sie sind dadurch in der Lage, die Tiefen des Geistes der von ihnen Bezauberten gründlich zu heilen oder völlig zu zerstören. Blütenzauberer schmücken ihr Haar oder ihre Gewandung häufig überbordend mit ihren schönsten Schätzen.

Magieausübung

Anders als viele andere Dämmeralben sehen die Delarain ihre Magie viel eher als eine Ausprägung *Vi'Elas*, des Gottes des Lebens, als dass man sie *Siala*, der Göttin der Geheimnisse und Geisterwelten zurechnen sollte. Ihre Magie zielt vordergründig auf Lebendes und üblicherweise verwenden sie „Teile des Lebens“, wie Pflanzen, Knochen oder zubereitete Mischungen aus beidem, um ihre Magie leichter zu lenken oder ihren Geist zu erfrischen.

Sie neigen zu großer Geste und dramatischer Pose, auch da sie sich bewusst sind, dass durch ihr Handeln oft viel auf dem Spiel steht.

Struktur

Die Delarain sind lose organisiert und werden oft als Einzelgänger wahrgenommen. Viele von ihnen sind jedoch ihrem Zirkel, Zusammenschlüssen von grob einem Dutzend Zauberern, in Gehorsam oder zumindest einer aufrichtigen Dankbarkeit verbunden. Innerhalb dieser Zirkel werden auch gemeinsame Forschungsprojekte oder Expeditionen begangen. Der Gewinn und das Teilen von Erkenntnissen, sei es die Rekonstruktion von Vergangenem oder die Entdeckung neuen Wissens, sind es auch, was die verschiedenen Ränge der Delarain voneinander unterscheidet. Sobald jemand aus Sicht mindestens fünf gleichrangiger Ordensmitglieder ausreichend Wissen erlangt hat, kann

er den Großmeistern vorgeschlagen werden, die ihn dann nach einer Prüfung und großen Feierlichkeiten in der Stadt *Vi'Eldal* in den nächsten Rang erheben.

Personen

Uura Wurzelherz (*659 LZ, bescheiden, neugierig) ist so etwas wie die inoffizielle Anführerin der Delarain. Ihre Träume und Erinnerungen aus vergangenen Zeitaltern erneuerten den vergessenen Bund und der politische Einfluss ihrer Familie ermöglichte den Delarain einen schnellen Aufstieg zu einem anerkannten Orden magischer Forscher und Heiler. Die Großmeisterin der Heilkräuter ahnt, dass die „Große Bibliothek“ des ursprünglichen Ordens im Norden Arakeas auf ihre (Wieder)-entdeckung wartet, und hofft darauf, dass das verschollene Wissen irgendwann sogar in den Tempelschulen an die Kinder der Andarai weitergegeben wird. *Amioa Dornenpranke* (*920 LZ, fürsorglich, misstrauisch) reist mit seinem vogelartigen Elementargefährten *Vi'elwa Tue* durch den Dämmerwald und sucht beständig nach noch unbekannten Tieren und Pflanzen oder neuen Reisegefährten, die er für seine Vorhaben begeistern kann. Der Meister der Vogelkunde stammt angeblich von den *Camai*, der feenhaften Waldbrut der ewigen Dschungel, ab.

Ressourcen

Die Bindung zwischen Schülern und ihren langjährigen Lehrern ist bei den Delarain sehr stark ausgeprägt. Zeit ihres Lebens behalten sie beide eine gewisse Verantwortung füreinander, sodass *Mentor* eine häufige Ressource ist. Weiterhin ist es bei den Andarai üblich, dass man im Laufe des Heranwachsens einen tierhaften Gefährten findet, der einem bei den eigenen Tätigkeiten zur Hand geht. Delarain werden deshalb oft von magischen Familienren als *Kreatur* begleitet.

Häufig ist auch ein *Wurzelherz*, ein Relikt aus dem Kernholz eines der großen Bäume des Dämmerwaldes, das von einfachen Amuletten bis hin zu hölzernen Waffen und Rüstungen reichen kann und das den Delarain in der Ausübung seiner Magie unterstützt.

Profil

Häufige Ausbildungen: Heiler (Delarain), Arkaner Gelehrter, Bestienmeister

Wichtige Fertigkeiten: Alchemie (vor allem Pflanzenmystiker), Heilkunde, Naturkunde

Wichtige Magieschulen: Heilung, Natur, Beherrschung (vor allem Blütenzauberer)

Häufige Zauber: Genesung unterstützen, Lebenssamen, Wachstum

Typische Artefakte: Wurzelherz als Talisman (v.a. Spartalisman und Zauberverstärker)

Ränge bei den Delarain

Punkte	Titel	Bedeutung
1	Schüler	Jungmitglied eines Zirkels, erhält Schutz, Unterkunft und Schulung
2	Heiler	erfahrenes Mitglied, erhält fortgeschrittene Ausbildung
3	Meister	vollwertiger Magier, steht oft Zirkeln vor, kann eigene Zöglinge ausbilden
4	Großmeister	kann selbst Meistern Aufträge erteilen, hat Gehör als Berater der Hochkönige

Die Flüsterschatten – Schamanen der Dschungelreiche

„Heller Regen stürzt herab von den Wolken, erquickt Baum und Boden. Dunkles Blut fließt aus der Brust, erleichtert Herz und Seele! Hab keine Angst, Kind! Es tut nur am Anfang weh ... Seien die Geister mit dir!“

Kulturen: Piriwatu, Puntani, Utarti, wenige Schaschbar
Anzahl: ca. 5.000

Verbreitung: Affenschungel, Gotor, Marakatam

Wappen/Zeichen: keine

Bedeutende Vertreter: Tan-Pata (Mensch, *922 LZ, Hochschamanin der Piriwatu südlich von Pirimoy), Ongomagatha die Laute (Gnomin, *889 LZ, legendäre Schamanin der

Puntani), Aival von den Auen (Zwergin, *902 LZ, begnadete Geisterseherin der Schaschbar)

Bemerkenswertes: Die Flüsterschatten sind überaus versierte Naturzauberer, die mit Leichtigkeit mit den Geistern kommunizieren können. Nicht selten sind sie auch ungeahnte Koryphäen der Heilungsmagie.

In den Dschungelreichen von Gotor, Marakatam und dem Affenschungel kann man den geheimnisumwobenen *Flüsterschatten* begegnen, mächtigen Schamanen, die sich zwischen der Welt der Natur und der Welt der Geister bewegen. Sie haben das Wesen des tödlichen Dschungels in ihrer Magie verinnerlicht und zählen zu den profunden Wirkern von Natur-, Todes- und Heilungsmagie. Und nicht nur in ihrem Stamm gelten sie als weise Ratgeber und letzte Hoffnung bei allerlei körperlichen und seelischen Beschwerden, sondern auch bei vielen Verzweifelten aus fernen Gefilden.

Die Ursprünge der Flüsterschatten

Laut der Legende wurde der erste Flüsterschatten im tiefsten Gotor von dem Schattenbaumgeist *Yakwuyan* ausgebildet, der im Dschungel den Gotorern hin und wieder als flüsternde oder wispernde Stimme mit Ratschlägen zur Hilfe eilte. Angewiesen durch den Naturgeist verbreitete der erste Schamane seine Lehren und im Laufe der Jahrhunderte breitete sich die Tradition auch im Affenschungel und Marakatam aus, wobei sie unterschiedliche Formen annahm. In den jeweiligen Regionen kennt man sie unter vielen Namen, wie *Smaragdschatten*, *Wisperschatten* und *Dschungelschatten*, doch alle Flüsterschamanen erkennen sich untereinander an. Durch ihre magischen Fertigkeiten und ihr Wissen nehmen sie eine wichtige Position innerhalb der Stammesstrukturen ein, sodass sie neben dem Häuptling bei wichtigen Fragen die zweite Instanz bilden.

Ausbildung

Jeder noch so kleine Stamm hat einen Schamanen, der den Dschungel und die Geister für ihn milde stimmt. Wird bei einem Kind die Gabe durch Befragung der Geister entdeckt, erzieht der Schamane es zu einem Flüsterschatten. Von nun an ist der Schüler zugleich das Kind des Schamanen und seiner ursprünglichen Eltern. Die meiste Zeit verbringt es damit, die profanen Bedürfnisse seines Meisters zu erfüllen, wie sein Essen zuzubereiten, seine Hütte und seinen Besitz sauber zu halten und Botendienste für ihn zu erledigen. Derweil wird es in die Künste der Geisterbeschwörung eingeführt, lernt, das Wesen des Dschungels zu verinnerlichen, übt an Affen die Erstellung von Schrumpfköpfen und beginnt mit dem Kurieren kleiner Gebrechen der Stammesmitglieder.

Kommt der Lehrling ins Erwachsenenalter, muss er in langwierigen Ritualen seinen *Akumakuu* schnitzen – seine Maske, mit der er die ersten Geisteranrufungen vollziehen kann. Von da an kann er seinem Lehrer bei den großen Geisterritualen helfen. Das Ende der Ausbildung bildet das Verbringen einer Nacht in der Geisterdomäne und die Erstellung des ersten humanoiden Schrumpfkopfs.



Magieausübung

Für Flüsterschatten ist der Dschungel mit allerlei Geistern durchdrungen: Jeder Baum, jede Pflanze, jedes Tier ist besetzt von ihnen. Und wie der Dschungel sind sie wunderschön, von mysteriöser Faszination, aber auch lebensgefährlich. Die Schamanen sehen ihre Aufgabe nicht nur darin, sie zu besänftigen, sondern auch ihre Natur zu verinnerlichen. So sind ihre Rituale – wie ekstatisch um das Feuer zu tanzen, um ihre Kraft zu stärken, stundenlang im Regen starr zu meditieren oder mit ihrer Maske Bewegungen der wilden Dschungeltiere nachzuhahnen, um einen Übergang in die Geisterwelt aufzureißen – genauso schwer nachzuvollziehen, wie das Gebaren diverser Naturgeister, die nicht an die diesseitigen Grenzen der Existenz gebunden sind. Einer der sehnlichsten Wünsche eines Flüsterschattens ist es, am Ende seines Lebens selbst als Naturgeist in den Dschungeln aufzugehen.

Schrumpfköpfe sind ein wichtiges magisches Werkzeug und fungieren je nach Schamane als Konservierungsbehälter für Gifte und Arzneien oder Lebensspeicher. Sie stammen von Personen, die zu ihren Lebzeiten eine besondere Stellung für den Schamanen gehabt haben. Das mag ein Erzfeind gewesen sein, ein enges Familienmitglied oder häufig auch der eigene Lehrer. Oft dienen Schrumpfköpfe dazu, den Geist des alten Lehrers oder anderer Ahnen zu beschwören, um ihn in schwierigen Situationen um Rat fragen zu können.

Struktur

Von einer übergreifenden Struktur kann kaum die Rede sein, sind die Ausprägungen der Flüsterschatten doch sehr individuell. Es zeichnet sich aber eine grobe Hierarchie ab, die aus drei Stadien besteht. Alle Flüsterschatten durchleben eine Zeit, wo sie bei einem älteren Schamanen oder einer älteren Schamanin in die Lehre gehen und bis zur Initiation als *Grashalm* bezeichnet werden, der noch wachsen und gedeihen muss – wobei in einigen Regionen auch die Bezeichnung *Setzling* oder *Samen* Verwendung findet. Flüsterschatten, die ihre Ausbildung erfolgreich abschließen, werden *Baum* genannt, wobei bei einigen Stämmen auch bestimmte Bäume als Begriff genommen werden wie *Mammutbaum* in Gotor, und *Geisterpalme* vermehrt bei den Puntani. Ein Meister seines Handwerks, der in einer Magieschule die Vollendung erreicht oder Großes geleistet hat, wird als *Wolkenstecher* bezeichnet – ein Baum von solcher Pracht, dass seine Äste den Himmel berühren. Hierbei handelt es sich meist um seltene Persönlichkeiten, die in anderen Reichen die legendären Stoffe für etwaige Märchen und Sagen liefern. Handelt es sich um einen

Ränge bei den Dschungelschamanen

Punkte	Titel	Bedeutung
1	Grashalm	Lehrling
2-3	Baum	initierter Schamane
4	Wolkenstecher	Hochschamane

Meister der Naturmagie, wird er oft auch als *Aghapu* bezeichnet – ein Ehrentitel, der in allen Dschungelreichen für Baumwandler verwendet wird.

Personen

Wenn es einen Flüsterschatten gibt, dessen Namen in aller Mund ist, dann ist es *Tan-Pata* (Mensch, *922 LZ, stechender Blick), eine scheinbar alterslose Hochschamanin der Piriwatu, die mit ihrem Stamm südlich von Pirimoy lebt und angeblich jede Krankheit und jedes Gift heilen kann.

Die bekannteste Schamanin der Puntani ist zweifellos *Ongomagatho die Laute* (Gnomin, *889 LZ, trägt vier vargische Schrumpfköpfe, Zornfalte auf der Stirn), die meist als Feueraffe nördlich der Wolkenkämme durch den Dschungel streift und jeden Fremden gnadenlos mit ihren gewaltigen Affenhänden und beschworenen Insektschwärmen angreift, der sich an dem Dschungel vergeht. Er gilt unter den Flüsterschatten als unerreichte Koryphäe der Naturmagie und kann angeblich mit allen Tieren des Dschungels sprechen.

Aival von den Auen (Zwergin, *902 LZ, stumm) gehört zu den wenigen Flüsterschatten, die aus den Reihen der Schaschbar stammen. Die begnadete Geisterseherin aus dem Hügelland von Borgawai kann angeblich mit einem Augenzwinkern ihren Geist in die Geisterwelt schicken und hat nicht selten unglücklich Verirrte wieder zurück ins Diesseits geholt.

Ressourcen

Alle Flüsterschatten haben eine besonders tiefe Beziehung zu ihren Lehrern, die sie bis zu ihrem Tod (und als Schrumpfkopf in seltenen Fällen auch darüber hinaus) als ihren *Mentor* betrachten, der immer ein offenes Ohr und weise Worte für sie haben wird. Umgekehrt können Schamanenlehrlinge vor ihrer Initiation noch als *Gefolge* gelten. Basale Instrumente jedes Schamanen sind seine Schrumpfköpfe und seine *Akumakuu*, eine Maske aus Holz, die ihm das Wirken von Zaubern und Ritualen erleichtern – sei es der Einsatz als Strukturgeber, die Befragung längst verstorbener Geister oder der Zutritt in die Geisterwelt. Diese und ähnliche *Relikte* wie besondere Tierfelle oder Knochenketten weist jeder Flüsterschatten vor. Zusätzlich haben viele Flüsterschatten einen Tiergefährten als *Kreatur*, der ihnen hilfreich zur Seite steht.

Profil

Häufige Ausbildungen: Elementarist, Heiler, Mystiker, Seelenführer, Waldläufer

Wichtige Fertigkeiten: Empathie, Entschlossenheit, Geschichte und Mythen, Heilkunde, Naturkunde, Überleben, Wahrnehmung

Wichtige Magieschulen: Heilungsmagie, Naturmagie, Todesmagie, Bannmagie, elementare Magieschulen

Typische Artefakte: Akumakuu-Maske als Zauberanker (häufig mit Zauber *Geisterblick*, *Geistersprache* oder *Leben verhüllen*); Schrumpfköpfe als *Zauber speicher* oder *Talismane*, teilweise auch als *Höhere Artefakte* mit der Legendären Kraft *Wissen der Ahnen*

Die Grauen Paladine – fromme Streiter aus Elyrea

„Magie ist heilig – Ihr solltet sie nicht für Eure selbstsüchtigen Wünsche einsetzen!“

Kulturen: Elyrea und Patalis, selten andere Kulturen Dragoreas

Anzahl: 400-500

Verbreitung: Dragorea

Wappen/Zeichen: weiße Hand vor grauem Grund

Bedeutende Vertreter: Vilada Mavus (Mensch, *958 LZ, Großmeisterin der Paladine), Quirina Liconus (Gnomin,

*907 LZ, bedeutende Rechtsgelehrte), Caevi Picator (Mensch, *948 LZ, weitgereister Friedensprediger), Theuga Flutwacht (Albin, *885 LZ, erste Paladinin, die nicht Vordan verehrt)

Bemerkenswertes: Die Grauen Paladine sehen auch in profaner Magie göttliche Kräfte wirken und stellen daher jeden Magieeinsatz in den Dienst höherer Ziele.

Den graugewandeten Paladinen aus Elyrea eilt ein untadeliger Ruf voraus: Sie gelten als gerechte und fromme Streiter für das Gute in der Welt. Besonders liegt ihnen ein gottesfürchtiger Einsatz von Magie am Herzen, denn alle magische Kraft gilt ihnen als heilig und ihr selbstsüchtiger Gebrauch wird als grober Frevel empfunden.

Geschichte

Die Gemeinschaft der Grauen Paladine wurde 867 LZ, ein Jahr nach dem *Frieden von Beltin*, der nach dem Krieg zwischen Rosenorden und Patalischer Krone Elyreas Unabhängigkeit bestätigte, von *Muria Livus Cadita* (Mensch, 822-897 LZ) ins Leben gerufen.

Muria war bereits sieben Jahre zuvor nach Elyrea übergesiedelt und stand einer Gemeinschaft vordangläubiger Laien vor. Diese vertrat die Ansicht, dass Magie als Geschenk der Götter niemals für egoistische Zwecke eingesetzt werden solle. Hieraus entwickelte sich eine regelrechte Abscheu vor Magiemissbrauch, als in den Schlachten der folgenden Jahre vielfach skrupelloser Einsatz von Zauberei auf patalischer Seite zu beobachten war. Als Antwort darauf gründete Muria mit einigen Getreuen die Grauen Paladine und verbrachte den Rest ihres Lebens mit dem Studium der Bannmagie, um frevelhafte Zauber zu beenden und zu ächten.

Noch heute bilden Bannmagie und die Ablehnung eigennützig verwendeter Magie die verbindenden Elemente unter den Mitgliedern der Tradition. Die Paladine haben sich im Laufe ihres Bestehens aber auch Mitgliedern geöffnet, die ihr Wirken weniger in der direkten Bekämpfung frevelratischer Magie sehen, als vielmehr durch vorbildlichen und frommen Einsatz von Zauberei in der Welt ein Beispiel geben möchten.

Ursprünglich bestanden die Grauen Paladine ausschließlich aus Vordangläubigen, gerade in den letzten Jahrzehnten sind aber auch eine Handvoll Gläubige anderer dragoreischer Götter wie Yonus, Manildan oder Starrekkyng aufgenommen worden, deren Ziele mit den Idealen Vordans vergleichbar sind.

Beitritt zur Gemeinschaft

Voraussetzung für den Beitritt zu den Grauen Paladinen ist in erster Linie der aufrichtige Glaube an ihre Werte. Kandidaten sollten bescheiden, diszipliniert, fromm und gerecht sein und sie sollten die Überzeugung teilen, dass Magie nur in göttlichem Sinne eingesetzt werden darf.

Da die Paladine sich als magische Streiter für das Gute verstehen, sollten Anwärter darüber hinaus über hinreichend magische Begabung verfügen und ihr Potential vor allem in gottgefälligen Magieschulen (siehe Profilkasten) entwickelt haben.

Wer der Gemeinschaft beitreten möchte, benötigt drei Paladine, die seinen Beitritt befürworten. Der Kandidat muss mit jedem dieser Paladine mindestens vier Monate Zeit verbringen,



während derer er geprüft und beobachtet wird. Anschließend kann er in der Jahresversammlung der Gemeinschaft in Beltin vorsprechen und wird als neuer Paladin aufgenommen, falls alle drei Prüfer von seinen Fähigkeiten und seinem Glauben überzeugt sind und vor der Versammlung seinen Beitritt befürworten. Eigenen Nachwuchs bildet die Gemeinschaft bislang nicht aus, auch wenn dies immer mal wieder diskutiert wird.

Magieausübung

Die Paladine sind der Überzeugung, dass alle Magie in der Welt den Göttern dienen sollte. Paladine sind keine Priester und beziehen ihre magische Energie daher nicht direkt von einer Gottheit, sondern wie jeder andere Lorakier aus der Umgebung. Sie glauben allerdings, dass auch diese Umgebungsmagie nach dem Willen der Götter jenen zur Verfügung gestellt wird, die nicht für die priesterlichen Weihe bereit oder geeignet sind. Profane Magie ist damit in ihren Augen Geschenk und Prüfung zugleich, bei der weltliche Zauberwirker beweisen sollen, wie stark ihr Glaube und ihre Bereitschaft sind, Magie nicht für den eigenen Vorteil, sondern im Sinne ihrer Gottheit einzusetzen.

Als Vordangläubige bevorzugen die Paladine helfende und unterstützende Magie wie Heilungs- oder Stärkungsmagie. Fast alle verschreiben sich auch der Bann- und (etwas seltener) der Lichtmagie und haben es sich zur Aufgabe gemacht, als frevelhaft empfundene Zauberei zu beenden und zu bekämpfen.

Da die Paladine beim Eintritt in die Gemeinschaft bereits über magische Kenntnisse verfügen müssen und keine einheitliche Ausbildung erhalten haben, gibt es in ihrem Magiewirken durchaus größere Unterschiede. Allen Paladinen gemeinsam ist jedoch, dass sie ihre Zauber stets mit klaren und schlichten Worten und Gesten sprechen, weil sie im Sinne von Aufrichtigkeit und Demut sowohl heimliche als auch pompöse Magie ablehnen.

Struktur

Die Gemeinschaft der Grauen Paladine ist im Gegensatz zur Vordankirche keine Organisation mit einer strengen Hierarchie. Es gibt nur wenige offizielle Ämter wie den Großmeister, der als oberste Instanz die Gemeinschaft führt, und die sogenannten Graumeister, die als Ansprechpartner, Organisatoren oder Mentoren für bestimmte Regionen oder Themenfelder zuständig sind und andere Mitglieder in ihrem Bereich anleiten und unterstützen. Die Gemeinschaft wird zwar durch dieselben Ziele und Wertvorstellungen geeint, in erster Linie handelt es sich aber um einen relativ losen Zusammenschluss von Personen, die durch ihre Mitgliedschaft bei den Paladinen ihre Verbundenheit zu den göttlichen Tugenden zum Ausdruck bringen möchten. Sie streben in ihrem persönlichen Lebensbereich, etwa als Heiler oder Rechtsgelernte, danach, ihr magisches Talent für die gute Sache einzusetzen, und wo immer sie sind, für Gerechtigkeit und Ordnung einzutreten.

Ränge bei den Grauen Paladinen

Punkte	Titel	Bedeutung
1	Paladin	einfaches Mitglied der Gemeinschaft
2	Graumeister	Mentor für andere Paladine zu einem Bereich wie Heilkunde, Gesetze, Glauben usw. oder Ansprechpartner in einer bestimmten Provinz
3	Großmeister	oberster Vorstand der Gemeinschaft

Manche Paladine verstehen sich aber auch als Botschafter und Missionare und bereisen ähnlich den deutlich kämpferischeren Ordensrittern von *Vordans Schild* mitunter ganz Dragorea, um das Licht der Gerechtigkeit in die Welt zu tragen und die Abkehr vom eigennützigen Magieeinsatz zu predigen.

Personen

Vatinus Cinna (Mensch, *948 LZ, strähniges Haar, scheu) ist ein begnadeter Bannmagier, der oft inkognito als Tagelöhner durch Dragorea reist. Dabei ist er auf der Suche nach frevelrischen Artefakten und Zaubern, die er kommentarlos und ohne viel Aufhebens zu vernichten und zu bannen versucht.

Theuga Flutwacht (Albin, *885 LZ, langer Zopf, bedächtig) stammt aus Zwingard und ist fromme Anhängerin des Manildan. Sie war bei ihrer Aufnahme in die Gemeinschaft 941 LZ die erste Paladinin, die keine Vordan-Anhängerin war. Auch heute ist sie noch gern gesehene Ansprechpartnerin für glaubensfremde Anwärter oder Paladine.

Aulus Corator (Mensch, *962 LZ, Spitzbart, einfühlsam) ist Graumeister der Heilkunde. Er reist zusammen mit seinem magischen Hundevertrauten *Rupius* durch Elyrea und Patalis und bietet auch den Ärmsten kostenlose medizinische Versorgung und benötigte Heilzauber an.

Ressourcen

Die lose Struktur der Gemeinschaft führt dazu, dass Paladine vor allem über persönliche Beziehungen miteinander verbunden sind. So steht einem neuen Paladin einer seiner Fürsprecher bei der Aufnahme oft auch weiterhin als *Mentor* nahe. Oder ein altgedienter Paladin reist eine Weile mit einem Anwärter als *Gefolge*, um dessen Eignung zu prüfen. Die weitverstreute Gemeinschaft kann den Paladinen auch viele *Kontakte* zu Heilern, Gelehrten, Gläubigen oder anderen Paladinen vor Ort einbringen.

Der Ruf der Paladine verschafft ihnen fast immer ein hohes *Ansehen*, ihre erklärte Demut bedingt dagegen eher bescheidenes *Vermögen* und nur selten den Besitz kostbarer *Relikte*.

Profil

Häufige Ausbildungen: Elementarist, Heiler, Mystischer Krieger

Wichtige Fertigkeiten: Arkane Kunde, Diplomatie, Empathie, Entschlossenheit, Geschichte und Mythen, Heilkunde

Wichtige Magieschulen: Bannmagie, Heilungsmagie, Lichtmagie, Stärkungsmagie, Schutzmagie

Häufige Zauber: Fluch brechen, Wahrer Blick, Waffe des Lichts, Zauber bannen

Typische Artefakte: keine

Die Kundigen der letzten Pfade – arkane Wildnissführer

„Ihr könnt allein in den Aristybal-Krater gehen. Aber Ihr werdet sterben.“

Kulturen: Arkuri, einzelne Frynjord, Gotor, Marakatam und Kutakina, Wintholt

Anzahl: ca. 300

Verbreitung: Arkuri, Süd-Arkuri, nördliches Dragorea, Frostlande, Teile Arakeas und der Smaragdküste

Wappen/Zeichen: verschlungenes Knotenmuster

Bedeutende Vertreter: Galihinad (Mensch, *943 LZ, Mystiker), Sebatha (Albin, *928 LZ, Wildniskundige)

Bemerkenswertes: Die Kundigen der letzten Pfade haben das Reisen an gefährliche Orte zu ihrem hauptsächlichen Daseinszweck erhoben und sind daher die geborenen Abenteurer.

Die Kundigen der letzten Pfade sind eine Gemeinschaft von hartgesottenen Wildnismagiern, die als Führer, Jäger und Kundschafter ihre Fähigkeiten in den Dienst von Entdeckern, Händlern, Großwildjägern und Ferneisenden stellen. Ihre Haupthäuser stehen in Arkuri und Süd-Arkuri, wohin sie regelmäßig wiederkehren, um von ihren Reisen zu berichten und sich für weitere anwerben zu lassen. Ihr höchstes Ziel ist es, ihre Überlebensfähigkeit unter Beweis zu stellen, weshalb sie jede Gelegenheit wahrnehmen, in unbekannte Gebiete vorzustoßen und Gefahren in der freien Natur auf sich zu nehmen. Auf gesellschaftlichem Terrain dagegen verirren sich diese Soldmagier meist zuverlässig.

Geschichte

Den überwiegend mündlichen Überlieferungen der Kundigen der letzten Pfade nach wurde ihre Gemeinschaft im Jahr 617 LZ begründet, im Rahmen der ersten erfolgreichen Mondpfad-Expedition auf dem *Wildwechsel* von Arkuri nach Süd-Arkuri und zurück. In niedrigen Einweihungsgraden und Außenstehenden gegenüber endet die Geschichte hier:



Die Kundigen der letzten Pfade machten es sich zur Aufgabe, die so unterschiedlichen Jagd- und Lebensräume beiderseits des Pfades ihren Kräften untertan zu machen und anderen darin gegen Lohn beizustehen.

Guragons Spott

Die Eingeweihten des inneren Zirkels kennen die vollständige Überlieferung. Demnach verspottete der feeische Pfadwächter *Guragon* damals die Sterblichen und prophezeite ihnen eine Zeit, in der ihnen „alle Pfade bis auf die letzten“ versperrt und ihre „lächerlichen Straßen, Städte und Reiche hinweggefegt“ würden. Dann würde die Jagd auf all jene beginnen, die bis dahin nicht zu überleben gelernt hätten.

Ausbildung

Der Nachwuchs der Wildniszauberer rekrutiert sich häufig aus Waisen und Ausreißern, die sich bereits eine gewisse Zeit allein durchschlagen konnten und Überlebenswillen und entsprechendes Talent offenbarten. Als obligatorisch gilt es darüber hinaus, eventuelle eigene Kinder in den Lehren der Tradition auszubilden. Zuweilen treten auch erwachsene Jäger und Kundschafter der Gemeinschaft bei, um ihre Fähigkeiten zu vervollkommen.

Die Kundigen der letzten Pfade setzen bei der Ausbildung auf praktische Erfahrungen. Lehrmeister nehmen ihre Schüler (nie mehr als zwei zur gleichen Zeit) mit auf Reisen oder ziehen sich mit ihnen in die unwirtlichsten Regionen zurück, um aus Entbehrung zu lernen.

Die Lehrmethoden sind hart und haben oft den Entzug oder die Gewährung von Schlaf und Nahrung als Strafe für Versagen, Mittel zur Erleuchtung oder Belohnung für Fortschritte zum Inhalt. Narben aus den gefährlichen Lektionen werden nicht durch Heilmagie beseitigt, sondern stolz als Trophäe oder als mahnende Erinnerung an den Preis des Scheiterns getragen.

Magieausübung

Jegliche Magie entspringt im Verständnis der Kundigen der letzten Pfade der lebendigen Schöpfung und ist somit auch eines der mächtigsten Mittel zum Überleben in dieser. Darum lehnen sie keine Magieschule als „verboten“ ab, favorisieren jedoch Natur-, Stärkungs-, Schutz-, Schatten-, Verwandlungs- und Heilungsmagie sowie die elementaren Magieschulen, die sowohl vor den Unbilden der Wildnis schützen, als auch Schadenszauber für Jagd und Kampf bereitstellen.

Zauber dieser Tradition beinhalten in der Regel eine weitgehend unartikulierte Lautfolge anstelle einer Formel, die den Zauberer und den Fluss der Umgebungsmagie in gleiche „Schwingung“ versetzen soll. Je nach Zauber ist der Laut ein sonores Summen für subtile oder nach innen gerichtete Magie, ein tiefes Grollen oder hohes Singen mit explosionsartigem Aufschrei für Schadenszauber oder ein rhythmisches Wiederholen scheinbar sinnloser Silben für langwierige Rituale. Die symbolische Zaubergeste wiederum stellt beinahe pantomimisch den Einsatz der Umgebungsmagie als gebräuchliches Werkzeug für den erwünschten Zweck dar.

Obwohl die Tradition für lorakische Verhältnisse relativ jung ist, erscheint ihre Art zu zaubern dadurch seltsam archaisch und primitiv. Die Wildnismagier glauben allerdings, dass es der urtümliche Wille zum Leben in ihrem Innersten ist, der sie überhaupt Magie wirken lässt – und dieser Urquell des Lebens hat keine Verwendung für Gelehrtensprache und filigrane Muster.

Struktur

Die Kundigen der letzten Pfade halten zueinander meist eher lockeren Kontakt. Die stärksten Bindungen bestehen zwischen langjährigen Weggefährten, also zumeist Lehrmeistern und Schülern, wobei die harte Ausbildung dieses Verhältnisses auch zerstören und für immer beenden kann.

Einmal ausgebildet, können die Magier bis zu drei Initiationsgrade erreichen, die an der Tätowierung eines erweiterbaren Knotenmusters am linken Unterarm erkennbar sind.

Einfache Mitglieder sind die *Kundigen des Winters* (auf der Arkuri-Seite) und die *Kundigen des Sommers* (in Süd-Arkuri), denen das Recht zugesprochen wird, Reisende auf ihrer jeweiligen Seite des Mondpfades durch die Wildnis zu führen und nach einigen Jahren ohne größere Formalitäten ihrerseits Schüler anzunehmen.

Der zweite Initiationsgrad wird jenen verliehen, die auf beiden Seiten des Mondpfads auf sich allein gestellt zu überleben wissen. Sie werden als die *Kundigen der Weite* bezeichnet und genießen hohen Respekt. Ihnen gleichgestellt sind die *Kundigen der Jagd*, die sich im Diesseits ebenso wie auf dem *Wildwechsel* mit Bestien aller Art messen. Als Begleiter auf dem Pfad stehen sie in erbitterter Konkurrenz zu den Gnomen der *Portalgilde*.

Der dritte und letzte Weihegrad ist dem inneren Zirkel vorbehalten, weitgereisten und nach (Süd-)Arkuri zurückgekehrten

Zaubermeistern ebenso wie verhärmten Einsiedlern, die in der Wildnis dem Tod trotzen. Sie sind die *Wahren Kundigen der letzten Pfade* und hüten die tiefsten Mysterien der Gemeinschaft.

Personen

Die Kundige des Winters *Sebetha* (Albin, *928 LZ, vernarbt, grimmiges Wesen) hat im Laufe der Jahrzehnte Reisende bis weit in die Wandernden Wälder hinein begleitet und soll bereits zweimal das legendäre *Ungetüm des Nordens* (siehe *Bestien & Ungeheuer*, S. 163) aufgespürt und mit ihm gesprochen haben.

Der Wahre Kundige *Galihinad* (Mensch, *943 LZ, dunkelhäutig, Mystiker) sieht sich als Lehrer nicht nur anderer Mitglieder seiner Gemeinschaft, sondern all jener, deren Leben in seinen Augen noch auf große Herausforderungen hinsteuert. Er ist berüchtigt dafür, Expeditionen durch die südlichen Dschungel auszurichten, auf denen die Teilnehmer am Ende über sich selbst fast ebenso viel herausfinden wie über das Reiseziel.

Ressourcen

Viele Kundige der letzten Pfade haben Schüler als *Gefolge* oder können auf ihre Lehrmeister als *Mentoren* bauen, die ihr Wissen weiterhin mit ihnen teilen und zuweilen Aufträge an sie weitergeben, die sie selbst nicht mehr herausfordern.

Kreaturen werden in erster Linie als Jagdtiere und treue Gefährten in der Einöde gehalten. Auch nützliche *Relikte* wie die *Sommerwintermantel*, die trotz ihrer Dicke vor der Hitze Arakeas ebenso schützen wie vor der Kälte der Frostlande, sind beliebt.

In den höheren Weihegraden errichten sich die meisten Kundigen der letzten Pfade irgendeine Form der *Zuflucht*, meist gleich mehrere versteckte Rückzugsorte in der Wildnis, in denen Vorräte und Ausrüstung lagern. Während die Magier durch ihre weiten Reisen durchaus einiges *Ansehen* verdienen, häufen sie dagegen in der Regel kein *Vermögen* an.

Profil

Häufige Ausbildungen: Waldläufer, Kundschafter, Elementarist, Entdecker, Verwandler

Wichtige Fertigkeiten: Arkane Kunde, Jagdkunst, Wahrnehmung, Überleben, Zähigkeit

Wichtige Magieschulen: Naturmagie, Stärkungsmagie, elementare Magieschulen, Schattenmagie, Heilungsmagie

Häufige Zauber: Aura der Lebenskraft, Flamme, Wachstum, Wärme, Wasser finden, Wasser reinigen, Wetterkontrolle

Typische Artefakte: Sommerwintermantel als *Werteanker* (alle *Resistenzen*, v.a. *Hitze- und Kälte*); Schnitzereien aus Tierknochen als *Zauberanker* oder *Zauberspeicher* für Schattenschleier, Schutz vor Kälte, Schutz vor Feuer

Ränge bei den Kundigen der letzten Pfade

Punkte	Titel	Bedeutung
1	Kundiger des Sommers, Kundiger des Winters	Mitglied des Ordens, darf Aufträge auf einer Seite des Mondpfades annehmen und nach einigen Erfolgen selbst Schüler annehmen.
2	Kundiger der Weite, Kundiger der Jagd	Darf bei Reisen auf dem Wildwechsel seine Dienste anbieten und den inneren Zirkel um weitere Ausbildung bitten.
3	Wahrer Kundiger der letzten Pfade	Mitglied des inneren Zirkels, Eingeweihter in die Geheimnisse des Ordens, darf alle Weihen verleihen und rangniederen Mitgliedern Aufträge erteilen.

Der Magierorden von Nuum – berüchtigte Schattenmagier

„Besser durch Furcht herrschen, als fremde Herrschaft fürchten.“

Kulturen: Mertalischer Städtebund

Anzahl: ca. 500

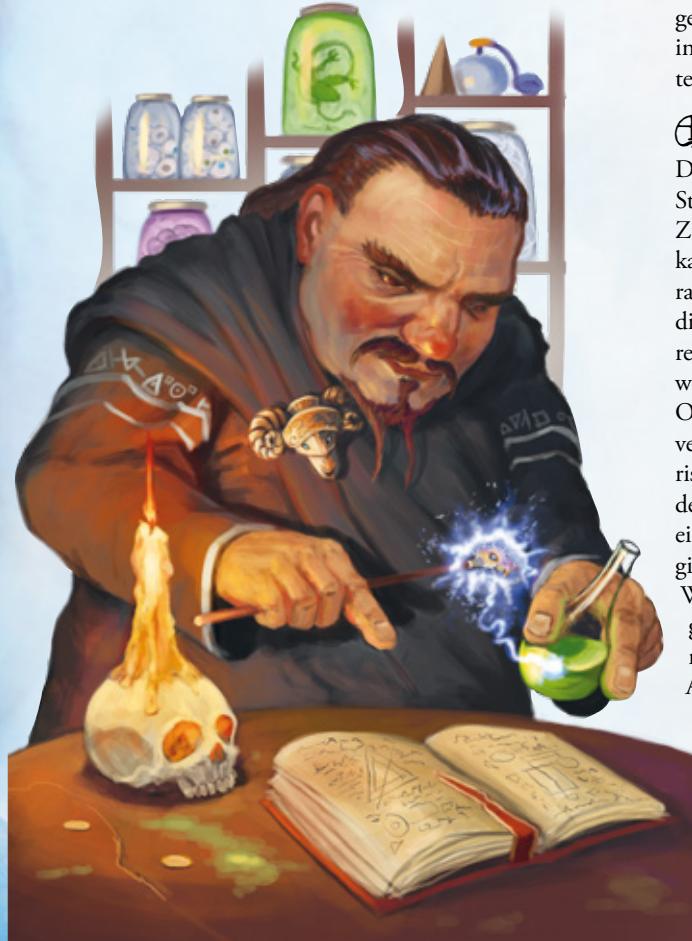
Verbreitung: Mertalische Halbinsel, Kristallsee

Wappen/Zeichen: Widderkopf

Bedeutende Vertreter: Ebnan Koimek (Zwerg, *852 LZ, einflussreiches Mitglied des äußeren Zirkels), Mara Zerisat (Mensch, *948 LZ, Schattenmystikerin), Gashak Pileto (Mensch, *917 LZ, mürrischer Nekromant)

Bemerkenswertes: Der sinistre Orden kontrolliert seit den Zeiten des Königreiches Mertalia die Stadt Nuum und ist überregional bekannt für seine Alchemisten, Nekromanten und Erschaffer mächtiger Kriegsgolems.

Die Mitglieder des *Magierordens von Nuum* sind in weiten Teilen Dragoreas Inbegriff des furchterregenden finsternen Magiers. Mit Geschichten über sie erschreckt man Kinder und sie sind Bösewicht in Tavernengeschichten oder beim Puppentheater. Innerhalb des mertalischen Städtebundes hingegen ist der Orden jedoch vor allem ein ganz realer Machtfaktor, der eine der Metropolen beherrscht und im Machtgeflecht der Halbinsel eine wichtige Rolle spielt. Und wer nach höheren Geheimnissen der magischen Künste sucht, kennt die Ordenszitadelle in Nuum als wichtige Anlaufstelle, gelten die Ordensmagier doch als Kapazitäten auf dem Gebiet der Schattenmagie, der Nekromantie und des Golembaus.



Geschichte

Nach dem Mondfall wurde die mertalische Halbinsel zunächst von verschiedenen Stämmen beherrscht, die um die Vorherrschaft kämpften. Bereits zu dieser Zeit stießen Zauberkundige auf alte Bauten hoch im Gebirge der Ventellen. Eine andersweltliche Schattenwesenheit nahm Einfluss auf diesen Ort, doch die damaligen Entdecker konnten nicht mit Sicherheit sagen, ob das Wesen hier verehrt oder eingekerkert war. Sie schlossen sich zu einem Geheimbund zusammen und gründeten bald die Siedlung *Nuum*. Diese wuchs schnell zu beachtlicher Größe, denn in der Gegend gab es reiche Vorkommen des magisch potentiellen *Vyralin*-Erzes (siehe S. 172) und auch der immer mächtiger werdende Magierbund, dessen heutige Ordensstatuten sich in wenigen Jahren herausbildeten, machte seinen Einfluss geltend, um seiner Heimatstadt zu düsterem Glanz zu verhelfen.

Ausbildung und späterer Beitritt

Der Nachwuchs des Ordens stammt fast ausschließlich aus der Stadt Nuum selbst oder Vasallenstädten ihrer Einflusssphäre. Zum Teil rekrutieren allerdings auch reisende Ordensmagier und kaufen vielsprechende Kinder ihren Eltern regelrecht ab (oder rauben sie in seltenen Fällen schlichtweg). In jedem Fall beginnt die Ausbildung in jungem Alter und dauert dreimal drei Jahre, die bei drei jeweils unterschiedlichen Lehrmeistern abgelegt werden. Dies soll gewährleisten, dass die Lehrlinge dem ganzen Orden gegenüber loyal werden und nicht nur einem Mentor eng verbunden sind. In der Realität führt es jedoch häufig zu Zerrissenheit oder Verrat, wenn die Lehrmeister ihre Zöglinge nach dem Ende eines Ausbildungsaufenthaltes instrumentalisieren, um einen Rivalen auszuspionieren. Doch auch dies bereitet Jungmagier auf die Zeit im Orden nach ihrer Weihe vor.

Wer nicht eine solche Ausbildung durchlaufen hat, kann ungeachtet seiner magischen Fähigkeiten normalerweise nicht regulärer Ordensmagier werden, sich aber als *Aspirant* um die Aufnahme in den Orden als profanes Mitglied bewerben.

Magieausübung

Die mächtige Schattenwesenheit, deren Einfluss einst zur Gründung von Stadt und Orden führte, prägt noch immer die Magieausübung im Orden, obwohl sie heute kaum mehr als Mythos und Sage ist. Als abstraktes Konzept oder jenseitiges Idol ist „der Schatten“ als solcher für die Nuumer die Grundlage aller Zauberei. Jegliche Magieausübung wird als

Beherrschung und Kontrolle der Schattenkräfte gesehen und so verfügt nahezu jeder Zauberer des Ordens zumindest über rudimentäre Kenntnisse in der Schattenmagie.

Ansonsten spielen im tradierten Mystizismus und der Symbolsprache des Ordens die Zahlen Drei und Fünf, die Farbe Schwarz, die einzelnen Wochentage sowie Sternen- und Mondkonstellationen eine wichtige Rolle.

Die magische Macht des Ordens wird beim Wirken von Magie stets mit beeindruckendem Effekt und ehrfurchtgebietenden Gesten bewusst nach außen getragen und in diesem Kontext ist auch die Vorschrift für alle Ordensmagier zu sehen, in der Öffentlichkeit nur in zeremonieller Robe zu erscheinen.

Struktur

Der Orden weist eine starre Struktur auf, die von Tradition und strenger Hierarchie geprägt ist: Einige Jahre nach ihrer Ordensweihe erhalten aufstiegswillige Mitglieder die höheren Weihen der Initiation. In der Folge durchlaufen sie fünf Initiationsgrade, die in jeweils fünf Ränge unterteilt sind und in denen sie allmählich in die tieferen Mysterien des Ordens eingeführt werden. Faktisch sind die höchsten Grade der Initiation jedoch der Führungsebene des Ordens vorbehalten und die niederen Grade sind geprägt von Intrigen und Rivalität um die begrenzten höheren Ränge.

Parallel dazu gibt es informelle Vereinigungen, die durch gemeinsame Forschungsgebiete und Interessen charakterisiert sind, wie etwa die *Auriferi*, geheimniskrämerische Alchemisten und Goldmacher, die *Obitura*, sinistre Nekromanten, oder die golembauenden *Konstruvi*.

Das meiste davon bleibt den profanen Mitgliedern verwehrt, die nach erfolgter Aufnahme in den Orden als *Postulanten* gelten und maximal noch zu *Honori* werden können, wenn sie für besondere Errungenschaften geehrt werden sollen.

Personen

Zu den einflussreichsten Persönlichkeiten in Nuum zählt Ordensrat *Ebnan Koimek* (Zwerg, *852 LZ, verhärmmt, stoisch), ein vollendet Beherrschungsmagier und Alchemist, dem man nachsagt, er stehe kurz davor, den Schritt in den mysteriösen *Innersten Zirkel* des Ordens zu machen.

Die schöne *Mara Zerisat* (Mensch, *948 LZ, kühl, Alabasterhaut) ist maßgeblich verantwortlich für alle wichtigen rituellen Kult-

handlungen des Ordens. Ansonsten müht sich die weltferne Mystikerin in vielfältiger Weise das Wesen des Schattens zu ergründen. Als deutlich pragmatischer gilt *Gashak Pileto* (Mensch, *917 LZ, glatzköpfig, recht streng), der Stadt und Orden einige Jahre im mertalischen Rat der Stadtherren repräsentierte. Nun koordiniert der mächtige Nekromant die Heerscharen von Untoten, die in Nuum niedere Arbeiten verrichten.

Ressourcen

Neben einem höheren *Rang* (siehe Tabelle) im Orden, den natürlich fast alle Mitglieder anstreben, erwerben viele erfahrene Ordensmagier durch ihre Taten *Ansehen* in der Stadt Nuum, der sich außerhalb der Stadt jedoch eher als ängstlicher Respekt zeigt. Viele Ordensmagier erschaffen im Rahmen ihrer Ausbildung ein zauberwärmiges Artefakt (*Relikt*), das sie bei der Ausübung ihrer Magie unterstützt – häufig einen kleinen, gut vier Hand langen Zauberstab, der aus verschiedenen Materialien bestehen kann und den Charakter seines Trägers widerspiegeln soll. In höheren Initiationsgraden tritt oft ein Stirnreif aus dunkel schimmerndem Metall hinzu, teilweise auch in Form einer Halbmaske, der mit mächtigeren Zauberwirkungen aufwartet.

In der Stadt der berühmten Golembauer wird auch so mancher abenteuerlustige Magier von einem *Golem* (siehe S. 197) begleitet, um als Lastenträger zu dienen oder kämpferische Defizite seines Herren zu kompensieren.

Profil

Häufige Ausbildungen: Verwandler (Auriferi), Wesenschöpfer (Golembauer), Arkaner Gelehrter

Wichtige Fertigkeiten: Alchemie, Arkane Kunde, Heimlichkeit, Straßenkunde, Wahrnehmung

Wichtige Magieschulen: Schattenmagie, je nach Spezialgebiet: Beherrschungs-, Todes- oder Verwandlungsmagie

Häufige Meisterschaften: sehr verbreitet ist Kind der Schatten

Typische Artefakte: Zauberstäbe als *Talismane* (v.a. Magieunterstützer und Zauberpersonalisierung); Stirnreife und Masken als *Höhere Artefakte* mit den Kräften *Fokusunterstützung* oder *Thaumaturgisches Werkzeug*

Ränge im Magierorden von Nuum

Punkte	Titel	Bedeutung
1	Lehrling/Aspirant	Magier in Ausbildung bzw. profaner Mitgliedschaftsanwärter; Unterkunft in Ordenseinrichtungen
2	Ordensmagier/Postulant	Jungmagier kurz nach der Weihe bzw. anerkanntes profanes Mitglied; freie Nutzung von Bibliotheken und anderen Forschungseinrichtungen
3	Initiat Grad 1/Honorus	Träger der höheren Ordensweihen; besonders geehrtes profanes Mitglied; Zugriff auf Geheimwissen des Ordens
4	Initiat Grad 2	erfahrenes Mitglied nach erfolgreicher Durchführung einiger Aufgaben für den Orden; Einführung in tiefere Mysterien
5	Initiat Grad 3	Leiter einer Ordensinstitution innerhalb oder außerhalb der Stadt; anerkannte Experten eines magischen Spezialgebietes
6	Initiat Grad 4/Ordenshochmagier	häufig in gehobenen Positionen der Stadtregierung
7	Ordensrat	Mindestens 4. Rang im 4. Initiationsgrad, Mitglied des äußeren Zirkels und damit Teil der Führungsebene des Ordens
8	Initiat Grad 5	Die Mitglieder des sagenumwobenen <i>Innersten Zirkels</i> , die dem Orden auf spiritueller Ebene vorstehen

Die Mah Paa He – magische Helden der Stromlandinseln

„Noch einmal, Muhanaa! Du musst den Zauber in die Welt schreien,
sonst traut er sich nicht aus dir heraus. Ich zeige es dir noch einmal, pass auf! KAAAMEEEH..“

Kulturen: hauptsächlich Inselbewohner der Stromlandinseln
Anzahl: 400-500

Verbreitung: Stromlandinseln, vereinzelt in anderen Ländern der Smaragdküste

Wappen/Zeichen: Tätowierung eines Paddels mit den Symbolen der elementaren und möglichen magischen Spezialisierung

Bedeutende Vertreter: Muhanaa Sunmei (Gnomin, *943 LZ, Stimme des Wassers), Li Juhani (Mensch, *938 LZ, Mensch)

Stimme des Lebens), Mamooa Pa (Naga, *912 LZ, meisterlicher Lichtmagier), Sui Naluueh (Albin, *834 LZ, Stimme des Feuers)

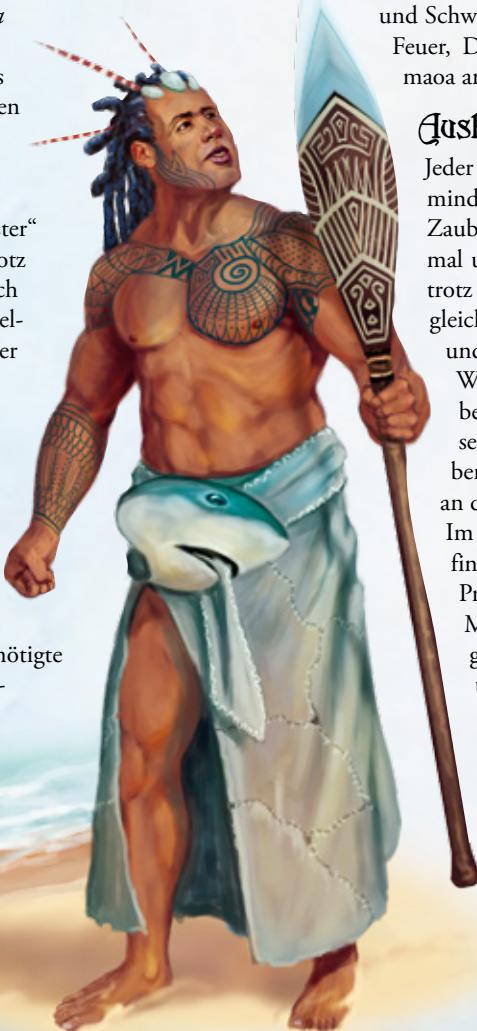
Bemerkenswertes: Die Mah Paa He stellen die rohe und ungezähmte Art der Magieausübung der Region dar. Anders als die Magieschulen der Städte beziehen sie sich auf uralte Rituale und Formeln, die nichts mit geordneten Sprüchen, Büchern oder Gesten gemein haben.

Unzählige Geschichten und Mythen ranken sich um die *Mah Paa He*, die zauberkundigen Helden der Stromlandinseln. Sie werden von Stamm zu Stamm und Generation zu Generation weitergegeben, und viele Kinder der Inseln hoffen eines Tages von einem der alten Meister zum Lehrling genommen zu werden. Wann auch immer Unheil und Leid die Stämme plagt, hoffen sie darauf, dass das Meer einen *Mah Paa He* zu ihnen trägt, der das Böse mit seinem *Horunga* – einer Ritualwaffe, die auch als Paddel verwendet wird – verjagt oder das Leid aus Krankheit oder Fluch mit seiner mächtigen Stimme bezwingt.

Geschichte

Die uralte Geschichte der „Fünf Geschwister“ ist der Ursprung der *Mah Paa He*. Und trotz unzähliger Variationen bleibt ihr Kern doch immer gleich: In der Zeit, bevor die Spiegelprinzessin die Inseln von den Schrecken der Anderswelt befreite, strandeten fünf Geschwister auf einer Insel weit draußen im Meer. Ihr Boot zerschellte an einem Riff und sie erreichten den Strand nur mit ihren Kleidern am Leib und den Paddeln ihrer Ahnen in den Händen.

Die Insel war das Reich der finsternen Bestie *Matamaoa*, die im einzigen Wald des Eilands lebte und den Geschwistern das zum Bootbau dringend benötigte Holz verweigerte. Alle Verhandlungsversuche schlügen fehl. Stattdessen veröhnte die Bestie die Geschwister und kündigte an, sie nach ihrem Tode zu fressen. So fassten die Geschwister den Beschluss, die Bestie zu erschlagen.



Sie schärften die Kanten ihrer Paddel an den Felsen und übten sich in der Kunst des Kampfes. Doch allen Vorbereitungen zum Trotz waren sie Matamaoa im Kampf immer wieder unterlegen, bis eines Tages das jüngste der Geschwister ihren Gefühlen eine Stimme verlieh und der Bestie einen Schrei entgegen schleuderte, der diese vor Schreck zu Eis erstarrten ließ. Ihre Brüder und Schwestern taten es ihr gleich, und Schreie aus Feuer, Dornen, Wind und Fels streckten Matamaoa am Ende nieder.

Ausbildung

Jeder *Mah Paa He* bildet im Laufe seines Lebens mindestens einen Schüler aus, wobei erfahrene Zauberer auch zwei oder drei Lehrlinge auf einmal unterrichten. Die Ausbildung folgt dabei, trotz aller Verschiedenheiten, immer einem gleichen Muster: Körperliche Ertüchtigung und der Umgang mit allerlei traditionellen Waffen, vor allem aber dem *Horunga*, dem berühmten Kampfpaddel der Stromlandinseln, stehen auf dem Tagesprogramm. Zauber werden mittels alter überliefelter Schreie an die Schüler weitergegeben.

Im zweiten Jahr der Ausbildung wird die Affinität zu den fünf großen Elementen auf die Probe gestellt. Hierfür wird der angehende *Mah Paa He* auf einer einsamen Insel ausgesetzt, wo er mithilfe von Meditationen und Träumen herausfinden soll, welches Element seinem Wesen am besten entspricht. Nicht wenige Schüler verlassen die Insel, ohne sich ganz einer Sache zu verschreiben, und sehen zwei oder selten einmal gar drei Elemente als ihre Patrone. Diejenigen hingegen, die feststellen, dass sie keinerlei besondere magische Verbindungen haben, kehren zu ihrem Stamm zurück: Ihre

Ausbildung ist gescheitert und beendet. Die Erfolgreichen lernen in den nächsten Jahren die Schreie ihrer Elemente sowie die komplexen Muster, um die Geister in Schnitzereien und Täto-wierungen zu binden.

Magieausübung

Die Zauber der Mah Paa He sind laut, sie haben keine komple-xen Formeln oder Sprüche und benötigen nur selten ausgefeilte Gesten. Ein einsilbiger Schrei kann bereits genügen, für mächtigere Zauber werden Silben zu Wörtern zusammengesetzt und diese stets laut und energisch vorgetragen. Viele Zauber mani-festieren sich als Kugel aus Energie, die dann vom Magier mit-hilfe des Horunga in Richtung der Feinde geschleudert, auf eine Verletzung gehalten oder in eine vorbereitete Schnitzerei gebannt wird. Je mächtiger der Zauber, desto größer wird die Kugel aus magischer Energie; Farbe und Muster der Kugel lassen auf ihre Wirkung schließen.

Die Mah Paa He weisen dabei jeden magischen Effekt einem der Elemente Fels, Feuer, Wasser, Wind oder Natur zu, die so auch von den Titanengöttern der Stromlandinseln gelehrt wer-den – wobei dies oft mehr dem eigenen Verständnis denn einer absoluten Wahrheit entspricht.

Leben

Die Mah Paa He sind nur lose organisiert, sie strukturieren sich grob in fünf Stämme, die sich je einem Element der Magie verschrieben haben. Innerhalb dieser Stämme bilden sich zum Teil noch Gruppen, die einen gemeinsamen Schwerpunkt in ihrer Magie erkannt haben und vervollkommen wollen. Alle Stämme werden von einem mächtigen Magier, der *Stimme*, angeführt. Die meisten dieser Stämme stehen im regen Aus-tausch miteinander und es ist Tradition, dass jüngere Mitglie-der aus verschiedenen Elementen sich zusammenschließen, um gemeinsam auf der Suche nach Ruhm und Ansehen über das Meer zu reisen und magisches Wissen auszutauschen. Abseits des Abenteurerlebens siedeln sich die Mah Paa He gerne an ma-gischen Orten an oder dienen als Ratgeber und Führer. Andere wiederum widmen sich der Kunst, vor allem den magischen Handwerken, die von den Matua an die kleineren Völker der Inseln überliefert wurden.

Personen

Mamooda Pa (*912 LZ, Naga, goldene Schuppen, beruhigend) ist als Meister der Lichtmagie ein angesehener Anführer des Windstammes. Er wandert durch das Hochland der Insel Palua Tipitingi und versucht die Dörfer und Siedlungen vor den Pla-gen der Dschungel zu schützen.

Tuanuu (Varg, *976 LZ, graues Fell, silberne Zähne) ist Schüler der Stimme des Lebens **Li Juhan** (Mensch, *938 LZ, lange gefloch-tene Zöpfe, fröhlich), und ein Meister der Schutzmagie. Er reist mit einem kleinen Boot von Insel zu Insel, um Schutzsiegel auf Häusern und Booten zu erneuern oder Flüche und Gefahren zu bannen. Er und seine Meisterin können jederzeit auf den Strom-landinseln auftauchen, denn man munkelt, dass letztere einst ein Geheimnis der Spiegelprinzessin erfahren hat, was es erlaubt zwi-schen den ersten Sonnenstrahlen der Morgensonne zu reisen.

Ressourcen

Formell gliedern sich die Mah Paa He nur in drei *Ränge*: Schü-ler, Meister und die fünf Stimmen der Elemente. Dennoch wird ein Kundiger anhand verschiedener Hautbilder den Ruf, die Fä-higkeiten oder den Einfluss eines elementaren Helden genauer einschätzen können. Hat ein Mah Paa He eine besondere Meis-terschaft in einer Spielart der Magie erlangt, ein altes Geheimnis aufgedeckt oder eine besondere Heldentat vollbracht, wird ihm von seinem Meister oder gar einer der Stimmen ein passendes Symbol tätowiert. Nur wer neben der Meisterschaft des eigenen Elementes auch noch zahlreiche andere Errungenschaften vor-weisen kann, kann den Rang des Schülers verlassen und von nun an selbst angehende Mah Paa He ausbilden (*Gefolge*).

Neben verschiedensten Schutzamuletten oder verzauberten Hautbildern, sind die Horunga das wichtigste Artefakt der Mah Paa He (*Relikt*). Diese paddelartigen Waffen werden vielfach verzaubert und ihre Verzierungen spiegeln den Werdegang ihres Trägers wider.

Die Mah Paa He haben sich über Jahrhunderte ihren Ruf als Hel-fer und Helden erarbeitet und werden auf den zahllosen Inseln zwischen Schimmermeer und Jadesee respektiert und geschätzt. Nur selten und gut begründet würde man eine Warnung aus-schlagen oder ihr Wort unbegründet in Frage stellen (*Ansehen*).

Profil

Häufige Ausbildung: Mystischer Krieger, Elementar-ist, Recke

Wichtige Fertigkeiten: Hiebwaffen, Stangenwaffen, Ar-kane Kunde, Naturkunde, Seefahrt, Zähigkeit

Wichtige Magieschulen: primär die fünf Elemente der Titanen, sekundär beliebig, wobei Beherrschung und Tod eher selten vorkommen

Häufige Zauber: Verzauberungen der eigenen Waffe

Typische Artefakte: Horunga als *Talisman* (diverse Ver-besserungen)

Ränge bei den Mah Paa He

Punkte	Titel	Bedeutung
1	junger Schüler	findet Gehör bei Häuptlingen und Schamanen der Stromlandinseln
2	erfahrener Schüler	wird in jedem Dorf der Stromlandinseln ein Quartier finden
3	junger Meister	neben einer eigenen Hütte werden einem Meister auch einfache Waffen und Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung gestellt
4	erfahrener Meister	hat üblicherweise mindestens einen angehenden Schüler (wie Gefolge 2) bei sich
5	Stimme eines Elements	gehört zum Beraterkreis der Spiegelprinzessin

Die Myrische Tradition – der klassische Magier

„Die Macht der alten Dracurier möge dich hinwegfegen, Schändlicher! Ark'zadim Udün!“

Kulturen: die meisten dragoreischen Kulturen, v.a. Patalis, Selenia, Nyrdfing, Wintholt, Dalmarien

Anzahl: ca. 15.000

Verbreitung: ganz Dragorea und teilweise darüber hinaus

Wappen/Zeichen: kein einheitliches, aber diverse in regionalen Vereinigungen

Bedeutende Vertreter: Epallius Vyria (Alb, *774 LZ, Erzmagus aus Patalis), Firrah Isenfang (Mensch, *954 LZ, Hochmagierin des Zirkels der Zinne), Gilwina Saldoris (Gnomin, *869 LZ, dalmarische Ritualmagierin)

Bemerkenswertes: Die Zauberpraxis der Myrischen Tradition prägt auch den Umgang mit der Magie in weiten Teilen der einfachen Bevölkerung Selenias und der angrenzenden Reiche.

Spricht man von einem weisen Magier, denkt man in weiten Teilen Dragoreas landläufig an eine Gestalt in mystischen Roben, mit spitzem Hut oder enganliegender, bestickter Kappe, die mit einem langen Zauberstab in den Händen unverständliche Formeln in einer vergessenen Sprache murmelt und dadurch beeindruckende magische Effekte erzielt. Und letztlich beschreibt dies einen archetypischen Vertreter der *Myrischen Tradition*.

Sowenig man vielleicht selbst mit diesen mächtigen Magiekundigen zu tun hat, ist man sich doch bewusst, dass die kleinen Zauberformeln, mit denen man in der heimischen Stube Schürfwunden heilt oder das Herdfeuer schürt, grundsätzlich ähnlich funktionieren.

Ihre weite Verbreitung hat dazu geführt, dass für viele Dragoreer die Zauberkunst der Myrischen Tradition als gleichbedeutend mit Zauberei schlechthin gilt und die Magieanwendung anderer Kulturen und Traditionen als fremdartig, geheimnisvoll und potentiell gefährlich wahrgenommen wird.

Geschichte

Bereits die Sklaven der Drachlinge versuchten im Verborgenen die Zaubergesten und -formeln ihrer Herren und Meister zu imitieren und deren magischer Macht nachzueifern. Nach dem Mondenfall hinterließen die verschwundenen Dracurier zahlreiche Relikte und Aufzeichnungen, die von den nun freien Völkern neugierig und eifrig studiert wurden. Im einstigen Kernland der Drachlinge (den heutigen *Verheerten Landen*) wehrte sich scheinbar die Magie selbst gegen diese Versuche und strafte allzu eifrige Experimente mit den magischen Hinterlassenschaften der Dracurier mit oft katastrophalen Ergebnissen. Doch ein wenig weiter westlich, an den Ufern des Myrkan, waren diese Nachforschungen von Erfolg gekrönt, sodass die Zauberkunst derer, die sich der Magie nach dem Vorbild der untergegangenen Dracurier bedienten, nach diesem Strom benannt und als Myrische Tradition bekannt wurde. Sie fand rasche Verbreitung in ganz Dragorea und in vielen der entstehenden Feudalreiche bildeten sich Gruppen mächtiger Zauberer, denen allen gemein war, dass sie sich ähnlicher Werkzeuge, Rituale, Titulaturen und Bräuche bedienten, also der Myrischen Tradition folgten.



Ausbildung

In der Myrischen Tradition ist es üblich, dass sich ein Magier seine Lehrlinge selbst sucht und für deren Ausbildung persönlich verantwortlich ist. Häufig bringen aber auch Eltern ihre Kinder bei entsprechendem Potential zu einem nahebei lebenden Magier. In seiner Lehrzeit geht der Lehrling seinem Lehrmeister bei alltäglichen Aufgaben zur Hand, assistiert aber auch bei größeren magischen Vorhaben. Darüber hinaus stehen das Studium alter Folianten, magische Konzentrationsübungen sowie natürlich Zauberpraxis auf der Tagesordnung. Das Ende der Ausbildung bildet eine Abschlussprüfung, bei der die komplette Bandbreite der magischen Fähigkeiten, aber auch das magische Wissen auf die Probe gestellt wird. Neben dem Lehrmeister müssen traditionell zwei weitere erfahrene Magier die Prüfung abnehmen, bevor der Prüfling seinen Siegelring erhält, der ihn als geprüften Adepten der Myrischen Tradition ausweist. So ist trotz der persönlich gefärbten Ausbildung eine gewisse Vergleichbarkeit gegeben.

Vereinzelt gibt es auch zentrale Magierschulen, an denen eine strukturiertere Ausbildung durch Spezialisten unterschiedlicher magischer Gebiete stattfindet.

Magieausübung

Die Anhänger der Myrischen Tradition führen ihre Zauberkunst auf die Dracurier zurück und dies zeigt sich sowohl hinsichtlich des magischen Weltbildes als auch der verwendeten Zauberformeln und -gesten. Die meisten Myrischen Magier beherrschen nur Grundzüge der *Lingua Dracis*, sprechen jedoch ihre Zaubersprüche fast ausschließlich in der alten Sklavensprache der Drachlinge – häufig ohne zu wissen, was die überlieferten Formeln eigentlich bedeuten. Ebenso haben die herrischen Bewegungen als typische Zauber gesten ihren Ursprung darin, wie die einstigen Sklavenvölker die Körpersprache ihrer dracurischen Herren wahrnahmen.

Aber auch Einflüsse anderer Kulturen und Traditionen haben Eingang in die magischen Praktiken der Myrischen Tradition gefunden. Die magischen Meditationstechniken etwa sind geprägt von jahrhundertealten Kontakten mit Zhoujiang und zu den alabischen Kulturen, und viele Beschwörungsrituale zeigen Spuren des Erfahrungsaustausches mit farukanischen Elementarrufen.

Struktur

Die Myrische Tradition als Ganzes kann nicht als geschlossene Organisation betrachtet werden, die klare Ränge, Posten und Funktionen besitzt, denn in den verschiedenen Regionen Dragoreas gibt es diverse Gruppierungen, die sich in dieser Hinsicht teils deutlich unterscheiden: So ist der selenische *Zirkel der Zinne* ein eher loser Zusammenschluss, der neben der Teilung in seine verschiedenen Häuser wenig offizielle Struktur und Hierarchie aufweist, während etwa die *Magier der Schneeweissen Klippe* in Nyrdfing und die in ganz West-Dragorea verbreitete *Hohe Gilde der Arkanisten* deutlich organisierter sind und ein detailliertes System von Rängen und Titulaturen besitzen.

Übergreifend anerkannt bei allen Anhängern der Myrischen Tradition hingegen sind die vier Standes- und Ehrentitel *Adeptus*, *Magus*, *Erzmagus* und *Dracomagus*, die in einer feierlichen Zeremonie nach der Abschlussprüfung bzw. nach bemerkenswerten Leistungen und Errungenschaften verliehen werden.

Personen

Der patalische Erzmagus *Epallius Vyria* (Alb, *774 LZ, brokatbesetzte Roben, eloquent) ist als Oberhaupt der Hohen Gilde der Arkanisten häufig mehr Politiker als Magier und reist viel zwischen Ultia, Harreburg und anderen wichtigen Städten um-

her, um Vorrechte und Privilegien für die Mitglieder seiner Gilde auszuhandeln. Seine Stellvertreterin *Kallista Malhad* (Mensch, *929 LZ, verhärmkt, hektisch) baut sich während seiner häufigen Abwesenheiten derweil eine eigene Machtbasis in der Gildenztadelle auf den Schwefelklippen auf, um den umtriebigen Alb bald in seinem Amt zu beerben.

Als eine der mächtigsten Ritualmagierinnen von Lorakis gilt die Dalmarierin *Gilwina Saldoris* (Gnomin, *869 LZ, gepflegt, akkurat, gewissenhaft). Die Dracomaga versucht sich nach Kräften von keiner Seite des dalmarischen Thronfolgekrieges vereinnahmen zu lassen und forscht an einem Ritual, das es ihr ermöglichen soll, ihr komplettes Anwesen in eine nahe Anderswelt zu versetzen.

Ressourcen

Ob der sehr persönlichen Ausbildung bleibt die Bindung zum eigenen Lehrmeister oft noch viele Jahre bestehen, sodass viele Adepte der Myrischen Tradition einen *Mentor* haben, der ihnen auch noch Jahre nach ihrer Abschlussprüfung tiefere Geheimnisse der magischen Kunst vermittelt.

Verbreitet ist auch eine *Kreatur*, welche den Magier als Familiar begleitet. Mitunter sind dies sogar vernunftbegabte oder magische Kreaturen, die auch Unterstützung beim Zaubern zu leisten wissen. Beinahe jeder Adept verzaubert im Rahmen seiner Abschlussprüfung ein Traditionsartefakt (*Relikt*), das ihn in der Ausübung seiner magischen Fähigkeiten unterstützt. Am häufigsten ist dies der klassische Magierstab, ein etwa zwei Meter hoher, kunstvoll geschnitzter Stecken, der mit magischen Runen reich verziert ist. Auch magische Waffen, Amulette oder verzauberte Kristallkulgen sieht man häufiger. Außerdem ist der Siegelring, der den Träger als Adept der Myrischen Tradition ausweist, oft selbst als Artefakt ausgeführt.

Profil

Häufige Ausbildungen: Arkaner Gelehrter, Bannwirker, Elementarist, Kampfmagier

Wichtige Fertigkeiten: Arkane Kunde, Entschlossenheit, Geschichte und Mythen, Länderkunde

Wichtige Magieschulen: je nach Spezialgebiet

Typische Artefakte: Magierstab häufig als *Talisman* (v.a. Wirkungsverstärker), Siegelring als *intervallbasiertes Zauberspeicher* (Zauber *Geheimbotschaft* oder *Objekt schützen*) oder als *Werteanker* (alle Widerstände gebräuchlich)

„Ränge“ in der Myrischen Tradition

Da die Myrische Tradition keine Organisation im engeren Sinne ist, kann die Ressource Rang nicht für die Tradition erworben werden. Die Titulatur richtet sich stattdessen nach dem Rang in der eigentlichen magischen Organisation, der er angehört, z.B. dem *Zirkel der Zinne* oder der *Hohen Gilde der Arkanisten*. Dabei gibt es nicht für jeden Rang einen neuen der folgenden Titel.

Punkte	Titel	Bedeutung
1	Adeptus/a	Jungmagier, der gerade seine Ausbildung beendet hat
2	Angesehene/r Adeptus/a	Jungmagier mit etwas Erfahrung
3	Magus/a	eine Magierin, die einige Kompetenz aufweist
4	Angesehene/r Magus/a	eine Magierin mit regionalem Ruf
5	Erzmagus/a	Koryphäen auf ihrem Gebiet, die weithin bekannt sind
7-8	Dracomagus/a	eine Handvoll der mächtigsten Vertreter der Myrischen Tradition

Die Nagrrotar – die Geistgefährten der Tarr

„Manche rufen den Fels oder das Feuer, andere die Tiere oder unsere Ahnen, doch sie alle eint, dass sie mit den Stimmen der Geister sprechen.“

Kulturen: Tarr

Anzahl: ca. 2.000

Verbreitung: Surmakar

Wappen/Zeichen: verzierter Stab

Bedeutende Vertreter: Cerra (Vargin, *957 LZ, Stimme aller Geistgefährten), Giaharr der Schrecken (Vargin, *948 LZ, legendäre Geistreißerin)

Seit jeher gibt es bei den Vargen jene, die im Bund mit den Geistern der Umgebung stehen. Die Tarr haben diese Tradition nicht nur fortgeführt. Unter dem Druck der ständigen Veränderungen in ihrem Volk und ihrem Glauben haben die Varge der Wüste eine Gemeinschaft geformt, die sich dem alten Weg der Geistermacht verschrieben hat. Ein fedirischer Gelehrter nannte diese Zauberkundigen in seinen Abhandlungen über die Surmakar „Geistgefährten“, und unter diesem Namen wurden sie in Farukan bekannt. Die Tarr selbst nennen sie *Nagrrotar*, was in Basargnomisch so viel wie „Kundiger der Geistersprache“ bedeutet.

Geschichte

Schon bevor die späteren Tarr die Raugarr verließen, lebten sie in Einklang mit der beseelten Natur, und auch heute folgen die *Nagrrotar* grundsätzlich noch diesem alten Weg. Nach ihren Wanderungen und der Ansiedlung in der Surmakar offenbarten sich den Tarr zudem die *großen Geister*, die man in anderen Kulturen Götter nennen würde. Das Erstarken der Priesterstellen brachte auch neue Sichtweisen, und Deutungen, nach denen die großen Geister ihre Kraft zu den Vargen schicken und durch die Stärke ihres sogenannten Funkens die Macht eines jeden einzelnen bestimmen, brachten die alten Lehren ins Wanken.

In Abgrenzung zu den Priestern der großen Geister fanden sich die traditionellen Geistgefährten schließlich über Rudelgrenzen hinweg zusammen und bildeten den festen Bund der *Nagrrotar*, um gemeinsam das alte Wissen und die damit verbundene Macht zu bewahren. Heute betrachtet sich der größte Teil derer, die sich in erster Linie der Magieanwendung widmen, neben seiner Zugehörigkeit zum eigenen Rudel als Mitglied dieser Tradition.

Ausbildung

Im Alter von etwa acht Jahren, beim *Ritus der Bestimmung*, zeigt sich, welche der Welpen zur Ausbildung beim ältesten Zauberwirker des Stammes, meist einem Geistheiler, gegeben werden. Die ersten Ausbildungsjahre verbringen alle Nagrrotar eines Lehrers gemeinsam. Während dieser Zeit zeigt sich bereits, welche Geister einem Jungen oder Mädchen am nächsten stehen. Wer die Kräfte des Felses, des Feuers oder der Luft um sich spürt, wird *Geistertänzer*. Wer die Stimmen der Tiergeister hört, wird *Geistwandler*, und nur wer alle Geister gleichermaßen erkennt, kann *Geistreißer* oder *Geistheiler* werden.



Erfahrene Nagrrotar der entsprechenden Ausrichtung mögen die Ausbildung der Jungvarge in Folge unterstützen, doch vieles lernen die Geistgefährten auch durch den Umgang mit den Geistern selbst. So ziehen Nagrrotar immer wieder in die Wüste aus, um dort den direkten Kontakt zu den Geistern der Elemente, der Tiere oder auch der Ahnen zu suchen, um sich auszuprobieren und inspirieren zu lassen. Besonders Geistwandler, die ihre Fähigkeiten auf Tiere fokussieren, reisen dabei mitunter jahrelang durch ferne Länder, um fremde Tiere kennenzulernen und die Stimmen ihrer Geister zu finden.

Magieausübung

Zur Magie der Nagrrotar gehört das Gespräch mit den Geistern. So ist es üblich, dass die Zauberer mit farbenden Pasten Symbole in ihr Fell zeichnen, die die Geister warnen oder auch einladen sollen. Wer die Zeichen deuten kann, erfährt so bereits auf den ersten Blick, welchem magischen Zweig ein Geistgefährte zugewandt ist. Doch auch die verschiedenen Materialien, die die Tarr nutzen, um ihre Zauber zu unterstützen, geben Hinweise. So tragen Geistwandler oft Teile ihres favorisierten Tieres bei sich, während Geistertänzer sich gern mit ihrem Element umgeben und etwa stets eine Flamme oder einen Beutel mit unterschiedlichen Steinen bei sich tragen.

Der oft hauptselige Stab eines Nagrrotar wird *Morgur* genannt, auf basargnomisch etwa „die Verbindung“. Bei längeren Riten nutzen die Tarr den Morgur, um Symbole, wie sie auch ihr Fell zieren, in den Sand oder die Luft zu zeichnen. Auch bei kurzen Zaubern erkennt der Kundige in der Handbewegung des Nagrrotar oft noch das eine oder andere dieser Zeichen. Außerdem spricht jeder Tar während des Zauberuns laut mit dem gerufenen oder zu vertreibenden Geist, was gerade bei den Wandlern eher verschiedenen Tierlauten ähnelt, denn ein Geist der Hyäne versteht ein helles Bellen eher denn Worte in Tarrgo.

Um zu neuen Kräften zu kommen, kennen die Nagrrotar eine besondere Form der Meditation: die Abschottung. Ein Geistgefährte zieht sich völlig von der Außenwelt zurück und verschließt Verstand und Herz. Er ist so nicht ansprechbar, und es bedarf erheblichen körperlichen Einflusses, um einen Nagrrotar aus der Versenkung zu wecken.

Struktur

Wie alle Tarr sind auch die Geistgefährten Teil ihres Rudels und in die dortige Struktur eingebunden. Zudem gibt es in der Tradition aber auch eine eigene Rangordnung untereinander, angezeigt durch eine verschieden große Anzahl von Kerben auf ihrem Stab. Entscheidend für den Rang eines Nagrrotar ist dabei nicht allein Alter oder Stärke, wie bei den Tarr sonst üblich. Ein wichtiger Faktor ist die Breite des Erfahrungsschatzes eines Zauberers. Je weiter ein Geistgefährte gereist ist, je mehr fremde Länder er kennengelernt hat und je mächtiger die dort gewonnenen Verbündeten sind, umso mehr Ansehen genießt er in seiner Gemeinschaft und umso mehr Gewicht wird seinen Worten beigemessen.

Als Verbündete zählen hierbei sowohl Lebende als auch in der Fremde gerufene Geister, die der Zauberer an sich binden konnte. Doch es mögen auch glaubhafte Berichte von fremden Geistern, Kulturen und großen Taten genügen, um ihm nach seiner Rückkehr einen höheren Rang zu verschaffen. Die Tarr glauben an die Aufrichtigkeit eines jeden ihres Volkes, sollten sich die Geschichten jedoch als aufgebauscht oder gar als Lüge herausstellen, so verliert der Blender mehr als seine Ränge: Er wird ausgestoßen aus den Geistgefährten ebenso wie aus seinem Rudel.

Personen

Als wohl berühmteste Geistwandlerin der Tarr hat *Cerra* (Vargin, *957 LZ, spricht gern in Rätseln) in ihren jungen Jahren halb Lorakis bereist und versteht es, ihre Form in unzählige exotische Tiere zu wandeln. Seit sie in Gestalt einer Harschfrosthyäne den

Kampf gegen einen Sanddrachen überstand, gilt sie als unangefochtene Führerin des Bundes und es gibt kaum einen Rounar in der Surmakar, der ihrem Rat nicht Gehör schenken würde. Viele reagieren zunächst amüsiert, wenn sie den Beinamen der ruhigen und fast gebrechlich wirkenden Kralle *Giaharr* (Vargin, *948 LZ, ruhig und selbstsicher) hören, doch wer die Geistreißeerin in Aktion gesehen hat, versteht schnell, weshalb die Nagrrotar sie „den Schrecken“ nennen. Aus allen Ecken der Wüste ruft man sie zu Hilfe, um Besessene von den ungewollten Geistern zu befreien, die an ihren Seelen haften.

Ressourcen

Die meisten Stäbe der Nagrrotar sind keine profanen Stecken, sondern sind von den bevorzugten Geistern des Zauberers besetzt. Neben dem Morgur tragen vor allem Geistwandler verschiedene Tieramulette bei sich, die die unterschiedlichsten Zauber enthalten, etwa eine Sandfuchspfote, die Stille hervorruft, oder ein Stück Büffelleder, das der Haut Rüstungsschutz verleiht (*Relikt*).

Da weite Reisen und mächtige Verbündete einem Nagrrotar Ansehen in seiner Gruppe einbringen, pflegen viele Zauberkundige der Tarr weitreichende Verbindungen (*Kontakte*) zu entfernten Freunden oder Bekannten. Überdies sichern sie dem Vargent Kerben auf seinem Stab (*Rang*). Dabei kann jeder Geistgefährte anderen bis zu seinem eigenen Rang Kerben verleihen: Berichtet also eine *Kerbe* einer *Pfote* von seinen Taten, kann dieser dem niederen Geistgefährten auf dieser Grundlage bis zu zwei weitere Kerben in den Stab schlagen, ihn also zu einer *Doppelkerbe* oder auch zu einer *Pfote* erklären.

Profil

Häufige Ausbildungen: Elementarist (Geistertänzer), Glaubenskrieger (Geistreißer), Heiler (Geistheiler), Verwandler (Geistwandler)

Wichtige Fertigkeiten: Arkane Kunde, Naturkunde

Wichtige Magieschulen: je nach Ausrichtung Feuer-, Fels-, Wind-, Heil-, Natur- und Verwandlungsmagie

Häufige Meisterschaften: Meditation (in Form der Abschottung)

Typische Artefakte: Stab als Wertanker oder *Talisman*; Tieramulette der Geistwandler als *Zauberanker* oder *Zauberspeicher*

Ränge bei den Geistgefährten

Punkte	Titel	Bedeutung
0	Stab	fertig ausgebildeter Zauberkundiger
1	Kerbe	hat das Ausland gesehen/besondere Tat vollbracht; wird von anderen Geistgefährten mit Respekt behandelt
2	Doppelkerbe	ist weit gereist/hat Kontakt zu mächtigen Geistern; hat „Befehlsrecht“ über alle unter ihm Stehenden
3	Pfote (3 Kerben)	ist weit gereist und hat besondere Taten vollbracht; findet auch Gehör im Rudel (außerhalb der Geistgefährten)
4	Kralle (4 Kerben)	ist weit gereist und hat Kontakt zu mächtigen Geistern; wird den Ältesten eines Rudels gleichrangig behandelt

Die Pfadmeister der Portalgilde

„Keine Ausflüchte, Herr Feenfürst. Pakt ist Pakt.“

Kulturen: vielfältige, jedoch überwiegend Gnome

Anzahl: 100-150

Verbreitung: lorakisweit

Wappen/Zeichen: ein stilisiertes Auge über zwei verschränkten Händen

Bedeutende Vertreter: Ling Zhinchoa (Gnomin, *942 LZ, Oberhaupt der Portalgilde), Palob Suhlak (Gnom, *953

LZ, angesehener Gelehrter), Videla ay Tyrandil (Albin, *887 LZ, erfahrene Pfadmeisterin von Stand), York Stevling (Gnom, *961 LZ, unabhängiger Feenkundiger)

Bemerkenswertes: Die Pfadmeister der Portalgilde sind ausgewiesene Experten für die Mondpfade und die Feenwelten, und auch generell versiert im Umgang mit andersweltlichen Phänomenen.

Jeder hat schon von den legendären Pfadmeistern der Portalgilde gehört, auf deren Führung man angewiesen ist, um zumindest leidlich sicher durch die fremdartigen und oft gefährlichen Feenwelten reisen zu können. Ein Großteil dieser kundigen Führer gehört dabei auch einer gemeinsamen magischen Tradition an, die sich selbst *Gul-Shinja* (Siprangulu für: Weise des Pfades) nennt. Als profunde Kenner der Feenwelten, ihrer Bewohner und aller Aspekte des Jenseitigen sind die Pfadmeister auch abseits von Reisen auf den Mondpfaden gesuchte Spezialisten und Ratgeber, die sich ihre Dienste stets großzügig entlohnen lassen.

Geschichte

In ihren Ursprüngen war die gnomische Portalgilde ein eher loser Zusammenschluss von Kundschaftern, Führern und wagemutigen Erforschern der Mondpfade und der Feenwelten.

Manche waren mächtige Zuberer, die um fast vergessene magische Geheimnisse wussten, andere hingegen waren charismatische Diplomaten, die vorteilhafte Verträge mit den Feenwesen schließen konnten. Mit wachsender Macht und Größe, steigendem Einfluss und der Ausweitung auf andere Tätigkeitsfelder wie den Fernhandel schien es der Gilde ratsam, die arkane Schulung ihrer Mitglieder zielgerichtet zu betreiben.

Auch die typisch gnomische Vorliebe für ausgefeilte Strukturen tat ihr Übriges für die Entwicklung hin zu einer eigenständigen magischen Organisation innerhalb der Portalgilde.

Ausbildung

An jedem Mondpfad werden innerhalb der Niederlassungen der Portalgilde auch Räumlichkeiten zur arkanen Ausbildung angehender Pfadmeister unterhalten. Neben geeigneten Rekruten jeden Alters, die den erfahrenen Pfad-

meistern auf ihren Reisen auffallen, wird hier vor allem der eigene Nachwuchs ausgebildet, denn es ist nicht unüblich, dass ein Pfadmeister seine Profession in dritter oder vierter Generation verfolgt. Während an den Niederlassungen vor allem Allgemeinbildung, magietheoretische Grundlagen sowie allgemeine Zauberei vermittelt

werden, findet die praktische Ausbildung fast ausschließlich während Reisen auf den Mondpfaden statt, wozu maximal

zwei *Vettern* oder *Bassen* einem erfahrenen Pfadmeister zugewiesen werden, dem sie als Assistenten und Leibdiener zur Seite stehen.

Jede Ausbildungsstätte hat ein eigenes, komplexes System für Prüfungen, Ausbildungsdauer und die Gestaltung der einzelnen Ausbildungsabschnitte, sodass sich hier keine allgemeingültigen Aussagen treffen lassen.

Nach ihrer Ausbildung sind die Pfadmeister verpflichtet, für mindestens zehn Jahre für die Gilde zu arbeiten, um die Kosten ihrer Ausbildung wieder einzuspielen. Die meisten sind glücklich, auch danach und bis zu ihrem Lebensende in den Diensten der Gilde zu stehen, doch der ein oder andere kehrt ihr den Rücken, um sein Können und Wissen anderweitig anzubieten. Solche Sonderlinge werden gerade von denen gesucht, die das Quasi-Monopol der Gilde auf Portalreisen umgehen wollen.

Magieausübung

Wenig überraschend nehmen die Anderswelten und ihre Bewohner auch im Hinblick auf das magische Weltverständnis der Tradition eine beherrschende Rolle ein. Dies geht soweit, dass jegliche magische Kraft als diesseitige Manifestation andersweltlicher Mächte gesehen wird. Daher weisen auch jegliche Zauberformeln der Pfadmeister den Charakter einer standardisierten und verkürzten Anrufung oder eines extrem kodifizierten Paktschlusses mit einer mehr oder weniger abstrakten jenseitigen Entität auf.



Magische Verheerungen aufgrund misslungener Zauber werden diesem Denken gemäß als chaotischer Einfall von Wesen oder Kräften der Anderswelten ins Diesseits gesehen. Hartnäckig hält sich unter den Pfadmeistern zudem der Glaube daran, dass es neben arkaner und priesterlicher Magie eine dritte Form geben muss, deren Kräfte der spirituellen Ebene entstammen.

Struktur

Die Pfadmeister der Portalgilde haben keine eigene Struktur, sondern sind komplett in die Hierarchien der Gilde eingebunden (siehe auch **Jenseits der Grenzen** S. 60). So werden die angehenden Pfadmeister als *Vettern* und *Basen* bezeichnet, bevor sie voll ausgebildet als *Söhne* und *Töchter* eigene Portalkarawanen führen oder als *Neffen* und *Nichten* ihren Dienst bei der Begleitung diesseitiger Handelszüge tun. Über den genannten stehen die *Väter* und *Mütter* (Leiter einer Niederlassung), die *Onkel* und *Tanten* (Spezialisten für ein Themengebiet) sowie an der Spitze eine *Großmutter* oder ein *Großvater*.

Hinsichtlich ihrer Fähigkeiten und Aufgaben unterscheidet man noch die *Wegfinder*, welche sich auf das Durchschauen des feischen Glimmers konzentrieren und häufig auch auf profanem Weg für eine sichere Reise sorgen können, und die *Wegbereiter*, die auf den Umgang mit Feenwesen spezialisiert sind und meist Bedingungen für die Pfadnutzung und Pakte in den Feenwelten aushandeln.

Personen

Großmutter Ling Zhenchao (Gnomin, *942 LZ, gedrehte Hörner, eitel, entschlossen) lenkt die Geschicke der Portalgilde freundlich aber bestimmt und gilt als vollendete Meisterin im Umgang mit Wesen der Anderswelten.

Als bester Kenner der Feenwelten, erfahrenster Erforscher und bedeutendster Theoretiker im magischen Denkgebäude der Pfadmeister gilt Onkel **Palob Sublak** (Gnom, *953 LZ, dunkelhäutig, leutselig), der angeblich in *Bilsha-Yi*, einer geheimen Gilde niederlassung tief in den Feenwelten, residiert.

York Steveling (Gnom, *961 LZ, Augenklappe) ist einer der wenigen Pfadmeister, die der Gilde den Rücken gekehrt haben und sich als unabhängige Feenkundler und Andersweltführer verdingen. Man sagt ihm nach, dass er in Ausnahmefällen auch Expeditionen abseits der leidlich sicheren Mondpfade anführt.

Ressourcen

Die Bindung zu einem *Mentor* bleibt vielen Pfadmeistern aufgrund der sehr engen persönlichen Ausbildung häufig noch viele Jahre erhalten und kann den Zugang zu tieferen Geheimnissen der Gilde ermöglichen. Auf der anderen Seite kann ein erfahrener Pfadmeister auch selbst einen Vetter oder eine Base als *Gefolge* haben.

Trotz regelmäßiger Gildenbeiträge ist die Tätigkeit als Karawanenführer ein einträgliches Geschäft, sodass viele Pfadmeister zu einem beträchtlichen *Vermögen* kommen – gerade, wenn sie dann und wann auch mal einen „inoffiziellen“ Nebenauftrag annehmen.

Viele Pfadmeister vertrauen auf die Wirksamkeit magischer Amulette und Talismane; besonders potente Exemplare aus dem Fundus der Gilde werden dabei von Zeit zu Zeit an verdiente Mitglieder dauerhaft verliehen (Ressource *Relikt*). An manchen Niederlassungen dienen nach alter Vorlage hergestellte Schutzamulette auch als regelrechte Ranginsignien.

Neben lukrativeren Aufträgen, besseren Quartieren und der Möglichkeit der politischen Beteiligung bietet ein höherer *Rang* auch begrenzten Zugriff auf die immensen Ressourcen der Gilde.

Profil

Häufige Ausbildungen: Magischer Unterhändler, Elementarist, Entdecker, Kundschafter

Wichtige Fertigkeiten: Arkane Kunde; Wegfinder außerdem Überleben, Wahrnehmung; Wegbereiter außerdem Diplomatie, Empathie

Wichtige Magieschulen: Erkenntnismagie; Wegfinder außerdem Illusionsmagie, Stärkungsmagie; Wegbereiter außerdem elementare Magieschulen bzw. Licht- oder Schattenmagie, Bannmagie

Häufige Zauber: Als besondere Spezialität der gnomischen Pfadmeister gilt der Zauber *Feenblick*.

Typische Artefakte: Schutzamulette als *Werteanker* (v.a. *Geistiger Widerstand*) und/oder *Talismane* (v.a. *Aura-verstärker* und *Magieunterstützer*); *Höhere Artefakte* sehr häufig mit der Kraft *Anderswelt-Notausgang*

Ränge im Magierorden von Nuum

Punkte	Titel	Bedeutung
1	Vetter/Base	Mitglied der Gilde, erhält Unterkunft und Schulung
2	Neffe/Nichte	Darf Karawanen mitbegleiten, kann Kredite aufnehmen
3	frischernannte/r Sohn/Tochter	Darf eigene Karawanen führen, darf ausbilden
4	erfahrenere/r Neffe/Nichte	Zugriff auf das Ansehen oder Relikte der Gilde
5	erfahrenere/r Sohn/Tochter	eigenes Personal, eigene Kammer in den Gildenhäusern, Zugang zu Ratssitzungen
6	Onkel/Tante für ein abseitiges Tätigkeitsgebiet	Magische Insignie, freier Zugang zu allen Schriften
7	Vater/Mutter bzw. Onkel/Tante	Vorsteher über ein Haus oder eine Forschungsgruppe
8	Onkel/Tante für ein bedeutendes Spezialgebiet	größeres Gefolge, kann eigene Bibliothek einrichten
9	Großvater/Großmutter	Das Oberhaupt der Gilde

Die Skeftamagi – arkane Bogenschützen aus Zwingard

„Wir sind nicht der Schild Zwingards. Wir sind nicht sein Harnisch.

Wir sind die tausend Pfeile in seinem Köcher. Wir treffen den Feind weit draußen,
bevor Axt auf Schild schlägt. Lang bevor Schlachtgeheul ertönt, erklingt unsere Stille.“

Kulturen: Zwingard

Anzahl: ca. 3.000

Verbreitung: Hauptsächlich entlang der Zwingarder Grenzen

Wappen/Zeichen: Keines

Bedeutende Vertreter: Ilandis aus Eylenlifs Schar (Alb, *673 LZ, erbitterte Rächerin, seit 300 Jahren auf Orkhatz), Varstan Falkenauge (Mensch, *953 LZ, Trickschütze, öfter auf Jahrmärkten als an den Grenzen anzutreffen), Wiglev Flammenherz (Mensch, *947 LZ, vernarbter Grenzsöldner,

Axtwerfer und Feuerzauberer), Aglamund aus Erkenrods Schar (Mensch, *953 LZ, Ausbilderin der Blutwächter in Kyningswacht)

Bemerkenswertes: Skeftamagi nutzen Magie als Werkzeug im ständigen Abwehrkampf gegen die Orks, wilde Bestien und andere Gegner. Ihre Tradition ist dabei von den Idealbildern der göttlichen Valkyrji geprägt, obgleich sie kein priesterlicher Orden sind. Skeftamagi verstehen sich wie kaum eine andere Tradition auf die Verzauberung von Schusswaffen.

Wenn in den wöchentlichen Wehrübungen der Zwingarder Thaine ein junges Talent besonderes Geschick mit dem Bogen zeigt, mag es gut sein, dass man es einem Skeftamago zur weiteren Ausbildung anempfiehlt. Die „Pfeilmagier“, so die wörtliche Übersetzung des Namens, dienen an den Grenzen des Reiches, um mit ihrer Schieß- und Zauberkunst insbesondere die verhassten Orks vom Herzen Zwingards fernzuhalten. Ihre verzauberten Geschosse tragen Kampfmagie bis tief in die Reihen ihrer Gegner. Als unbarmherzige Jäger stellen sie am Grenzfluss Arkenir orkischen Spähern nach oder durchforsten das Riesheimgebirge und die Küstenregionen nach Nistplätzen von Wyvern und anderen gefährlichen Kreaturen.

Geschichte

Die Traditionen der Skeftamagi ließen sich gewiss mindestens so weit zurückverfolgen wie die der Streiter des Wyrmbann-Ordens – in die Zeiten des Widerstands gegen die Drachlinge und der Ära des Mondenfalls also, als die jungen Völker Dragoreas ums Überleben kämpfen mussten. Jedoch haben die Skeftamagi nie feste Hierarchien unter ihresgleichen etabliert, haben nie Hallen errichtet, um alle gemeinsam darin zu wohnen, und nie Bücher geschrieben, die ihre Geschichten, Regeln und Ri-

tuale aufzählen. Diejenigen von ihnen, die lange genug lebten und stritten, um ihre Kunst zu vervollkommen, suchten sich Schüler, bekamen Nacheiferer oder wurden Rivalen, die einander übertreffen wollten. Viele wurden irgendwann vergessen, denn ihre Schlachtfelder sind zu entlegen, als dass alle ihre Taten je den Weg zu den Legendenängern finden würden. Die Skeftamagi stört dies nicht: Jedes Lied, das gesungen wird, ist ihres, denn solange die Bardeln singen, sind die Grenzen noch intakt.

Ausbildung

Ohne feste Strukturen ist die Ausbildung der Skeftamagi so vielfältig wie die Zahl ihrer Lehrmeister, und die kundigsten von ihnen sind stets die Schüler mehr als nur eines Meisters gewesen. Der eine legt sein Hauptaugenmerk auf die Beherrschung seiner Waffen und verschießt täglich einen Köcher seiner Pfeile auf immer schwierigere Übungsziele. Der andere dringt tief in die Mysterien der Zauberei vor und macht sich mit deren zerstörerischen Kräften, mit Feuer, Eis und Blitz vertraut. Einige lenken die Magie auf sich selbst, um die Sinne zu schärfen. Andere meistern die Schutzmagie oder eine Seitenwaffe, denn als reine Fernkämpfer sind sie verwundbar, wenn ein Feind unter ihrem



Pfeilhagel durchschlüpft. Die Handwerker unter ihnen haben leichter zu verzaubernde Pfeile (Galanskefta) und Zauberbögen ersonnen und geben ihr Wissen über Materialien, Schnitzerei und Schmiedekunst an ihre Schüler weiter.

Magieausübung

Die meisten Skeftamagi verehren die *Valkyrji*, die Musen des Kampfes. Vor allem *Swibalga*, die Patronin der Bogenschützen, wird in hohen Ehren gehalten und oftmals auch in den von Lehrmeister zu Schüler überlieferten Zauberformeln namentlich angerufen. Dennoch sind die Skeftamagi kein religiöser Orden im eigentlichen Sinne und wirken keine priesterliche Magie, wie es die Schildmaiden tun. Sie rufen keine göttlichen Segnungen auf sich herab, sondern schaffen sich mit den Musen ein mythisches Vorbild, dem sie durch Formung der Umgebungsmagie nahekommen wollen. Meist sind die Zauberformeln der Skeftamagi daher schlichte Gleichsetzungen: „Mein Pfeil – wie Swibalgas Pfeil!“ ist etwa eine weit verbreitete Zauberformel, um einem Schuss besondere Durchschlagskraft zu verleihen. Andere Formeln stellen schlichte Befehle an Geschoss und Ziel des Schützen dar („Pfeil, werde Glut! Herz, werde Asche!“ als Beispiel eines Feuer-Schadenszaubers). Fast alle Zauber für den schnellen Einsatz werden in erster Linie gesprochen oder gerufen – für größere Zaubergestik über das Nötigste hinaus haben die Pfeilzauberer im Kampf keine Hände frei. Größere, geschossverzaubernde Rituale zur Vorbereitung eines Kampfes haben dagegen oft eine gestenreiche oder sogar handwerkliche Komponente.

Struktur

Die Skeftamagi weisen keinerlei eigene Struktur im Sinne einer hierarchischen Organisation auf. Sie sind wie alle Zwingarder in ihre Schar und Dorfgemeinschaft eingebunden, und sind den Grenzwachten, Heerhaufen und anderen militärischen Einheiten eingegliedert.

Dennoch gibt es Untergruppierungen der Tradition, die allerdings eher taktischen Ausrichtungen entsprechen oder Anwender häufig verwendeter Techniken versammeln: Die *Hamaskef* konzentrieren sich darauf, mit mächtigen Verzauberungen ihrer Pfeile möglichst viel Schaden anzurichten, während die *Blekaskef* sich mit Windmagie unterstützen und auf diese Weise Feinde schon aus weiter Ferne abwehren können. Die *Blodhaskef* nutzen neben dem Bogen auch eine Seitenwaffe, mit der sie tiefe und stark blutende Wunden schlagen. Die *Scataskef* zu guter Letzt sind Meister der Hinterhalte, hüllen sich gerne in Schatten und schlagen aus dem Verborgenen zu.

Personen

Ilandis aus Eylenlifs Schar (*673 LZ, Albin, silberhaarig, verhärmkt) jagt seit nun schon 300 Jahren am Arkenir orkische Kundschafter und Krieger, und die Leute sagen, der Hass auf die Orkbrut sei ihr einziger Lebensinhalt geworden. Sie meidet Gesellschaft und

hat noch jeden hoffnungsvollen Schüler unwirsch abgewiesen. Der bekannte Trickschütze *Varstan Falkenauge* (Mensch, *953 LZ, dunkelhaarig, Geckenbart, Lachfältchen) hat die Jahrmarkte und Turniere zu seinen Schlachtfeldern gemacht. Er genießt den Beifall und das gute Leben – dem Ideal des grimmigen Grenzers kann er dagegen nicht viel abgewinnen.

Aglamund „Walldlöwin“ aus Erkenrods Schar (*Mensch, *953 LZ, offenes, schwarzes Haar, extrovertiert, verführerisches Lächeln) ist eine Jugendfreundin von König Merobaudes und bildet auf Burg Kyningswacht angehende Blutwächter aus. Sie ist eine inbrünstige Anhängerin des alten Glaubens an die Vanyr.

Ressourcen

Die Skeftamagi kennen keine *Ränge* außer denen des Schülers und des Lehrmeisters, und selbst hier sind die Grenzen fließend – niemand außer ihm selbst legt fest, ab wann ein Pfeilzauberer Schüler ausbilden darf, und selbst ein gestandener Meister mag bei einer Ilandis demütig erneut in die Lehre gehen.

Wichtiger als Hierarchien sind Taten – das *Ansehen*, das die Skeftamagi unter ihresgleichen und beim Volk von Zwingard genießen. Als Beschützer der Grenzen sind die Pfeilzauberer bei Volk und Adel wohlgeleitten. Sie haben auf Reisen gute Aussichten auf freie Kost und Logis. Umgekehrt wendet man sich hoffnungsvoll an sie, wenn es Probleme zu lösen gibt, die ein gutes Auge und einen treffsicheren Pfeil erfordern.

Wer noch nicht zu eigenem Ansehen gekommen ist, profitiert womöglich vom Namen eines berühmten Lehrers oder *Mentors*. Auch hier gilt, dass aus diesem Namen Verpflichtungen entstehen können: „Euer Meister würde diese Wyvernbrut gewiss zur Strecke bringen...!“

Die Skeftamagi verwenden üblicherweise den geschwungenen, zielsicheren *Skeftabogen*, aber auch andere hervorragende Waffen sind in ihren Händen keine Seltenheit. Diese Bögen werden hoch geschätzt und zuweilen als *Relikte* von Meister zu Schüler vererbt.

Profil

Häufige Ausbildungen: Mystischer Krieger (Skeftamagi), Zauberwerker

Wichtige Fertigkeiten: Schusswaffen, Handwerk, Naturkunde, Überleben

Wichtige Magieschulen: vornehmlich Kampfmagie; zudem Bewegungs-, Schutz- und Stärkungsmagie

Häufige Meisterschaften: Arkaner Bogenschütze, Geschossmagie

Typische Artefakte: Skeftabogen als *Talisman* und *Höheres Artefakt* (Kräfte: Komm in meine Hand, Teil des Zauberers, Unzerstörbarkeit), Anleitungen zur Herstellung von *Galanskefta* (*Mondstahlklingen* S. 36)

Ränge bei den Skeftamagi

Punkte	Titel	Bedeutung
1	Schüler	Skeftamago in Ausbildung; militärisch einfachen Soldaten vorgesetzt
2	Skeftamago/-a	erprobter Krieger; niedriger Offiziersrang im Heerbann
3	Lehrmeister	Veteran vieler Schlachten; hat meist eigene Schüler (<i>Gefolge</i>)

Für höhere Ränge sollte man sich an den militärischen Rängen im Heerbann Zwingards orientieren, da gerade erfahrene Skeftamagi beinahe stets in die Befehlskette eingebunden sind.

Die Tradition der Orks – magische Schrecken der Blutgrasweite

„Liskrii! Airrikrr! Plitkrakri! Ririish! Klariish! KCHZIRIISH!“

(Stein! Erde! Holz! Erzittere! Gehorche! VERGEHE!)“

—hundertfach widerhallende Machtworte dreier Brutmütter, kurz vor dem Fall der Festung Vardenhang

Kulturen: Orks

Anzahl: hunderte, genaue Anzahl unbekannt

Verbreitung: Blutgrasweite und angrenzende Länder

Wappen/Zeichen: drei zu einem Dreieck angeordnete Edelsteine (eher ein häufig genutztes Symbol als ein echtes Erkennungszeichen)

Bedeutende Vertreter: orkische Brutmütter und Hohepriesterinnen (nicht namentlich bekannt), die „Uralte“ (legändäre und angeblich oberste Brutmutter, in der Brutstätte Pk'drrkih vermutet), Hakan Herzreißer (wahnsinniger Pirat, Schreckgespenst im Osten der Ewigen See)

Bemerkenswertes: Die Orks übertragen magisches Wissen und Zaubertechniken durch Kannibalismus.

Magische Traditionen sind in nahezu allen Kulturen anzutreffen, aber auch Völker, denen man kaum etwas wie eine Kultur zuzuschreiben vermag, verfügen über mystisches Wissen und entsprechende Praktiken. Dieses Kapitel stellt als Beispiel die orkische Magietradition vor – naturgemäß ist diese als Ausgestaltung für Antagonisten gedacht und nicht für Abenteurer vorgesehen.

Geschichte

Die Ursprünge der orkischen Zauberei liegen ebenso im Dunkeln wie die Gründe für ihre Verbannung aus den Feenwelten. Ihre Traditionen gründen sich auf die Lehren einer orkischen Gottheit, die als *Prllklegutr*, der Dreiäugige Wanderer, bekannt ist. Die fremdartige Denkweise der Orks und ihre völlige Ablehnung jeglicher friedfertiger Interaktion mit anderen Völkern lässt nur wenige Erkenntnisse zu, aber Überlieferungen aus Zwingard zufolge hat sich die grundlegende Art und Weise, in der Orks Magie anwenden, über die Jahrhunderte hinweg nicht merklich verändert. Allerdings beobachtet man im Grenzland zur Blutgrasweite, dass die Macht der feindlichen Zauberei langsam, aber stetig zuzunehmen scheint. Ob dies darauf zurückzuführen ist, dass die Priester-Schamanen und Brutmütter mit jeder Generation mehr arkane Geheimnisse der Welt, in der sie gestrandet sind, entschlüsseln, oder ob sich *Prllklegutrs* verdorbener Einfluss immer tiefer ins Diesseits frisst und so auch seine Diener stärkt, ist nicht bekannt.

Ausbildung

Schänder, Priester-Schamanen und Brutmütter werden bereits mit einem instinktiven Gespür für Zauberei geboren. Die Zusammensetzung der Nahrung, die sie erhalten, während sie sich zu ihrer vollen Größe entwickeln, hat großen Einfluss darauf, welches magische Potential der jeweilige Ork haben wird, und je machtvoller die Art, der er angehört, desto mehr Sorgfalt und Aufwand wird in seine Versorgung investiert. Zusätzlich wirken die Brutmütter während des Entwicklungsprozesses regelmäßig Rituale, in denen sie die Brut nicht nur stärken, sondern auch bereits einen Teil ihres Wissens an sie weitergeben.

Die weitere Ausbildung ist hart, kurz und vollkommen am Zweck des neu geschaffenen Orks orientiert: Ein Schänder lernt von seinesgleichen die Rituale, mit denen er dem Siedlungsgebiet die benötigten Ressourcen entzieht. Priester-Schamanen werden in der Regel von der Brutmutter unterwiesen, da die Chance groß ist, dass ihr Vorgänger der Mutter bereits als Nahrung gedient hat. Brutmütter lernen voneinander, beherrschen aber auch Techniken, sich mit Hilfe bestimmter Alchemika in eine Trance zu versetzen, in der sie ihrem Gott *Prllklegutr* nahe sind und so Einsichten in magische Geheimnisse erlangen. Das Verschlingen der Eingeweide einer Brutmutter – nicht nur als Folge eines tödlichen Rangkampfes, sondern auch als Möglichkeit, die Macht einer sterbenden Anführerin rasch weiterzugeben – erlaubt es ihrer Nachfolgerin, einen Teil des mystischen Wissens auf sich zu übertragen. Welch gräuliche Riten notwendig sein mögen, um eine Hohepriesterin des *Prllklegutr* zu weihen, ist keinem Lorakier bekannt, es existieren jedoch gerade in Zwingard mannigfaltige und äußerst plastische Spekulationen.

Magieausübung

Das magische Verständnis der Orks ist von hoher magischer Kraft und Unterwerfung geprägt: Der Wille und die Macht des Magiewirkers zwingt die Wirklichkeit dazu, sich ihm zu beugen. Schlüssel zur Unterwerfung von Elementen, Wesen oder gar Naturgewalten sind Worte der Macht, die den ersten Brutmüttern von *Prllklegutr* offenbart und von ihnen an ihre Untergebenen weitergegeben wurden. Zauber, die in der kreischenden und fremdartigen Sprache der Orks gesprochen werden, bestehen daher aus Abfolgen von abgehackten, schrillen und komplexen Lauten, die für die meisten Lorakier kaum als Worte erkennbar sind. Auch die Gesten, die beim Wirken von Magie verwendet werden, sind ausladend und herrisch, ohne subtile Schnörkel. Bei größeren magischen Handlungen geschieht es bisweilen, dass alle Orks, die dem Zauberer untergeordnet sind, unbewusst einen schwachen Abklatsch der Worte der Macht wiederholen, was beim Ritual einer mächtigen Brutmutter dazu führen kann, dass hunderte Orkkehlen ein geisterhaftes Echo ihrer Anrufungen anstimmen.

Struktur

Die Hierarchie der orkischen Zauberer ergibt sich in erster Linie aus ihrer angeborenen Funktion, aus der sich auch ihre Art bestimmt: Die rudimentären Fähigkeiten von *Srib* (Krieger) und *Tlek* (Spähern) gelten eher als Handwerk oder instinktive Handlungen denn als mystische Kunst. Die *Klitrak* (Schänder) stellen die unterste Klasse jener Orks dar, die tatsächlich die Geheimnisse des Dreiaugigen Wanderers erlernen. Ihnen deutlich übergeordnet sind die *Guttribr*, die Priester-Schamanen, die sich wiederum den *Prllkitrak*, den Brutmüttern, beugen müssen, deren Sprachrohr und mächtiges Werkzeug sie sind. Innerhalb der Arten ergeben sich Rangunterschiede aus persönlicher Macht und Erfahrung, doch eine solche Stellung ist aufgrund der unmenschlichen und gewaltbetonten Lebensweise der Orks oft nur von kurzer Dauer. Als mächtigste Vertreter dieser Tradition sind die außerhalb der Blutgrasweite kaum bekannten Hohepriesterinnen des Prllklegutr zu nennen, Brutmütter, die ein drittes, fahl gelb leuchtendes Auge auf der Stirn tragen.

Personen

Von den Brutmüttern und Hohepriesterinnen, die in der Blutgrasweite die Geschicke ihrer Horden lenken und von dort aus die Länder der freien Völker bedrohen, kennt man keine Namen, doch in Zwingard verbreitete Gerüchte sprechen von einer obersten Mutter, oft einfach als *die Uralte* bezeichnet und manchen Sagen zufolge gar die Gummahlin *Prllklegutrs*. Sollte diese monströse Abscheulichkeit existieren, vermutet man ihren Aufenthaltsort an den Osthängen der Blauen Klippen, in den Quellgebieten des Blutwassers, wo sich *Pk'drrkiah* befinden soll, die „Brutstätte der Brutstätten“.



Von *Hakan Herzreißer* (Mensch(?), *945 LZ, fingerlange Rückendornen, verhornte Haut, geschlitzte Pupillen) heißt es, er wäre einst ein Pirat gewesen, ein aus Zwingard Verbannter, den man mit dem Wolfsmal auf der Stirn in die Blutgrasweite trieb. Entschlossen, in dieser feindseligen Umgebung nicht unterzugehen, tötete er zahlreiche Orks, bezwang schließlich sogar eine Brutmutter und verschlang ihr Herz. Beflügelt von seinem Erfolg machte er sich daran, weitere der Abscheulichkeiten zu besiegen, aber der schändliche Einfluss der von den Orks verzerrten Natur und die giftigen Körpersäfte der Prllkitrak verdarben seinen Körper und seinen Verstand. Kaum noch menschlich entkam er schließlich der Blutgrasweite, nur um nun mit einem geraubten Schiff die Gewässer im Osten der Ewigen See unsicher zu machen. Hakan hat unzählige Herzen mächtiger Orks verschlungen und wird von Visionen geplagt, die ihm ungeahnte Geheimnisse offenbarten, aber seine Seele und seinen Geist zerbrechen ließen. Dass er in letzter Zeit dazu übergeht, auch die Herzen seiner nicht-orkischen Opfer zu verzehren, bewirkte keine Besserung seines Geisteszustandes. In Patalis gilt der Herzreißer als Schreckgestalt aus einem Schauermärchen, und in der Ewigen See haben schon Besatzungen ihr Schiff aufgegeben und ihr Heil in der offenen See gesucht, wenn sie das nachtschwarze Banner mit den drei herausgerissenen, faustgroßen Löchern am Mast seines Schiffes erkannten.

Da die Tradition der Orks als reine Nichtspieler-Tradition gedacht ist, entfallen natürlich die Hinweise zur Ausgestaltung der Spielwerte bei der Generierung und die genauere Definition der Ressource *Rang*.

Legenden der Magie

Jede Spielart der Magie besitzt ihre Mysterien und Geheimnisse – doch manche dieser Phänomene erscheinen so ungewöhnlich oder einzigartig, dass sie an der Grenze zwischen Realität und Fantasterei anzusiedeln sind. Daher können sie aus gutem Grund im Doppelsinn als *magische Legenden* bezeichnet werden.

In diesem Kapitel finden Sie beispielhafte Legenden und Sagen magischer Natur, die sich Zauberer in ganz Lorakis mit

glühenden Augen oder geflüsterter Stimme erzählen. Für alle hier präsentierten Sagen wurde bewusst darauf verzichtet anzugeben, inwieweit es sich um Fiktion handelt und was vielleicht in Lorakis tatsächlich Realität ist. Nutzen Sie diese Legenden als Abenteueraufhänger oder als Motivation Ihres Charakters – und schauen Sie, wo die Geheimnisse der Magie sie hintragen.

Die zwanzigste Schule

19 Magieschulen sind den Lorakiern bekannt – und doch sind sich viele Gelehrte einig, dass es noch eine weitere geben muss: die sagenumwobene *zwanzigste Schule*. Sie soll sich mit dem Geheimnis von Portalen, Spalten und Pfaden in andere Welten beschäftigen, und die legendären *Uralten* sollen Meister dieser magischen Disziplin gewesen sein. Die größte Leistung dieses Volkes, das Lorakis noch vor den Dracuriern und den Lamas-

su beherrschte, soll die Schaffung der Mondpfade gewesen sein. Heute aber ist sie verloren, und niemand auf Lorakis kennt mehr ihre Geheimnisse.

So heißt es zumindest. Tatsächlich aber tauchen immer wieder Berichte auf, weit über den Kontinent verstreut, von Phänomenen, die schwer zu erklären sind – es sei denn, man geht von der Existenz der zwanzigsten Schule aus:

„Das Schiff war anders als alles, was ich je gesehen hatte. Der Rumpf war wie von einer gewaltigen Klinge in der Mitte zerschnitten, aber noch konnten wir erkennen, dass er einst viergeteilt und mit seltsamen Aufbauten versehen war. Die zerfetzten Segel waren faltig, als wären sie aus Leder. Auch die Leichen, die über das Deck verteilt waren, allesamt Frauen, trugen Rüstung und Waffen wie kein anderes Volk auf Lorakis. Magische Zeichen waren in ihre Haut geschnitten, und ihre Haare waren schlohweiß, als hätten sie fürchterliche Strapazen hinter sich. Eine der Kriegerinnen schien noch zu leben, sie bewegte sich schwach. Ich kletterte auf den Felsgrat und sprang herunter auf das Deck, aber bevor ich sie erreichen konnte, ging ein Ruck durch das Wrack. Ich konnte noch ein paar Gegenstände greifen und mit knapper Not entkommen, bevor es in den Tiefen des Krakengrundes versank.“

—Roshad, Wintholter Ritter, in einer Taverne in Cynneseaht

„Wir hatten einen Gelehrten zur Hilfe geholt, aber selbst mit seinen Zaubern konnten wir das wirre Stammeln des Mannes nicht verstehen, Herrin. Sein Körper war über und über mit schimmernden, blutenden Glyphen überzogen. Seine Hände umklammerten dieses Kästchen, aber es ist bisher keinem von uns gelungen, es zu öffnen. Der Mann war am nächsten Morgen aus der Zelle verschwunden, doch die Wache im Vorraum schwor auch unter magischer Befragung, dass sie ihren Posten nie verlassen hat. Nur einige Blutstropfen waren in der Zelle geblieben.“

—Rarooki Tipitapani, Hauptfrau der Perlmuttgarde, zu Spiegelprinzessin Yiella

„Es ist mitnichten so, dass die zwanzigste Schule verloren ist. Ganz im Gegenteil: Kaum eine Schule ist verbreiteter als sie. Wer ein Schälchen mit Sahne vor die Tür stellt, um die Feen zu beruhigen, der sendet eine Botschaft über die Grenze zwischen den Welten. Der Priester, der ein Gebet spricht, öffnet ein Tor zu seiner Gottheit. Wer zur Sommersonnenwende zwischen den Steinkreisen des Vanforstes tanzt, der reißt einen Spalt zwischen die Welten. Der Pfadfinder, der instinktiv ein Schutzzeichen schlägt, bevor er ein Mondportal durchschreitet, webt ein Netz der Abwehr um sich.“

Die zwanzigste Schule ist überall, doch kommt sie uns schlicht nicht mehr wie Magie vor. Und genau das ist der Plan. Die Dracurier hinterließen ihren ehemaligen Sklaven all ihr Wissen, doch stellten sie es nicht offen zur Verfügung. Stattdessen streuten sie es. Sie verteilten es über hundert Länder, über zehntausend uralte Traditionen, über eine Million Geister. Sie verbargen es so tief in unseren Bräuchen und Erinnerungen, dass wir gar nicht mehr bemerken, wie wir ihren Willen ausführen. Dies ist der letzte, große Hohn unserer einstigen Peiniger, das letzte Rätsel – das letzte Ritual, das seit fast eintausend Jahren vollzogen wird. Jeder Ruf an ein andersweltliches Wesen, jeder Tanz zur Abenddämmerung ist ein Schritt zu seiner Vollendung.“

—Vanarod mit dem Zweiten Gesicht, Rittmeisterin des Wyrmkamp-Ordens, 734 LZ in ihren Aufzeichnungen, unmittelbar bevor sie von den Mauern von Wyrmtrutz in den Tod stürzte

„Geborstene Tore. Zerschmetterte Pfade. Zeichen aus Licht. Ströme aus Blut. Sie kommen.“

—Tenkuri der Jadefürst, Wächter der Seidenstraße

Großwerke der Magie

Wo sich heute die Flammensenke erstreckt, lag einst das blühende Lurogosh, und groß war die Zauberkraft seiner Bewohner: Sie erschufen Edelsteine, ließen Wüsten erblühen und lenkten den Lauf der Gestirne. Doch die Götter zürnten ihnen und entfesselten ein Magnum Opus des Feuers, und ganz Lurogosh war nur noch Asche und Staub.

— Legende zur Entstehung der Flammensenke

Inspiriert von alten Legenden versuchen in ganz Lorakis Zauberer und Gelehrte Großwerke der Magie, die von Gelehrten auch „Magna Opera“ genannt werden, zu ergründen. Was genau sie dabei suchen, könnte vielfältiger nicht sein. So wollen Naturmagier Leben und Illusionsmagier Realitäten erschaffen, während Kampfmagier immer neue Wege suchen, wie sie selbst die Existenz von Feenherrschern und Götterboten auslöschen oder ganze Landstriche mit einem einzigen Zauber vernichten können. Auch unter den Elementarmagiern gibt es jene, die Flutwellen kontrollieren und Vulkane zum Ausbruch bringen wollen. Andere Elementaristen versuchen, die grundlegenden Eigenschaften ihrer Elemente zu verändern, sei es die Erschaffung natürlichen Wassers, das hart wie Fels ist, oder die eines Feuers, das keiner Luft bedarf. Auch einige Verwandlungsmagier erforschen diese Möglichkeit und versuchen außerdem Wege zu finden, um aus beliebiger Materie Gold, Mondstahl und mehr zu erschaffen.

Andere Verwandlungsmagier suchen gemeinsam mit Stärkungsmagiern nach Möglichkeiten, Körper dauerhaft zu verändern, um die Geisteskraft hunderter Gelehrter oder die Körperfunktionen ganzer Armeen zu verstärken. Aufgehalten werden könnten sie dann nur noch von Meistern der Bannmagie, die zu ergründen versuchen, wie man in einem ganzen Gebiet alle wirkende Magie restlos vernichten kann. Noch gewaltigere Effekte haben sich Schatten- und Lichtmagier als Ziel gesetzt: Während die einen für machtvolle neue Rituale die Sonne und die Gestirne nach Belieben verdunkeln wollen, wollen die anderen zum selben Zweck neue Gestirne oder gar eine zweite Sonne erschaffen können. Ebenfalls zum Himmel schauen einige Bewegungsmagier, die nicht nur nach Möglichkeiten der Teleportation forschen, sondern davon träumen, mittels Magie zu einem der Monde zu reisen.

Gemeinsam nach Unsterblichkeit streben Heilungs- und Todessmagier, doch während die einen dafür Krankheiten und Altersgebrechen ausmerzen wollen, versuchen die anderen als *Schattenweber* über den Tod hinaus zu existieren. Auch Schutzmagier wollen dem Tod trotzen und haben sich Unverwundbarkeit und Magie-Immunität als Ziel gesetzt. Heimütischer denken Beherrschungszauberer, die Opfer unbemerkt kontrollieren und in Traumwelten einsperren wollen. Letzteres versuchen aber einige Zauberer auch mit Illusionsmagie zu erreichen, um vollendete Unterhaltung zu bieten.



Kaum vorstellbar für einfache Lorakier sind die Ziele von Erkenntnismagiern, die mit ihrem Blick die Grenzen der Zeit sprengen und in Vergangenheit und Zukunft sehen wollen. Auch Schicksalsmagier sehnen sich danach, doch manchen von ihnen ist selbst das noch nicht genug: Sie wollen Götter beschwören und selbst in die Domäne der Götter aufsteigen.

Dabei ist es unerheblich, ob ein Zauberer auf der Suche nach den Großwerken der Magie alte Schriften studiert, sich in tiefe Meditation versenkt oder in anderen Domänen nach Antworten sucht – in jedem Fall ist es ein Unterfangen, das ein ganzes Leben oder noch mehr in Anspruch nehmen kann.

Sollten Sie die Suche nach einem Großwerk der Magie im Spiel ausgestalten wollen – sei es, weil ein Spielercharakter ein solches als ultimatives Ziel hat oder weil ein schurkischer Magier in seinem Tun gestoppt werden muss –, so können Sie dabei vor allem auf die Regeln zur *Ritualmagie* ab S. 158 zurückgreifen. Um Taten zu vollbringen, wie sie hier beschrieben sind, reichen einfache Zauber nicht aus: Für Großwerke der Magie ist die Entwicklung eigener oder die Wiederentdeckung uralter Rituale unumgänglich.

Sonstige Legenden

Die silbernen Handschriften von Gotor

Immer wieder tauchen alte Bücher auf, die in einer rätselhaften Silberschrift verfasst wurden. Der Umfang der Werke und die aufwändige Kunstschrift, mit der sie gestaltet wurden, sind beeindruckend. Umso betrüblicher ist es, dass die einzelnen Zeichen nicht entschlüsselt werden können. Alle Bücher sind überbordend mit Magie angefüllt und diverse Versuche, den Inhalt mit magischen Mitteln zu transkribieren, sind an den eingebauten Abwehrmechanismen gescheitert - nicht selten auf grauenhafte Weise. Vor etlichen Jahrzehnten rüsteten selenische Magier deshalb eine aufwändige Expedition in den Dschungel von Gotor aus, wo man die Herkunft der Bücher vermutete. Deren Mitglieder kamen allesamt ums Leben, ein Teil ihrer Erkenntnisse erreichte jedoch auf verschlungenen Pfaden dennoch die Gestade der Zivilisation: Fragmente von Abzeichnungen uralter Inschriften auf Dschungelpyramiden, die einzelne Zeichen und Buchstaben abbilden, und die handschriftliche Notizen zu deren Aussprache tragen. Wer nun das Glück hat, die richtigen Kopien von Zeichen zu einer silbernen Handschrift zu erhaschen, der kann zwar nach wie vor ihren Sinn nicht verstehen, sie aber immerhin laut vorlesen. Dies führt angeblich zu unvorhersehbaren Effekten von großer Macht. Es heißt, ein Artefaktokrat in Gotor beherrsche seine Stadt, indem er einst durch das laute Verlesen der ersten halben Seite seiner silbernen Handschrift sphärische Risse erzeugte, die seine Widersacher verschlangen. Er hüte sich wohlweislich, auch nur eine Zeile weiter zu lesen, doch möge er dies in großer Gefahr vielleicht doch noch einmal wagen und so Unglück über alle Bewohner bringen ...

Die Custodaren

„Es ist tatsächlich passiert: Sie ist fort. Ich habe gestern noch mit ihr gesprochen, und doch spüre ich, wie meine Erinnerung allmählich verblasst. Wäre meine Liebe zu ihr nicht so stark, ich bin sicher, ich hätte sie längst vergessen. So wie alle anderen. So, wie sogar Ioria sie zu vergessen scheint, jetzt, da dort, wo gestern noch ihr Haus war, auf einmal ein Krämerladen steht. Sein Besitzer schwört, ihn bereits in der vierten Generation zu betreiben.

Sie ist fort. Ich wünschte, ich hätte ihr geglaubt. Ich wünschte, ich hätte ihre Sorgen ernst genommen. Aber jetzt bleibt mir nichts, als ihre Worte niederzuschreiben, bevor auch ich sie vergesse.

Vor drei Jahren erzählte sie mir das erste Mal von ihrer Vermutung. Es gebe einen geheimen Orden, nicht mehr als zwölf Personen, die zu den mächtigsten Zauberkundigen von ganz Lorakis gehören. Sie nennt sie Custodaren. Sie seien Beobachter. Wächter. Die einzigen, die das ganze Netz, die ganze Verstrickung, das ganze Schicksal der Welt in seiner Gesamtheit betrachten. Die einzigen, die dort nach Mustern suchen und sie erkennen. Sie sagte, sie seien Freunde dieser Welt – dass sie versuchten, Katastrophen abzuwenden, bevor sie geschehen. Ein geheimer Orden von Zauberern, der für das Gute kämpft.

Aber ich bin nicht so sicher. Ich glaube, sie beobachten nur. Machen Aufzeichnungen. Erforschen. Und immer wieder lassen sie jemanden verschwinden. Spurlos, und selbst die Erinnerung an ihn wird ausgelöscht.

Sie sagte mir, sie glaubt, dass diejenigen, die verschwunden sind, selbst in den Orden aufgenommen werden. Ich hoffe, sie hat Recht. Aber ich glaube, sie werden einfach aus dieser Welt getilgt.“

—hastig niedergeschriebene Notizen im leerstehenden Haus der Jarakah-Priesterin Diomada, nur Stunden, bevor die zurückkehrenden Weißen Wächter das Haus nicht mehr auffinden konnten

Die Stadt der Magie

Eine weit verbreitete Legende besagt, dass demjenigen Magier, der die letzten Geheimnisse seiner Kunst enträtelt, eine geflügelte Schlange aus schimmerndem Licht erscheint, die eine Botschaft überbringt. Bei dieser handelt es sich um die Einladung in die legendäre *Stadt der Magie*, wo es dem Aspiranten fürderhin gewährt ist, mit anderen Meistermagiern über das Wesen der Welt zu diskutieren und kosmische Gefahren, von denen kaum jemand ahnt, von ihr abzuwenden. Es existieren verschiedene Varianten dieser Erzählung, die die Stadt der Magie in besonders unzugänglichen Regionen von Lorakis verorten.

Die magische Kunst ist gefährlich, und manch einer, der sich mit ihr einlässt, erliegt ihr. Sei es, dass ein Magier einem Fehler bei der Ausgestaltung eines komplexen Rituals zum Opfer fällt, sei es, dass er von unbeschreiblichen Energien zerquetscht wird, sei es, dass er die Ungeheuer, die er ruft, nicht zu bändigen vermag. Möglicherweise handelt es sich bei der sagenhaften Stadt der Magie nur um eine euphemistische Metapher, um das Ableben eines engagierten Magiers durch das Gewand eines Märchens leichter erträglich zu machen. Dagegen spräche, dass in der Flammenmenge jüngst ein Glyphenportal identifiziert wurde, dessen Inschriften es als ein Tor zu eben jener Stadt beschreiben. Über eine Aktivierung dieses Portals ist bislang noch nichts bekannt.

Eviges Leben?

*„Sehr geschätzter Zirkelrat,
an dieser Stelle möchte ich auf die Geschichte von Razylgar dem Unsterblichen hinweisen: Razylgar verfolgte mit großem Interesse den entstehenden Druidenkult der Sklavenvölker. Die Druiden, so glaubte er, lernten ihre Rituale von den Vanyr – und es war wesentlich einfacher, sich der Druiden zu bemächtigen als der Vanyr. So zwang er viele Druiden unter seine Kontrolle und versuchte, von ihnen die uralte Magie zu erlernen. In den nächsten Jahrzehnten wurde es still um den Dracurier, bis zum Bersten des Mondes, das dieser als einer von wenigen unbeschadet überstand. Um die Geschichte abzukürzen: Er zog in die Nelfeste und galt als unverwundbar – einzig eine heilige Lanze konnte ihn töten.“*

Einige Jahrhunderte später zog sich der schwer verwundete Isebrandt in die Tiefen der Nelfeste zurück und kehrte wenige Jahre später als Draugar wieder. Auch hier bedurfte es erst einer heiligen Lanze, um seinem Unleben ein Ende zu setzen.

Ein Zufall? Unwahrscheinlich. Vielmehr bin ich davon überzeugt, dass dort, in den Tiefen der Nelfeste, Razylgars Forschungsergebnisse zum ewigen Leben verborgen sind. Daher schlage ich eine sofortige Untersuchung der Ruinen vor.“

—Anfang eines Briefes von Iriane Dunkelgrund, Magierin vom Zirkel der Zinne

Die Rüstungen der Sipahi

Während der Zeit seiner Regentschaft erwählte der Padishah Hashev der Gerechte drei mal zwölf seiner treuesten Streiter als seine persönliche Leibgarde. Um die Fähigkeiten dieser verdienten Kämpfer noch zu steigern, investierte ihr Herr die Steuereinnahmen eines ganzen Jahres in ihre Ausrüstung. Die einzelnen Rüstungsteile wurden nicht nur von Meisterschmieden angefertigt, sondern auch mit der mächtigsten Stärkungsmagie besprochen, die damals zur Verfügung stand.

Als Hashev schließlich viel zu früh einem Giftanschlag zum Opfer fiel, zerstreuten sich die auf seine Person eingeschworenen Sipahi bald in alle Winde und trugen dabei ihre wunderbaren Rüstungen mit sich, bis sich die Spur der abenteuerlustigen Gestalten in den meisten Fällen verlor.

Es erregt großes Aufsehen, wenn immer einmal wieder einzelne Rüstungsteile aufgefunden werden, die dann zu hohen Preisen gehandelt werden können. Ein solches Stück sein Eigen zu nennen, verspricht nicht nur einen großen Zuwachs an Macht und Stärke, sondern gilt auch als besondere Zierde. Bisher ist es erst in drei bekannten Fällen gelungen, sämtliche Teile der Rüstung eines Sipahi wieder zu vereinigen. In allen drei Fällen zeigte sich, dass die Komplettierung zur zusätzlichen Freisetzung gänzlich unerwarteter Zauber sprüche führte. Die Rüstungen sind nicht einheitlich, sondern wurden damals auf ihren Träger maßgeschneidert. Sie haben jeweils ein klares Thema, das das Aussehen der Wehr mit den eingewobenen Zaubern in Einklang bringt. Heutzutage kursieren unter Schatzsuchern und Abenteurern unvollständige Abschriften von *Rüstmeister Zardurs Buch der gefälligen Formen*, in dem unter anderem eine wuchtige Berglöwenrüstung, eine Drachenrüstung mit stilisierten Schuppen und eine geschwärzte *Mushushurüstung* erwähnt werden, weiterhin deren vermutete Kräfte und eine Sammlung von Gerüchten über deren Verbleib.

Die Singende Stadt

„Wir hatten so etwas nicht erwartet. Nicht hier, nicht in irgendwelchen Katakomben tief unter dem alten Reiche Kesh. Aber wie hätten wir uns auch auf diesen Anblick vorbereiten können? Auf den Anblick einer gesamten Stadt tief unter der Oberfläche, allem Anschein nach seit Jahrtausenden verlassen, aber noch immer von Bernsteinlampen erleuchtet. Sie war in konzentrischen Ringen angeordnet, mindestens ein Dutzend oder mehr, alle streng durch Straßen voneinander abgetrennt. In ihrer Mitte ragte ein Turm bis fast zur Höhlendecke.“

Und als wir den ersten Ring betraten, begann die Stadt zu singen. Es war erst leise, ein fast metallisches Summen, als spiele jemand eine Fiedel mit Stahlsaiten. Aber mit jedem Ring, den wir uns dem Zentrum näherten, fielen mehr und mehr Stimmen ein. Als wir den Turm erreichten, vibrierte die gesamte Stadt durch die Musik.

Von der Spalte des Turmes konnten wir erstmals alles überblicken. Unter uns lagen die Ringe der Stadt, und noch während wir auf sie starrten, begannen sie, sich zu drehen. Die Musik schwoll zu einer Kakophonie an, in der wir unsere eigenen Worte nicht mehr verstehen konnten. Schneller und schneller drehten sich die Ringe der Stadt, lauter und lauter tönte der Gesang. Der Magister neben mir brach zusammen, Blut strömte aus seinen Ohren.

Ich hielt durch, irgendwie. Vor meinen Augen entstanden Bilder. Bilder von fernen Orten und fernen Zeiten. Ich hatte den Eindruck, ich müsste nur die Hand ausstrecken, schon könnte ich sie berühren. Als müsste ich es mir nur wünschen, schon könnte ich an die Stelle in der Geschichte reisen, die die Singende Stadt mir zeigen wollte. Aber ich tat es nicht.

Als ich wieder zu mir kam, waren die anderen Teilnehmer der Expedition verschwunden, und außer mir lag nur der wimmernde Magister am Boden.“

—Aufzeichnungen von Shintab bid-Hamar, keshabidischer Adeshbid

Neue Ausbildungen

Im Folgenden finden Sie einige neue Ausbildungen für Zauberer, die jene aus *Splittermond: Die Regeln* ergänzen. Gemeinsam mit den dort enthaltenen Ausbildungen (Elementarist, Magischer Unterhändler, Mystischer Krieger, Verwandler) sollten sich somit die meisten Konzepte für zaubernde Abenteurer abbilden lassen. Dabei gelten für alle hier aufgeführten Ausbildungen die Angaben aus *Splittermond: Die Regeln* S. 55.

Einige der Ausbildungen nehmen dabei mehr oder weniger stark auf in diesem Band vorgestellte Regelerweiterungen Bezug, beispielsweise die Beschwörung (*Beschwörer*), die Erhebung von Untoten (*Wesenschöpfer*), die Erschaffung von Golems (*Wesenschöpfer*) oder die Artefaktmagie (*Zauberwerker*). Sollten Sie eine

der entsprechenden Ausbildungen nutzen wollen, bietet es sich an, sich zunächst einen Überblick über die jeweiligen Regelbereiche zu verschaffen.

Ausbildungen

- ▢ Bannwirker (S. 40)
- ▢ Beschwörer (S. 41)
- ▢ Kampfmagier (S. 42)
- ▢ Wesenschöpfer (S. 43)
- ▢ Zauberwerker (S. 44)

Der Bannwirker

„Kein Zauber hält ewig – zumindest nicht, wenn ich dabei ein Wörtchen mitzureden habe.“

In Lorakis ist Magie allgegenwärtig, doch nicht immer ist sie ein Segen. Wo Zauberei zum Schaden anderer eingesetzt wird, wo die Grenzen zur Feenwelt oder zum Totenreich brüchig werden, wo der schleichende Einfluss der Finsternis sich breit macht, da schlägt die Stunde der Bannwirker. Diese Gegenzauberer lernen, magischen Bedrohungen entweder klug vorzubeugen oder sie reaktionsschnell auszuschalten, während sie entstehen. Manche achten darauf, dass etwa in dicht besiedelten Städten kein Schaden durch übermäßige Zauberei entsteht, manche reisen als gefragte Lohnmagier von Ort zu Ort, wieder andere arbeiten als ständige Wächter ganz bestimmter Stätten und Persönlichkeiten. Die wohl respektabelsten Bannwirker sind die Hofmagier der Mächtigen, die eine Beeinflussung von Würdenträgern und Attentate auf sie verhindern sollen. Sie unterweisen ihre Schützlinge oft auch selbst zumindest in den Grundlagen der Bannmagie. Die Ausbildung von Bannwirkern ist vielfältig: In Körper und Geist gleichermaßenfordernden Übungen schärfen sie ihre Sinne und erweitern ihr magisches Potenzial, um es mit ihren Kontrahenten aufnehmen zu können. Sie lernen, Blockaden im Fluss der Umgebungsmagie zu errichten und das magische Geflecht eines Zaubers durch feinste Manipulation oder durch schiere Kraft zu zerreißen. Bannwirker sind oft auch Meister darin, Zauberkünste zu erkennen und die dahinterstehenden Kräfte zu analysieren, denn wer Magie wirksam bekämpfen will, der muss sie zuerst verstehen.

Vor allem aber lernen Bannwirker, mit anderen zusammenzuarbeiten, denn allzu oft ist es mit dem Brechen eines Zaubers oder dem Aufhalten eines Dämons nicht getan: Jemand muss sich auch dem dazugehörigen Zauberer entgegenstellen oder den bösen Geist zurück in die Anderswelt schicken, bevor die Kräfte des Bannwirkers schwinden.

Varianten

Die **Gefeiten** der Durghach sind Mittler zwischen Feen und Sterblichen und sorgen dafür, dass letztere nicht von der „Schönen Familie“ überlistet werden. Sie durchschauen Trugbilder, errichten magische Grenzen, wehren Flüche ab und überwachen Paktschlüsse der Clans mit dem Feenvolk.

Die **Schildwächter** des Wächterbunds haben sich ganz der Bekämpfung der Finsternis aus den Verheerten Landen verschrieben. Sie brechen vor allem Zauber ihrer eigenen Gefährten, die durch die dortige unberechenbare Umgebungsmagie in ihrer Wirkung verkehrt wurden, und schützen ihre Mitwächter und Burgen vor Besessenheit und magischen Monstrositäten.

Die farukanischen **Ehrenretter** kommen vor allem aus den Shahiraten Aitushar, Ashurmazaan, Farukhur und Pashtar. Sie wollen Unschuldige davor bewahren, unter magischer Beeinflussung ehrenrührige Taten gegen ihren Willen zu begehen oder bei Geschäften magisch übervorteilt zu werden.

Werte eines Bannwirkers

Stärken: Konzentrationsstärke, Stabile Magie

Ressourcen: Ansehen *oder* Mentor 1, Rang *oder* Relikt 1

Fertigkeiten: Arkane Kunde 3, Diplomatie *oder* Redegewandtheit 2, Empathie 3, Entschlossenheit 3, Geschichte und Mythen 2, Länderkunde *oder* Straßenkunde 2, Wahrnehmung 3, Zähigkeit 1, Bannmagie 4, Erkenntnismagie 3, Schutzmagie 4

Meisterschaften: Bannmagie (Eilige Identifikation), Bannmagie (Magierjäger)

Varianten:

♂ **Gefeiter:** *Voraussetzung:* Kultur Tir Durghachan; *Ressourcen:* kein Rang wählbar; *Stärken:* Erwähnter der [Wesen] statt Konzentrationsstärke; *Fertigkeiten:* Diplomatie +1, Überleben +1, keine Länderkunde oder Straßenkunde wählbar; *Meisterschaften:* Bannmagie (Gegner der [Wesen]) statt Bannmagie (Eilige Identifikation)

♂ **Schildwächter:** *Ressourcen:* Rang (Wächterbund) muss gewählt werden; *Fertigkeiten:* eine Kampffertigkeit +2, Überleben +2, keine Diplomatie oder Redegewandtheit wählbar, keine Länderkunde oder Straßenkunde wählbar, statt Erkenntnismagie auch Lichtmagie wählbar; *Meisterschaften:* Bannmagie (Gegner der Wesen [Wesen der Finsternis]) statt Bannmagie (Magierjäger)

♂ **Ehrenretter:** *Voraussetzung:* Kultur Aitushar oder Ashurmazaan oder Farukhur oder Pashtar; *Ressourcen:* kein Rang wählbar, statt Relikt auch Vermögen wählbar; *Fertigkeiten:* Diplomatie oder Redegewandtheit +1, Heimlichkeit +1, Arkane Kunde -1, Zähigkeit -1; *Meisterschaften:* Schutzmagie (Hand des Zauberers) statt Bannmagie (Eilige Identifikation)

Der Beschwörer

„Mächte des Jenseits, ich rufe euch!“

Überall in Lorakis greifen Sterbliche auf die Hilfe von Wesen aus anderen Domänen zurück – seien es Feen, Geister oder gar Diener der Götter. Doch kaum jemand hat das Rufen von Kreaturen der Anderswelt so perfektioniert wie der Beschwörer. Oft bringt er gleich mehrere Magieschulen zur Meisterschaft und ist etwa in der Lage, Wesen des Feuers ebenso herbeizurufen wie Kreaturen des Wassers.

Doch trotz der ihnen gemeinen Macht über die Bewohner der Anderswelt unterscheiden sich Beschwörer in ihrer Herangehensweise an ihre Kräfte teils stark: Während mancher Beschwörer die herbeigerufenen Kreaturen als Werkzeuge sieht, die es unter den eigenen Willen zu zwingen gilt, sehen andere Vertreter dieser Zunft die beschworenen Wesen als Verbündete, die ihnen in Notlagen helfen und die es gut zu behandeln gilt.

Viele Beschwörer suchen auch abseits ihrer Zauberkräfte die Nähe von Wesen der Anderswelt – nicht selten werden sie sogar dauerhaft von einer solchen Kreatur begleitet, die sich ihnen aus freien Stücken auf den Reisen durch das Diesseits angeschlossen hat. Meist geht der Beschwörer ein besonders enges Band zu diesem Wesen ein, gleich ob er es als nützlichen Diener oder echten Freund betrachtet.

Die berühmtesten und mächtigsten Beschwörer sollen durch die Domänen reisen, um dort mehr über die Anderswelten und ihre Bewohner herauszufinden. Wer dazu nicht in der Lage ist, der kennt zumindest so manche Sage und Legende über die Kreaturen der Anderswelt und ihre Taten, Fähigkeiten – und Schwachstellen. So wundert es kaum, dass Beschwörer in Lorakis auch zu den größten Kennern magischer Wesen gezählt werden, deren Rat man in solchen Fragen oft einholt.

Varianten

In Patalis werden vor vielen wichtigen Entscheidungen die gelehrten **Gruftmeister** befragt, stehen sie doch in stetem Kontakt mit den Ahnengeistern und sind in der Lage, die Hausgeister der sie beauftragenden Familien zu rufen. Sie sind Meister der Geisterbeschwörung, können aber auch die Mächte von Licht und Schatten unter ihren Willen zwingen – und nutzen dies, um alte Traditionen zu bewahren und die patalische Kultur zu schützen.

Uralt ist die Tradition der einzügängischen **Schlangenrufer**, die Natur- und Elementarwesen als Diener der Weltschlange Zarusz verehren und oft deren Hilfe erbitten. Dabei erscheinen alle Wesen stets in schlängelhafter Form und Gestalt, ohne dass irgendwer den Grund hierfür kennen würde. Ursprünglich aus Gulong stammend, haben auch einige Gnome aus Tar-Kesh diese Tradition angenommen.

Die **Titanenkinder** der Stromlandinseln leben in und mit den sie umgebenden Naturgewalten. Egal ob an einem brodelnden Vulkan oder in einem Sturm, sie versuchen immer, den Titanen aller Elemente nahe zu sein und ihren Willen zu ergründen. Dieses Unterfangen führt sie oft weit von ihrer Heimat fort, doch wissen sie ihre Patrone im Wüten der Naturgewalten auf ganz Lorakis an ihrer Seite.

Werte eines Beschwörers

Stärken: Erwählter der [Wesen], Tiervertrauter

Ressourcen: Kreatur 2

Fertigkeiten: Anführen 2, Arkane Kunde 3, Empathie 2, Entschlossenheit 3, Geschichte und Mythen 3, Länderkunde oder Überleben 1, Naturkunde 2, Fels- oder Feuer- oder Licht- oder Natur- oder Schatten- oder Todes- oder Wasser- oder Windmagie 4, zwei weitere 3, zwei weitere 2

Meisterschaften: zwei beliebige Schwelle 1-Meisterschaften von Seite 190 in Arkane Kunde

Varianten:

Gruftmeister: *Voraussetzung:* Kultur Patalis; **Stärken:** Erwählter der Geisterwesen muss gewählt werden; **Fertigkeiten:** Empathie +1, Länderkunde +2, Anführen -2, eine Magieschule -1, Todesmagie muss auf 4 gewählt werden; **Meisterschaften:** Arkane Kunde (Hilfreiche Wesen) und Todesmagie (Geisterkenner) statt bestehender Auswahl

Schlangenrufer: *Voraussetzung:* Kultur Gulong oder Tar-Kesh; **Fertigkeiten:** Naturkunde +1, Überleben +1, Anführen -1, Empathie -1, keine Lichtmagie wählbar

Titanenkind: *Voraussetzung:* Kultur Stromlandinseln – Inseln; **Fertigkeiten:** Athletik oder Zähigkeit +2, Schwimmen oder Überleben +2, Anführen -2, Arkane Kunde -1, Empathie -1, keine Todes-, Licht- oder Schattenmagie wählbar



Der Kampf magier

„Inferno!“

Mage ist in Lorakis allgegenwärtig. Dennoch – oder gerade deshalb – wissen viele Lorakier auch um das zerstörerische Potential der Magie. Besonders bewusst ist diese Macht denjenigen, die sie aktiv einzusetzen vermögen: den Kampfmagiern.

Wo die meisten magiebegabten Krieger Zauberei vor allem zur Unterstützung ihrer Kampffähigkeiten verwenden, konzentrieren sich Kampfmagier voll und ganz auf ihr magisches Potential und darauf, wie sie dieses in Konflikten direkt einsetzen können. Körperliche Übungen und Ausdauer dienen in erster Linie dazu, die Strapazen einer Schlacht oder eines Kampfes zu überstehen. Einige üben sich auch grundsätzlich im bewaffneten Kampf, um in Notsituationen in der Lage zu sein, sich zur Wehr zu setzen. Für die Überwindung ihrer Feinde und das Erreichen ihrer Ziele setzen sie jedoch ganz auf ihre Zauberei. Ein mächtiger Kampf magier ist ein furchterregender Anblick. Die begabtesten und erfahrensten unter ihnen kesseln ganze Feindesgruppen mit Flammenwänden ein oder zerreißen einen Gegner mit schierer magischer Macht. Zwar können auch sie kaum den Ausgang einer Schlacht im Alleingang bestimmen – aber ein solcher Magier auf der eigenen Seite kann gegen einen unvorbereiteten Gegner durchaus den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen. Eine ständige Gefahr ist der Einfluss der Magie auf die Umwelt: Wo meisterhafte Zauberer magische Gewalten entfesseln, kann die Balance der Welt schnell aus den Fugen geraten. Daher kämpfen Kampfmagier, wenn sie überhaupt Teil einer Armee sind, häufig nur einzeln als Teil größerer Truppenverbände. Echte Einheiten, die ganz aus Kampfmagiern bestehen, sind außergewöhnlich selten – dafür aber umso schlagkräftiger. Viele Kampfmagier sind hochspezialisierte Einzelkämpfer oder schließen sich kleineren Einheiten an, die die eigenen Fähigkeiten ergänzen – denn jeder von ihnen wird noch bedrohlicher, wenn er von einer gut eingespielten Gruppe unterstützt wird. Auch der Grad der eigentlichen militärischen Ausbildung schwankt beträchtlich. Einige wenige werden tatsächlich gezielt für den Einsatz im Felde geschult, andere aber sind die Schüler zurückgezogen lebender Meister der magischen Urgewalten oder haben sich schlicht bei einem gewöhnlichen Lehrmeister auf ihre Kampffähigkeiten spezialisiert. Bewaffnung und Ausrüstung von Kampfmagiern variieren beträchtlich. Da die meisten keine ausgebildeten Nah- oder Fernkämpfer sind, dominieren als Waffen Kampfstäbe und andere Langwaffen, mit denen man sich gut verteidigen und Gegner auf Abstand halten kann. Um sich vor gegnerischen Angriffen zu schützen, tragen viele außerdem zumindest leichte oder mittelschwere Rüstungen. Manche Kampfmagier haben sich den Kampfkünsten auch stärker gewidmet, doch hier ist der Übergang zum *Mystischen Krieger* fließend.



Varianten

Die **Castigaren** aus Eisenbrann gehören zu den wenigen wirklich militärisch organisierten Einheiten von Kampfmagiern. Häufig sind sie als Teil größerer hiesiger Söldnertruppen zu finden, nicht selten in der Stellung eines Unterführers: Neben ihrem Kampfpotential werden die Castigaren schließlich auch ausführlich in Strategie und Taktik geschult. Die wenigen **Leiyu** aus der Katzenprovinz in Zhoujiang haben ihre Herkunft in den meisthaften Windmagiern der Küsten und sind darauf spezialisiert, in einem Kampf eine Art „Lufthoheit“ herzustellen: Von stürmischen Winden vor Projektilen geschützt, schweben sie unerreichbar über dem Geschehen und lassen Blitz und Donner auf ihre Feinde niederregnern.

Im Gegensatz zu den eher offensiven Fähigkeiten der meisten Kampfmagier stehen die **Stählernen Schilde** aus Dalmarien. Sie spezialisieren sich darauf, sich und die Kämpfer um sich herum (sowie vor allem wichtige Heerführer und Spezialisten) am Leben zu halten – wobei auch sie wissen, dass eine Flammenlanze gegen einen Angreifer ihre Gefährten ebenso gut schützt wie es ein Schutzauber vermag.

Werte eines Kampf magiers

Stärken: Erhöhter Fokuspool

Ressourcen: Ansehen oder Relikt 1, Mentor oder Rang 1

Fertigkeiten: eine Kampffertigkeit 2, Anführen 1, Athletik 2, Entschlossenheit 3, Heimlichkeit 2, Überleben 2, Wahrnehmung 3, Zähigkeit 2, Kampf magie 4, Schutz magie 3, zwei weitere Magieschulen 3

Meisterschaften: Kampf magie (Eiserne Konzentration), Kampf magie (Gezielte Zauber)

Varianten:

Castigar: *Voraussetzung:* Kultur Mertalischer Städtebund; *Ressourcen:* Rang (Castigaren) muss gewählt werden; *Fertigkeiten:* Anführen +2, Diplomatie +2, Heimlichkeit -2, Überleben -2; *Meisterschaften:* Anführen (Sammeln) statt Kampf magie (Eiserne Konzentration)

Leiyu: *Voraussetzung:* Kultur Zhoujiang; *Ressourcen:* Mentor muss gewählt werden; *Fertigkeiten:* Akrobatik +3, Wind magie +1, Anführen -1, Schutz magie -3, Wind magie muss als weitere Magieschule gewählt werden; *Meisterschaften:* Wind magie (Stimme des Sturms) statt Kampf magie (Eiserne Konzentration)

Stählerner Schild: *Voraussetzung:* Kultur Dalmarien; *Fertigkeiten:* Zähigkeit +1, Schutz magie +1, Überleben -2; *Meisterschaften:* Kampf magie (Defensiver Zauberer) statt Kampf magie (Eiserne Konzentration)

Der Wesensschöpfer

„Erhebe dich, Kreatur!“

In alten Zeitaltern beherrschten die Drachlinge und andere mächtige Wesen angeblich verschiedenste Techniken, um Diererkreaturen zu erschaffen, egal ob Golemiden oder Untote. Ein Großteil dieses Wissens ging im Laufe der Zeit verloren, doch so manches überdauerte die Jahrhunderte und bis heute beschäftigen sich in ganz Lorakis immer wieder Magier mit dem Erschaffen von solchem „Leben“.

Viele Wesensschöpfer besitzen große ausgebauten Werkstätten oder unterirdische Kellergewölbe, in denen sie ihrem Werk ungestört nachgehen können und nicht wenige von ihnen sehen sich eher als Handwerker, die aus einem Werkstoff etwas schaffen, das größer ist als die Summe seiner Teile.

In jahrelangen Studien und Praxisübungen spezialisieren sich Wesensschöpfer auf ihre magische Kunst. Aber auch die Instandhaltung und Verstärkung der eigenen Werke ist ein wichtiger Teil der Ausbildung junger Adepten. Ein Golembauer übt sich daher auch stets in den handwerklichen Aspekten seiner Kunst, ebenso wie ein Nekromant sich mit der Heilkunde beschäftigt (und sei es nur, um einem Untoten einen abgefallenen Arm wieder annähern zu können). Je nach Fachgebiet gehören aber auch Grundwissen in anderen nützlichen Magieschulen und das Verhandeln mit möglichen Kunden zum gängigen Lehrplan.

Wesensschöpfer haben viele Gründe, um aus ihren Werkstätten auf Abenteuer auszuziehen. Einige üben ihre Kunst nur aus, um damit Geld zu verdienen. Andere betrachten ihre Studien nicht als abgeschlossen und ziehen in die Ferne, um vergessene Artefakte und uralte Konstrukte zu erforschen.



Varianten

Die **Bruderschaft des Schädel** (siehe auch S. 10) mischt mehr oder minder aktiv in der tyrannischen Politik Midstads mit. Jedes Geplänkel, das von den Truppen König Finns geschlagen wurde, zieht die Mitglieder dieses Nekromantenkultes an, um neue Diener auf dem blutgetränkten Schlachtfeld zu erheben – und diese dann je nach zahlendem Auftraggeber für oder gegen die Zwecke des Königs einzusetzen.

Durch die republikanische Verfassung wurden auch viele der alten Magierfamilien Kungaitans gezwungen, sich den bestehenden Paradigmen des Handels, Handwerks und Militärs anzupassen. Einige der ehrgeizigeren Familien schlossen sich kurzerhand zu den **Formgebern** zusammen, einem losen Bund an Zauberkundigen, die sich auf das Handwerk der alten Verwandlungsmagier des Landes beriefen. Sie haben sich vor allem auf die Erschaffung kleiner, nützlicher Golems spezialisiert, die sie erfolgreich an die ganze Smaragdküste und darüber hinaus vermitten oder verkaufen.

Aus dem Magierorden von Nuum (siehe S. 22) stammen viele der begabtesten **Golembauer** von Lorakis. Ihre Werke sind gleichermaßen meisterhaftes Handwerk als auch magisches Können. Steinerne Wächter, Kriegskonstrukte und treu ergebene Hausdiener aus Lehm gehören zu ihrem Repertoire, und so manch ein Händler ist bereit, Unsummen für eines ihrer Werke zu zahlen. Doch nur die mächtigsten Magier Nuums kennen die geheimen Rituale zur Erschaffung ihrer größten Konstrukte.

Werte eines Wesensschöpfers

Stärken: Erhöhter Fokuspool

Ressourcen: Kreatur 2

Fertigkeiten: Alchemie 2, Anführen 1, Arkane Kunde 3, Diplomatie 2, Edelhandwerk *oder* Handwerk *oder* Naturkunde 3, eine weitere 2, eine weitere 1, Entschlossenheit 3, Geschichten und Mythen 3, Zähigkeit 1, Beherrschungsmagie *oder* Todesmagie *oder* Verwandlungsmagie 4, eine weitere 2, eine beliebige weitere Magieschule 3

Meisterschaften: Edelhandwerk (Konstrukteur) oder Handwerk (Konstrukteur) oder Todesmagie (Totentanz), Arkane Kunde (Spontane Unterweisung) oder Todesmagie (Untotenkenner)

Varianten:

Bruder des Schädel: *Voraussetzung:* Kultur Midstad oder Paläis; *Fertigkeiten:* Anführen +1, Diplomatie -1, Todesmagie muss auf 4 gewählt werden; *Meisterschaften:* Todesmagie (Totentanz) und Todesmagie (Untotenkenner) müssen gewählt werden

Formgeber: *Voraussetzung:* Kultur Kungaitan; *Stärken:* Bastler und Konzentrationstürke statt Erhöhter Fokuspool; *Fertigkeiten:* Diplomatie +2, Anführen -1, Geschichte und Mythen -1, Verwandlungsmagie muss auf 4 gewählt werden; *Meisterschaften:* Handwerk (Konstrukteur) und Arkane Kunde (Spontane Unterweisung) müssen gewählt werden

Nuumer Golembauer: *Voraussetzung:* Kultur Mertalischer Städtebund; *Stärken:* Bastler und Stabile Magie statt Erhöhter Fokuspool; *Fertigkeiten:* Alchemie +1, Anführen -1, Verwandlungsmagie muss auf 4 gewählt werden; *Meisterschaften:* Edelhandwerk (Konstrukteur) oder Handwerk (Konstrukteur) sowie Arkane Kunde (Spontane Unterweisung) müssen gewählt werden

Der Zauberwerker

„Was meine Hände schaffen, trägt die Wunder der Welt in sich.“

Die meisten Handwerker auf Lorakis kennen Zauber und kleine Rituale, um ihre Fähigkeiten magisch zu unterstützen oder ihre Werkstücke zu verbessern. Der Zauberwerker jedoch ist darauf spezialisiert, Magie nicht nur zur Fertigung von Gütern zu nutzen, sondern seine magische Kraft selbst in seine Werkstücke zu binden. In vielen Jahren der Ausbildung widmet er sich nicht nur akribisch verschiedenen Magieschulen und studiert alle Formen von magischen Effekten, vielmehr gehört eingehende Kenntnis seines bevorzugten Werkstoffs ebenfalls zum Lehrplan. Denn nur wer Magie und Stoff gleichermaßen versteht, kann eine perfekte Synthese aus ihnen herstellen.

Zauberwerker sind dabei oft auf einzelne Materialien spezialisiert. Manche bearbeiten Metall, andere formen verschiedene Hölzer oder binden Magie in feinste Gespinste. Und manchen Materialien wohnt bereits eine eigene magische Kraft inne, deren Wirkung und vor allem deren Zusammenspiel mit anderer Magie dem Zauberwerker bekannt sein sollte.

Weithin bekannt sind etwa die Alchemisten aus Dakardsmyr, deren Tränke, Salben und Tinturen als Maßstab für alle Trankmeister Dragoreas gelten. Ebenso verbreitet finden sich Artefaktschmiede, die etwa magisch verbesserte Rüstteile, Waffen oder auch Werkzeuge herstellen.

Auch wenn das Zauberhandwerk in vielen Kulturen unterschiedliche Ausprägungen erfährt, so scheint es dennoch Gemeinsam-

keiten unter den Ausführenden zu geben: Von Neugier getrieben sind viele Zauberwerker stetig unterwegs auf der Suche nach neuen aufregenden Materialien oder Formeln, um irgendwann das perfekte Werkstück herzustellen. Und dass man auf Reisen seine Arbeiten gut verkaufen kann, ist natürlich auch von Vorteil.

Varianten

Die **Kristallformer** der Vindarai verstehen sich darauf, Glas, Perlmutt und edle Steine miteinander zu verbinden und die so erschaffenen Gebilde mit den magischen Energien von Wind und Wasser aufzuladen. Angeblich sollen sie aber auch in der Lage sein, kristallene Kugeln zu erschaffen, mit denen man in die Zukunft oder an ferne Orte blicken kann.

Die **Runenschmiede** der Borombri hingegen stellen nicht nur kleine Steine her, in die sie ihre magisch aufgeladenen Zeichen meißeln, sie gravieren die althergebrachten Symbole auch in Rüstungen, brennen sie in Ledertaschen, Sättel und Köcher, oder prägen sie in Münzen, die sich wohlhabende Zwerge in Bärte oder Zöpfe flechten.

Die **Scriptoren** aus Ioria bannten Zauber in Schriftrollen, die ein jeder auslösen kann, wenn er die Worte liest. Einige verstehen sich auch darauf, ihre Magie in gestickte Worte und Zeichen einzufleßen zu lassen, und die Edlen der Stadt tragen beschriebene Gürtel und Stoffbänder, die etwa dem Schutz dienen, das Gehör verbessern oder eine andere Haarfarbe verleihen.

Werte eines Zauberwerkers

Stärken: Bastler, Konzentrationsstärke *oder* Literat

Ressourcen: 2 Punkte frei wählbar aus Relikt und Vermögen

Fertigkeiten: Alchemie *oder* Edelhandwerk *oder* Handwerk 3, eine weitere 2, eine weitere 1, Arkane Kunde 3, Diplomatie *oder* Redegewandtheit 2, Entschlossenheit 2, Heilkunde *oder* Schlösser und Fallen 2, Wahrnehmung 3, eine beliebige Magieschule 4, zwei weitere 3, eine weitere 2

Meisterschaften: Alchemie (Geselle nach Wahl) *oder* Edelhandwerk (Geselle nach Wahl) *oder* Handwerk (Geselle nach Wahl), Arkane Kunde (Artefaktkunde) *oder* eine beliebige gewählte Magieschule (Zauberfinger)

Varianten:

⌚ **Kristallformer:** *Voraussetzung:* Kultur Albischer Seebund; *Fertigkeiten:* Schwimmen +1, Seefahrt +1, keine Heilkunde oder Schlösser und Fallen wählbar, Edelhandwerk muss auf 3 gewählt werden, Wassermagie und Windmagie müssen als Magieschule gewählt werden; *Meisterschaften:* Edelhandwerker (Geselle Glasbläserei oder Juwelier) sowie Windmagie (Zauberfinger) oder Wassermagier (Zauberfinger) statt bestehender Auswahl

⌚ **Runenschmied:** *Voraussetzung:* Kultur Borombri; *Fertigkeiten:* Hiebwaffen +1, Zähigkeit +1, keine Diplomatie oder Redegewandtheit wählbar, Alchemie muss auf 1 gewählt werden, Felsmagie muss auf 4 gewählt werden; *Meisterschaften:* Handwerk (Geselle Metall) und Felsmagie (Zauberfinger) statt bestehender Auswahl

⌚ **Scriptor:** *Voraussetzung:* Kultur Ioria; *Stärken:* Literat muss gewählt werden; *Fertigkeiten:* Geschichte und Mythen +2, Straßenkunde +1, Alchemie -1 Wahrnehmung -2, Schicksalsmagie muss auf 4 gewählt werden; *Meisterschaften:* Arkane Kunde (Schriftrollen erstellen I) statt Alchemie/Edelhandwerk/Handwerk (Geselle nach Wahl)



Die Magieschulen

Die Magie in Lorakis wird durch die 19 Magieschulen definiert und nur wer sie meistert, kann auch Zauber wirken. Im folgenden Kapitel finden Sie ausführliche Beschreibungen aller Magieschulen, etwa in welchem Teil der Welt sie besonders von Bedeutung sind, wo sie besonders verbreitet sind und welche Zauberer als Koryphäen ihrer Kunst gelten.

Aber auch die regeltechnische Seite der Magieschulen kommt nicht zu kurz: Bei jeder Schule sind neue Meisterschaften aller Schwellen angegeben, ebenso wie die häufigsten *Zaubertypen* der Schule. Darüber hinaus findet sich bei jeder Magieschule ein Kasten, in dem näher auf Grad 0-Zauber der jeweiligen Schule eingegangen wird. Diese sind dabei nicht alle voll ausgearbeitet, da sie in Lorakis derart zahlreich sind, dass der Platz in diesem Band nicht ausreichen würde. Sehen Sie diese zum einen als Anregungen zur Ausgestaltung eigener Zauber, aber auch als Beispiele dafür, wie die alltäglichen kleinen Zaubereien in Lorakis aussehen können.

Den Beschreibungen der Magieschulen vorangestellt sind einige neue Meisterschaften für Zauberer, bei denen es sich größtenteils um neue *allgemeine magische Meisterschaften* handelt. Aber auch einige sonstige für Zauberer interessante Meisterschaften sind der Übersichtlichkeit halber an dieser Stelle aufgeführt.

Magieschule	Attribute	Seite
Bann	MYS+WIL	47
Beherrschung	MYS+WIL	51
Bewegung	MYS+BEW	54
Erkenntnis	MYS+VER	58
Fels	MYS+KON	61
Feuer	MYS+AUS	65
Heilung	MYS+AUS	69
Illusion	MYS+AUS	73
Kampf	MYS+STÄ	77
Licht	MYS+AUS	81
Natur	MYS+AUS	84
Schatten	MYS+INT	88
Schicksal	MYS+AUS	91
Schutz	MYS+AUS	95
Stärkung	MYS+STÄ	99
Tod	MYS+VER	102
Verwandlung	MYS+KON	105
Wasser	MYS+INT	109
Wind	MYS+VER	112

Neue Meisterschaften

Im folgenden Kapitel finden Sie einige neue Meisterschaften, die besonders für Zauberer geeignet sind. Dabei sind zuerst Meisterschaften in *allgemeinen Fertigkeiten* (vor allem in *Arkane Kunde*) angegeben, gefolgt von neuen *allgemeinen magischen Meisterschaften*. Für das Erlernen dieser Meisterschaften gelten die üblichen Regeln aus *Splittermond: Die Regeln* S. 92 und 201.

Bitte beachten Sie, dass bei den magischen Spezialgebieten ab S. 158 weitere Meisterschaften aufgeführt sind, die aufgrund ihres direkten Bezugs zu den jeweiligen Themen an den entsprechenden Stellen stehen. Dies ist bei Artefakten (S. 178), bei Ritualmagie (S. 165), bei Untoten (S. 184), bei Beschwörung (S. 190) und Konstrukten (S. 204) der Fall. Weitere Meisterschaften für spezifische Magieschulen finden Sie außerdem bei den jeweiligen Magieschulen im Anschluss an dieses Kapitel.

Neue Meisterschaften in allgemeinen Fertigkeiten

Arkane Kunde

Schwelle 1

Analyst: Der Zauberer ist darauf spezialisiert, magische Phänomene tiefgehend zu erforschen. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf die *Analyse*.

Meditation: Der Zauberer hat eine in seiner Tradition oder Kultur verbreitete Technik erlernt, um seinen Geist besonders effek-

tiv zu ordnen. Er benötigt nur noch 10 Minuten, um *erschöpften* Fokus zu regenerieren. Dafür ist diese Form der Regeneration so aufwändig, dass er dabei nichts anders tun kann. Die nötigen Meditationstechniken sind so auffällig, dass die Durchführung der Meditation vor Beobachtern nicht verborgen werden kann.

Flexible Schwächung: Der Zauberer ist in der Lage, mittels einer *sofortigen Reaktion* von 3 Ticks Dauer einen von ihm gewirkten Zauber des Typus *Schwächung* ohne weitere Fokuskosten auf ein anderes Ziel umzulegen, sofern das Ziel nach einer erlaubten *Aktiven Abwehr* auch von der ursprünglichen Zauberprobe hätte betroffen sein können. Die *sofortige Reaktion* zur Umlegung des Zaubers bricht eventuell durchgeführte *kontinuierliche Aktionen* nicht ab. Eine solche Umlegung kann jederzeit nach Wirkung des Zaubers geschehen und bis zu zweimal vorgenommen werden. Dabei kann der Zauber nicht auf ein Ziel zurückgelegt werden, das ihm bereits zuvor unterlag.

Reinigende Konzentration (Aufladung): Wenn der Abenteurer bei einem Zauber, der einen Zustand heilt oder unterdrückt, den Schritt *Magie fokussieren* (siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 196) eigentlich abgeschlossen hat, kann er sich entscheiden, weitere Magie zu sammeln und in seinen Zauber zu leiten. Dadurch verlängert sich seine ursprüngliche Handlung um 5 Ticks und er muss 3 weitere Punkte Fokus *erschöpfen* bzw. *kanalisieren*. Zusätzlich zu seiner normalen Wirkung heilt oder unterdrückt der Zauber eine weitere Stufe des ursprünglich betroffenen *Zustands*. Dies kann pro Zaubervorgang nur einmal durchgeführt werden. Ein Zauber kann nicht von mehreren *Aufladungen* gleichzeitig betroffen werden. **Voraussetzung:** Meisterschaft Zauber bereithalten in einer beliebigen Magieschule

Schützende Konzentration (Aufladung): Wenn der Abenteurer bei einem Zauber, der direkt *Lebenspunkte* regeneriert, den Schritt *Magie fokussieren* (siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 196) eigentlich abgeschlossen hat, kann er sich entscheiden, weitere Magie zu sammeln und in seinen Zauber zu leiten. Dadurch verlängert sich seine ursprüngliche Handlung um 5 Ticks und er muss einen weiteren Punkt Fokus *erschöpfen*. Zusätzlich zu seiner normalen Wirkung verleiht der Zauber für 30 Ticks 2 temporäre *Lebenspunkte* (siehe Seite 72). Eine solche Verlängerung des Zaubervorgangs kann maximal VER/2 mal pro Zaubervorgang durchgeführt werden. Ein Zauber kann nicht von mehreren *Aufladungen* gleichzeitig betroffen werden. **Voraussetzung:** Meisterschaft Zauber bereithalten in einer beliebigen Magieschule

Schwächende Konzentration (Aufladung): Wenn der Abenteurer bei einem Zauber, der einen Malus auf eine oder mehrere Proben verleiht, den Schritt *Magie fokussieren* (siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 196) eigentlich abgeschlossen hat, kann er sich entscheiden, weitere Magie aus der Umgebung zu sammeln und in seinen Zauber zu leiten. Dadurch verlängert sich seine ursprüngliche Handlung um 5 Ticks und er muss 2 weitere Punkte Fokus *erschöpfen* bzw. *kanalisieren*. Der vom Zauber verliehene Malus erhöht sich dafür bei erfolgreicher Auslösung des Zaubers für die nächsten 60 Ticks um einen Punkt. Dies kann pro Zaubervorgang nur einmal durchgeführt werden. Ein Zauber kann nicht von mehreren *Aufladungen* gleichzeitig betroffen werden. **Voraussetzung:** Meisterschaft Zauber bereithalten in einer beliebigen Magieschule

Starke Schwächung: Bei vom Zauberer gewirkten Zaubern des Typus *Schwächung*, die Stufen eines *Zustands* verursachen oder Mali auf Proben oder abgeleitete Werte verleihen, gelten diese Stufen oder Mali um einen Punkt erhöht.

Wandmeister: Der Zauberer kann bei seinen Zaubern des Typus *Wand*, die schnurgerade Formen voraussetzen, auch einfache geometrische Formen bilden.

Zerstörerische Konzentration (Aufladung): Wenn der Zauberer bei einem Zauber des Typus *Schaden* den Schritt *Magie fokussieren* (siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 196) eigentlich abgeschlossen hat, kann er sich entscheiden, weitere Magie aus der Umgebung zu sammeln und in seinen Zauber zu leiten. Dadurch verlängert sich seine ursprüngliche Handlung um 5 Ticks und er muss 2 weitere Punkte Fokus *erschöpfen*. Bei Zaubern, die in ihrer Grundwirkung auf ein einzelnes Wesen zielen, erhöht sich der Schaden seines Spruchs um 1W6 + den Zaubergrad des jeweiligen Zaubers; bei Zaubern, die mehrere Ziele betreffen, nur um den Zaubergrad des jeweiligen Zaubers. Eine solche Verlängerung des Zaubervorgangs kann maximal VER/2 mal pro Zaubervorgang durchgeführt werden. Ein Zauber kann nicht von mehreren *Aufladungen* gleichzeitig betroffen werden. **Voraussetzung:** Meisterschaft Zauber bereithalten in einer beliebigen Magieschule

Schwelle 2

Erdrückende Kenntnis: Zwingt ein Zauber des Zauberers ein Ziel dazu, eine Fertigkeitsprobe abzulegen, kann sich der Abenteurer entscheiden, statt der vorgegebenen Schwierigkeit auch 15 + seine *Fertigkeitspunkte* in der verwendeten Magieschule als Schwierigkeit zu nutzen. Erhöht die *Verstärkung* des Zaubers die Schwierigkeit der ursprünglichen Probe, wird diese Erhöhung auch auf die neue Schwierigkeit addiert.

Langzeitbeobachtung: Der Zauberer kann durch lange Beobachtung weitere Erkenntnisse für seine magische *Analyse* (siehe S. 150) ziehen. Er kann die doppelte normalerweise erlaubte Anzahl an Proben bei jeder *erweiterten Probe* zur *Analyse* ablegen. Außerdem ist er in der Lage, die Erschwernis bei einer magischen Analyse abzubauen. Hierfür legt er eine *einfache Probe* gegen die

Schwierigkeit der *Analyse* ab, bei der jedoch nur ein Zehntel der Erschwernis angerechnet wird. Eine solche Probe dauert 6 Stunden. Es können beliebig viele dieser Proben in Folge abgelegt werden, wobei sich der Abbau der Erschwernis kumuliert. Die Auswirkungen dieser Probe sind auf S. 153 beschrieben.

Magiendetektor: Der Zauberer ist in der Lage, bei *Identifikation* und *Analyse* auch das konkrete Fehlen magischer Effekte festzustellen (siehe S. 146).

Zauberfest-Experte: Der Zauberer kann ohne Konsequenzen leichte Variationen in seinen Zauberfesten vornehmen. Von ihm durchgeföhrte kontinuierliche Aktionen *Zauber vorbereiten* brechen nicht ab, wenn er Reaktionen durchführt.

Fingerfertigkeit

Schwelle 1

Falsche Zauberfesten: Der Abenteurer kann Zauberfesten vorläuschen. Er kann eine *kontinuierliche Aktion* von nicht festgelegter Dauer beginnen, die so wirkt, als würde er einen Zauber beginnen. Sollte ein Versuch zur *Identifizierung* vorgenommen werden, kann der Abenteurer mit einer vergleichenden Probe auf *Arkane Kunde* bei Gelingen einen bestimmten Zauber vorgaukeln. Mislingt seine Probe, ist klar, dass es sich nicht um einen echten Zauber handelt. **Voraussetzung:** 6 Fertigkeitspunkte in Arkander Kunde

Neue allgemeine magische Meisterschaften

An dieser Stelle finden Sie neue *allgemeine Meisterschaften*, die für jede Magieschule gewählt werden können und dabei den Angaben aus *Splittermond: Die Regeln* S. 201 folgen.

Schwelle 1

Linkes Zaubern: Der Zauberer hat gelernt, seine Zauber einer bestimmten Magieschule besonders rasch vorzubereiten. Er kann sich zu Beginn der Aktion *Zauber vorbereiten* entscheiden, einen Punkt Fokus zu *verzehren*, um die *Zauberdauer* von Zaubern dieser Magieschule um 1 Tick zu reduzieren (Mindestdauer: 3 Ticks; maximal einmal pro Zauber).

Verstärkte Zauber: Der Zauberer benötigt bei seinen Zaubern dieser Magieschule einen *verzehrten* Fokuspunkt weniger als üblich, um die Verstärkung zu aktivieren.

Zielender Zauberer: Der Zauberer kann den Malus für *Angriffe ins Kampftümmel* (siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 162) bei Zaubern dieser Magieschule ignorieren

Schwelle 2

Hastfreies Zaubern: Der Zauberer kann sich beim Wirken seiner Zauber Zeit lassen. Er kann die *Zauberdauer* von Zaubern der entsprechenden Magieschule verdoppeln, um bei Gelingen der Probe einen zusätzlichen EG zu erhalten.

Stilles Zaubern: Der Malus für das Weglassen der *Formel* beim Zaubervorgang wird bei Zaubern der entsprechenden Magieschule halbiert.

Weites Zaubern: Die *Wirkungsweite* kanalizierter Zauber gilt für den Zauberer als verdoppelt, wenn er Zauber der entsprechenden Magieschule wirkt.

Schwelle 3

Anhaltende Zauberwirkung: Die Grund-Wirkungsdauer von Sprüchen der entsprechenden Schule wird verdoppelt.

Bannmagie (MUS + WIL)

„Wer die Magie in ihre Schranken weisen will, muss sich selbst der Magie bedienen.“

—Firrah Isenfang, Hochmagierin des Zirkels der Zinne

Magie durchdringt alles Sein und dennoch (oder gerade deswegen) wollen die Lorakier mitunter das Wirken oder den Fluss der Magie einschränken oder sich unliebsamer magischer Effekte und Zauber erwehren. Wenn es gilt, ein Wesen der Anderswelt aus dem Diesseits zu verbannen, einen Fluch zu brechen oder einen Zauberer seiner Kraft zu beraubten, führt kein Weg an den Zaubern der Bannmagie vorbei, deren einziger Zweck es ist, magische Kräfte zu bändigen, zu schwächen und zu neutralisieren. Bannmagier gelten bisweilen als destruktive Störer der magischen Harmonie, aber auch als Beschützer vor ungezügelten magischen Kräften – denn gerade dort, wo Mächte der Anderswelt, gefährliche Artefakte oder skrupellose Zaubermeister die Sterblichen bedrohen, ist ein jeder froh, einen kompetenten Bannmagier an seiner Seite zu wissen.

Vom Wesen der Bannmagie

Die Bannmagie ist für die meisten ihrer Anwender ein einfaches Werkzeug, um sich gegen fremde Magie zu behaupten und diese zu neutralisieren. Doch gibt es auch einige Philosophen, die vielmehr der Meinung sind, dass die Bannmagie so etwas wie die „Urschule“ der Magie ist. Denn ist es nicht so, dass erst durch die Bannung von Zauberei wieder ein Urzustand hergestellt wird, wie er vielleicht einst auf der ganzen Welt herrschte? Anhänger dieser Theorie verweisen darauf, dass erst Zauberei die magischen Energien in Muster zwingt, die Bannmagie diese Muster aber auflöst und die Magie in ihren natürlichen Zustand übergehen lässt. Eine wichtige Überlegung ist hierbei in der Tat, dass Bannmagie die Muster der Magie auflöst, nicht aber die überall präsente magische Energie – was den Umgang mit Bannzaube-

rei auch nicht ganz ungefährlich macht, denn schließlich dürfen die „entfesselten“ Energien keinen Schaden bei Umstehenden oder dem Zauberer selbst anrichten.

Doch solche hochgeistigen Überlegungen sind den meisten Bannmagieren fremd, zählt für sie doch einzig und alleine, ob sie einer Bedrohung Herr werden oder schädliche Magie bannen können. Während Kenner dieser Magieschule im Volk meist hoch angesehen sind – schützen sie doch vor Feenwesen, finsternen Zauberern und anderen magischen Gefahren – darf jedoch nicht vergessen werden, dass nicht jeder seine Magie für gute Zwecke einsetzt. Ebenso kann sie genutzt werden, um die Verteidigung eines Ziels gegen magische Angriffe überhaupt erst zu schwächen und dann mit anderen Mitteln zuzuschlagen.

Die Natur der Bannmagie bedingt, dass diese Schule bei vielerlei Tieren nicht vorkommt, selbst bei Wesen aus den Anderswelten ist sie selten. Nur die mächtigsten Feenfürsten und einige mysteriöse Wesen wie der *Vogel in den Höhlen*, die Drachin *Samatia* im Dämmerwald oder die legendären *Großen Phönixe* sollen Bannmagie beherrschen – dafür sind sie darin jede meist wahre Meister.

Bezwinger der Magie

Es verwundert wenig, dass Bannmagie vor allem dort verbreitet ist und zur Meisterschaft gebracht wird, wo man es mit gefährlichen magischen Relikten, arkanen Verheerungen oder bösartigen Wesen der Anderswelten zu tun hat. Die *Gefeiten* der Durghach haben sich beispielsweise darauf spezialisiert, Feenwesen zu bannen und ihre Magie zu brechen, während die *Schildwächter* des Wächterbundes Spezialisten in der Abwehr finsterer Verheerungen sind. In Zhoujiang werden die *Inspektoren der Zeichen* sowie die *Geisterabweiser* geschätzt, halten sie doch die vielen Bannsiegel instand und schützen die Sterblichen vor bösen Geistern. Das angebliche *Sechste Haus des Zirkels der Zinne* aus Selenia soll sich hingegen auf die Neutralisierung dracurischer Relikte spezialisiert haben, aber auch gegen jede magische Bedrohung des Kaiserhauses vorgehen. Auch sonst gelten die *Arkanen Gelehrten* Selenias als zumindest in Grundzügen kundig in der magischen Gefahrenabwehr.

Eine der bekanntesten und gleichzeitig mächtigsten Bannmagierinnen Dragoreas ist entsprechend die Hochmagierin des Zirkels, *Firrah Isenfang* (Mensch, *954 LZ, besonnen, listig), die einst sogar den wiedergekehrten Geist eines dracurischen Kriegsfürsten gebannt hat und dafür vom Kaiserhaus reich belohnt wurde. Ebenfalls im Licht der Öffentlichkeit steht *Ylvander Aldoran* (Alb, *780 LZ, strenge Züge, unnahbar), der Hofmagier von Kaiser Selenius III., der nicht nur in der Bann-, sondern auch in der Heilmagie einen guten Ruf besitzt, sich jedoch in letzter Zeit aus der Öffentlichkeit zurückgezogen hat. Weniger bekannt, aber nicht weniger bewandert in der Bannmagie ist der Gefeite *Henarth an Maelech* (Mensch, *923 LZ, ungebeugt, schlöhweißes Haar), dessen Zauberkraft angeblich sogar die Stechginsterkönigin Respekt zollt.

In Federin – wo es heißt, dass geschickte Bannmagier Fallen gegen Ifriten bauen können – kennt man hingegen den Feenwesir

Bannfläche

Die Bannmagie kennt vergleichsweise wenige einfache „Alltagszauber“, ist das Wesen der Schule doch eher reaktiv und die Zauber nicht auf Alltagsobjekte, sondern auf andere Zauber gerichtet. Diejenigen Sprüche, die es gibt, haben jedoch in abgewandelter Form vielerorts als Schutzgesten sowie einfache Bannfloskeln Einzug in den Alltag gehalten: So manche Geste gegen den „bösen Blick“, mancher Bannfluch gegen Pech oder Segensspruch gegen böse Geister hat einen wirkmächtigen Kern. So kennt man besonders in Regionen, die von bösartigen Feen heimgesucht werden, Mittel, um weniger anfällig gegen andersweltlichen Glimmer zu sein (*Glimmerblick*). Anderswo ist es bei Bedrohung durch finstere Zauberer hilfreich, gegen einen selbst gerichteten Zauber leicht fokusintensiver machen zu können (*Fokusfalle*, siehe auch S. 116). Aber auch einfache andere Zauber zum kurzzeitigen Unterbrechen bestimmter Zaubertypen (*Fluchstörer*, *Einstellung neutralisieren*, *Trugbild stören*) sind der Bannmagie zuzurechnen.

Hainush Biraj (Mensch, *934 LZ, ruhiges Gemüt, stur) als eine Koryphäe der Bannmagie, dessen Aufgabe es ist, im Namen des Shahirs Übergänge in die Anderswelt zu überwachen und zu katalogisieren. Die einzige, die Hainushs Meinung nach seinen Fähigkeiten in der Banngmagie gleichkommt, ist die keshubische Ministerin für Gesetze, Raksha (Gnomin, *823 LZ, blaue Haare, trägt einen mumifizierten Blutrichter-Kopf am Gürtel). Schon lange versucht er, Briefkontakt zu ihr aufzunehmen, um über die Geheimnisse der Banngmagie zu fachsimpeln, doch die Keshubim misstraut diesen Offerten, vermutet sie doch darin farukanische Ränke, um die Eroberung Tar-Keshs vorzubereiten.

In Zhoujiang ist es Yeshurai Tenjin (Varg, *882 LZ, schneeweißes Fell, fünf buschige Schwänze, ruhiger und erhabener Analytiker), der seine Banngmagie am Kaiserhof wirkt – er hat Prinzessin Yi quasi unter seinen persönlichen Schutz gestellt.

An der Smaragdküste erzählt man sich in den Seefahrtavernen von dem Puntani-Schamanen Utungari von den vielen Stimmen (Mensch, *962 LZ, trägt zahlreiche Schmucknarben, loderner Blick), der trotz seiner jungen Jahre ein Meister der Bannung sein soll und angeblich diverse Geister und Feen in seinem eigenen Körper eingekerkert hat. In Arakea wiederum dient die „Dschungelhexe“ Szikraszil (Naga, alterslos, regenbogenfarbene Schuppen) als Schreckgespenst für Kinder und Erwachsene gleichermaßen, soll sie doch sogar in der Lage sein, die magischen Fähigkeiten Sterblicher auszubrennen oder gar Seelen ins Jenseits zu bannen. Zu ihren bevorzugten Zielen sollen jene Schatzjäger und Prospektoren gehören, die dem Dschungel entnehmen, was ihm gehört. Wichtige Kulte, die sich der Bannzauberei verschrieben haben, sind der des Kanatauna aus Mahaluu, die Zwingarder Maneldin und Manildan, der in Dragorea weit präsente Wissenskult Mor-kais, der in Westergrom verbreitete Gott der Verträge Padraik, der Drache Skalangor als Schutzpatron des Wächterbundes und der nyrdingische Haupt- und Gesetzesgott Starrekyng. Eine weitere bemerkenswerte Sekte sind die Säuberer der Schriften, ein Nahid-Bund aus Demerai, die sich dem Kampf gegen die finstere Göttin Uryat mittels spezieller Bannzauber verschrieben haben.



Regeltechnische Ergänzungen

Schwerpunkte

Nach Zauber-Typus, vor allem *Aura*, *Geisterwesen*, *Konter*, *Schutzbald*, *Schwächung*, *Wesen bannen* und *Zauber brechen*

Neue Meisterschaften

Schwelle 1

Breite Zauberkenntnis: Der Zauberer kann seine Kenntnisse anderer Magieschulen nutzen, um entsprechende Zauber leichter zu bannen. Er erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf direkt gegen gegnerische Zauber gerichtete *Bannzauber*, wenn er in der Magieschule des jeweiligen Zielzaubers mindestens 3 *Fertigkeitspunkte* besitzt.

Gegner der [Wesen]: Der Zauberer hat sich den Kampf gegen eine bestimmte Art magischer Wesen auf die Fahnen geschrieben.

Er wählt einen *Typus* aus der folgenden Liste aus: *Blutwesen*, *Felswesen*, *Feuerwesen*, *Geisterwesen*, *Götterdiener*, *Lichtwesen*, *Naturwesen*, *Schattenwesen*, *Wasserwesen*, *Wesen der Finsternis*, *Windwesen*. Jedes Mal, wenn einer seiner Zauber einem Wesen des entsprechenden Typus Mali verschafft, steigen diese um weitere 3 Punkte. Diese Meisterschaft kann mehrfach gewählt werden, wobei jedes Mal ein neuer Typus gewählt werden muss.

Magierjäger: Der Zauberer kann andere Zauberer mit geringerer Mühe beeinflussen. Seine *erschöpften* oder *kanalisierten* Fokuspunkte für das Wirken von *Bannzaubern* des Typus *Konter* sind um 2 Punkte verringert (Minimum 1).

Selektives Schutzbald: Wenn der Zauberer einen Zauber des Typus *Schutzbald* wirkt, der Wesen am Betreten einer Zone hindert, kann er Wesen nach seiner Wahl von der Wirkung des Zaubers ausnehmen.

Schwelle 2

Antimagische Abhärtung: Durch seine tiefe Beschäftigung mit der Banngmagie, sind die Zauber des Zauberers unempfindlicher gegen Banngmagie. Versuche, von ihm gewirkte Zauber mittels *Bannzaubern* zu beenden oder einzuschränken, erhalten einen Malus in Höhe von 3 Punkten.

Bestehende Meisterschaften

Schwelle	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
1	Bannende Hand	Verbilligt Zauber des Typus Zauber brechen	GRW 202
1	Bannzauber-Experte	Erleichtert Identifikation	GRW 202
1	Eilige Identifikation	Macht Identifikation schneller	GRW 202
1	Geister-Banssiegel	Senkt Kosten für Bannzauber gegen Geister	Zhoujiang 122
2	Konterzauberer	Erleichtert Identifikation bei Vorbereitung	GRW 202
2	Schutzbald-Fixierung	Lässt Zauber des Typus Schutzbald an Orte binden	Zhoujiang 122
2	Wissen ist Macht	Erleichtert Bannzauber gegen identifizierte Zauber	GRW 202
3	Schnelle Reaktion	Verringert Auslösezeit von Bannzaubern	GRW 202

Brachiales Bannen: Wo magische Feinheiten nicht helfen, kann der Zauberer mit roher magischer Kraft nachhelfen. Er kann bei *Bannzaubern*, die gegen einen *Widerstand* eines Ziels gerichtet sind, im Nachhinein bis zu 3 Punkte Fokus *verzehren*, um sich einen Bonus in Höhe von einem Punkt pro *verzehrtem* Fokuspunkt auf die Zauberprobe zu verschaffen. Dies ist auch nach einer etwaigen *Aktiven Abwehr* noch möglich.

Effektiver Bannmagier: Der Zauberer kann seine Bannmagie perfekt auf den Zielzauber abstimmen. *Bannzauber* des Typus *Zauber brechen* kosten ihn (K)3V1 Punkte weniger, wenn der gebannte Zauber einen niedrigeren Grad aufweist, als der genutzte *Bannzauber* (Minimum (K)1). *Voraussetzung:* Meisterschaft Bannende Hand

Feind der [Wesen]: Der Zauberer wählt einen Typus, für den er die Meisterschaft *Gegner der [Wesen]* besitzt. Seine *Widerstände* erhalten gegen *Angriffe* entsprechender Wesen einen Bonus in Höhe von einem Punkt. *Voraussetzung:* Meisterschaft Gegner der [Wesen] für denselben Typus

ber (dessen Grad um min. 1 niedriger sein muss als der des ersten) bannen, der auf demselben Ziel liegt und der vom genutzten *Bannzauber* beeinflusst werden kann. Hierfür fallen nur die halben üblichen Kosten an.

Erzfeind der [Wesen]: Der Zauberer wählt einen Typus, für den er die Meisterschaft *Feind der [Wesen]* besitzt. Seine *Angriffe* gegen entsprechende Wesen erhalten einen Bonus in Höhe von einem Punkt. *Voraussetzung:* Meisterschaft Feind der [Wesen] für denselben Typus

Schneller Konter: Der Zauberer bannt schneller als sein Schatten. Die Zauberdauer aller Zauber des Typus *Konter* sinkt für ihn um 2 Ticks (Minimum 1). *Voraussetzung:* Meisterschaft Konterzauberer

Überlegener Konter: Die Bannmagie des Zauberers behindert andere Zauberer dabei, starke Zauber zu wirken. Ein vom Zauberer mit einem Zauber des Typus *Konter* getroffenes Ziel kann bis zu 40 Ticks nach Wirken des entsprechenden Bannzaubers bei selbst *ausgelösten* Zaubern keine *Verstärkung* nutzen. *Voraussetzung:* Meisterschaft Konterzauberer

Schwelle 3

Breitband-Bannmagie: Der Zauberer hat Wege gemeistert, mehrere Zauber auf einmal zu bannen. Er kann bei einem gelungenen direkt gegen einen gegnerischen Zauber gerichteten *Bannzauber* ohne zusätzlichen Zeitaufwand einen weiteren Zau-

Schwelle 4

Antimagischer Panzer: Der Zauberer hat Techniken gemeistert, um gegnerische Zauber schwerer an seine Matrix ankoppeln zu lassen. Alle gegen einen Widerstand des Zauberers gerichteten Zauber erhalten eine Erschwernis in Höhe von 3 Punkten.

Zauberliste

Grad	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
0	Fokusfalle	Macht Zauber gegen Zauberer teurer	116
0	Wahrer Blick	Erlaubt erkennen von Illusionen	GRW 251
0	Zauberer behindern	Verlängert Zaubervorgang des Ziels	GRW 253
1	Aura der Bewegungsstörung	Stört Bewegungzauber in Zone	119
1	Beherrschung aufheben	Hebt Beherrschungszauber auf	GRW 224
1	Beschwörer stören	Macht Beschwörungen teurer	121
1	Erkenntnis stören	Gibt Bonus auf GW gegen Erkenntniszauber	GRW 227
1	Feenwesen schwächen	Gibt einem Feenwesen Mali	125
1	Heilung stören	Gibt Mali auf Heilungsversuche	131
1	Magie erschöpfen	Erschöpft gegnerischen Fokus	GRW 237
1	Untote schwächen	Gibt einem Untoten Mali auf Proben	GRW 249
1	Verwandlung beenden	Hebt Verwandlungszauber auf	GRW 251
1	Zauberhemmer	Verhindert Verstärkung bei Zauberer	146
1	Zauber schwächen	Hebt Verstärkung eines Zaubers auf	146
2	Artefakt stören	Stört Funktionsweise eines Artefaktes	118
2	Elementarbann	Hebt Elementarkontroll-Zauber auf	124
2	Fluch brechen	Hebt Flüche auf	GRW 229
2	Gegenzauber	Erschwert Zauber des Ziels	GRW 231
2	Geister schwächen	Gibt einem Geisterwesen Mali	Zhoujiang 123
2	Geistersicht	Lässt Geisterwesen erkennen	Zhoujiang 123
2	Geruch neutralisieren	Hebt magische und normale Gerüche auf	129
2	Götterdiener schwächen	Gibt einem Götterdiener Mali	Götter 142
2	Göttliche Bannfessel	Fesselt Frevler	Götter 142
2	Illusion enttarnen	Macht Illusionen sichtbar	132
2	Konzentration stören	Beendet kanalisierten Zauber	133
2	Schutz aufheben	Hebt bestimmte Schutzauber auf	GRW 243
2	Selbstgewähltes Schicksal	Erschwert Schicksalszauber/Sozialen Konflikt in Zone	138
2	Tarnung aufheben	Hebt tarnende Zauber auf	140
2	Untote bannen	Vernichtet Untote	GRW 249
2	Zauber überlasten	Bricht kanalisierten Zauber ab	146

Grad	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
3	Antimagischer Wall	Erschafft Schutzkuppel gegen Zauber	118
3	Artefaktstörwelle	Stört Funktionsweise von Artefakten in Umkreis	118
3	Bannkreis gegen Feenwesen	Erschafft Schutzkreis gegen Feen	Jenseits 124
3	Bannkreis gegen Geisterwesen	Erschafft Schutzkreis gegen Geister	Zhoujiang 123
3	Bannkreis gegen Götterdiener	Erschafft Schutzkreis gegen Götterdiener	Götter 141
3	Bannkreis gegen Tiere	Erschafft Schutzkreis gegen Tiere	121
3	Exorzismus	Bannt ein Geisterwesen	Zhoujiang 123
3	Göttliche Verbindung stören	Erhöht Fokusverbrauch für Priester	Götter 144
3	Kleiner Geisterkerker	Kerkert Geisterwesen ein	132
3	Lichtbann	Hebt Lichtzauber auf	GRW 236
3	Magie verzehren	Verzehrt gegnerischen Fokus	GRW 237
3	Schattenbann	Hebt Schattenzauber auf	GRW 241
3	Schutzone gegen Erkenntnis	Erschwert Erkenntniszauber in Zone	138
3	Übergang verschließen	Verschließt Übergang in die Anderswelt	141
3	Zauber bannen	Hebt Zauber auf	GRW 252
3	Zauber unterdrücken	Unterdrückt Zauber temporär	GRW 253
3	Zauber verhüllen	Macht Zauber schwerer zu identifizieren	146
3	Zone der Bannung	Erschwert Zauberei in Zone	GRW 253
4	Artefakt entzaubern	Entzaubert Artefakt	118
4	Aura der Kontramagie	Verursacht Schaden beim Zaubern in Zone	GRW 223
4	Aura der Schadensreflexion	Reflektiert Schadensauber in Zone	120
4	Feenwesen bannen	Bannt Feenwesen	GRW 227
4	Götterdiener bannen	Bannt Götterdiener	Götter 141
4	Zauber zurückwerfen	Wirft Zauber auf Verursacher zurück	GRW 253
5	Aura des klaren Geistes	Schützt gegen geistesbeeinflussende Zauber in Zone	120
5	Geisterkerker	Kerkert Geisterwesen ein	128
5	Göttliche Verbindung erschüttern	Erhöht Fokusverbrauch für Priester deutlich	Götter 144
5	Höherer Feenbann	Bannt stärkere Feenwesen	131
5	Totaler Zauberbann	Hebt alle Zauber auf/bannt beschworene Wesen	GRW 248

Kenntnis heißt Macht

Um Magie zielgerichtet bekämpfen zu können, ist es meist sinnvoll, ein gewisses Mindestmaß an Wissen über sie zu besitzen. Die Kenntnis oder Identifikation eines Zauber ist jedoch ebenso wenig eine Voraussetzung für den Versuch einer Bannung, wie überhaupt ein Zauber vorliegen muss, um einen Gegenzauber zu wirken. Auch wenn nur der Verdacht einer magischen Wirkung vorliegt, kann ein Bannmagier versuchen, diese zu brechen – ohne Informationen ist es aber natürlich schwierig, einen passenden Gegenzauber auszuwählen.

Darüber hinaus ist bei einem erfolgreich gewirkten Bannzauber nicht automatisch zu erkennen, ob ein Zauber gebannt wurde oder ob überhaupt ein Zauber vorlag. Denn die Fokuskosten fallen auch an, wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, aber kein passendes Ziel vorlag (also beispielsweise gar kein Zauber auf dem Ziel lag oder die auf dem Ziel liegenden Zauber einen zu hohen Grad haben, um gebrochen zu werden). Um den Erfolg der eigenen Bannmagie beurteilen zu können, ist es also unerlässlich, auch Kenntnisse im *Identifizieren* von Zaubern (siehe Seite 146) zu erwerben – außer man möchte sich auf sein Bauchgefühl oder Glück verlassen.

Beherrschungsmagie (MUS + WIL)

„Mein Wunsch sei dir Befehl!“

—Hushtapi, Magokratin aus Badashan

Jegliche Magie ist die Veränderung der Realität durch den eigenen Willen. Dies geschieht unter Zuhilfenahme der magischen Kräfte, des eigenen Fokus und vielerlei traditionell überliefelter Hilfsmittel wie Gesten und Formeln. In der Beherrschungsmagie wird der eigene Wille direkt gegen den Geist und Willen eines anderen – mehr oder minder – vernunftbegabten Wesens gerichtet, mit der Absicht, den fremden Geist zu manipulieren, zu schwächen oder zu brechen. Dies geht so weit, dass man ein Opfer damit zu Taten zwingen kann, die diese niemals aus freien Stücken begehen würde.

Die Schule beschäftigt sich aber auch mit der Veränderung oder gar der Konstruktion von Erinnerungen, ein Aspekt, der für die meisten nicht weniger unheimlich anmutet.

Doch auch wenn es zunächst so erscheint, als würde Beherrschungsmagie vor allem zu sinistren Zwecken eingesetzt werden, gibt es doch auch Anwender dieser Magieschule, die sie benutzen, um kritische Verhandlungen zu einem guten Ende zu führen, in aussichtslosen Situationen Zuversicht einzuflößen oder schwere geistige Traumata zu heilen.

Vom Wesen der Beherrschungsmagie

Um den Willen Anderer zu brechen, ist die wichtigste Voraussetzung ein starker eigener Wille. Profunde Kenner der Beherrschungsmagie zeichnet daher stets ein großes Selbstbewusstsein und eine hohe Willenskraft aus. Letztere schulen viele Anwender dieser magischen Disziplin mit geistigen Übungen der Konzentration, aber auch der gedanklichen Flexibilität.

Bei der intensiven Beschäftigung mit den Gedanken und Gefühlen des Geistes vernunftbegabter Wesen tun sich aber auch oft Abgründe auf, mit denen man nicht zu rechnen wagte. Aufgrund dieser Erfahrungen und Eigenschaften bildet sich bei Beherrschungsmagiern häufig einer von zwei gegensätzlichen Charakterzügen heraus: Die einen werden immer arroganter und entfremden sich von anderen, während sie deren Gedanken und Beweggründe zunehmend distanzierter betrachten und kühl manipulieren. Bei den anderen bewirkt das vertiefte Verständnis für die Sorgen, Nöte, aber auch Freuden und Hoffnungen ihrer Umgebung einen Zuwachs an Empathie und sie werden zu gefragten Beratern, Helfern und Vermittlern.

Natürlich kann die Schule der Beherrschungsmagie vor allem dort glänzen, wo es viele potentielle Ziele gibt, also in größeren Ansiedlungen und Städten. Hier bietet sich vor allem zwielichtigen Nutzern dieser Magieschule angesichts der komplexen gesellschaftlichen Zusammenhänge häufig die Chance, mit subtilen Manipulationen großen Einfluss auszuüben. Man sollte allerdings auch nicht unterschätzen, dass sich viele Bürger großer Städte dieser Möglichkeiten bewusst sind und Schutzmaßnahmen gegen geistige Beeinflussung zumindest in gewissen Gesellschaftsschichten sehr gebräuchlich sind.

Insofern ist es nicht verwunderlich, warum man Beherrschungsmagiern überraschend oft auch abseits größerer Siedlungen findet, denn gerade in dörflichen Strukturen oder in Stammeskulturen

können sie sich oft leicht in mächtige Positionen bringen und offen oder versteckt als „graue Eminenz“ über ihre Umgebung herrschen. Dies ist auch sicherlich der Ursprung des bekannten Bildes vom finsternen Schwarzmagier, der ein abgelegenes Dorf unter seiner Herrschaft knechtet.

Der Ruf der Beherrschungsmagie ist daher auch meist nicht besonders gut. Denn wenn Erinnerungen die eigene Identität definieren und das Bewusstsein das Sein bestimmt, bedroht ein Anwender dieser Magieschule das eigene Selbst. Folgerichtig gibt es auch in vielen Kulturen und Reichen Gesetze, die den Einsatz von Beherrschungsmagie streng reglementieren oder sogar in bestimmten Situationen – bei Audienzen mit Herrschern und Kirchenfürsten, in Geschäftsgesprächen, beim Ableisten von Eiden und Schwüren – rundheraus verbieten.

Anderswo – und hier sind vor allem die großen Städte zu nennen – ist die Beherrschungsmagie eine Gefahr unter vielen und ebenso wie man sich vor Straßenräubern in Acht zu nehmen hat, sollte man sich vor dieser Magieschule schützen. Dies geht im Mertalischen Städtebund so weit, dass magische Beherrschung hier ein legitimes Mittel im Machtspiel der Magnaten ist und Opfer kein Mitleid zu erwarten haben: Mit einem ausreichend starken Willen hätte es sich ja gegen die Beeinflussung verteidigen können.

In den Zentren der Zivilisation sind vor allem aber die allgemein positiver angesehenen Spielarten dieser Magieschule verbreitet: Magische Unterhändler sorgen vor wichtigen Geschäftsabschlüssen und bei Vertragsverhandlungen für eine wohlmeinende Stimmung beider Parteien, arkane Streitschlichter verhindern schwerwiegende Konflikte und Seelenheiler helfen bei der Bewältigung verstörender Erinnerungen, indem sie sie entfernen oder ersetzen.

Aber auch im unzivilisierten Teil der Welt, bei den Bestien der Wildnis oder aus den Grenzbereichen anderer Domänen, ist die Beherrschungzauberei recht verbreitet. Meist setzen diese Wesen sie ein, um ihre Gegner durch Furcht zu lähmen, in Sicherheit

Geringer Einfluss

Die Kunst der geistigen Beeinflussung ist komplex und verlangt viel Übung sowie ein gewisses Maß an Skrupellosigkeit – viele scheuen sich davor, ihr Gegenüber magisch zu manipulieren. Einfache Beherrschungzauber werden häufig in Lehrer-Schüler-Beziehungen eingesetzt, etwa wenn ein Meister dafür sorgt, dass sein Lehrling störende Gedanken ausblendet (*Gerades Denken*) oder ein Priester in der Tempelschule für einen kurzen Moment jeden Impuls seiner Novizen, zu plaudern, unterdrückt (*Kurzes Schweigen*). Manche Zeitgenossen sind dafür bekannt, dass sie jedem Gegenüber sofort geradezu ein Lächeln aufs Gesicht zaubern (*Freundliches Erscheinen*), andere eher dafür, dass man in ihrer Nähe kaum Trübsal blasen kann (*Schwermut unterdrücken*, siehe auch S. 116).

zu wiegen, ihnen Trugbilder vorzugaukeln oder sie in den Schlaf zu schicken. Monster und höhere Wesen aus den Anderswelten, genannt seien hier *Daevas*, *Hengeyokai*, *Simurghe*, *Sirenen*, *Vampire* oder *Zagirre*, können sich sogar zu regelrechten Meistern der Beherrschungzauberei entwickeln.

Beherrscher des Willens

Unter den alten Dracuriern gab es viele ausgewiesene Meister der Beherrschungsmagie. Die Unterjochung ihrer Sklavenvölker geschah nicht selten mit mächtigen Zauberformeln dieser Art, aber auch Kämpfe um die Rangfolge wurden im magischen Willensduell ausgetragen. In den Jahrhunderten nach dem Fall der Dracuriern gelang es dann, vor allem in den Kernlanden der Drachlingsherrschaft, Angehörigen der einstigen Dienervölker, Geheimnisse ihrer alten Herren zu bewahren und damit auch die Tradition der dracurischen Herrschaftsmagie weiterzuführen. Auch heute noch ist in der *Myrischen Tradition* (siehe S. 26) die Kenntnis dieser Magieschule verbreitet. Als weithin anerkannte Koryphäe hierin gilt der Herzog von Drautal *Aduvel ay Tyrandil* (Alb, *829 LZ, erhaben, undurchschaubar), dessen Großvater die magischen Willensduelle der Dracuriern noch persönlich erlebt haben soll. Aduvel ist zudem ein einflussreiches Mitglied des *Ersten Hauses des Zirkels der Zinne*. Auch die Hochmagierin des selenischen Zirkels der Zinne *Firrah Isenfang* (Mensch, *945 LZ, besonnen, listig) ist eine profunde Kennerin der Beherrschungsmagie, in erster Linie aber vor allem, um sie möglichst effektiv abwehren zu können.

Auch in anderen Gebieten, in denen die Drachlingsherrschaft ihre Spuren hinterlassen hat, gibt es anerkannte Meister der Beherrschungsmagie: In Westergrom herrscht *Bergkönigin Karashetta* (Zwergin, *868 LZ, kompromisslos, tätowierter Kahlkopf) nicht nur mit eiserner Hand, sondern auch mächtiger Magie über ihre Bergfeste *Schwarzenschlucht*. In der patalischen Hafenstadt *Marcom* ist *Crispus Gaialla* (Mensch, *947 LZ, zuvorkommend, verständnisvoll) als Berater des Fürsten die wahre Macht hinter dem Thron und der eigentliche Herrscher über die Stadt und das reiche Fürstentum.

In Zhoujiang, wo man sich dieser Kunst weniger gewidmet hat, ist *Chen Feng* (Gnomin, *863 LZ, veraltete Kleidung, Schnapsgeruch) von den Roten Karpfen eine – eher geheime – Meisterin dieser Zauberei, die ihr nicht nur im Kampf der Triaden weiterhilft, sondern auch ihre Stellung als Hohepriesterin des Drachenfischs untermauert.



Auf der mortalischen Halbinsel und auch darüber hinaus gilt der *Magierorden von Nuum* (siehe S. 22) als Instanz, wenn es um Geheimnisse der Beherrschungsmagie geht, wobei besonders *Ebnan Koimek* (Zwerg, *852 LZ, unnahbar, verhärmkt) als weithin anerkannter Lehrmeister dieser Magieschule zu nennen ist.

Mit solch geballter magischer Macht können selbstherrliche Magokraten wie die „Lächelnde Rani“ *Hushtapi* (Mensch, *937 LZ, dekadent und verführerisch) in Badashan nicht aufwarten, obgleich auch sie sicherzustellen weiß, dass die Berichte aus ihrer Provinz an den Moghul stets äußerst wohlwollend ausfallen, auch wenn kein Gesandter sich genau daran erinnern kann, was er am Hof der Rani erlebt hat. Hushtapi ist damit übrigens eine Ausnahmeerscheinung in Farukan, denn schon bei den Lamassu galt diese Art der Zauberei als verrufen, und so hat sich im Land des Pfauenthrons nie eine entsprechende Tradition entwickelt.

Mehr noch als die Erben der alten Dracuriener sind jedoch ihre mächtigen Verwandten als vollendete Beherrscher bekannt, und so muss die Hohe Drachin *Samathia die Strahlende*, die ihren Hort im Dämmerwald hat und über ganze Stämme von Dämmerälben und Jaguarkriegern gebietet, als eine der mächtigsten Beherrschenden von Lorakis gelten. Diese Ehre teilt sie sich allerdings mit einigen anderen halb-mythischen Kreaturen wie dem wahnsinnigen schwarzen Einhorn *Irlisch* und der uralten Naga *Risskir* aus dem Unreich, der „wartenden Wesirin“ *Tsinhusura* oder dem *Vogel in den Höhlen*.

Bei vielen Kulten gehört Beherrschungzauberei in höheren Rängen zwar zum Handwerkszeug, um der Gottheit entsprechend würdig oder überzeugend aufzutreten – und dies reicht von der schelmischen *Lyxa* bis zum kampfeslustigen *Grimman*, von der gemeinschaftsstiftenden *Tante Kanja* bis zum mortalischen Bundesgott *Ulmon*. Viel weiter ist sie aber bei kirchlichen Spezialisten wie *Inquisitoren* und *Seelenführern* verbreitet, die sich eher mit Erinnerungen und Anschauungen befassen.

Regeltechnische Ergänzungen

Schwerpunkte

Nach Zauber-Typus, vor allem *Animierung*, *Einstellung*, *Gedächtnis*, *Kontrolle*, *Mental*, *Moral* und *Objekt*

Bestehende Meisterschaften

Schwelle	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
1	EinfühlSAMkeit	Gibt Bonus auf Empathie	GRW 203
1	Willensbrecher	Gibt Bonus auf Beherrschungzauber gegen GW	GRW 203
2	Materielle Verbindung I	Verbessert bei materieller Verbindung Beherrschungzauber	GRW 203
2	Schläfer	Lässt Beherrschungzauber im Unterbewusstsein verankern	GRW 203
3	Materielle Verbindung II	Verbessert Materielle Verbindung	GRW 203

Neue Meisterschaften

Schwelle 1

Durchdringender Blick: Der Zauberer gibt seinem Gegenüber das Gefühl, tief in seine Seele schauen zu können, und erhält dadurch einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Anführen*, wenn es zum Einschüchtern eingesetzt wird.

Subtile Beeinflussung: Der Zauberer kann seine Magie subtil einsetzen, um andere von seiner Sicht der Dinge zu überzeugen. Er erhält im *Sozialen Konflikt* einen *leicht positiven Umstand*, wenn das Gegenüber einem passenden *Beherrschungszauber* des Zauberers unterliegt.

Unbeugsamer Wille: Der Zauberer hat seinen eigenen Geist gefestigt und ist kaum von seinen Plänen abzubringen. Im Rahmen von *Sozialen Konflikten* erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf seinen *Geistigen Widerstand*, wenn es darum geht, einer *Attacke* oder einer *Manipulation* zu widerstehen.

Schwelle 2

Beherrschungskonter: Der Zauberer kennt die Feinheiten der Beherrschungsmagie und kann sich daher leichter dagegen wehren. Er kann Proben zur *Aktiven Abwehr* zur Erhöhung des *Geistigen Widerstands* gegen *Beherrschungszauber* auf *Beherrschungsmagie* statt wie üblich auf *Entschlossenheit* ablegen (sofern er unter normalen Umständen eine *Aktive Abwehr* ablegen darf). *Voraussetzung:* Meisterschaft Willensbrecher

Freundliche Übernahme: Der Zauberer ist in der Lage, Kraft zu sparen, wenn er seine Magie gegen willige Ziele einsetzt. Er muss für seine *Beherrschungszauber* (K)2V1 Fokus weniger aufwenden (min. (K)1), wenn das Ziel ihm gegenüber mindestens die Einstellung *freundlich* aufweist. *Voraussetzung:* Meisterschaft Subtile Beeinflussung

Überlegenheit: Der Zauberer strahlt eine Aura von Souveränität, Kompetenz und Macht aus und erhält einen Bonus in Höhe

von 2 Punkten auf alle *Anführen-* und *Redegewandtheit*-Proben. *Voraussetzung:* Meisterschaft Einfühlksamkeit

Willensduell: Der Zauberer spürt feinste Beeinflussung seines Geistes und bemerkt sofort, wenn er Opfer eines *Beherrschungszaubers* wird. Er kann dadurch stets versuchen, mit einer *Aktiven Abwehr* seinen *Geistigen Widerstand* gegen entsprechende *Beherrschungszauber* zu erhöhen. *Voraussetzung:* Meisterschaft Willensbrecher

Schwelle 3

Sieg des Geistes: Der Zauberer ist durch seine lange Beschäftigung mit seinem eigenen Geist in der Lage, seine Ängste zu unterdrücken. Er kann 2 bzw. 4 Fokus *erschöpfen*, um die Zustände *Angsterfüllt* bzw. *Panisch* bei sich selbst mittels einer *sofortigen Reaktion* von 3 Ticks für die Dauer von 60 Ticks zu unterdrücken.

Willensverstärkung: Der starke Wille des Zauberers beeinflusst auch jene in seiner Umgebung und lässt sie weniger verzagen. Gefährten, die mindestens seit einer Woche mit ihm unterwegs sind, erhalten, solange sie ihn begleiten, einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf alle Proben, um nicht unter den Zuständen *Angsterfüllt* und *Panisch* zu leiden, oder um nicht von jemand anderem eingeschüchtert zu werden. *Voraussetzung:* Meisterschaft Überlegenheit

Schwelle 4

Materielle Verbindung III: Sofern der Zauberer eine materielle Verbindung zum Ziel (Haare, Nägel, Blut) besitzt, wird die *Wirkungsweite* und die *Reichweite* entsprechender *Beherrschungszauber* verzehnfacht. Dafür muss jeder auf diese Weise gewirkte Zauberspruch als Ritus von mindestens 10 Minuten Dauer durchgeführt werden. Versuche, einen entsprechenden Zauber zu *identifizieren*, zu *analysieren* oder zu bannen, erhalten einen Malus in Höhe von 5 Punkten. *Voraussetzung:* Meisterschaft Materielle Verbindung II

Zauberliste

Grad	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
0	Einstellung verbessern	Verbessert Einstellung eines Ziels	GRW 226
0	Einstellung verschlechtern	Verschlechtert Einstellung eines Ziels	GRW 226
0	Schwermut unterdrücken	Unterdrückt Zustand Schwermut	116
1	Allerweltsgesicht	Macht Gesicht des Zauberers schwer zu erinnern	117
1	Animierung I	Animiert Golem	117
1	Aussetzer	Lässt Ziel Handlung vergessen	121
1	Furcht	Versetzt Ziel in Angst	GRW 230
1	Moral erhöhen	Verschafft Schutz vor Furcht	GRW 238
1	Verstummen	Raubt Ziel die Stimme	GRW 250
1	Verwirren	Gibt Malus auf Proben, in die VER eingeht	GRW 250
2	Ängstigendes Objekt	Verhindert Annäherung an Objekt	117
2	Animierung II	Animiert Golem	117
2	Beruhigung	Unterdrückt Zustände Angsterfüllt/Rasend	121
2	Echokammer	Macht durch verstärkte Geräusche Benommen	123
2	Gedankenschutz	Gibt Bonus auf GW gegen Beherrschungszauber	GRW 230
2	Glaubenzweifel	Erzeugt eine Glaubenskrise	Götter 141
2	Hass hervorrufen	Verschlechtert Einstellung des Ziels massiv	131
2	Magische Fessel	Gibt Malus auf Proben, in die BEW eingeht	GRW 237
2	Mentaler Schlag	Gibt Ziel Betäubungsschaden	134
2	Raserei	Verleiht Zustand Rasend	136
2	Schlaf	Versetzt Ziel in Schlaf	GRW 242
2	Selbstzweifel	Lässt Ziel vor schwierigen Proben zurückschrecken	139

Grad	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
2	Suggestion	Pflanzt Idee in Kopf des Ziels	GRW 247
3	Animierung III	Animiert Golem	118
3	Beherrschung aufheben	Hebt Beherrschungszauber auf	GRW 224
3	Erinnerungslücke	Entfernt Erinnerungen des Ziels	GRW 227
3	Geisterfreund	Verbessert Einstellung von Geisterwesen	128
3	Geist über Körper	Lässt körperliches Gebrechen ignorieren	128
3	Halluzination	Schafft Trugbild in Geist des Ziels	GRW 233
3	Lähmung	Senkt Geschwindigkeit des Ziels	GRW 235
3	Tiere beherrschen	Verschafft Herrschaft über ein Tier	GRW 247
3	Tierischer Bote	Lässt ein Tier eine Botschaft überbringen	GRW 247
3	Tier nachahmen	Lässt Tier nachahmen	140
3	Unauffälligkeit	Verschafft unauffälliges Auftreten	GRW 248
4	Animierung IV	Animiert Golem	118
4	Befehlswort	Lässt Ziel bestimmten Befehl ausführen	121
4	Feenwesen beherrschen	Verschafft Herrschaft über Feenwesen	GRW 228
4	Gedächtnis verändern	Verändert Erinnerungen des Ziels	GRW 230
4	Negative Umgebung	Verschlechtert Einstellung des Ziels zu allem	135
4	Stimme des Glaubens	Erzwingt das Anhören einer religiösen Rede	Götter 145
4	Tiefschlaffeld	Gibt mehreren Wesen Zustand Schlafend	140
4	Tierischer Herold	Tier überbringt gesprochene Nachricht	Fahrende Völker 35
4	Willenloser Diener	Ermöglicht vollständige Herrschaft einer Person	GRW 252
5	Animierung V	Animiert Golem	118
5	Erhabenheit	Lässt Ziele einem dienen wollen	124
5	Falsche Identität	Lässt Ziel an falsche eigene Identität glauben	125
5	Götterdiener beherrschen	Verschafft Herrschaft über Götterdiener	Götter 141
5	Marionette	Ermöglicht körperliche Kontrolle eines Wesens	GRW 238
5	Schicksalsband	Verursacht Schaden bei nicht befolgter Anweisung	GRW 242

Bewegungsmagie (MUS + BEW)

„Sei immer, wo du bist. Jeder Moment ist einzigartig, wie auch jeder Ort einzigartig ist. Sei von einem Moment auf den anderen ebenso einzigartig.“

—Wen „Spinnensprung“ Libao, Meister des Klosters der ewigen Unruhe

Die magische Förderung von Bewegung und Beweglichkeit gilt als eine der eher praktisch orientierten Spielarten der lorakischen Zauberei: Athleten und Kampfkünstler, Kundschafter und Krieger praktizieren sie, reine Gelehrte jedoch, die sich der Erforschung der prinzipiellen Bewegung verschrieben haben, sind eher selten.

Nichtsdestotrotz stellen sie die elementaren Fragen: Bewegt sich nicht alles, wenn auch vielleicht nur sehr langsam? Das Verändern des Ortes ist allen Tieren und vernunftbegabten Lebewesen eine angeborene Eigenschaft, dem laufenden varischen Boten wie dem stürzenden Falken. Aber bewegen sich nicht auch die Sterne am Himmel, die Flüsse und Ozeane, die Gletscher, bei einem Beben der Erde selbst der feste Grund?

Die Forscher gehen diesen Spielarten der Bewegung auf den Grund – die Praktiker aber bewegen sich und andere: schneller, höher und weiter, eleganter und bisweilen den Gesetzen der Schwerkraft und den natürlichen Grenzen der Kreaturen spottend.

Vom Wesen der Bewegungsmagie

Die Denker hinter dieser beliebten Schule gehen davon aus, dass alle Wesen und Dinge prinzipiell in Bewegung sind, sich aber die Stärke und Richtung dieser Bewegung durch den Einsatz des Willens lenken lassen. Die Schule der Bewegungsmagie ist dabei komplexer als die beiden Schwerpunkte *Bewegung stärken* und *Telekinese* (die hauptsächlichen Einsatzgebiete dieser Zauberei) vermuten lassen. Denn auch vielen Elementen, vor allem natürlich dem Wind und dem Wasser,wohnt Bewegung inne und „zu werden wie der Wind oder das Wasser“ ist der Kern des Schwerpunkts *Bewegung stärken*. Adepts dieser Kunst – die oben genannten Kampfkünstler des zhoujiangischen Chi Kung vorneweg – lernen vielerorts Atemtechniken und „fließende Bewegungen“. Die telekinetische Ausrichtung der Magieschule findet sich dagegen eher als Hilfsfertigkeit bei Handwerkern aller Art, von Schmieden über Alchemisten bis hin zu Dieben, ebenso wie bei Bühnenzauberern und Forschern, die das Wesen der Bewegung studieren wollen.

Dabei sind die hauptsächlichen Forschungsrichtungen zum einen mögliche Überlappungen mit der verlorenen zwanzigsten Magieschule „Raum und Zeit“ (siehe S. 36) – die spontane Veränderung des Ortes ohne Zeitverlust ist schließlich auch eine Form der Bewegung. Zwar stecken die Forscher der Portalgilde einiges an Aufwand in ihre Untersuchungen, aber sie sind ihrem Ziel entweder noch nicht wirklich nahegekommen oder wissen es gut zu verheimlichen. Zum anderen versuchen eher praktisch gesonnene Bewegungskundler die telekinetischen Kräfte in Mechaniken zu fokussieren, was sich jedoch wegen der bisweilen erratischen magischen Flüsse als schwieriger erweist, als es zunächst den Anschein hat. Synergien bestehen mit der Stärkungsmagie und der Windmagie – einige Zauber können jeweils diesen Schulen und der Bewegung zugeordnet werden. Auch die Art und Weise, mit der man die eigene Beweglichkeit erhöht, unterscheidet sich wenig von der, mit der man beispielsweise die Sinne oder die Körperkraft stärkt, ebenso, wie sich Schweben- und Flug-Zustände sowohl als „Wind-Werden“ als auch als Einsatz von Telekinese deuten lassen.

Im Allgemeinen hat die Bewegungzauberei einen guten Ruf als lebensnahe und eher „neutrale“ Magie – von lebensrettenden Sprints und Sprüngen wird ebenso gerne erzählt wie von telekinetischen Diebstählen oder fliegenden Einbrechern. Und Meuchler – eine der Gruppen, die Bewegungsmagie ebenfalls gerne einsetzen – sind eher wegen ihrer Schattenzauberei oder ihren alchemistischen Giften berüchtigt ...

Auch wenn es sich selten um bewusste Zauberei handelt, muss doch erwähnt werden, dass viele Wesen – vor allem natürlich solche aus den Anderswelten – ihre spektakulären Geschwindigkeiten und Balanceakte aufgrund intuitiver Bewegungsmagie beherrschen. Telekinese ist Tieren üblicherweise jedoch fremd. Auch Drachen und Vampire gelten als Kenner dieser Art von Zauberei, aber auch hier meist ihrer Art und nicht bewusster Anstrengung geschuldet.

Minimale Bewegung

Die Schüler der Bewegungsmagie erlernen üblicherweise zuerst die Grundlagen der gestärkten Bewegung und der telekinetischen Manipulation: Sich einen sehr kleinen Gegenstand wie einen Schlüssel, Pinsel oder ein Glas sehr langsam in gerader Linie zufliegen zu lassen, um diesen dann aus der Luft zu greifen (*Unsichtbare Hand*), gehört ebenso zu den Grundübungen wie die kontrollierte, zitterfreie, punktgenaue Bewegung (*Fokussierte Bewegungen*, siehe auch S. 116) oder eine Aura gegen eine leichte Brise, damit die Frisur nicht zerzaust oder das gerade gelesene Pergament weggeweht wird (*Windschatten*).

Kampfkunstmeister und Langzauberfinger

Da sie so viele praktische Anwendungen hervorgebracht hat, ist die Bewegungsmagie eine der ältesten Variationen der Zauberkunst. Es heißt, die *Lamasu* von einst seien Meister der Bewegungsmagie gewesen – nicht nur, um ihre massigen Körper in die Lüfte zu erheben, sondern vor allem, da sie nicht über Hände verfügen. Allerdings waren sie kaum in der Lage, dieses Wissen an ihre menschlichen und gnomischen Schutzbefohlenen weiterzugeben – es war eine intuitive Eigenschaft dieses alten Kulturvolks, keine bewusst angewandte Technik. Die einfallsreichen *Gnome* von Kesh sollen sich jedoch einige der Bewegungsfertigkeiten bei ihren Mentoren abgeschaufelt haben, was sich nicht nur im handwerklichen Geschick der heutigen Keshabid niederschlägt, sondern auch den keshubischen Bewohnern von Tar-Kesh beim Hausbau in den Baumwipfeln und beim Kampf im Dschungel zupass kommt. Die Sumpfgnome von Dakardsmyr haben davon unabhängig Bewegungzauberei erlernt, um sich sicher auf trügerischem Grund zu bewegen, und auch etliche Gebäude der Alchemistenstadt scheinen ohne diese Magie gar nicht richtig nutzbar zu sein.

Von den mythischen Wesen, die auf Lorakis beheimatet sind, gilt *Calai die Himmelsschwinge*, eine Gottesbestie aus dem Dämmerwald, als ungekrönte Meisterin der Bewegungsmagie (ebenso wie der Windmagie). Zumindest wird dies vermutet, denn schon alleine eine einzelne Feder dieses prächtigen Riesenvogels ist in der Lage, entsprechende Zaubereien zu unterstützen.

Wenn auch vielleicht nicht primär wegen seiner Bewegungsmagie bekannt, weiß der *Jadedrache* (Mensch, *964 LZ, hochgewachsen, Jademaske, heimlich, gerecht), ein einstiger Agent General Wus, der nun das Volk gegen dessen Tyrannie beschützt, diese Zauberei gut zu nutzen – kein Wunder, haben doch viele der in Zhoujiang verbreiteten Chi-Kung-Kampfkunststile (namentlich Affe, Delphin, Katze, Kranich und Jadetiger) Bewegungsmagie als ihr Kernelement. Überhaupt sind Kampfkünstler die erklärten Meister dieser Magieart, und von Klostervorstehern wie dem eingangs zitierten *Wen Libao* (Alb, *702 LZ, hüftlange weiße Haare, gesprächig, eitel) werden in den Zhoujiangischen Wu Xia-Geschichten wahre Wunderdinge erzählt. Dazu kommt, dass im Reich von Drache und Phönix Puppenspiel und Fluggeräte mit Bewegungzauberei unterstützt werden.

Aber nicht nur Kampfkünstler sind für ihre Bewegung bekannt, auch alle Formen von Kundschaftern, Entdeckern, Schattenklingen und Grenzgängern (wie z.B. den Baumsiedlern in Gotor und Marakatam) sind in diesen Zauberkünsten zumindest versiert. Und wie man an der Veteranin *Dragarda Schattenpfeil* (Mensch, *986 LZ, sehnig, verhärmtes Gesicht, ruppig) sehen kann, helfen Bewegungzauber auch gegen die Gefahren der Verheerten Lande. Wie der *Stille Traum*, ein gnomischer Meuchler vom Dakardsmyrer Orden des Schwarzen Nebels, seine Opfer erreicht, kann auch nur mit meisterlicher (wenn nicht gar großmeisterlicher) Bewegungs-



magie erklärt werden – zumindest halten weder dicke Mauern noch hohe Türme ihn auf, wie vor einigen Jahren einige mertalische Verbrecherbosse erfahren mussten, die versuchten, die Gnomengemeinde in Gondalis zu Schutzgeldzahlungen zu erpressen.

Bei den Heilern des *Zweiten Hauses vom Zirkel der Zinne* ist diese Magie verbreitet, wird aber meist als Hilfshandwerk gesehen. Göttliche Traditionen, die sich der Bewegungsmagie verschrieben haben, sind die Seefahrergottheiten *Kunmai*, *Liabar*, *Nigali* oder *Rii*, Pferdegötter wie *Lukton*, *Morwano* oder *Yelat* und etliche der takasadischen Großen Tiergeister wie *Akahara* (Salamander), *Lao* (Tiger) und *Zuru* (Kranich). Allgemein sind es hier häufig Wunderwerker oder Wanderpriester, die diese Magie aktiv verwenden.

Regeltechnische Ergänzungen

Schwerpunkte

Nach Zauber-Typus, vor allem *Bewegung stärken*, *Elementarkontrolle*, *Körper stärken*, *Objekt*, *Schwächung* und *Telekinese*

Schwelle 1

Feste Verankerung: Wenn der Zauberer einen *Bewegungszauber* des Typus *Telekinese* kanalisiert, dann sind alle Versuche, ihn zu Fall zu bringen oder ihn gegen seinen Willen zu bewegen, um 2 Punkte erschwert. Dies gilt auch für eventuell vom Zauber beeinflusste Gegenstände.

Kaum zu treffen: Wenn der Zauberer einen *Bewegungszauber* des Typus *Bewegung stärken* kanalisiert, erhält er einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf jede *Aktive Abwehr*, die mittels *Akrobatik* durchgeführt wird.

Lähmende Magie: Der Zauberer ist in der Lage, Opfer seiner Magie zu verlangsamen. Seine *Bewegungszauber* des Typus *Schwächung* verleihen ihren Zielen für 30 Ticks den Zustand *Lahm* (oder, falls dieser bereits vorliegt, *Geschwindigkeit* -2 bis zu einem Minimum von 1).

Schwelle 2

Ausgedehnte Geschwindigkeit: Der Zauberer ist in der Lage, auch jene in seiner Nähe zu beflügeln. Wenn er ein Wesen berührt, erhält es für die Dauer dieser Berührung ebenfalls jegliche Boni auf *Geschwindigkeit*, die der Zauberer aus seinen Meisterschaften erhält. **Voraussetzung:** Meisterschaft Arkane Geschwindigkeit

Geschoss ablenken I: Der Zauberer kann ein auf ihn gerichtetes Projektil einer *Schusswaffe* oder einer *Wurfwaffe* ablenken, wenn ihm unter normalen Umständen eine *Aktive Abwehr* zustünde. Hierfür kann er eine *sofortige Reaktion* von 3 Ticks durchführen und 2 Punkte Fokus *erschöpfen*, wodurch sich sein entsprechender *Widerstandswert* gegen diesen *Fernkampfangriff* um 3 Punkte erhöht. Dies ist pro *Angriff* nur einmal möglich.

Geschwindigkeitsübertragung: Der Zauberer vermag Opfern seiner schwächen Magie die Geschwindigkeit zu entziehen. Wenn er einen *Bewegungszauber* kanalisiert, der einer anderen Person den Zustand *Lahm* verleiht oder deren Geschwindigkeit verringert, dann erhält er selbst einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf seine *Geschwindigkeit*. **Voraussetzung:** Meisterschaft Lähmende Magie

Telekinetiker: Der Zauberer kann *Fernkampfangriffe* mit Wurfwaffen auch mittels Bewegungsmagie statt mittels der Fertigkeit *Wurfwaffen* durchführen. Hierfür muss er pro *Fernkampfangriff* einen Punkt Fokus *erschöpfen*.

Zauberbewegungen I: Der Zauberer ist beim Wirken von Bewegungsmagie besonders mobil. Er kann seine *kontinuierliche Aktion* zum *Zauber vorbereiten bei Bewegungszaubern* mit zwei *freien Bewegungen* kombinieren, statt wie üblich nur mit einer. Diese beiden *freien Bewegungen* müssen nicht beide zum gleichen Zeitpunkt stattfinden.

Schwelle 3

Geschoss ablenken II: Der Zauberer kann die Meisterschaft *Geschoss ablenken I* auch für andere Wesen im Umkreis von 10 m nutzen, sofern er sich des jeweiligen *Fernkampfangriffs* bewusst ist. **Voraussetzung:** Meisterschaft Geschoss ablenken I

Uneingeschränkte Bewegung: Der Zauberer kann sich entscheiden, wenn er den Zustand *Lahm* erleidet, statt der eigentlichen Auswirkung einen Malus in Höhe von 2 Punkten auf seine Geschwindigkeit hinzunehmen.

Zauberbewegungen II: Wenn der Zauberer bei der *kontinuierlichen Aktion Zauber vorbereiten* seiner *Bewegungszauber* auf sämtliche *freien Bewegungen* verzichtet, kann er stattdessen auch eine Aktion *Laufen* oder *Aufstehen* mit dieser Aktion kombinieren. Dies zählt dann als eine gemeinsame kontinuierliche Aktion. Eine solcherart begonnene *kontinuierliche Aktion* kann nicht mehr freiwillig abgebrochen werden und dauert mindestens 3 Ticks. **Voraussetzung:** Meisterschaft Zauberbewegungen I

Schwelle 4

Eins mit dem Wind: Die Geschwindigkeit erhöht sich um 1, die *Initiative* sinkt um 1. Alle Proben zum Klettern, Springen, Abrollen, Balancieren, dem Überwinden von Hindernissen und zur *Aktiven Abwehr* mittels *Akrobatik* erhalten einen Bonus in Höhe von 3 Punkten. **Voraussetzung:** Meisterschaft Arkane Geschwindigkeit, Meisterschaft Meisterhafte Balance in Akrobatik, Meisterschaft Hindernisläufer in Athletik

Geschoss zurückschleudern: Der Zauberer kann ein auf ihn gerichtetes Projektil einer *Schusswaffe* oder einer *Wurfwaffe* auf den Verursacher zurückschleudern, wenn ihm unter normalen Umständen eine *Aktive Abwehr* zustünde. Hierfür kann er eine *sofortige Reaktion* von 5 Ticks durchführen und 3 Punkte Fokus *verzehren*. Der ursprüngliche Verursacher wird nun von dem *Fernkampfangriff* betroffen, als wäre er selbst das ursprüngliche Ziel gewesen. **Voraussetzung:** Meisterschaft Geschoss ablenken II

Bestehende Meisterschaften

Schwelle	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
1	Arkane Geschwindigkeit	Erhöht GSW	GRW 204
1	Durchschlagendes Geschoss	Verleiht Geschoss mehr Schaden	GRW 204
2	Effektive Bewegung	Verbilligt Zauber des Typus <i>Bewegung stärken</i>	GRW 204
2	Geschwind durch die Anderswelt	Erhöht GSW in Anderswelt	Jenseits 123
2	Weitreichendes Geschoss	Erhöht Reichweite von Durchschlagendes Geschoss	Ungebrochen 111
3	Gliederpuppe	Lässt Objektauber auf Wesen wirken	GRW 204

Zauberliste

Grad	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
0	Fokussierte Bewegung	Gibt Bonus auf Sicherheitswürfe mit Bewegung	116
0	Stoß	Stößt Ziel zurück	GRW 246
0	Zauberfeder	Lässt Feder selbstständig schreiben	GRW 253
1	Animierung I	Animiert Golem	117
1	Beschleunigen	Erhöht Geschwindigkeit	GRW 224
1	Bewegung stoppen	Stoppt Laufen/Sprinten	122
1	Gegenstand bewegen	Lässt leichte Objekte telekinetisch bewegen	GRW 230
1	Knotenlöser	Löst Knoten	133
1	Sanfter Fall	Reduziert Fallschaden	GRW 240
1	Sprung	Erhöht Sprungweite für einen Sprung	GRW 245
1	Sprungfeder	Lässt einmalig Sprung ausführen	139
1	Standfest	Erschwert Zurückdrängen und Umwerfen	GRW 245
1	Windgeschwind	Macht Reittier schneller	Bestienmeister 42
1	Zauberhafte Balance	Ermöglicht Bewegung über schwierige Oberflächen	Zhoujiang 123
2	Auftrieb	Gibt Bonus auf Springen und Schwimmen	119
2	Aura der Bewegungsstörung	Stört Bewegungszauber in Zone	119
2	Eislauf	Lässt auf eisigem Untergrund laufen	124
2	Gegenstand fixieren	Macht Gegenstand schwer zu bewegen	127
2	Geschnappt	Lässt Gegenstand in Hand springen	129
2	Gleiten	Lässt durch die Luft gleiten	130
2	Herbeirufung des Vertrauten	Ruft Vertrauten herbei	Bestienmeister 41
2	Katzenreflexe	Gibt Bonus auf Proben, in die BEW eingeht	GRW 234
2	Lähmung	Senkt Geschwindigkeit des Ziels	GRW 235
2	Lasten heben	Lässt schwere Objekte telekinetisch tragen	GRW 235
2	Nicht zu packen	Lässt leichter aus Umklammerung befreien	135
2	Schloss herbeirufen	Ruft magisches Schloss herbei	137
2	Schnell wie der Blitz	Lässt einmalig schnell bewegen	137
2	Schwere Arme	Erschwert Proben im Kampf	GRW 244
2	Schwimmhäute	Gibt Bonus auf Schwimmen	138
2	Unverrückbar	Lässt Ziel temporär nicht bewegen	143
2	Vertrauter Schattensprung	Vertrauter und Zauberer wechseln Platz	Bestienmeister 42
2	Wasserschub	Wasserstrahl geht vom Zauberer aus	144
2	Wassersprint	Ermöglicht kontinuierlichen Lauf über Wasser	Zhoujiang 123
2	Weitwurf	Lässt Objekte weiter werfen	144
2	Windstiefel	Macht Stiefel schneller	Farukan 102
2	Zähe Schatten	Macht Schatten schwer zu durchqueren	145
3	An Wänden laufen	Lässt an Wänden/Decken laufen	118
3	Flug stören	Lässt fliegende Wesen landen	126
3	Harter Fall	Erhöht Fallschaden	130
3	Göttliche Bannfessel	Fesselt Frevler	Götter 142
3	Levitieren	Ermöglicht es zu schweben	GRW 236
3	Rasende Bewegung	Erhöht Geschwindigkeit temporär	136
3	Schloss öffnen	Öffnet Schlosser	GRW 242
3	Magischer Würgegriff	Würgt Ziel auf Entfernung	134
3	Spinnenlauf	Gibt Boni auf Proben zum Klettern	GRW 245
3	Spurlos in der Wildnis	Verwirbelt eigene Spuren in der Wildnis	GRW 245
3	Weg durch die Natur	Erleichtert Reisen in der Wildnis	GRW 251
3	Wildniskraft	Gibt Bonus auf GSW/Athletik in Wildnis	145
4	Druckwelle	Stößt Wesen zurück	123
4	Durch Wände gehen	Ermöglicht Bewegung durch Wände	GRW 225
4	Komm zu mir	Ziel wird zum Zauberer bewegt	GRW 234
4	Über Wasser gehen	Ermöglicht Bewegung auf Wasser	GRW 248
5	Aura der Langsamkeit	Senkt GSW und Schaden in Zone	119
5	Aura der Reflexe	Gibt Boni auf Reflexe in Zone	120
5	Fliegen	Ermöglicht Fliegen	GRW 229
5	Gesteinswelle	Steinwelle transportiert Zauberer	129
5	Schattensprung	Ermöglicht Bewegung zwischen zwei Schatten	GRW 242

Erkenntnismagie (MUS + VER)

„Wer die Zukunft nicht sieht, der wird die Gegenwart nie verstehen.“
—Vatanus der Ahnende

Glaubt man jenen, die sie gemeistert haben, ist man mittels der Erkenntnismagie in der Lage, „fast alles zu durchschauen“ – ob Blicke durch Wände, an ferne Orte, in die Vergangenheit, in den Geist Anderer – und letztlich sogar Einblicke in die Zukunft zu ermöglichen. Wenn letzteres auch leicht übertrieben ist (und zudem der Schicksalsmagie zugeordnet wird), so ist die Schule doch sehr vielseitig: Der eine vermag mit ihr die Gedanken eines Ziels zu lesen, der andere magische Botschaften zu verschicken und wieder andere können auf magische Weise Illusionen durchschauen, fremde Schriften lesen oder die eigenen Sinne verbessern.

Daher hat die Erkenntnismagie einen zwiespältigen Ruf. Jeder mag Zauberer, die vor Gefahren warnen, feeische Magie durchschauen oder verlorene Gegenstände wiederfinden können. Aber wäre ein solcher Zauberer nicht auch in der Lage, die ureigenen Geheimnisse zu durchblicken und die intimsten Gedanken zu lesen?

Vom Wesen der Erkenntnismagie

Die Suche nach Erkenntnis ist so alt wie das Sein. Schon die Götter sollen vielen Mythen nach voll Neugier in die neuentstandene Welt geschaut und sie mit ihrem magischen Blick durchdrungen haben, um ihre Geheimnisse zu erfahren und so Kontrolle über ihre einzelnen Aspekte zu erlangen. Und die Sterblichen tun es ihnen bis heute gleich, voller Neugier und von dem Drang erfüllt, die sie umgebende Welt zu verstehen. Dabei hat die Erkenntnismagie viele Facetten: Sie umfasst Zauer zur Erweiterung der eigenen Sinne ebenso wie solche der Prophezeiung, der Verständigung und des Verständnisses, der Hellseherie und anderer Formen der Fernwahrnehmung. Oft spezialisieren sich Erkenntnismagier auf einen dieser Bereiche, doch auch ganzheitliche Ansätze sind verbreitet, besonders unter jenen Vertretern dieser Zunft, die ihre Kunst nicht nur als Mittel zum Zweck sehen, sondern damit einer erkenntnisorientierten Philosophie folgen.

Einsichten

Die einfachsten Zauber der Erkenntnismagie sind so vielseitig wie die Spielarten dieser Magieschule an sich. Einfache Verständigungszauber ermöglichen beispielsweise zu erkennen, welche Sprache jemand spricht (*Sprache erkennen*), während Sinneszauber für wenige Sekunden einen Sinn zu verbessern vermögen (*Sichtverstärkung, Gehörverbesserung*) und eher intuitive Erkenntniszauber einen Hinweis darauf geben können, wo sich ein verlegter Gegenstand aus dem eigenen Besitz befindet (*Fingerzeig*). Aber auch ein eigenes Tier herbeizurufen (*Tierruf*, siehe S. 116) oder in Notsituationen Freunde zu alarmieren (*Hilferuf*, siehe S. 116) fällt in das Metier der Erkenntnismagie.

Erkenntnismagie ist in ganz Lorakis üblich, zur wahren Meisterschaft wird sie aber vor allem dort gebracht, wo das Streben nach Wissen um seiner selbst willen wichtig ist. So verwundert es nicht, dass so manche Priester von Wissensgöttern diese Schule studieren, ebenso wie viele Gelehrtenzirkel und magische Orden. In diesem Sinne ist Erkenntniszauberei gleichzeitig Hilfswissenschaft und Grundlage der arkanen Künste, so wie vielerlei Naturkunde ohne Mathematik unmöglich ist. Zentren dieser Betrachtung der Erkenntnismagie sind die großen Reiche Selenia, Farukan und Zhoujiang.

Doch nicht jeder Erkenntnismagier hat eine analytische Sichtweise auf seine Magie, auch deutlich mystischere Herangehensweisen sind verbreitet. Hierbei wird die Erkenntnismagie weniger als ein Mittel gesehen, Wissen zu erlangen, als vielmehr ein Weg, in die Mysterien der Welt einzutauchen und einen – wenn auch unvollkommenen – Blick auf die Schöpfung selbst zu werfen. Solche Erkenntnismagier findet man vor allem unter diversen naturverbunden lebenden Völkern, seien es die Tarr, die Dämmralben oder die Puntani des Affenschungels.

Noch intuitiver gehen viele magisch begabte Bestien an die Erkenntniszauberei heran: Sinnesverstärkungen und Ahnungen sind weit verbreitet, wenn auch selten auf meisterlichem Niveau. Letzteres findet sich eher bei höheren Wesen wie Drachen, Trollen und Einhörnern, während diese Spielart der Zauberei wiederum bei Feenwesen kaum verbreitet ist.

Seher der Magie

So mancher Gott hält seine Gläubigen an, die Welt und den Kosmos verstehen zu wollen. Und so verwundert es nicht, dass einige Priester zu den besten Erkenntnismagiern von Lorakis gehören. Im *Bewahrerorden*, der durch die Beschirmung des Orakels von Ioria eine große Affinität zu Prophezeiungen aufweist, gilt *Elalia die Seherin* (Mensch, *953 LZ, Sorgenfalten, Blick schweift oft in die Ferne) als eine der besten Hellseherinnen – doch auch sie konnte bisher nicht ergründen, wovor ihre Traumgesichter sie scheinbar warnen wollen. Ein weiterer bekannter Priester, der die Erkenntnismagie gemeistert hat, ist *Vatanus der Ahnende*, einer der angesehensten patalischen *Auguren*. Seit er weissagte, dass die Königsgeschwister Unglück über das Reich bringen würden, wird er per königlichem Steckbrief gesucht. Doch Vatanus scheint immer vorherzusehen, wo Hässcher auf ihn lauern. In Zhoujiang setzt die Iruka-Hohepriesterin und Provinzfürstin der Delphinprovinz *Togai Mian* (Albin, *634 LZ, gnadenlos pragmatisch, wirkt verschlafen) ihre Erkenntniszauberei ein, um im politischen Spiel die Übersicht zu bewahren und ihre Provinz aus den laufenden Fehden herauszuhalten. Ähnliches trifft auf den farukanischen Großwesir *Kalnuvakir* (Mensch, *924 LZ, gebrechlich, integer, Meister der höfischen Kunst) zu, der hinter dem Pfauenthron die Padishah-Nachfolge zu arrangieren trachtet.

Gänzlich dem Weltlichen verschrieben ist hingegen die *Schwarze Katze* (Albin, Geburtsdatum unbekannt, unauffällig), deren wahren Namen niemand zu kennen scheint. Kein Geheimnis, kein Gedanke und kein Gefühl sind vor ihr sicher – und sie sorgt bereits seit Jahrzehnten dafür, dass diese Informationen an die Meistbietenden in Dragorea und rund um die Kristallsee gelan-

gen. Einen deutlich besseren Ruf hat hingegen der Tarr *Jakhsar* (Varg, *966 LZ, blind, ruhig und besonnen), der das Hornschürfer-Rudel anführt und jeden Sturm und jede Gefahr vorherzusagen in der Lage ist. Auch mancher Reisende in der Surmakar wurde von ihm schon vor einem schlimmen Schicksal bewahrt. Weniger gut auf Störer in „ihrem Reich“ reagiert hingegen die Piriwatu-Schamanin *Jururani* (Mensch, *961 LZ, mit allerlei Schrumpfköpfen behangen, spricht kein Basargnomisch), die Abenteurer meist nur einmal per gedanklicher Botschaft warnt, die alten Ruinen rund um ihre Hütte in Ruhe zu lassen – wer das nicht tut, der wird seines Lebens nicht mehr froh, da Jururani nicht nur jeden ihrer Schritte vorhersehen kann, sondern auch die Tiere des Dschungels dazu zu bewegen vermag, ihr zu helfen.

Auch einige Organisationen und Bünde nutzen die Erkenntnismagie für ihre Zwecke. Die *Wegfinder* der *Portalgilde* (siehe S. 30) können so manchen feischen Glimmer durchschauen, während die *Wahrsängerinnen* der Yakreiter ihre Stammesmitglieder vor Unheil warnen. Eine eher theoretische Herangehensweise an die Erkenntnismagie pflegt das *Erste Haus des Zirkels der Zinne* aus Selenia, das kompetente Hellseher ebenso hervorbringt wie Meister der magischen Verständigung – hier namentlich bekannt ist der Arwinger Zirkelrat *Asmus Jalander* (Mensch, *935 LZ, typisches Zauberer-Aussehen, Universalgelehrter).

Neben den schon erwähnten Religionen, die sich zu Ehren ihrer Gottheit mit Erkenntniszauberei beschäftigen, müssten hier noch viele andere genannt werden, egal, ob sie sich wie die *Morkai*- oder auch die *Eughos*-Priester primär dem Wissen verschrieben haben, eher den sozialen Kenntnissen wie Priester von *Lyxa* und *Tante Kanja*, dem Licht wie Diener der *Tayru* oder den Geheimnissen des Todes wie Anhänger von *Nurghon* oder *Karzadai*.

Regeltechnische Ergänzungen

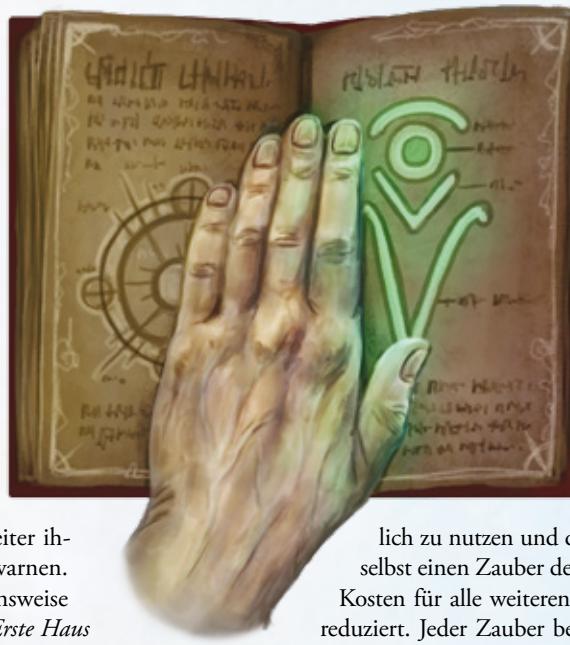
Schwerpunkte

Nach Zauber-Typus, vor allem *Botschaft*, *Gedanken*, *Hellsicht*, *Sinne*, *Verständigung* und *Wahrnehmung*

Neue Meisterschaften

Schwelle 1

Ich hab dich durchschaut!: Der Zauberer kann durch seine Beschäftigung mit der Erkenntnismagie mitunter Handlungen vorhersehen und seinen Gefährten hilfreiche Hinweise auf Schwachpunkte geben. Bei Verwendung der Regeln zur *Zusammenarbeit im Kampf* darf er *Erkenntnismagie* anstelle einer Kampffertigkeit einsetzen.



Magische Sinne: Die Sinne des Zauberers sind durch die magische Beschäftigung mit ihnen derart geschult, dass er einen Bonus in Höhe von einem Punkt auf seine *Wahrnehmung* erhält.

Signatur erkennen: Der Zauberer benötigt bei der *Analyse* eines Zaubers keine Fortschrittpunkte, um die *Signatur* zu erkennen, sofern er mindestens eine weitere Information im Rahmen der Analyse erfolgreich erlangt hat.

Sinnesstärkung: Der Abenteurer hat gelernt, seine Sinne ganzheitlich zu nutzen und daraus Nutzen zu ziehen. Hat er bereits selbst einen Zauber des Typus *Sinne* auf sich gewirkt, sind die

Kosten für alle weiteren Sprüche desselben Typus um (K)2V1 reduziert. Jeder Zauber benötigt weiterhin mindestens (K)1 Fokus. *Voraussetzung*: 6 Fertigkeitspunkte in Wahrnehmung

Wissen ist Macht: Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von einem Punkt auf *Angriffe* gegen ein Wesen oder auf seine *Widerstände* gegen *Angriffe* eines Wesens, das er erfolgreich *identifiziert* hat. Der Bonus gilt dabei nur für das konkrete Wesen, nicht für andere derselben Art.

Zaubergespür I: Der Zauberer besitzt ein gutes Gespür selbst für ihm fremdartige Zauber. Er kann beim *Identifizieren* und *Analysieren* von Zaubern einen *leicht negativen Umstand* seiner Wahl ignorieren.

Schwelle 2

Arkaner Forensiker I: Der Zauberer ist in der Lage, Zauber auch noch dann zu *identifizieren*, nachdem sie bereits abgeklungen sind. Wenn er sich 5 Minuten Zeit nimmt, um ein potenzielles Ziel eines Zaubers (also eine Person, ein Objekt, ein Ort, etc.) zu untersuchen, kann er eine *Arkane Kunde*-Probe ablegen. Die Schwierigkeit hierfür beträgt die normale Schwierigkeit zur *Identifikation* des Zaubers (unter Beachtung der üblichen *Umstände*) sowie ein weiterer Punkt pro seit dem Zaubervorgang vergangener halben Stunde.

Bestehende Meisterschaften

Schwelle	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
1	Forschender Geist	Gibt Bonus auf Erkenntniszauber gegen GW	GRW 205
1	Stimmungsgespür	Gibt Bonus auf Empathie	GRW 205
1	Telepathischer Schild	Gibt Bonus auf GW gegen Erkenntniszauber	GRW 205
2	Dringliche Botschaft	Lässt Zauber des Typus Botschaft mit LE zaubern	GRW 205
2	Fernzauberer	Erhöht Reichweite von Erkenntniszaubern	GRW 205
2	Subtile Forschung	Lässt Erkenntniszauber des Zauberers schwerer erkennen	GRW 205
3	Stimmen der Freunde	Lässt Wohlbefinden von Freunden spüren	GRW 205

Beruhigende Aura: Solange der Abenteurer mindestens einen kanalisierten *Erkenntniszauber* des Typus *Verständigung* aktiv hält, erhält er einen Bonus in Höhe des Zaubergrades auf alle *Diplomatie*-Proben. Dieser Bonus zählt im Sinne der maximalen Boni auf Proben als Zauberbonus.

Geteilte Erkenntnis: Der Zauberer kann kanalisierte *Erkenntniszauber* des Typus *Wahrnehmung* auf bis zu AUS Gefährten ausdehnen, indem er pro weiterer Person zusätzliche Fokuspunkte in Höhe der halben Zauberkosten kanalisiert und gegebenenfalls verzehrt.

Gewaltsame Erkenntnis: Es ist sehr anstrengend, der brachialen Gewalt der *Erkenntniszauber* des Zauberers zu widerstehen. Um eine *Aktive Abwehr* gegen einen seiner gegen einen *Widerstand* gerichteten *Erkenntniszauber* durchzuführen, muss das Ziel so viele Stufen des Zustands *Erschöpft* hinnehmen, wie die EG des Zaubers vor Nutzung der *Aktiven Abwehr* betragen (bis maximal Zaubergrad +1).

Illusionszerstörer: Der Zauberer kann *durchschaut* oder *identifizierte Illusionszauber* beenden, wenn er dafür Fokus in Höhe von 3V1 Punkten mal Zaubergrad des Zielzaubers aufwendet (mind. 3V1).

Tiefe Erkenntnis: Der Abenteurer hat durch seine Beschäftigung mit der Erkenntnismagie immer wieder spontane Einsichten in verschiedenste Wissensgebiete. Er kann bei Proben auf *Arkane Kunde, Geschichte und Mythen, Länderkunde* und *Naturkunde* auch mit *Erkenntnismagie* statt mit der normalerweise zu nutzenden Fertigkeit unterstützen.

Schwelle 3

Arkaner Forensiker II: Der Zauberer kann bei Nutzung der Meisterschaft *Arkaner Forensiker I* auch an einem Ort wirkte

Zauber zu identifizieren versuchen, wenn das Ziel des Zaubers nicht mehr anwesend ist. *Voraussetzung:* Meisterschaft Arkaner Forensiker I

Gedankenkathedrale: Der Zauberer erhält eine übermenschliche Merkfähigkeit. Er kann eine kontinuierliche Aktion von 10 Ticks Dauer aufwenden um sich in seinen eigenen Geist zu versenken und somit beliebige Erinnerungen seit der Zeit, zu der er die Meisterschaft gelernt hat, aus seinem Gedächtnis zu extrahieren. Er erhält dafür den Zustand *Erschöpft 1*.

Magiegespür: Wenn der Abenteurer sich auf seine magischen Sinne konzentriert und sonst nichts anderes tut, weiß er ob in MYS + 10m um ihn herum Magie gewirkt wird und ob Gegenstände verzaubert sind. Die Aktion kann abgebrochen werden wie eine *kontinuierliche Aktion*, im Kampf zählt der Zauberer außerdem als *abwartend*. Für weitere Informationen muss er den Zauber oder das Objekt *identifizieren* oder *analysieren*.

Zaubergespür II: Der Zauberer kann auch aus kleinsten Anhaltspunkten Erkenntnisse über Zauber ziehen. Er kann beim *Identifizieren* und *Analysieren* von Zaubern die *negativen Umstände* bei Nichtbeobachtung der Zauberhandlung sowie die Abzüge durch fehlende *Formel* und *Geste* ignorieren. *Voraussetzung:* Meisterschaft Zaubergespür I

Schwelle 4

Arkaner Forensiker III: Der Zauberer kann bei Nutzung der Meisterschaft Arkaner Forensiker I oder II auch eine Analyse durchführen, nicht nur Zauber identifizieren. Auch hier steigt die Schwierigkeit der Probe pro vergangener halber Stunde um einen Punkt an. *Voraussetzung:* Meisterschaft Arkaner Forensiker II

Teiler des Schleiers: Für den Zauberer gelten *Illusionszauber* bis einschließlich Zaubergrad 3 als *durchschaut*.

Zauberliste

Grad	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
0	Hilferuf	Alarmiert Gefährten	116
0	Magie erkennen	Lässt Magie erkennen	GRW 237
0	Magischer Kompass	Gibt Bonus auf Proben zur Orientierung	GRW 237
0	Tierruf	Ruft eigene Kreatur	116
1	Alarm	Alarmiert, wenn sich Wesen nähern	GRW 223
1	Angriff vorhersehen	Gibt temporären Bonus auf Widerstände	117
1	Emotionen erspüren	Lässt Emotionen von Ziel spüren	124
1	Gedankenbild	Übermittelt bildlich Gedanken des Zauberers	127
1	Gehör verbessern	Gibt Bonus auf Proben zum Hören	GRW 231
1	Hauch der Geiser	Lässt Präsenz von Geistern erspüren	GRW 233
1	Katzenaugen	Verbessert Lichtverhältnisse für Zauberer	GRW 233
1	Leben spüren	Lässt Anwesenheit von Lebewesen spüren	133
1	Magische Botschaft	Übermittelt kurze gedankliche Botschaft	GRW 237
1	Nebelsicht	Senkt Abzüge durch Nebel	GRW 239
1	Schwachstelle finden	Gibt einmaligen Bonus auf Angriff	138
1	Sicht verbessern	Gibt Bonus auf Proben zum Sehen	GRW 244
1	Text verschlüsseln	Macht Text für Ueingeweihten unleserlich	GRW 247
1	Umgebungssinn	Lässt Beschaffenheit der Umgebung erkennen	142
1	Wahrer Blick	Erlaubt Erkennen von Illusionen	GRW 251
1	Zauberahnung	Gibt Boni auf Identifikation/Analyse	146
2	Altersgespür	Lässt Alter von Wesen/Objekt erkennen	117
2	Einstellung erspüren	Lässt Einstellung des Ziels erkennen	GRW 225
2	Erkenntnis stören	Gibt Bonus auf GW gegen Erkenntniszauber	GRW 227
2	Feenblick	Lässt Glimmer besser durchschauen/Gibt Orientierung in Feenwelt	Jenseits 124
2	Geheimbotschaft	Versteckt Botschaft in Text	128
2	Geistersprache	Ermöglicht Kommunikation mit Geisterwesen	GRW 231

Grad	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
2	Handwerkssinn	Lässt mehr EG bei Handwerk ansammeln	130
2	Handwerkswissen	Lässt hochwertigere Handwerksstücke anfertigen	130
2	Reiseproviant	Hilft bei Versorgung auf Reise	Fahrende Völker 35
2	Schriftverständnis	Ermöglicht Lesen fremder Schriften	GRW 243
2	Schutzgespür	Lässt Bedrohung für Wesen/Ort spüren	Götter 145
2	Sechster Sinn	Gibt Bonus auf Proben gegen Überraschung	GRW 244
2	Sprachverständnis	Lässt Inhalte fremder Sprachen verstehen	GRW 245
2	Tiersinne	Ersetzt Sinneswahrnehmung durch die eines Tieres	GRW 247
2	Tierzunge	Ermöglicht Kommunikation mit Tierart	141
2	Todesgespür	Lässt Position Sterbender spüren	141
2	Traumlesen	Lässt Traum des Ziels sehen	141
2	Untote erspüren	Lässt Anwesenheit von Untoten spüren	142
2	Wasser finden	Lässt Wasserquelle finden	GRW 251
3	Erschütterungssinn	Lässt Erschütterungen in Zone spüren	124
3	Fremde Zungen	Ermöglicht Sprechen in fremder Sprache	Götter 141
3	Geheimsprache	Lässt Ziele in unverständlicher Sprache konferieren	128
3	Geisterblick	Ermöglicht Blick in die Geisterwelt	GRW 231
3	Geistersicht	Macht Geister in wahrer Gestalt sichtbar	Zhoujiang 123
3	Gift erkennen	Lässt Gifte identifizieren	GRW 232
3	Götterdiener erkennen	Lässt Götterdiener erkennen	Götter 142
3	Gruppenbotschaft	Übermittelt Zielen gedankliche Botschaft	130
3	Heilungsblick	Gibt Bonus auf Heilkunde	131
3	Illusion enttarnen	Macht Illusionen sichtbar	132
3	Magisches Schlüsselloch	Lässt durch Wände schauen	GRW 238
3	Sinne verstärken	Gibt Bonus auf Wahrnehmungs-Proben	GRW 245
3	Tempel finden	Lässt nächsten Tempel erspüren	Götter 145
3	Traumbotschaft	Übermittelt Botschaft in Traum	141
3	Übergang finden	Lässt Übergang in andere Domäne finden	141
4	Aura der Katzenaugen	Verbessert Lichtverhältnisse in Zone	119
4	Fernsicht	Erlaubt Wahrnehmung eines fernen Orts	GRW 228
4	Gedankenlesen	Verschafft Einblicke in Gedanken	GRW 230
4	Gruppengespräch	Erlaubt Gruppe gedankliches Gespräch	130
4	Kampfgespür	Gibt Bonus auf Aktive Abwehr	132
4	Nachtsicht	Verbessert Lichtverhältnisse für Zauberer	GRW 239
4	Prophezeiung	Verschafft Einblick in nahe Zukunft	GRW 240
4	Tiersprache	Ermöglicht Kommunikation mit einem Tier	GRW 247
5	Allverständnis	Ermöglicht Verständnis von allem	GRW 223
5	Böses Omen	Lässt rückwirkende Vorbereitungen treffen	122
5	Fernbotschaft	Übermittelt lange gedankliche Botschaft	125
5	Spuren der Vergangenheit	Ermöglicht Blick in die Vergangenheit	GRW 245

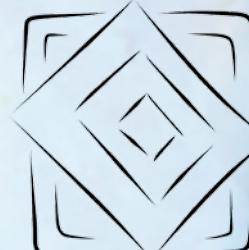
Felsmagie (MUS + KON)

„Seht dort die Festung Grimmentrutz. Was wie gewachsener Fels wirkt, ist das Werk eines sagenumwobenen Meistermagiers. Seine Felslinge haben ein unbezwingbares Bollwerk erschaffen.“
—gehört im Riesheim-Gebirge, nahe Hellberg

Die Schule der Felsmagie steht für Festigkeit, für Beständigkeit und für Unüberwindlichkeit. Sie entsagt den Flüchtigkeiten von Licht, Luft und Schicksal und stellt dadurch den unerschütterlichen Gegenpol für gleich eine ganze Reihe von „flatterhaften“ Magieschulen dar – denn Felsmagie überdauert den Moment. Wer sich mit der Felsmagie beschäftigt, für den steht fest, dass Masse und Ausdehnung, Festigkeit und Dichte, Wucht und Gewicht die elementarsten Größen der Welt darstellen. Zusammengekommen beeinflussen sie das Gefüge der Realität nicht nur

maßgeblich, sondern sie formen es erst und sind fundamentale Aspekte des Seins. Felsmagier fühlen nicht allein das Gewicht eines Erzklumpens in ihrer Hand, sondern wissen, ihm mit magischer Kraft zusätzliche Härte und Schärfe zu geben.

Die Monumentalität von Gebirgszügen ist nichts, was Felsmagier nur staunend bewundern. Sie erspüren darüber hinaus die unbeschreibliche Kraft, die sie vor Urzeiten geformt hat und die nach wie vor in ihnen geronnen ist. Felsmagier verstehen, dass unter ihren Füßen keineswegs nur etwas Ackerdreck liegt, sondern stattdessen eine ungesehene, ehrfurchtgebietende Welt aus



Myriaden Tonnen von Erz und Gestein. Sie sind in der Lage, diese Kräfte, von denen manch andere kaum ahnen, mit einem magischen Wort zu entfesseln. Dadurch lassen sie die Welt ganz nach ihrem Wunsch zu Stein erstarren, oder erschüttern sie in ihren Grundfesten.

Vom Wesen der Felsmagie

Das Wesen der Felsmagie besteht in der Überzeugung, dass das Sein nichts anderes ist als eine formgewordene Anhäufung von Stofflichkeit und Substanz. Wer in der Lage ist, die Elemente zu beeinflussen, aus denen die Welt besteht, der beherrscht damit auf unmittelbare Weise die Welt selbst.

Der Fels ist das Sinnbild von Ruhe und Festigkeit. Dies spiegelt auch die Art wider, in der die Magie der Felsen studiert und erforscht wird: Leidenschaftliche Dispute sind selten, stattdessen sind die führenden Gelehrten häufig in sich gekehrte Grüber, die ein halbes Leben in der Abgeschiedenheit ihrer eigenen Gedanken verbringen, bevor sie ihre Erkenntnisse in Folianten verschriftlichen, die dicker und schwerer sind, als diejenigen anderer Magieschulen. Aus diesem Grund gibt es nur wenig Einheitlichkeit in den Ergebnissen.

Es gibt unzählige Wege, die man auf der Suche nach diesem Ziel beschreiten kann: Manche studieren die Musterungen und Farbschattierungen des Marmors, manche vergleichen die Risse und Bruchkanten unterschiedlicher Gesteinssorten im Lichterspiel verschiedener Farben. Andere verinnerlichen die Eigenheiten des Gesteins über sanfte Striche mit der Handinnenfläche, bis sie alle erdenklichen Steine allein am Gefühl erkennen können. Wieder andere studieren die Zacken der Gipfellinien, die die Wolken zerreissen und den Winden widerstehen, oder spüren den Systematiken in der Lage und der Ausrichtung umgefallener Dolmen und Menhire überall in der Welt hinterher. Manche Felsforscher begeben sich zur Meditation in abgeschiedene Felsenhöhlen oder



errichten aus Bröckchen und Brocken komplexe Türmchen und Türme, die in einem fein austarierten Gleichgewicht zueinanderstehen und schwindelnde Höhen erreichen. Andere wiederum ergründen das Innere der Berge oder die Tiefen der Erde auf sehr viel aktivere Art und führen das abenteuerlustige Leben eines Bergsteigers oder Höhlenforschers. Und dann gibt es noch jene, die ihre besonderen Fähigkeiten zur Suche nach Edelsteinen und -metallen verwenden und dabei nicht selten durchschlagend erfolgreich sind.

Felsmagier unterscheidet man in der Praxis daher am einfachsten nach ihren konkreten Fähigkeiten, wie auch immer sie sich diese letztlich aneignen: Ein Teil der Zauberer strebt danach, die Schwächen des Fleisches mit den Eigenschaften des Steins zu überwinden. Diese Zauberer verwandeln ihre Fäuste in Pranken aus Stein oder schenken ihrer Haut eine steinerne Robustheit. Finstere Naturen nutzen ihre Fähigkeiten und versteinern ihre Feinde. Andere Felsmagier streben vor allem danach, Gestein aus dem Nichts herbeizurufen. Dabei kann es sich um einzelne kleine Felsbrocken handeln, die bei wohlüberlegtem Einsatz für sich genommen schon spektakuläre Wirkungen erzielen können. Höhere Weihen der Felsmagie verleihen die Fähigkeit, beseelte Felskreaturen herbeizurufen, die ihrerseits Wunderdinge zu tun in der Lage sind. Die nächste Gruppe versucht, die im Fels gespeicherte Kraft zu entfesseln und für ihre Zwecke zu nutzen. In allen Ländern von Lorakis ist das Felsgeschoss bekannt, das sich aus der Hand des Zauberers löst und den Feind mit all seiner Wucht trifft. Sehr viel stärker und mächtiger sind jedoch die Möglichkeiten, die Erde zu erschüttern und Erdstöße zu beschwören, die in der Lage sind, gewaltige Zerstörungen anzurichten.

Zu den Kreaturen der Felsmagie zählen im Allgemeinen die *Felslinge* und die *Gargylen*, denn beide bestehen nicht aus Fleisch und Blut, sondern gänzlich aus Gestein.

Felsmagie aus dem Handgelenk

Viele Felsmagier beherrschen die Fähigkeit, kleinere Klingen mit einem Fingerschnippen wieder in ihren ursprünglichen Zustand der Schärfe zurückzuversetzen (*Messerschliff*). Auf ähnliche Weise ist es auch möglich, einzelne Rostflecken zu entfernen oder geringfügige Beschädigungen an einer steinernen Oberfläche wieder auszugleichen (*Objekt polieren*). Für die Improvisation von kleinen Bauteilen oder Werkzeugen ist die Kunst, fingerkuppengroße Steine nach Belieben zurechtzudrücken, als handle es sich dabei um Ton (*Stein kneten*), von großem Vorteil. Manche Felszauberer sind in der Lage, mit der bloßen Fingerspitze leichte Vertiefungen in den Felsen zu ziehen, was sie dazu befähigt, auf Felswänden Inschriften zu hinterlassen (*Ewige Schrift*, siehe auch S. 116).

Meister über Erz und Erde

Zu den in sich gekehrten Meistern der Felsmagie, die lieber in Ruhe gelassen werden, als allzu neugierigen Seelen Rede und Antwort zu stehen, gehört unter anderem *Mercatia Andrakkus* (Zwergin, *918 LZ, abgewetzte Kleidung, enorme, eisengraue Turmfrisur), die als einsame Wanderin tief im Riesheim-Gebirge die sagenhaften Felsenburgen studiert, die dort vor endlos langer Zeit mit Magie errichtet wurden. In einem Magierturm in einem Ausläufer der Kyngesinnen östlich von Stanburg haust die Einsiedlerin *Julica Kragast* (Mensch, *967, würdevoll, humorlos). Sie steht von dort aus in reger Korrespondenz mit fernen Ländern, da sie sich als Archivarin der Felsmagie versteht und mit ihren Gesellen und Gehilfen einzigartige Werke aus aller Welt sichert, sichtet und kopiert. Julica führt die Arbeit ihrer Vorgängerin fort und sieht sich selbst als Teil einer gewaltigen Aufgabe, in der die Abfolge der Generationen nur ein randständiges organisatorisches Element ist. Sie ist derzeit auf der Suche nach einer Nachfolgerin.

Im Süden von Nahashtab lebt *Shandor der Beständige* (Zwerg, *931 LZ, gewachster Bart, sonnenverbranntes Gesicht, blind) als weiser Felsrufer auf einem kolossalen, mehrere Dutzend Meter hohen Monolithen. Er wird dort regelmäßig von Pilgern aufgesucht, die sich die Mühe machen, die steilen Treppen zu erklimmen. Shandor versteht sich darauf, jeden Stein anhand seines Felsgefühls identifizieren und bewerten zu können. Überhaupt sind unter den farukanischen Elementarrufern natürlich weitere Meister von Edelstein und Erz, namentlich der für seine Besonnenheit und Gerechtigkeit gerühmte Turubari *Dahamjek der Zarte* (Mensch, *943 LZ, gelassen, stets begleitet von vier knisternden Rubinlingen) und seine Lehrerin *Zulmarisa* (Gnomin, *949 LZ, stämmig, weitreichende Beziehungen), die Oberste Elementarruferin am Padishah-Hof.

In Selenia sind es wiederum die Meistermagier vom *Vierten Haus des Zirkels der Zinne*, die eine besondere Beziehung zu den Elementen pflegen. Doch selbst bei den Seetalben gibt es herausragende Kenner der Felsmagie wie *Bianar Moosflut* (Alb, *854 LZ, schwielige Hände, stets barfuß), der quasi die „Fundamente“ der Vindarai-Inseln instand hält.

Die Suche nach dem Mittelpunkt der Welt

Viele Felsmagier können sich für das Wechselspiel von Gleichgewicht und Ungleichgewicht, von Stabilität und Dynamik begeistern. Als Symbole der Stabilität gelten hierbei oft regelmäßige Körper wie Würfel und Dodekaeder, vor allem aber die Kugel. Dass die Kugeln im Kosmos aber trotzdem in steter Bewegung sind, gilt ihnen als Zeichen einer bislang ungeklärten Unvollkommenheit dieser Körper. Wirklich untersuchen können sie aber nur eine Kugel – diejenige, auf der Lorakis liegt. Die einen postulieren eine Unausgewogenheit der Kontinente, andere machen die Gezeiten und die Winde dafür verantwortlich, wieder andere die Wanderungen großer Tierherden oder Fischschwärm.

Die meisten sehen jedoch die Verflüssigung von Stein als Ursache an, und so beobachten sie nicht nur Lavaflüsse, sondern sie steigen auch in die tiefsten Höhlen hinab, um die „Blutströme“ im Inneren der Welt zu kartieren. Das Herz der Welt haben sie noch nicht gefunden – aber die riesigen Höhlen des Tiefdunkels, auf die sie schon mehrmals gestoßen sind, könnten eine alternative Erklärung darstellen ...

Als Patrone der Kulte, die sich Fels, Erz, Edelstein und deren Verarbeitung gewidmet haben, seien hier die kunganische *Agomai*, fast alle zwergischen Götter (namentlich natürlich *Furbrom*) und der stromländische Titan *Mua* genannt – dessen hohe Dienerin *Kaupunanga* (Mensch, *949 LZ, so massiv gebaut, dass ihr Mataua-Blut nachgesagt wird, über und über mit roten Kristallstrukturen tätowiert) angeblich mit einem Schlag ihrer Keule selbst kleine Inseln versenken kann.

Neben professionellen Zauberern und Priestern wird auch etlichen Baumeistern und Bildhauern eine tiefe Kenntnis der Felsmagie nachgesagt, von denen hier stellvertretend *Marcius Hella* (Mensch, *568 LZ, müde Augen, schweigsam) genannt sei, ein untoter Meister aus Esmoda, dessen Statuen sich an Höfen in Zhoujiang und Farukan großer Beliebtheit erfreuen.

Regeltechnische Ergänzungen

Schwerpunkte

Nach Zauber-Typus, vor allem *Beschwörung*, *Elementarkontrolle*, *Feenwesen*, *Herbeirufung*, *Körper stärken*, *Objekt* und *Rüstung*

Neue Meisterschaften

Schwelle 1

Felsbeschwörer: Wenn der Zauberer mittels eines *Felszaubers* des Typus *Beschwörung* ein Wesen mit dem Merkmal *Beschwörbares Wesen* ruft, richtet dieses im Handgemenge immer *Felschaden* an. Außerdem erhält das Wesen einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf seine *Lebenspunkte* und *Schadensreduktion* sowie das zusätzliche Merkmal *Erschöpfungsresistenz 1*.

Felsenkraft: Von dem Felszauberer herbeigerufene Felsen sind besonders schmerhaft. Alle *Felszauber* des Typus *Schaden* verursachen 1 zusätzlichen Punkt *Felschaden*.

Kraft des Erzes: Wenn der Zauberer mittels Handwerk einen Gegenstand aus Stein oder Metall erschafft und dafür ein Besonderes Material mit einer Materialqualität von mindestens 2 nutzt, kann er eine Qualitätsstufe mehr nutzen, als normalerweise erlaubt. **Voraussetzung:** Meisterschaft Materialmeister in Handwerk

Steinformer: Der Zauberer ist besonders effektiv darin, Stein zu manipulieren. Alle *Felszauber* des Typus *Elementarkontrolle* kosten ihn (K)2V1 Fokus weniger (min. (K)1).

Objektzauberer: Alle *Felszauber* des Typus *Objekt* kosten den Zauberer einen *verzehrten* Punkt Fokus weniger (min. (K)1).

Bestehende Meisterschaften

Schwelle	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
1	Erdverbundenheit	Gibt Bonus gegen Positionsveränderung	GRW 205
1	Felsresistenz I	Macht resistent gegen Felsschaden	GRW 206
1	Schmiedemeister	Gibt Boni auf Metall-/Steinverarbeitung	GRW 206
2	Felsmeisterschaft	Gibt Boni auf Felszauber gegen Widerstände	GRW 206
2	Herr der Felsgeister	Gibt Boni auf Rufen von/Umgang mit Felswesen	GRW 206
2	Felsresistenz II	Macht resistent gegen Felsschaden	GRW 206
3	Felsresistenz III	Macht resistent gegen Felsschaden	GRW 206
3	Herr der Felsen	Gibt Angriffs-/Schadens-Boni auf festem Boden	GRW 206
3	Krieger der Felsen	Gibt Boni gegen Felswesen	Farukan 101

Schwelle 2

Felsgespür: Der Zauberer kennt sich besonders gut mit Felsen aus. Er erhält einen Bonus in Höhe von 4 Punkten auf alle Proben, die der Bestimmung und Verarbeitung von Stein und Metall, der Feststellung des Wertes von Metall oder Edelsteinen, der *Identifikation* von Wesen des Typus *Felswesen* und ähnlichem dienen. **Voraussetzung:** Meisterschaft Schmiedemeister

Objektzerstörer: Der Zauberer kennt die Schwachstellen unbeliebter Objekte. Er erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf den Schaden aller seiner Zauber, *Nahkampfangriffe* oder *Fernkampfangriffe*, wenn diese Schaden gegen ein Objekt anrichten.

Sturheit der Felsen: Die Überzeugungen des Zauberers sind mitunter so unbeweglich wie ein Felsen. Er erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf seinen *Geistigen Widerstand* und seine *Entschlossenheit*, wenn es gilt, sich gegen profane oder magische Versuche, ihn zu überreden, zu überzeugen oder von seiner Meinung abzubringen, zu wehren.

Schwelle 3

Fäuste aus Stahl: Die Fäuste des Zauberers werden, wann auch immer er dies wünscht, hart wie Stahl. Hierdurch kann er bewaffnete *Angriffe* im *Handgemenge* abwehren, richtet echten Schaden im Nahkampf an und kann Gegenstände mit bloßen

Händen beschädigen, als hätten seine Fäuste eine *Härte* von 7.

Voraussetzung: Meisterschaft Objektzerstörer

Felsverbundenheit: Solange der Zauberer sich auf steinernem Untergrund befindet, erhält er eine Schadensreduktion in Höhe von einem Punkt. **Voraussetzung:** Meisterschaft Erdverbundenheit

Himmelsfeind: Der Zauberer fühlt sich am Erdboden am wohlsten und weiß, wie er mit fliegenden Gegnern umzugehen hat. Er erhält keine Mali gegen Gegner mit dem Merkmal *Fliegend*, ebenso wie diese keine Boni gegen ihn erhalten. Dies gilt nur, solange der Zauberer selbst nicht fliegt.

Schwelle 4

Felsverwurzelung: Der Zauberer vermag sich in eine unverrückbare und unzerstörbare Steinstatue zu verwandeln. Hierfür muss er eine sofortige Reaktion von 3 Ticks aufwenden und einen Splitterpunkt ausgeben. Die Verwandlung erfolgt für 60 Ticks und kann vorzeitig abgebrochen werden. Der Zauberer nimmt seine Umgebung noch war, kann mit ihr aber nicht interagieren, jedoch auch nicht bewegt oder beschädigt werden.

Stählerne Stirn: Der Zauberer ist so hart zu beeinflussen wie das Element, das er nutzt. Die Zustände *Benommen* und *Erschöpft* sind für ihn stets um 3 Punkte verringert. **Voraussetzung:** Meisterschaft Sturheit der Felsen

Zauberliste

Grad	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
0	Felsschrift	Lässt Nachricht in Fels schreiben	116
0	Felswesen rufen 0	Ruft Felswesen	187
0	Härte	Erhöht Härte des Objekts	GRW 233
0	Stein	Erschafft einen Stein	GRW 246
1	Faust der Zerstörung	Verleiht mehr Schaden gegen Objekte in Handgemenge	125
1	Felsgeschoss	Verursacht Felsschaden	GRW 228
1	Felswesen rufen I	Ruft Felswesen	187
1	Gehärtete Haut	Gibt Bonus auf Verteidigung	127
1	Geschärfte Klinge	Verleiht Waffe Schadensbonus	129
1	Last	Macht Objekt schwerer	GRW 235
1	Schloss herbeirufen	Ruft magisches Schloss herbei	137
1	Standfest	Erschwert zurückdrängen und umwerfen	GRW 245
1	Stählerner Schild	Verstärkt einen Schild	Farukan 102
1	Steinfaust	Verleiht echten Schaden im Handgemenge	GRW 246
1	Stumpfe Waffe	Verleiht Waffe Merkmal Stumpf	140
1	Struktur schwächen	Senkt Härte/Haltbarkeit eines Objekts	140
1	Wand stärken	Verleiht Wand temporäre Haltbarkeit	144
2	Erde zu Schlamm	Verwandelt Erde in Schwieriges Gelände	GRW 225
2	Erschütterungssinn	Lässt Erschütterungen in Zone spüren	124
2	Erdstoß	Beschädigt Gebäude und wirft Wesen zu Boden	GRW 226
2	Felswesen rufen II	Ruft Felswesen	187
2	Flug stören	Lässt fliegende Wesen landen	126
2	Gegenstand fixieren	Macht Gegenstand schwer zu bewegen	127
2	Harter Fall	Erhöht Fallschaden	130
2	Rüstung stärken	Verleiht Rüstung Merkmal Wattiert	137
2	Schwere Waffe	Macht Waffe langsamer	138
2	Steinhaut	Erhöht VTD und Stärke	GRW 246
2	Steinwand	Erschafft Wand aus Fels	GRW 246
2	Umstoßender Pfeil	Geschoß wirft Ziel um	142

Grad	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
2	Unverrückbar	Lässt Ziel temporär nicht bewegen	143
3	Aura der Standhaftigkeit	Lässt Ziele schwerer bewegen	120
3	Elementarbann	Hebt Elementarkontroll-Zauber auf	124
3	Felsfesseln	Fesselt Ziel mit Felsen	125
3	Fels formen	Ermöglicht Verformung von Felsen	GRW 228
3	Felshände	Erschafft steinerne Klauen, die Gegner angreifen	GRW 228
3	Felsstachel	Felssäule richtet Schaden bei Ziel an	125
3	Felswesen rufen III	Ruft Felswesen	187
3	Magnetismus	Gibt Malus auf Kampf mit Metallgegenständen	GRW 238
3	Splitterschild	Erschafft schützende Steinsplitter	139
3	Stein zu Staub	Beschädigt Objekt	Ungebrochen 111
4	Felswesen rufen IV	Ruft Felswesen	187
4	Gesteinswelle	Steinwelle transportiert Zauberer	129
4	Stahlhaut	Erhöht VTD und SR	GRW 245
4	Steinhagel	Erschafft Wolke aus Geröll	139
4	Unzerstörbar	Macht Objekt unzerstörbar	GRW 249
4	Verfestigung	Macht Gelände fest	143
4	Versteinern	Verwandelt Ziel in Stein	GRW 250
4	Waffe zerschmettern	Demoliert Waffe	144
5	Erdbeben	Beschädigt Gebäude und wirft Wesen zu Boden	GRW 226
5	Felswesen rufen V	Ruft Felswesen	187
5	Felszerstörung	Beschädigt Gestein in Zone	GRW 228
5	Kometenschlag	Komet richtet Schaden in Zone an	133
5	Mondstahlhaut	Erhöht VTD und SR	134

Feuermagie (MUS + AUS)

„Vor dem Anbeginn der Zeit war schwarze Dunkelheit, und sie bestand aus Ewigkeit und Kälte. Sie umfasste alles. Da erschuf ein Funkenschlag ein Flämmlein, das zaghaft flackerte. Im Herzschlag der Äonen, dem es bedurfte und den es zugleich einfachte, gewann es an Festigkeit und Kraft. Dies war das Feuer der Schöpfung. Dies war der Anfang aller Dinge.“

—Dzhor, Varnu-Hohepriester aus der Sippe der Scharfrichter

Das Feuer ist unbestreitbar eine Urkraft des Kosmos. Die rohe Energie der Hitze und der Glut ist in der Lage, durch Vulkane oder rasende Waldbrände ganze Landstriche in Schutt und Asche zu legen und erzeugt dadurch überall gleichermaßen Angst und Ehrfurcht in allen staunenden Beobachtern. Andererseits ist das Feuer auch ein Quell des Lebens, sei es in Herd und Ofen oder ein Lagerfeuer, das eine Gruppe von Getreuen wärmt und wilde Bestien vertreibt. Und letztlich ist das Feuer auch die Kraft der gewaltsamen Veränderung – der Phönix muss brennen, um neu zu entstehen. Manche Gelehrte glauben, dass allein die Meisterschaft über das Feuer die vernunftbegabten Wesen über das Reich der Tiere erhebt, dem es ansonsten hilflos ausgeliefert wäre. Wer die Feuermagie beherrscht, der beherrscht die Fähigkeit, Leben zu erhalten und zu vernichten. Letztlich beherrscht er dadurch die ganze Welt.

Vom Wesen der Feuermagie

Wer sich der Feuermagie befleißigt, der tut dies meist mit brennendem Herzen und mit einem klaren Ziel vor den Augen. Komplexe Theorien zur Magieschule des Feuers sind selten, denn es scheint auf den ersten Blick klar, was die Feuermagie bewirken

kann und worin ihre Größe liegt, die sie über andere Spielarten der arkanen Künste erhebt. Feuermagie dient häufig der Ausübung oder Demonstration von Macht.

Feuer hat die Eigenart, sich zu verselbstständigen und sich auch dann noch auszubreiten, wenn der initiale Zauber bereits lange verklungen ist. Diese Möglichkeit zur Vervielfältigung des eigenen Zerstörungspotenzials, das die Feuermagie unter anderem von der präziseren Schule der Kampfmagie abhebt, stellt einen weiteren reizvollen Aspekt dar, dem mancher heißblütige Zau-berlehrling nur zu gerne erliegt.

Lebensfreundlichere Varianten der Feuermagie findet man hingegen in den endlosen Weiten des lorakischen Nordens. Dort stellt die Herrschaft über das Feuer eine Lebensversicherung dar, die nicht mit Gold aufzuwiegen ist. Aus diesem Grund sind manche Feuerzauberer im Stande, Orte und Lebensräume in Besitz zu nehmen, deren eisige Unwirtlichkeit anderen Kreaturen den zuverlässigen Tod bringt. Die Möglichkeiten, die sich aus diesem Vorteil ergeben, sind enorm. Man findet aus diesem Grund viel mehr Flammenmagier in Schnee und Eis, als man annehmen möchte.

Weniger spektakulär, doch nicht minder mächtig, ist die Fähigkeit des Feuers, Stoffe zu verändern, zu verformen und zu veredeln. Hilfreich ist dies vor allem in der Schmiedekunst und in der Alchemie, wo fähige Feuermagier Waffen, Rüstungen und Schmuck in höchster Qualität hervorbringen.



Wer lange in die Flammen blickt, so sagt man, der erkennt darin die Wahrheit. Daher nimmt es nicht wunder, dass vor allem in den tiefroten Schluchten der Flammen-senke die Feuerläufer den Mystizismus der Flammen zur höchsten Ausprägung gebracht haben.

Der göttliche *Varnu*, der lodernde Vernichter, der Zerstörer *Lurogoshs*, gilt ihnen als personifizierte Urkraft für die kosmische Gewalt des Feuers. Etliche Flammen-mystiker streben danach, „Feuer zu werden“ und trotzdem nicht zu ver-gehen – ein Traum, der auch den erfahrensten Feuerrufern anderer Länder nicht unbekannt ist.

Viele Kreaturen können zweifelsfrei der Feuermagie zugeordnet werden, unter anderem der *Feuerdjinn*, eine Wesenheit aus den feurigen Bereichen der Feenwelten, die bösartigen *Ifriten* und die mächtigen *Vulkanriesen*.

Kleine *Flammlinge*, *Rußlinge*, *Aschlinge* und verschiedene Arten von *Salamandern* besitzen ebenfalls eine Nähe zur Feuermagie. Die wahren Avatare der Feuermagie sind jedoch die mächtigen *Vulkandrachen*, die wie nichts anderes die Unaufhaltsamkeit und die Zerstörungskraft des Feuers verkörpern.



„Die lebende Bombarde“ genannt wird, ist eine Salonlöwin, die in gondalischen Marinekreisen für ihre respektlose Zunge und ihren Schneid viel Bewunderung erfährt. Es ist bezeugt, dass sie eigenhändig zwei Piratenschiffe versenkt hat, und sie hat große Pläne für die Zukunft.

Seltener sind Größen ihrer Kunst, die über einen langen Zeitraum ihre Position behaupten können. Von diesen Persönlichkeiten sind namentlich vor allem *Kamarduk der Grenzenlose* (Mensch, *954 LZ, charismatisch, eitel), *Samsalarion der Zürnende* (Mensch, *962 LZ, füllig, wortgewaltig) und *Shanila die Herrliche* (Mensch, *970 LZ, bezaubernd, leuchtend rote Pupillen)

Legenden der Feuermagie, die selbsternannten *Shahire der Flammen*. Sie leben in der demeranischen Hauptstadt Urakhale. Auch farukanische

Elementarrufer sind natürlich nicht minder berühmt, angefangen bei Ratsmitglied *Belduham Qiraj* (Mensch, *921 LZ, eitel, gemächlich), dem Vorsteher der *Feuerrufer*. Und auch einige Dschinne haben sich im farukanischen Diesseits niedergelassen, von denen *Furufez* aus Majahd sich auch für die Volksbelustigung beim jährlichen Lichterfest nicht zu schade ist. In der Flammensenke lebt *Dzhor*, ein Feuerläufer und Hohepriester Varnus von der Sippe der Scharfrichter. In den Momenten, in denen sein Gott ihm seine ganze Gunst schenkt, besitzt er die Gabe, alles Feuer mit seinem bloßen Willen zu lenken und zu formen und darüber hinaus zu erkennen, was sich am Grunde von Lavaseen und in den Tiefen der Vulkane wirklich befindet. Natürlich finden sich auch unter den Zwergenvölkern, die insgesamt für ihren Umgang mit Feuer und Fels berühmt sind, herausragende Flammenzauberer, häufig mit dem Hintergrund der Furbrom-Kirche. Berühmt ist etwa die furgandische Flammen-mystikerin *Kilda Flammenhaupt* (Zwergin, *812 LZ, feueroes Haar, asketische Züge), die mit Feuer bleibende Kunstwerke schafft.

Im Gegensatz dazu erwartet man unter den Schädelkorsaren eigentlich keine Spezialisten für Feuermagie – was ein tödlicher Fehler sein kann, wenn man auf Ratskapitän *Wu Shusong* (*951 LZ, klein gewachsen, funkelnd schwarze Augen) trifft.

In Selenia beschäftigen sich die Elementarmagier des *Vierten Hauses des Zirkels der Zinne* mit den Geheimnissen des Feuers, insbesondere am *Flammenhof* in der Nähe des Südfanger Glühbergs.

Die hier ausgebildeten Feuerzauberer geben ihr Wissen unter anderem auch an Pyromagier der kaiserlichen Armee weiter.

Das bekannteste Feuerwesen *Zhoujiangs* ist sicherlich *Zhongshi*, der Phönix des Kaiserhauses, der sich mit jedem Herrscherwechsel selbst verjüngt und derzeit über Prinzessin *Yi* wacht. Auf der anderen Seite steht mit General *Wus Feuerdrache* ein schrecklicher Kämpfer, der stets von Lavawesen begleitet ist. Neben den Chi-Kung-Meistern des Goldenen Phönix und der Drachenfaust sind es vor allem die *zhoujiangischen Alchemisten*, die eine Nähe zum Feuer – der treibenden Kraft ihrer Feuerwerke und des Schießpulvers – pflegen.

Religionen, die sich vornehmlich dem Feuer verschrieben haben, sind neben dem schon erwähnten *Varnu*-Kult der Flammensenke und dem zwergischen Hauptgott *Furbrom* (*Fyrbrom* bei den *Frynjord*) die *Adalu*-Anhänger in Mahaluu, die *Drachenfisch*-Verehrer in *Zhoujiang* und *Sadu* und die Diener des elementaren Titanen *Kar* auf den Stromlandinseln.

Stiebende Funken

Die eigenen Hände zu erwärmen (*Kleine Erwärmung*), mag zur gefälligen Temperierung eines bereits erkalten Tellers dienlich sein oder die Kälte in den Manteltaschen vertreiben. In einer Spielart, die die Energien des Feuers noch ein wenig stärker bündelt (*Feuerpunkt*), kann man die Hitze auf die Fingerspitze konzentrieren. Auch lernen Schüler der Flammen schnell, mit einem Blick auf die Flammenfarbe eines Feuers zu erkennen, ob dieses für bestimmte Schmiede- oder Alchemie-Prozesse eine ausreichende Hitze besitzt (*Blick des Schmieds*) – oder aber kurz in Feuer greifen und heiße Gegenstände ohne Probleme in der Hand halten zu können (*Fingerschutz*, siehe S. 116).

Fürsten der Flammen

Flammenmagier sind selten einmal Leisetreter und Heimlichtuer, stattdessen neigen sie zu Selbstbewusstsein und Stolz. Aus diesem Grund gibt es viele selbsternannte Großmeister der Flammenmagie, die sich gegenseitig bis auf den letzten Funken bekämpfen würden, lägen nicht ausgedehnte Ländereien zwischen ihnen. Ganz wie die Flammen, die sie verkörpern, lodern ihre Ansprüche und ihre Bedeutung ebenso rasch auf, wie sie wieder erlöschen, wenn sie eine Niederlage erleiden, die sie durch ihre Hybris oft selbst provozieren. Zu diesen Strohfeuern der feuermagischen Zunft zählen derzeit so illustre Gestalten wie der Termarker Freischärler *Mygg Ödbauer* (Gnom, *962 LZ, raubeinig, bärbeißig), der die *Rote Hand*, seine kleine Schar von handverlesenen Flammenmagieren, gegen die Orks ins Feld führt und für viel Furore sorgt. Leider ist er ein Dickschädel und lässt sich nicht in abgesprochene Vorgänge einbinden. *Vicana Fulmara* (Gnomin, *961 LZ, gestenreich, fesche Brandnarbe), die auch

Regeltechnische Ergänzungen

Schwerpunkte

Nach Zauber-Typus, vor allem *Beschwörung*, *Elementarkontrolle*, *Explosion*, *Feenwesen*, *Objekt* und *Schaden*

Neue Meisterschaften

Schwelle 1

Beeindruckende Flamme: Flammen, die der Zauberer mittels seiner Feuermagie erschafft oder auf herkömmlichem Wege entzündet, wirken größer, heißer und gefährlicher, als sie es eigentlich sind. Werden sie verwendet, um bei passenden sozialen Konflikten (Einschüchtern, Beeindrucken einer Menschenmenge) sowie bei passenden Darbietung-Proben zusätzlichen

Eindruck zu erzeugen, erhält der Zauberer einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf die entsprechenden Proben.

Feuerbeschwörer: Wenn der Zauberer mittels eines Feuerzaubers des Typus *Beschwörung* ein Wesen mit dem Merkmal *Beschwörbares Wesen* ruft, richtet dieses im Handgemenge immer *Feuerschaden* an. Außerdem erhält das Wesen einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf seinen *Schaden* im Nahkampf, seine *Verteidigung* und seinen *Geistigen Widerstand* sowie in Höhe von 2 Punkten auf seinen Angriffswert im Nahkampf.

Hitzeaura: Vom Zauberer gewirkte Feuerzauber erhöhen, sofern er dies wünscht, die *Hitzestufe* oder senken die *Kältestufe* in 3 m Umkreis um das Ziel um 1 Stufe. Bei kanalisierten Zaubern gilt dies, solange der Zauber anhält, ansonsten für 30 Ticks.

Leuchtfeuer: Die magischen Flammen des Zauberers brennen besonders hell. Flammen verursachende Feuerzauber des Zauberers erhöhen, sofern er dies wünscht, die *Lichtverhältnisse* für ihre Wirkungsdauer im Umkreis von 10 m um 1 Stufe.

Starke Explosion: Vom Zauber verursachte Explosionen sind besonders stark. Wenn der Zauberer einen Zauber des Typus *Explosion* erfolgreich wirkt, kann er 2 EG aufwenden und einen zusätzlichen Punkt Fokus *verzehren*. Wenn er dies tut, müssen alle



Wesen, die durch den entsprechenden Zauber Schaden erlitten haben, eine *Akrobatik-* oder *Athletik*-Probe gegen 15 zuzüglich der *Fertigkeitspunkte* des Zauberers in *Feuermagie* ablegen, um nicht umgeworfen zu werden und als *liegend* zu gelten.

Schwelle 2

Brennender Zorn: Der Zauberer kann seine Kenntnisse der *Feuermagie* nutzen, um seine Angriffe zerstörerischer zu machen. Er kann nach einem gelungenen *Angriff* der Schaden verursacht, eine *sofortige Reaktion* von 1 Tick Dauer durchführen und einen *kanalisierten Feuerzauber* abbrechen, um seinem *Angriff* zusätzlichen *Feuerschaden* in Höhe von 1 + Grad des abgebrochenen Zaubers hinzuzufügen. Dies ist pro *Angriff* nur einmal möglich.

Effiziente Flammen: Alle Feuerzauber des Typus *Schaden* kosten den Zauberer zwei *kanalisierte* oder *erschöpfte* Punkte Fokus weniger (min. (K)1).

Feuerfestigkeit: Der Körper des Zauberers fängt nur schwer Feuer. Jeglicher *Brand-schaden* sowie jeder Zustand *Brennend*, den der Zauberer erleidet, wird um eine Stufe reduziert. *Voraussetzung:* Meisterschaft Feuerresistenz I

Feurige Umgebung: Alle Feuerzauber des Typus *Elementarkontrolle* kosten den Zauberer 2 *kanalisierte* oder *erschöpfte* Punkte Fokus weniger (min. (K)1), sofern die *Hitzestufe* mindestens 1 beträgt.

Feuerstarter: Wenn ein Feuerzauber des Zauberers den Zustand *Brennend* verursacht, hält dieser weitere 15 Ticks an, sofern er einen Punkt Fokus *verzehrt*.

Herr über die Hitze: Der Zauberer ist in der Lage, seine Körpertemperatur zu regulieren. Er kann eine vorliegende *Hitzestufe* oder *Kältestufe* für sich selbst um bis zu 2 Stufen in eine von ihm gewünschte Richtung verschieben.

Schwelle 3

Feuersturm: Der Zauberer kann mittels einer *sofortigen Reaktion* von 3 Ticks Dauer einen seiner *kanalisierten Feuerzauber* abbrechen, um allen Wesen im Umkreis von 5 m so viele Punkte *Feuerschaden* zuzufügen, wie der doppelte Zaubergrad des Zaubers (mind. 1) beträgt. *Voraussetzung:* Meisterschaft Brennender Zorn

Bestehende Meisterschaften

Schwelle	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
1	Brandstifter	Gibt Boni, um Feuer zu entzünden	GRW 206
1	Feuerresistenz I	Macht resistent gegen Feuerschaden	GRW 206
1	Flammenherz	Erhöht Schaden von Feuerzaubern	GRW 206
2	Feuermeisterschaft	Gibt Boni auf Feuerzauber gegen KW/VTD	GRW 207
2	Feuerresistenz II	Macht resistent gegen Feuerschaden	GRW 207
2	Herr der Feiergeister	Gibt Boni auf Rufen von/Umgang mit Feuerwesen	GRW 207
3	Feuerresistenz III	Macht resistent gegen Feuerschaden	GRW 207
3	Inferno	Lässt Feuerzauber Schadensreduktion ignorieren	GRW 207

Herr der Hitze: Dem Zauberer vermag Hitze kaum etwas anzuhaben. Er ist immun gegen die Auswirkungen von *Hitzestufen*.
Voraussetzung: Meisterschaft Feuerresistenz I

Kauterisieren: Der Zauber ist in der Lage, mittels seiner Schaden verursachenden Feuermagie Wunden heilsam auszubrennen. Er kann einen gegen einen *Widerstand* gerichteten *Feuerzauber* des Typus *Schaden* auf ein freiwilliges Ziel mit einem Bonus in Höhe von 6 Punkten wirken, um einen etwaigen Zustand *Blutend* zu beenden, sofern dieser nicht mit dem Zustand *Siechtum* verbunden ist. Der Zauber richtet keinen Schaden an, sondern

heilt sogar halb so viele Lebenspunkte, wie er eigentlich verursacht hätte. Dies ist pro Person und Tag nur einmal möglich.

Schwelle 4

Nährende Flammen: Der Zauberer nährt sich von Flammen, statt von ihnen verzehrt zu werden. Er ist immun gegen *Feuerschaden* und erhält sogar Lebenspunkte in Höhe eines Viertels des eigentlich angerichteten Schadens zurück (bis zu einem Maximum von 10 Punkten pro Tag). **Voraussetzung:** Meisterschaft Feuerresistenz III

Zauberliste

Grad	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
0	Feuerwesen rufen 0	Ruft Feuerwesen	187
0	Fingerschutz	Lässt heiße Objekte berühren	116
0	Flamme	Erschafft Flamme	GRW 229
0	Wärme	Senkt Kältestufe / erhöht Hitzestufe	GRW 251
1	Asche zu Asche	Lässt Leiche einäscheren	118
1	Brandbeschleuniger	Erhöht Zustand Brennend	122
1	Entzünden	Setzt Objekte in Brand	GRW 226
1	Feuerwesen rufen I	Ruft Feuerwesen	187
1	Flammenstrahl	Verursacht Feuerschaden	GRW 229
1	Flammende Waffe	Verleiht Waffe Feuerschaden	GRW 229
1	Flammenhand	Verleiht echten Feuerschaden im Handgemenge	GRW 229
1	Gegenstand erhitzten	Erhitzt Gegenstand	128
1	Hitze kontrollieren	Gibt Boni auf Alchemie/Handwerk	131
1	Lichtquelle stärken	Stärkt Lichtquelle	134
1	Pfeil aus Feuer	Geschoss verleiht Zustand Brennend	135
1	Schutz vor Feuer	Verleiht SR gegen Feuerschaden	GRW 244
2	Brandmilderung	Senkt Zustand Brennend	122
2	Feuerfesseln	Fesselt Ziel mit Flammen	125
2	Feuerwesen rufen II	Ruft Feuerwesen	187
2	Flammenherrschaft	Ermöglicht Kontrolle von Feuer	GRW 229
2	Gefährliche Flammen	Macht Tieren Angst vor Lichtquellen	127
2	Kometenwurf	Wurfwaffe verursacht Explosion	GRW 234
2	Aura der Leuchtverstärkung	Stärkt Lichtquellen	119
2	Metall erhitzten	Metallgegenstand wird erhitzt	GRW 238
2	Wunde ausbrennen	Beendet Zustand Blutend	145
3	Aura der Wärme	Senkt Kältestufe / erhöht Hitzestufe in Zone	GRW 223
3	Blendende Flammen	Verleiht Zielen Zustand Geblendet	122
3	Elementarbann	Hebt Elementarkontroll-Zauber auf	124
3	Feuerwesen rufen III	Ruft Feuerwesen	187
3	Flammenkegel	Kegel verursacht Feuerschaden	GRW 229
3	Flammenschild	Erschafft lodernde Schutzkuppel	GRW 229
3	Lichtquelle verzehren	Lässt Lichtquelle explodieren	134
3	Schmiedekunst verbessern	Verbessert Schmiedekunst	MSK 89
3	Weißglühende Hand	Berührung lässt Gegenstände entflammen	144
4	Feuerball	Verursacht Explosion	GRW 228
4	Feuerfest	Macht immun gegen Feuerschaden	125
4	Feuerregen	Erzeugt Wolke aus Flammen	126
4	Feuerwesen rufen IV	Ruft Feuerwesen	187
4	Flammenwand	Erschafft Wand aus Feuer	GRW 229
4	Heiß wie Lava	Macht Boden heiß für Lebewesen	131
4	Umgebung erhitzten	Erhöht Hitzestufe	GRW 248
5	Einäsichern	Verursacht starken Feuerschaden	GRW 225
5	Eins mit dem Feuer	Verwandelt in ein Feuerwesen	GRW 225
5	Explosiver Pfeil	Geschoss verursacht Explosion	124
5	Feuerwesen rufen V	Ruft Feuerwesen	187
5	Kometenschlag	Komet richtet Schaden in Zone an	133

Heilungsmagie (MUS + AUS)

„Jemanden zu verletzen ist nicht schwer. Die wahre Kunst aber besteht darin, Wunden schnell wieder zu schließen, Seuchen auf magischem Weg zu heilen und selbst Vergiftungen mit einer Handbewegung zu kurieren.“

— Gilwar aus Wesantias Schar, Priester der Kirche des Vollmonds

Unter allen bekannten Magieschulen ist bei der lorakischen Bevölkerung wohl kaum eine so angesehen wie die Schule der Heilungsmagie. Denn jeder kommt wahrscheinlich früher oder später einmal in eine Situation, in der er sich glücklich schätzen kann, wenn jemand zur Stelle ist, der ihm zauberkräftige Heilung zuteilwerden lässt.

Egal ob es sich nun um unangenehme Verletzungen handelt, die man sich bei der Arbeit auf dem Feld oder in der Werkstatt zugezogen hat, Krankheiten, die ganze Siedlungen bedrohen können, oder Gifte, die das Opfer heimtückisch dahinsiechen lassen. Auch Blutungen können auf magische Weise gestillt, Schmerzen abgeschwächt und Erschöpfungszustände beseitigt werden. Priester oder andere Zauberkundige auf der Durchreise, die der Heilungsmagie mächtig sind, werden aus diesem Grund im Normalfall in jedem Dorf und in jeder Stadt mit offenen Armen empfangen.

Vom Wesen der Heilungsmagie

Zauberei wird immer wieder auch dafür verwendet, um mithilfe der magischen Energien, die Lorakis durchströmen, destruktive Kräfte zu entfesseln, sprich: Muster aufzulösen oder den Fluss magischer Energien zu blockieren und damit potenziellen Gegnern Verletzungen und Schmerzen zuzufügen. Die Kunst der Heilungszauberei hingegen vermag es, die Kräfte des Lebens wieder in die richtigen Bahnen zu lenken, eine dynamische Ordnung wiederherzustellen und dadurch angerichteten Schaden auf magischem Wege rasch und möglichst schmerzfrei wieder zu beseitigen.

Viele Kenner der Heilungsmagie sehen diese nüchtern als effektives Werkzeug, das ihrem Anwender hilft, anderen zu helfen und sie medizinisch zu versorgen. Während profane Heilkunde

sicherlich ähnlich angesehen ist und eine wichtige Rolle im täglichen Leben der Lorakier spielt, wirkt Heilungsmagie in vielen Bereichen einfach effizienter und vor allem schneller. Wer möchte schon gerne über Tage oder Wochen hinweg ans Bett gefesselt einer größeren Wunde beim Verheilen zusehen, seien sie noch so gut genäht und versorgt? Oder mag mit eitrigen Pusteln, hohem Fieber und Gliederschmerzen eine langwierige Krankheit auskurieren? Wer es sich leisten kann oder über die richtigen Kontakte verfügt, der wählt daher den schnelleren Weg der magischen Regenerierung. Nur wenige Wesen der Wildnis sind eindeutig der Heilungsmagie zugeordnet, aber viele Kreaturen bedienen sich ihrer und sind zum Teil wahre Meister in der Beherrschung heilkräftiger Zauberei – von den schildkrötenähnlichen *Kappa* über prachtvolle *Simurgh* und geheimnisvolle *Selkies* bis hin zu den eher unbekannten *Schneefrauen* oder den meist abgelegenen hausenden *Waldtrollen*. Auch Götterdiener von Gottheiten, denen der Aspekt Heilung zugeschrieben wird, besitzen oft eine starke Affinität zur entsprechenden Magie.

Heilende Hände

Unter den Zauberern Dragoreas stechen neben den Priestern heilungaffiner Gottheiten – für die unzähligen Kulte sei hier nur *Fleadyne* stellvertretend genannt – unter anderem die Magier des *Zweiten Hauses des Zirkels der Zinne* hervor, das auch Haus des Körpers genannt wird. Durch seine arkanen Forschungen der Anatomie und körperlichen Defekte hat sich in letzter Zeit ein gewisser *Gerion Perwurz* (Mensch, *959 LZ, etwas geschwätziger und besserwisserisch) besonders hervorgetan, dessen unkonventionelle Thesen selbst in Sarnburg und jenseits der Grenzen des Kaiserreichs bei angesehenen Heilmagiern bereits in aller Munde sind. Vielleicht nicht der herausragendste, sicher aber der bekannteste dragoreische Heilmagier ist der selenische Hofmagus *Ylvander Aldoran* (Alb, *780 LZ, strenge Züge, unnahbar), der sich in den letzten Jahren jedoch etwas aus der Öffentlichkeit zurückgezogen hat.

Daneben gibt es selbstverständlich landauf, landab zauberkräftige Feldschere und Wundärzte, gelehrte Anatomen und Hebammen, reisende Medici und magische Quacksalber sowie unzählige meist gut organisierte Heilerorden. Hier wären beispielsweise die in Arwingen angesiedelten *Brüder und Schwestern der Helfenden Hand* zu nennen, die neben der profanen Heilkunst auch in der magischen Heilung bewandert sind. Eines ihrer sagenumwobensten Mitglieder ist sicherlich *Isynthia Grauenwald* (Mensch, *949 LZ, besonnen, ungründlicher Blick), eine Dienerin der *Fleadyne*, die Berichten zufolge immer wieder an den unterschiedlichsten Orten der Markgrafschaft auftaucht und dann wieder genau so plötzlich verschwindet. Meist erzählen Reisende, die von Wegelagerern überfallen, von unerwarteten Krankheiten befallen, von wilden Tieren angegriffen oder auf sonstige Weise Schaden an Leib und Leben genommen haben von ihr. *Isynthia* soll dabei wie aus dem Nichts auftauchen, Verletzten und Leidenden kompetent helfen und danach genauso schnell wieder in einem unbeachteten Moment verschwinden.

Trösten, Pusten, Heilmagie

In nur wenigen anderen Magieschulen ist Alltagsmagie so stark ausgeprägt wie in der Heilungsmagie. Zahlreiche Eltern kennen kleine, über die Generationen weitergegebene Zaubersprüche, um ein aufgeschürftes Knie schnell verkrusten zu lassen oder einfachen Wehwehchen schnell Linderung zu verschaffen (*Linderung*). Aber auch das magische Erwecken einer bewusstlosen Person (*Erwecken*, siehe S. 116), die kurzfristige Wiederherstellung der Sehschärfe alter, trüber Augen (*Sehschärfe wiederherstellen*) oder das Beheben von Trübsal (*Schwermut unterdrücken*, siehe S. 116) sind mit minimalem magischen Aufwand möglich. Dies und noch viel mehr vermögen selbst einfache Bauern, Handwerker und Dorfpriester ohne langwierige Studien der Magie, und so ist es nicht weiter verwunderlich, dass es in fast jeder Siedlung jemanden gibt, der zumindest eine gewisse magische Erstversorgung leisten kann.

Bei den Dämmeralben findet man die hoch angesehenen *Dela-rain*, die sich besonders durch ihre Kräuterkunde und mannigfältigen Besänftigungsmethoden von Tieren einen Namen gemacht haben. So soll sich *Cuo Anai* (Alb, *488 LZ, lange schlohweiße Haare, anmutiger Gang), eine alterslose Andarai, einmal ganz allein einem an der Flanke verletzten, wilden Schattenpanther gestellt haben, der sich in eine Ansiedelung der Dämmeralben verirrt hatte. Durch ihre magischen Fähigkeiten konnte sie die Bestie schnell beruhigen und ihre Wunden versorgen, woraufhin der Schattenpanther, ohne bei der ansässigen Schar Schaden anzurichten, wieder in den Urwaldern verschwand. Ein Unterfangen, das für die meisten Lorakier wohl den sicheren Tod gebracht hätte.

Am Rande der Verheerten Lande kann man die *Lebenswächter* des Wächterbundes antreffen, die sich neben der Heilungsmagie auch dem Studium von der Finsternis berührter Lebewesen widmen. Tollkühne Abenteurer und furchtlose Glücksritter können in der Nähe von Burg Zwifels auf *Grimhold den Seufzer* (Gnom, *834 LZ, drahtig, bohrender Blick) treffen, der regelmäßig an Patrouillen teilnimmt und oftmals tief in das ehemalige Kernland der Drachlinge vordringt. Fast so, als suche er etwas oder jemand Bestimmtes.

Die Tarr der Surmakar schließlich kennen sogenannte *Geistheiler* in ihren Reihen, die sich neben der Heilkunde auch mit dem Schutz vor bösen Geistern beschäftigen. Hier gilt *Chandrra vom Rudel der Silberkrallen* (Vargin, *977 LZ, großgewachsen, regelmäßig zuckende Ohren) als eine der fähigsten unter ihren Heilerbrüdern und -schwestern. Sie dürfte über kurz oder lang wohl die alte Wüstenvargin *Araka* (Vargin, *953 LZ, ruppig, missstrauisch) als oberste Geistheilerin der Silberkrallen ablösen. Noch weiter im Süden findet man mit *Tan-Pata* (Mensch, *922 LZ, stechender Blick) einen Hochschamanen der Piriwatu, dem wahre Wunderkräfte nachgesagt werden, unter anderem, dass er seinen eigenen Alterungsprozess gestoppt habe. Der Weltschlange Zarusz dagegen folgt *Anil der Schakal* (Alb, *888 LZ, besonnen, charismatisch), der scheinbar ziellos durch Gulong und die umliegenden Lande reist und angeblich schon mehr als ein Dutzend Sterbende zurück ins Leben geholt hat.

Vielleicht als letzte Besonderheit sei der **Orden der heilenden Hände** erwähnt, ein Bund von Anatomen, der Heiler jeder Couleur unter seine Fittiche nimmt – um den erhabenen Bewohnern Esmosas ein möglichst langes Unleben zu garantieren.

Regeltechnische Ergänzungen

Schwerpunkte

Nach Zauber-Typus, vor allem *Gift*, *Körper stärken*, *Leben* und *Regeneration*

Neue Meisterschaften

Schwelle 1



Heilungseffizienz: Der Zauberer kann bei direkt Lebenspunkte wiederherstellenden *Heilungszaubern* des Typus *Leben* einen weiteren Punkt Fokus *erschöpfen*, um dreimal so viele Lebenspunkte zusätzlich zu heilen, wie der um eins reduzierte Zaubergrad beträgt.

Seuchenresistenz: Der *Körperliche Widerstand* des Zauberers gilt beim *Infektionswurf* durch Krankheiten als um 4 Punkte erhöht.

Lebensblüte: Der Zauberer kann als *sofortige Reaktion* von 3 Ticks Dauer einen Punkt Fokus erschöpfen, um einen seiner *kanalisierten Zauber*, welcher *temporäre Lebenspunkte* verleiht, zu beenden und dadurch die vorhandenen *temporären Lebenspunkte* auf dem Ziel des Zaubers zu verdoppeln. Nach 30 Ticks endet diese Wirkung.

Notlinderung: Alle Heilungszauber, die Zustände heilen oder unterdrücken, kosten den Zauberer einen *verzehrten Punkt Fokus* weniger (min. (K)1).

Zeichen des Lebens: Der Zauberer kann auf einem freiwilligen Ziel magische Zeichen des Lebens anbringen, was 5 Minuten Zeit benötigt. Für einen Tag kann der

Zauberer *Heilzauber* mit der Reichweite *Berührung* oder *Zauberer* auf das Ziel mit einer Reichweite von 10 m wirken. Für entsprechende Zauber kann er auch EG gemäß den üblichen Regeln nutzen, um die Reichweite zu erhöhen. **Voraussetzung:** Hand des Zauberers in Heilungsmagie

Schwelle 2

Anatomisches Spezialwissen: Das Wissen des Zauberers im Bereich der Heilungsmagie verleiht ihm einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf sämtliche *Heilkunde-Proben*.

Magische Giftimmunität: Der Zauberer ist widerstandsfähig gegen schwache Gifte. Er ist immun gegen Gifte bis Grad 2.

Mehrfachheilung: Der Zauberer kann bei sofortig wirkenden *Heilungszaubern* des Typus *Leben* diese auf bis zu WIL Gefährten ausdehnen, indem er pro weiterer Person zusätzliche Fokuspunkte in Höhe der Zauberkosten *erschöpft* und gegebenenfalls *verzehrt*.

Bestehende Meisterschaften

Schwelle	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
1	Entgiftung	Schwächt Gift ab	GRW 207
1	Kosmetische Thaumaturgie	Lässt Blessuren verschwinden	GRW 207
2	Arkane Diagnose	Gibt bei Diagnose Bonus auf Heilung	GRW 207
2	Heilsamer Glaube	Lässt durch Glaube Heilzauber verstärken	Götter 140
2	Heilung fördern	Lässt in Ruhephase mehr heilen	GRW 207
3	Gesunder Körper in gesundem Geist	Lässt besser regenerieren	GRW 207

Schwelle 3

Gespür des Lebens: Der Zauberer kann mittels einer *sofortigen Reaktion* von 3 Tick Dauer in einem Radius von MYS Metern erkennen, wenn ein Lebewesen die Zustände *Krank*, *Verwundet* oder *Sterbend* besitzt, sowie an einer Vergiftung leidet. Auch die *Gesundheitsstufe*, in der sich die jeweiligen Wesen befinden, ist ihm intuitiv bewusst. Was die Ursache der Zustände ist, an welcher Krankheit oder an welchem Gift jemand leidet oder welche exakte Zustandsstufe die Wesen haben, kann er ohne genauere Untersuchung mittels *Heilkunde* jedoch nicht feststellen.

Heilende Hände: Verwendet der Zauberer einen *Heilungzauber* des Typus *Leben*, kann er 3 zusätzliche Fokuspunkte *erschöpfen*, um beim Ziel des Zaubers bis zu so viele Stufen der Zustände *Benommen*, *Erschöpft*, *Verwundet* oder *Blutend* für 60 Ticks zu unterdrücken, wie der Zaubergrad des Zaubers beträgt. Nach Ablauf der 60 Ticks wirkt der Zustand so weiter, als wäre er nie unterbrochen worden.

Schwelle 4

Phönix aus der Asche: Der Zauberer (bei dem es sich um einen Splitterträger handeln muss) vermag es, den Tod einmalig in seine Schranken zu weisen. Er kann einen Splitterpunkt dauerhaft ausgeben (dieser kann nicht mehr zurückgerlangt werden), um eine Person, die innerhalb derselben Szene (üblicherweise wenige Stunden) gestorben ist, wieder zum Leben zu erwecken. Dies kann er auch im Moment seines Todes für sich selbst nutzen. Die wiederbelebte Person ist anschließend komplett regeneriert, unterliegt keinen Zuständen mehr, hat aber auch keine Zauber mehr kanalisiert. Diese Meisterschaft kann für jede Person nur einmalig genutzt werden. Sofern der Nutznießer dieser Meisterschaft ein Splitterträger ist, kann der Splitterpunkt auch von ihm selbst dauerhaft ausgegeben werden.

Stabile Heilzauberei: Der Zauberer kann sich als *sofortige Reaktion* von 2 Ticks Dauer entscheiden, für einen *kanalisierten Heilungzauber* (bis maximal *Zaubergrad 4*) 2 zusätzliche Punkte Fokus zu *kanalisieren*. Dafür bricht dieser Zauber nicht ab, wenn das durch Bewusstseinsverlust des Zauberers oder als Reaktion auf das Überschreiten von *Gesundheitsstufen* eigentlich passie-

ren würde. Allerdings kann er Fokuspunkte, die auf diese Weise aufgewendet wurden, solange nicht regenerieren, bis er sich entscheidet, den Zauber zu beenden. Stirbt der Zauberer, endet der Zauber augenblicklich.

Optionalregel: Begrenzung von Heilmagie

Ein sehr guter magischer Heiler hat das Potential, nicht nur einzelne Abenteurer von der Schwelle des Todes zu holen, sondern auch ganze Gruppen von Verletzten innerhalb weniger Stunden zusammenzuflicken und sich erholen zu lassen, sodass kaum noch eine Spur der erlittenen Strapazen zu sehen ist.

Wenn sie in Ihrem Spiel einen größeren Wert auf den langsamen Ressourcenverlust in einem gefährlichen Dschungel oder ausgedehnten Verlies legen oder das Bedrohungsniveau durch die Umwelt permanent hoch halten wollen, können Sie die Nutzbarkeit von Heilmagie, ähnlich der von Alchemie (siehe *Splittermond: Die Regeln*, S.144), beschränken.

Bei Verwendung dieser Optionalregel kann der Körper des Abenteurers nur so oft verlorene Lebenspunkte mittels Zauberei zurückhalten, wie seine *Lebenspunkte* betragen. Die Menge des jeweils geheilten Schadens ist hier (ähnlich wie bei Heiltränken) nicht entscheidend, nur die Anzahl der Zaubervorgänge. Betroffen sind dabei nur Zaubersprüche, die normale Lebenspunkte regenerieren, nicht aber solche, die *Betäubungsschaden* heilen oder *temporäre Lebenspunkte* verleihen. Die Begrenzung wird erst nach einer *Ruhephase* wieder zurückgesetzt, erst danach kann der Betroffene erneut von heilsamen Zaubersprüchen profitieren (Cederion mit seinen 9 *Lebenspunkten* könnte also neunmal mittels Magie geheilt werden, bevor er eine *Ruhephase* einlegen muss).

Zauberliste

Grad	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
0	Ausdauer stärken	Vermindert Überanstrengung	GRW 224
0	Erfrischung	Unterdrückt Erschöpfung	GRW 227
0	Erwecken	Weckt Ziel auf	116
0	Schutz vor Krankheiten	Schützt vor Ansteckung	138
0	Schwermut unterdrücken	Unterdrückt Zustand Schwermut	116
1	Auffrischung	Heilt Betäubungsschaden	119
1	Beruhigung	Unterdrückt Zustände Angsterfüllt/Rasend	121
1	Brandmilderung	Senkt Zustand Brennend	122
1	Geh noch nicht	Hält Sterbende am Leben	GRW 231
1	Genesung unterstützen	Hilft bei Krankheitsheilung	129
1	Gift erkennen	Lässt Gifte identifizieren	GRW 232
1	Gift verdünnen	Lässt Gift langsamer wirken	129
1	Lebenskraft stärken	Verschafft temporäre Lebenspunkte	GRW 235
1	Lebenssamen	Gibt Lebenspunkte situativ zurück	133
1	Selbstheilung	Heilt eigenen Körper	GRW 244
1	Temporärer Schild	Gibt kurzzeitig temporäre Lebenspunkte	140
1	Todesgespür	Lässt Position Sterbender spüren	141
1	Wacher Geist	Unterdrückt Zustand Benommen	144
1	Wachstum	Lässt Pflanze wachsen	GRW 250

Grad	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
2	Aura der Nachtruhe	Hilft bei natürlicher Regeneration	120
2	Blutung stoppen	Beendet Zustand Blutend	122
2	Erholung	Heilt Betäubungsschaden	124
2	Heilungsblick	Gibt Bonus auf Heilkunde	131
2	Heilung stärken	Erhöht Regeneration von Schaden	GRW 233
2	Heilung stören	Gibt Mali auf Heilungsversuche	131
2	Leichte Heilung	Heilt einige Lebenspunkte an Ziel	GRW 235
2	Reinigung	Unterdrückt Gifte und Krankheiten	136
2	Reparatur	Repariert Objekt	GRW 240
2	Schmerzen widerstehen	Senkt Wundabzüge	GRW 243
2	Schutz vor Gift	Gibt Bonus auf KW gegen Gifte	GRW 244
2	Verfall stoppen	Stoppt Verfall von Objekten	143
3	Aura der Reparatur	Repariert Objekte in Zone	120
3	Geist über Körper	Lässt körperliches Gebrechen ignorieren	128
3	Giftbann	Hebt Giftwirkungen auf	GRW 232
3	Heilsamer Regen	Regen heilt Lebenspunkte in Zonen	131
3	Heilung	Heilt viele Lebenspunkte an Ziel	GRW 233
3	Lebensband	Überträgt Schaden auf anderes Wesen	GRW 235
4	Aura der Lebenskraft	Verschafft temporäre Lebenspunkte in Zone	GRW 223
4	Aura des Lebensbandes	Überträgt Schaden zwischen mehreren Wesen	121
4	Giftimmunität	Macht immun gegen Gifte	129
4	Letztes Aufbüumen	Lässt Todgeweihte teilweise regenerieren	133
4	Schmerzen ignorieren	Senkt Wundabzüge stark	GRW 243
4	Wiederherstellung	Heilt komplett und hebt Zustände auf	GRW 252
5	Aura der Schmerzlosigkeit	Ignoriert Wundabzüge in Zone	GRW 223
5	Regeneration	Verschafft schnelle Regeneration von Schaden	GRW 240
5	Wiederbelebung	Belebt gerade gestorbenes Wesen wieder	145

Temporäre Lebenspunkte

Temporäre Lebenspunkte sind zusätzliche Lebenspunkte, die primär durch Zauber erlangt werden können. An dieser Stelle finden Sie einige Angaben, die für alle Fälle gelten, in denen *temporäre Lebenspunkte* verliehen werden (diese Angaben gelten dabei auch für die Zauber *Aura der Lebenskraft* sowie *Lebenskraft stärken* aus *Splittermond: Die Regeln* S. 223 und 235).

- ⌚ *Temporäre Lebenspunkte* zählen als einzelne Lebenspunkte, sie sind nicht einmal pro *Gesundheitsstufe* vorhanden.
- ⌚ *Temporäre Lebenspunkte* werden im Fall von erlittenem Schaden immer zuerst verbraucht.
- ⌚ Dabei werden, sofern *temporäre Lebenspunkte* aus mehreren Quellen vorliegen, immer zunächst diejenigen mit der kürzesten Wirkungsdauer zuerst abgezogen.
- ⌚ Es ist möglich, durch *temporäre Lebenspunkte* über einen Vorrat an Lebenspunkten zu verfügen, der über das natürliche Maximum hinausgeht.
- ⌚ Die Regeln zu maximalen Boni auf abgeleitete Werte gelten für *temporäre Lebenspunkte* nie.
- ⌚ Sollte jemand, der *temporäre Lebenspunkte* erhält, bereits vor Wirken des Zaubers Schaden erlitten haben, gelten weiter seine aktuellen *Wundabzüge*.
- ⌚ Kanalisierte Zaubер, die *temporäre Lebenspunkte* verleihen, enden automatisch, sobald der letzte *temporäre Lebenspunkt* verloren wurde.



Illusionsmagie (MUS + AUS)

„Die Welt ist voll von Trugbildern und Sinnestäuschungen. Wer weiß schon, was wirklich ist und was nicht? Die Leute sehen, was sie sehen wollen... oder was ich will, dass sie sehen.“

— Farin Lukulus, fahrender Illusionist

Anders als viele andere Magieschulen verändert die Illusionsmagie zumeist nicht das Geflecht der Realität selbst, sondern legt lediglich einen Schleier aus irreführenden Bildern, Geräuschen oder anderen Sinnestäuschungen über das, was tatsächlich ist, um unaufmerksame Beobachter zu täuschen oder zu verwirren. Doch auch zur bloßen Erheiterung und Zerstreuung dient die Kunst der Illusion. So findet man Illusionisten auf so gut wie jedem Jahrmarkt der größeren Städte, und so mancher Zauberer kann sich zumindest eine warme Mahlzeit und einen Krug Bier erhoffen, wenn es ihm gelingt, im Schankraum einer Taverne die Gäste zum Staunen und Bleiben zu animieren.

Vom Wesen der Illusionsmagie

Die Gelehrten der arkanen Zünfte sind sich bis heute nicht vollends einig, was magische Illusionen in ihrem Kern tatsächlich sind. Es ist nicht abschließend geklärt, ob nicht weit mehr flüchtige Zaubereffekte und temporäre Manipulationen der magischen Ströme der Illusionszauberei zugerechnet werden sollten oder ob umgekehrt viele Illusionen nicht eher als Wind- oder Lichtzauberei anzusehen sind. Auch was die wahre Essenz und die wahrnehmbare Gestalt ganzer Feenwelten und deren Bewohner betrifft, ist immer wieder Auslöser für verbissen geführte Diskussionen. Wo Wahrheit und Realität ein hohes Ansehen genießen, etwa in Farukan, wird die professionelle Illusionsmagie generell eher kritisch beäugt und in erster Linie von Unterhaltern eingesetzt (die wiederum als solche zu einem Ruhm gelangen können).

Unbestritten jedoch ist, dass die Illusionsmagie zu den weiter verbreiteten Magieschulen gehört, da ihre Anwendungsbiete mannigfaltig sind und sie – geschickt angewendet – in so mancher schwierigen oder gar gefährlichen Situation von genauso großem Nutzen sein kann wie eine „echte“ Veränderung der Realität. Viele Gauner wissen sie einzusetzen, um ihre Opfer übers Ohr zu hauen oder eine Ablenkung zu erzeugen und sich unbemerkt davonstehlen zu können. Und auch die erschöpfte Amme ist froh, wenn sie einen kleinen Illusionsspruch kennt, der die quengelnden Kinder für ein paar Momente innehalten und staunen lässt. So mancher Rosstäscher und bildende Künstler hilft vor dem Verkauf mit Illusionen ein wenig nach, um sein Produkt im bestmöglichen Licht erscheinen zu lassen.

Dabei sollte man sich jedoch auch die Grenzen dieser Magieschule bewusst machen: Magische Illusionen sind keine direkt den Geist des Ziels betreffende Effekte und können auch keine Materie erschaffen, sondern lediglich die Sinne von Wesen täuschen. Wird eine Illusion als solche enttarnt (z. B. weil etwas in sie hineinragt oder sie sich in anderer Weise nicht so verhält, wie sie das in der Realität tun würde), bleibt sie jedoch nach wie vor bestehen. Eine passende – nicht ganz einfach zu erzeugende – optische Illusion kann auch einen einfachen leuchtenden, durchscheinenden oder reflektierenden Gegenstand erzeugen, der sich für das Auge z.B. wie ein echtes Fenster oder ein Spiegel ausnimmt. Mit letzterem können auch Leuchtsignale gegeben werden, jedoch ist es nicht möglich, mit reflektiertem Sonnenlicht

ein Feuer zu entzünden oder andere Effekte hervorzurufen, die nicht unmittelbar die Sinne von Lebewesen betreffen. Warum letzteres sich so verhält, ist der magischen Forschung weiterhin ein Rätsel.

Zudem kann ein Zauber wie etwa *Panoptikum* im Grunde nichts entfernen, was tatsächlich vorhanden ist. Es ist jedoch möglich, beispielsweise mit einem ausreichend großen *Panoptikum* eine Sinnestäuschung zu erzeugen, welche statt einer Schlucht, über die eine Brücke führt, eine Schlucht ohne Brücke zeigt. Etwaige bestehende Geräusche oder Gerüche können hierbei lediglich überdeckt, aber nicht entfernt werden. Um effektiv zu sein, muss ein per *Geräuschhexerei* erzeugtes Bellen somit lauter sein, als es das Aufbrechen des Türschlosses in Wirklichkeit ist, und ein mittels *Geruch* erzeugter Parfumduft muss stärker sein als der Duft des frischen Brotes, den man verbergen möchte.

Denkt man an Kreaturen, die der Illusion zugeordnet werden, so kommen einem sofort die vielfältigen Feenwesen in den Sinn, die immer wieder von den Anderswelten aus übertraten und im Diesseits für Verwirrung sorgen. So bedienen sich *Düsterfeen* ihrer Illusionsmagie, um sterbliche Sklaven einzufangen und zu verschleppen. Die heimtückischen und hinterlistigen *Hobgoblins* sowie die vor allem in Farukan gefürchteten *Rakshazas* benutzen neben ihrem Glimmer ebenfalls gern Illusionen, um sich selbst zu maskieren und sich unerkannt ihren Opfern zu nähern. Aber auch die anmutigen *Gefiederten Schlangen* sind wahre Meister der Illusionen, genau wie die bösartigen, gestaltwandelnden *Ifrite* und die rotgoldene brennenden *Großen Phönixe*. In Zhouang gefürchtet werden hingegen die *Guishengui*, rachsüchtige Geisterwesen, die erst Besitz von Ahnengeistern ergreifen, um dann deren lebende Verwandte zu täuschen und in die Irre zu führen.

Kleines Blendwerk

Im Alltag der Lorakier werden magische Illusionen vor allem zur Belustigung, zur Zerstreuung und zum Zeitvertreib eingesetzt. So freut sich klein und groß, wenn fahrende Schausteller mit ihren bunten Wagentrossen in die Stadt kommen und allerlei Zaubertricks (*Zauberschminke*, siehe S. 116) und optische Täuschungen (*Wirres Farbenspiel*) im Gepäck haben. Taschenspieler narren die Sinne anderer oft damit, dass sie kleine Gegenstände scheinbar verschwinden und dann wieder auftauchen lassen (*Nicht hier und nicht dort*). Und auch Barden verwenden gerne kleine Zaubersprüche, um ihrer Musik eine besondere Note zu verleihen (*Klangvarianz*). Manche fahrende Krämer jedoch übervorteilen ihre Kunden damit, dass sie die Waren neuer erscheinen lassen, als diese tatsächlich sind (*Aufpoliert*) oder lassen abgetragene Kleidungsstücke wieder in kräftigen Farben erstrahlen (*Objekt verfärbeln*). Und sollte doch mal ein Kunde eine solche Beträgerei bemerkt haben, hilft die dunkel und unauffällig gemachte Kleidung (*Trauerkleid*, siehe S. 166) dabei, in der Menge unterzutauchen.

Die Tarr der Surmakar wiederum kennen die fuchsartigen *Fenukis*, die mit Wüstenreisenden gerne Schabernack treiben. Manche Gottheiten senden ihre *Furchtbringer* aus, um Frevler mit angsterregenden Schreckensbildern zu strafen oder vom Glauben Abgefallene heimzusuchen. Finstere Götter, die subtiler vorgehen möchten, verfügen zudem über sogenannte *Teufelsische Verführer*, die mittels ihrer zauberkräftigen Fähigkeiten und Illusionen zu verführen und einzuflüstern wissen, oder einfach nur Zweifel und Zwitteracht säen.

Meister der Täuschung

Es gibt viele Meister der Illusionen und Sinnestäuschungen. Einer der Unberechenbarsten unter ihnen ist wohl *Iratisch* (*schwarzes Einhorn, Alter ungewiss, dem Irrsinn verfallen*). So hat der Herr über den Farnisch bereits viele arme Seelen in den Wahnsinn getrieben, die mutig oder verrückt genug waren, sich in *seinen* Wald zu wagen. Ebenfalls in den Grenzlanden thront *Risskir* (*Vierarmige Naga, vermutlich über 2.000 Jahre alt, machtbesessen, intrigant*), die über den Rattwald gebietet und ihre mächtigen Illusionszauber gerissen gegen Freund und Feind gleichermaßen einzusetzen vermag.

Vielerorts dient Illusionszauberei dazu, Erzählungen bildlich darzustellen, wie etwa die *Stimmen des Vergangenen* der Tarr, welche die Geister der Ahnen visualisieren, oder die Gaukler der Teleshai, die ein Händchen für unterhaltsame Trugbilder haben. Einer der berüchtigtsten Meuchler ist wahrscheinlich *Wazish* (*Rakshaza, Alter unbekannt, gerissen, gnadenlos*), den dank seiner Illusionsmagie noch kaum jemand außer seinen Opfern in seiner wahren Gestalt als stiernackiger Hüne mit Tigerkopf und rasiermesserscharfen Krallen erblickt hat. Auch *Juras Ventalis* (*Zwerg, *900 LZ, feist, vorsichtig, berechnend*), ein Meisterspion im Mertalischen Städtebund, bewegt sich nicht zuletzt aufgrund seiner vortrefflichen Illusionszauberei seit Jahren unerkannt in höchsten aristokratischen Kreisen und spinnt so langsam aber stetig seine Intrigenfäden. Selbst der frühere Militärmandarin der Büffelprovinz und Gegenspieler General Wus, *Puhn Jiao* (*Mensch, *939 LZ, graue Haare, langer Kinn- und Schnurrbart, lauernder Blick*), setzt neben seinen geschickt inszenierten Intrigen auf sein mehr als beachtliches Können in der Illusionsmagie. Für ihre mystischen Geschichten bekannt ist schließlich die weitbekannte Wanderpoetin und Illusionistin *Mao Taishu* (*Gnomin, *901 LZ, sehr auf ihr Äußeres bedacht, durchdringender Blick*).



Neben den diesseitigen Illusionsmagiern verlassen sich aber natürlich besonders Feenherrscher neben ihrem Glimmer auch auf Spruchzauberei und Ritualmagie. So vermag etwa der *Fürst der Blendung* in seiner Domäne der Unwirklichkeit nicht nur die Augen diesseitiger Wesen zu täuschen und sie zu verwirren, wenn sie es nicht rechtzeitig schaffen, wieder aus der Feenglobule zu entfliehen. Gerüchten zufolge werden Reisende, die sich in sein verdrehtes und surreales Reich verirrt haben, mit der Zeit selbst immer unstofflicher und reihen sich letztendlich, ihrer einstigen Persönlichkeit beraubt, in seinen Hofstaat von illusionären Bediensteten ein. Andere Gelehrte wiederum behaupten, der Fürst selbst sei nur eine perfekte Illusion eines weit mächtigeren Feenfürsten, der im Hintergrund seine Ränke schmiedet und Andersweltreisenden die Domäne der Unwirklichkeit lediglich vorgaukelt.

Selbst die Götter bedienen sich zum Teil Dienern, deren Können im Bereich der Illusionszauberei ihresgleichen sucht. So ist beispielsweise *Baowayara* aus den Dschungeln Arakeas, dem selenischen *Caran*, der zhongjiangischen Spinnengottheit *Gagamba*, sowie der Trickserin *Lyxa* der Aspekt der Täuschung zu eigen und daher verwenden auch ihre göttlichen Diener gern Illusionen, wenn sie im Auftrag ihrer Herren und Herrinnen eine Mission erledigen – und gleiches gilt für ihre Priester.

Regeltechnische Ergänzungen

Schwerpunkte

Nach Zauber-Typus, vor allem *Geräusch, Impersonation, Tarnung* und *Trugbild*

Neue Meisterschaften

Schwelle 1

Klarer Blick: Der Blick des Zauberers wird durch Illusionen nur schwer getrübt. Proben, um Illusionen, feeischen Glimmer und ähnliche Effekte zu durchschauen, erhalten einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

Verschwommene Klinge: Der Zauberer kann bei einem *Nahkampfangriff* oder *Fernkampfangriff* als sofortige Reaktion von 0 Ticks Dauer 2 Fokuspunkte erschöpfen, um diesem Angriff das Merkmal *Ablenkend +1* zu verleihen (nur einmal pro Angriff).

Bestehende Meisterschaften

Schwelle	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
1	Trübung des Blicks	Macht Illusionen schwerer zu durchschauen	GRW 208
1	Zweite Identität	Gibt Boni auf Lügen und Verkleiden	GRW 209
2	Feen-Signatur	Lässt Illusionszauber wie Feenmagie erscheinen	Jenseits 123
2	Zweite Haut	Gibt Boni auf Vorgaukeln falscher Identität	GRW 209
3	Künstliche Wirklichkeit	Macht Illusionen schwerer zu durchschauen	GRW 209

Schwelle 2

Multiple Trugbilder: Solange der Zauberer mindestens einen kanalisierten *Illusionszauber* des Typus *Trugbild* aktiv hat, kosten ihn alle weiteren *Illusionszauber* des Typus *Trugbild* einen verzehrten Punkt Fokus weniger (min. (K)1).

Selektive Illusion: Die Illusionen des Zauberers wirken nach seinem Willen nicht auf jeden gleich. Er kann bei seinen *Illusionszaubern* eine Anzahl von Wesen in Höhe seiner AUS bestimmen, die nicht von der jeweiligen Wirkung betroffen sind, solange sie sich in MYS + 10 m Entfernung zum Zauberer befinden. Die Personen müssen beim Auslösen des Zaubers festgelegt werden. Sie nehmen die Illusion wahr (und wissen daher auch, wo sich etwa eine illusionäre Gestalt befindet), durchschauen sie aber automatisch.

Übermäßiges Vertrauen: Der Zauberer ist in der Lage, das Vertrauen anderer auszunutzen, um sie an seine Illusionen glauben zu lassen. Wenn ein Wesen ihm gegenüber eine *positive Einstellung* besitzt, dann gilt der Bonus auf soziale Proben auch als Malus, um *Illusionszauber* des Zauberers zu *durchschauen* oder zu *identifizieren*.

Undurchschaubare Magie: Die Magie des Zauberers ist nur schwer zu durchdringen. Sofern er es wünscht, sind alle Proben zum *Identifizieren* und *Analysieren* von ihm gewirkter Zauber sowie von ihm hergestellter, konstruierter oder animierter Artefakte bzw. Konstrukte um 5 Punkte erschwert. Dies muss beim Zaubervorgang oder bei der Herstellung/ Animierung festgelegt werden. *Voraussetzung:* Meisterschaft Trübung des Blicks

Illusionen durchschauen

In Lorakis beeinflussen Illusionszauber gewöhnlich nicht einfach den Geist (wie es etwa Beherrschungszauber tun), sondern täuschen die Sinne von Wesen durch magische Ebenbilder, die nicht einfach von der Realität zu unterscheiden sind. Dennoch ist es unter gewissen Umständen möglich, Illusionen als solche zu *durchschauen*, da diese keine fass- oder wägbare Materie erzeugen. Die grundsätzlichen Regeln dafür sind in *Splittermond: Die Regeln* auf Seite 208 genannt, die folgenden Angaben ergänzen und präzisieren die dort gemachten Ausführungen lediglich.

❑ Eine erkannte Illusion bleibt nach wie vor bestehen. So kann man durch eine mittels *Trugbild* erzeugte Wand zwar ohne Weiteres hindurchgehen oder den Kopf hindurchstecken, aber sie schirmt nach wie vor Personen, Dinge und selbst Lichtquellen vor den Blicken außenstehender Betrachter ab, wie es eine echte Wand tun würde.

❑ Wenn eine Illusion erkannt wurde, hebt das auch ihre sonstigen Auswirkungen nicht auf. Der Wirkungsbereich einer *Stille* erschwert ebenso weiter *Wahrnehmung*-Proben wie ein illusionäres *Kreischen Benommen* macht – man weiß zwar, dass es sich um eine Illusion handelt, aber der Zauber wird dadurch nicht gebannt.

❑ Eine Illusion wie in *Splittermond: Die Regeln* S. 208 beschrieben per *Wahrnehmung*-Probe aufgrund auftretender Widersprüche im Kampf zu durchschauen, ist eine *Reaktion* von 2 Ticks Dauer. Eine Illusion konkret zu untersuchen und dadurch eine *Wahrnehmung*-Probe zugestanden zu bekommen, ist eine *kontinuierliche Aktion* von 5 bis 20 Ticks Dauer (je nachdem, wie leicht die jeweilige Illusion durch Untersuchung als solche erkennbar ist).



❑ Sollen andere auf eine Illusion aufmerksam gemacht werden, ist hierfür eine *kontinuierliche Aktion* nötig, deren Dauer abhängig von der Komplexität der vermittelten Information zwischen 3 und 15 Ticks betragen kann. Grundsätzlich liegt es im Ermessen des Informierten, ob er wirklich glaubt, dass eine Illusion vorliegt. Wird jedoch auf vorhandene Widersprüche hingewiesen, steht dem Informierten in jedem Fall eine Probe auf *Wahrnehmung* gemäß den üblichen Regeln zu (oder eine erneute Probe, falls seine vorherige nicht gelungen ist). Je nach Art der Hinweise kann dies nach Maßgabe des Spielleiters als *leicht* bis *stark positiver Umstand* zählen.

❑ Wenn ein *Illusionszauber* während des Zaubervorgangs erfolgreich *identifiziert* (siehe S. 146) wurde, steht anschließend immer eine *Wahrnehmung*-Probe mit einem *leicht positiven Umstand* gemäß der üblichen Regeln zu (sofern die Illusion nicht bereits so offensichtlich ist, dass sie automatisch als solche erkannt wird).

❑ Soll ein Versuch unternommen werden, einen bereits gewirkten *erkannten Illusionszauber* zu *identifizieren*, zählt das Durchschauen stets als *stark positiver Umstand*. Aufgrund des Durchschauens entfallen natürlich auch etwaige *negative Umstände* aus der Sichtbarkeit des Effekts.

❑ Sollte ein Versuch unternommen werden, einen noch nicht *erkannten Illusionszauber* zu *identifizieren*, zählt hingegen normalerweise der größtmögliche *negative Umstand* auf der (nicht offensichtlichen) Sichtbarkeit des Effekts (ein solcher Versuch

ist außerdem nur möglich, wenn überhaupt irgendein Verdacht vorliegt, dass hier ein Zauber am Werk sein könnte). Der *negative Umstand* kann nach Maßgabe des Spielleiters reduziert werden, wenn Widersprüche mit der Realität auch eine *Wahrnehmung*-Probe gemäß den üblichen Regeln erlauben würden. Wird ein *Illusionszauber* erfolgreich *identifiziert*, gilt er für den Identifizierenden gleichzeitig auch immer als *erkannt*.

Schwelle 3

Geteilte Tarnung: Der Zauberer kann seine tarnenden Zauber auf andere ausdehnen. Wenn er einen *Illusionszauber* des Typus *Tarnung* wirkt, kann er diesen auf so viele Gefährten ausdehnen, wie seine doppelte WIL beträgt. Für diese weiteren Ziele muss er jeweils nur die halben Fokuskosten aufwenden, wobei *verzehrte* Punkte in *kanalisierte* umgewandelt werden (Kosten von K4V1 würden also in K4 umgewandelt).

Zauberschwindel: Der Zauberer kann einen Punkt Fokus *erschöpfen*, um Beobachtern während des Vorbereitens eines *Illusionszaubers* vorzugaukeln, einen beliebigen anderen ihm bekannten Zauber zu wirken. Jeder, der während des Zaubervorgangs versucht, den Spruch zu *identifizieren*, muss erfolgreich eine *Arkane Kunde*-Probe gegen die Schwierigkeit des tatsächlichen Zaubers ablegen. Gelingt ihm dies nicht, glaubt er genau den Zauber zu *identifizieren*, den ihm der Zauberer vorgaukeln

möchte. Gelingt ihm die Probe hingegen, so wird das Ergebnis nach den üblichen Regeln zur *Identifikation* des ursprünglichen Zaubers genutzt. **Voraussetzung:** Meisterschaft Undurchschaubare Magie

Schwelle 4

Herr der schwachen Geister: Nur wer wachen Geistes ist, kann die Illusionen des Zauberers durchschauen. Wer einen *Geistigen Widerstand* von 24 oder kleiner aufweist, kann die *Illusionszauber* des Zauberers nicht mittels einer *Wahrnehmung*-Probe durchschauen, selbst wenn sie ihm eigentlich zustünde. *Illusionszauber* des Zauberers sind stattdessen nur kontextuell zu durchschauen (wenn man etwa durch eine illusionäre Wand hindurchgeht).

Ungesehener Angriff: Die Angriffe des Zauberers sind kaum zu erkennen. Alle seine *Angriffe* erhalten das Merkmal *Ablenkend* +1. **Voraussetzung:** Meisterschaft Verschwommene Klinge

Zauberliste

Grad	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
0	Geräuschkhexerei	Erschafft einfaches Geräusch	GRW 231
0	Lichtertanz	Erschafft tanzende Lichteffekte	GRW 236
0	Trauerkleid	Macht Kleidung unauffällig	116
0	Zauberschminke	Lässt ohne Hilfsmittel verkleiden	116
1	Dämonenaugen	Gibt Bonus auf Einschüchtern	123
1	Erkenntnis stören	Gibt leichten Bonus auf GW gegen Erkenntniszauber	GRW 227
1	Falsches Gesicht	Gesicht wird durch das einer zufälligen anderen Person ersetzt	GRW 227
1	Gefährliche Flammen	Macht Tieren Angst vor Lichtquellen	127
1	Geruch	Erschafft beliebigen Geruch	GRW 232
1	Geruch neutralisieren	Hebt magische und normale Gerüche auf	129
1	Gute Miene	Gibt situativ Boni auf Diplomatie/Redegewandtheit	130
1	Kleidung verändern	Lässt Kleidung verändern	132
1	Magische Finte	Verhindert Gelegenheitsangriffe	GRW 237
1	Objektklusion	Verändert das Aussehen eines Objektes	GRW 239
1	Schützendes Spiegelbild	Erschwert Angriffe gegen Zauberer	137
1	Spur legen	Legt magische Spur	139
1	Stille	Gibt Malus auf Wahrnehmung-Proben	GRW 246
1	Störgeräusch	Erschwert Wahrnehmung des Ziels	139
1	Unauffälligkeit	Verschafft unauffälliges Auftreten	GRW 248
2	Aura der Leuchtverstärkung	Stärkt Lichtquellen in Zone	119
2	Blenden	Blendet ein Ziel	GRW 224
2	Echokammer	Macht durch verstärkte Geräusche Benommen	123
2	Funkenregen	Ziel wird leichter zu entdecken	127
2	Geheimsprache	Lässt Ziele in unverständlicher Sprache konferieren	128
2	Göttliches Symbol fälschen	Erschafft göttliches Symbol einer Gottheit oder eines Kultes	Götter 144
2	Instrument der Winde	Erzeugt ein Musikinstrument	Farukan 102
2	Kreischen	Verursacht durch lautes Geräusch Benommenheit	GRW 234
2	Objektverhüllung	Macht Objekt schwerer zu erkennen	135
2	Raserei	Verleiht Zustand Rasend	136
2	Selbstillusion	Erschafft Trugbild des Zauberers	138
2	Signalfeuer	Erzeugt gleißenden Lichtstrahl	Ungebrochen 111
2	Trugbild	Erschafft statische Illusion	GRW 248
2	Wahrer Blick	Erlaubt Erkennen von Illusionen	GRW 251
2	Zauber verhüllen	Macht Zauber schwerer zu identifizieren	146
3	Absolute Stille	Unterdrückt Geräusche in Zone	117
3	Blendende Flammen	Verleiht Zielen Zustand Geblendet	122
3	Chamäleon	Zauberer verschmilzt mit Hintergrund	GRW 225
3	Fauliger Wind	Erschafft überliechende Wolke	125
3	Halluzination	Schafft Trugbild in Geist des Ziels	GRW 233
3	Schreckgestalt	Zauberer erscheint schreckenerregend	GRW 243
3	Schrecklicher Schatten	Schatten erhält Merkmal Furchterregend	137

Grad	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
3	Stimme kopieren	Imitiert Stimme einer anderen Person	GRW 246
3	Tarnung aufheben	Hebt tarnende Zauber auf	140
3	Tier nachahmen	Lässt Tier nachahmen	140
3	Unschärfe	Erhöht VTD und macht schwerer zu erkennen	142
3	Unsichtbarkeit vor Feen	Macht unsichtbar für Feenwesen	142
3	Versteck	Macht Versteck schwerer zu erkennen	143
4	Donnerschlag	Geräusch macht Ziele Benommen	123
4	Erkenntnis fälschen	Gibt Bonus auf GW gegen Erkenntniszauber	GRW 227
4	Maskerade	Verschafft Gestalt und Aussehen einer anderen Person	GRW 238
4	Negative Umgebung	Verschlechtert Einstellung des Ziels zu allem	135
4	Stimme des Glaubens	Zwingt zum Zuhören einer Rede über Themen des Glaubens	Götter 145
4	Unsichtbares Objekt	Macht große Objekte unsichtbar	GRW 248
4	Unsichtbarkeit vor Tieren	Macht unsichtbar für Tiere	142
5	Panoptikum	Erschafft eine komplexe, bewegte Illusion	GRW 239
5	Unsichtbarkeit	Macht Zauberer unsichtbar	GRW 249

Kampfmagie (MUS + STÄ)

„Nur wer körperliche und magische Fähigkeiten wirklich zu verbinden weiß, wird selbst zur Waffe werden.“

—aus „Meister Wu Lians viermal Neun Wege“

Was existiert, kann auch vernichtet werden – und um nichts anderes dreht sich die Kampfmagie in ihrem Kern. Kaum eine andere Magieschule ist von ihren Grundprinzipien her so destruktiv und auf nur ein Ziel hin ausgerichtet, denn Konflikt, Schaden und Zerstörung bilden das Zentrum dieser Disziplin. Es verwundert daher kaum, dass die Schule vor allem unter denjenigen Lorakiern verbreitet ist, bei denen der Konflikt zum Tagesgeschäft zählt: Söldner, Gardisten, Glücksritter und natürlich alle Arten Mystischer Krieger. Denn jeder, der oft in Konflikte gerät oder sich seines Lebens erwehren muss, kann sich bei Kenntnis dieser Magieschule sicher sein, dass er nie unbewaffnet sein wird. Die meisten Kenner der Kampfmagie sind Praktiker, aber über die Jahrhunderte haben sich auch immer wieder Meister des Kampfes mit den philosophischen Grundlagen dieser Schule auseinandergesetzt.

Kampftricks

Einfachste Kampfzauber sind meist destruktiv, wenn auch in kleinerem Rahmen, als man es üblicherweise von dieser Magieschule erwarten würde. So nutzen manche Jugendliche für ihre Streiche gerne die Fähigkeit, leichten Betäubungsschaden auf Entfernung (*Betäubender Schlag*, siehe auch S. 116) zu verursachen oder ihren Fausthieben in Prügeleien mehr Schlagkraft zu verleihen (*Glaskinn*), während vor allem in den Dschungeln des Südens die Kampfmagie auch genutzt wird, um Insekten und andere Schädlinge in unmittelbarer Umgebung zu töten (*Insektenbann*). Auch Zauber zum Verursachen von sehr kurz anhaltenden leichten Schmerzen (*Schmerzen verursachen*) sind der Kampfmagie zuzurechnen, ebenso wie solche, die ein einfaches Projektil für eine Schusswaffe aus dem Nichts erzeugen (*Geisterschoss*).

Vom Wesen der Kampfmagie

Auch wenn die Kampfmagie auf Außenstehende eindimensional wirken mag, so gibt es unter ihren Kennern doch zwei grundsätzliche Denkschulen: Jene, die Magie selbst als einzige echte Waffe ansehen, sowie jene, die ihre Magie mit profanen Kampffertigkeiten verbinden. Während die Anhänger des ersten Weges sich darauf spezialisieren, Gegner schon auf Entfernung mit massivem und entschiedenem Einsatz von Schadensmagie außer Gefecht zu setzen – oft beschützt durch Gefährten, die sie ähnlich abschirmen wie Fernkämpfer –, sehen die Zauberer des zweiten Weges die Kampfmagie als natürliche Fortführung ihrer sonstigen kämpferischen Fähigkeiten. Diese arkanen Krieger lassen ihre Klingen in Flammen aufgehen oder schneller werden, schaffen Waffen aus dem Nichts oder zerstören die Rüstungen ihrer Feinde. In diesem Sinne bestehen bei der ersten Gruppe Synergien mit der Elementarzauberei (namentlich der des Feuers), bei der zweiten Überschneidungen vor allem mit Stärkungs- und Bewegungsmagie. Die klassische Schadensmagie ist dabei von ihrer Wirkung her eher ein Hammer als ein Skalpell und auf die Auflösung des magischen Geflechts ausgerichtet.

Im einfachen Volk werden erkennbare Kampfmagier ähnlich wie anderes Kriegsvolk oft mit einer Mischung aus Ehrfurcht und Misstrauen betrachtet, je nachdem, wie gut sie in der jeweiligen Gemeinschaft integriert sind. Dabei werden die Fähigkeiten der Kampfmagier auch oft übersteigert, und es existieren Geschichten über solche Zauberer, die ganze Städte mit ihren magischen Kräften ausgelöscht hätten. Der Kenner der Kampfmagie erkennt hier jedoch schnell die Übertreibung, ist doch die Verursachung von Schaden mittels Zauberei durchaus anstrengend und kräftezehrend – mehr als vielleicht ein Dutzend Personen vermag auch ein Meister der Kampfmagie kaum mit seinen Zaubern zur Strecke zu bringen, bevor er seine Kräfte wieder sammeln muss. Zu den Wesen, die Kampfmagie vor allem durch intuitiven



Einsatz im Kampfgetümmel beherrschen, zählen *Adamaarshu*, *Bakebakeku*, *Drachen*, *Feenschwärme*, *Irrwische*, *Miaskatzen* oder *Phönixe*, während *Blutrichter*, *Einhörner*, *Onis*, *Nephilim*, *Schneefrauen* und *Höhere Vampire* diese Art der Zauberei auch gezielt einsetzen. Und wenn man auf einen der verbliebenen *Drachlinge* trifft, sollte man besonders vor ihrer Kampfzauberei auf der Hut sein!

Arkane Zerstörer

Von einem der bekanntesten Meister der Kampfmagie ist nicht einmal bekannt, ob alle Geschichten über ihn der Wahrheit entsprechen – und mancher bezweifelt gar, ob er überhaupt je gelebt hat. Dennoch eifern *Wu Lian*, dessen legendäres Lehrbuch *Viermal Neun Wege* seit dem Mondfall verschollen ist, noch heute Schüler der destruktiven Magie in ganz Zhoujiang nach. Was von seinen Lehren überliefert ist, ruft zur Vereinigung von Magie und Körper auf, um so im Kampf optimale Ergebnisse zu erzielen. Auch *Chi Kung*-Meister und Experten der Kampfmagie wie *Mo Xai* (Mensch, *886 LZ, blind, gerecht), der Kampfkunstlehrer Prinzessin *Yis*, oder *Wei Po Wei* (Albin, *845 LZ, Federn im Haar, singender Tonfall) von der *Blauen Schule des Kreischenden Phönix* in Sentatau halten seine Lehren heute noch in Ehren und geben sie an ihre Schüler weiter. Dass sich auch General *Wus* berüchtigter *Geisterdrache* (Mensch, alterslos, bleich und ohne Emotionen, Rüstung aus Totenstahl) neben der Todeszauberei auch der Kampfmagie verschrieben hat, mag manchen *Chi-Kung*-Meister betrüben, nichtsdestotrotz ist der Geisterdrache einer der kompetentesten Kampfzauberer.

Ebenfalls als wenig ehrenhaft, wenn auch bei weitem nicht so berüchtigt, gilt die Söldnerführerin *Tarania die Blutbefleckte* (Zwergin, *931 LZ, rotes Haar, ausgesucht höflich), die mit ihrem kleinen Söldnerhaufen die Verbindung von Schlachtfeldmagie und profanen Kampfgruppen gemeistert hat. Sie hat schon in ihrer Heimat Patalis gegen Räuberbanden, in Mertalia und zuletzt in Dalmarien gewirkt – und wenn das Gold stimmt, wirft sie ihre Feuerbälle auf jeden, der sich ihren Auftraggebern in den Weg stellt. Anders ist es um die Bogenzauberin *Fjala aus Varins Schar* (Mensch, *973 LZ, ungestüm, offenherzig) bestellt, eine der besten Skeftamagi Zwingards. Sie lässt ihre magischen Pfeile auf jeden herabregnern, der ihre Schutzbefohlenen in Gefahr bringt, seien es Schurken, Monstren oder Orks, würde aber niemals einen unehrenhaften Befehl befolgen.

Kaum jemandem in „zivilisierten“ Gebieten ist der Raugarr-Schamane *Na'Rrar der Geisterfresser* (Varg, *931 LZ, durchdringender Blick, kurz angebunden) bekannt, obwohl es sich bei ihm um einen Meister der Kampfmagie handelt, der schon Frostbestien und rachsüchtige Feen im magischen Zweikampf besiegt haben soll. Gemeinschaften, die sich der Kampfmagie verschrieben haben, sind fast ausnahmslos kriegerischer Natur, sei es als Beschützer ihrer Dörfer und Tempel, als spezialisierte Söldnertrupps oder als Kriegermönche, die sich einem Herrscher oder Ideal verschrieben haben. So sind die meist unbewaffnet kämpfenden *Feuerfäuste* aus Zhoujiang etwa ein dem Hüeng geweihter Orden, der die Priester

und Gläubigen vor allen Gefahren zu schützen geschworen hat. Auch der *Orden der Falkenklaue* aus Majahd, einer der vielen Sipahi-Orden Ashurmazaans, folgt hehren Idealen – und anders als die meisten Sipahi-Orden ihrer Heimat haben sich hier vor allem Kampfmagier zusammengeschlossen. Die *Skeftamagi* (siehe auch S. 32) aus Zwingard sind hingegen für ihre Meisterschaft in der Verschmelzung von Fernkampf und Magie bekannt, ver-

mögeln sie doch ihre Pfeile und Bolzen mit Zaubern aufzuladen. Weniger bekannt ist, dass das geheime *Sechste Haus des selenischen Zirkels der Zinne* zur Durchsetzung ihrer Zwecke auch umfangreich auf Kampfmagie zurückgreift.

Die Zahl der Gottheiten, die als Patrone der Kampfmagie auftreten, ist Legion, und etliche von ihnen sind auch Reichsgötter und Garanten der Ordnung: *Alwodin* in Wintholt, der seealbische *Baruo*, der nyrdfingische *Grimman*, der dragoreische *Igar* (auch in seiner wintholtschen Variante), die dalmarische *Jasane*, der Termarker *Jivon*, *Kashrok* in Westergrom, *Kronar* bei den Tarr, *Lukton* in der sadischen Tuntungan-Steppe, *Myuriko*, die lebende Göttin *Kintais*, *Nahid* in Demerai, dem düstere Paladine folgen, der farukanische *Ronash*, *Ruchorr* bei den Raugarr, der Drache *Skalangor* als Kämpfer gegen die Finsternis, die kunganische Todesgöttin *Taomai*, *Theris* in Ioria als Patron der weißen Wächter, die zwingardischen *Valkyri*, der feurige *Varnu* der Flammensenke, der dämmeralbische *ViEla*, *Zul Gara* bei den Jogodai – die Liste ließe sich beliebig fortführen.

Dass einige halb-mythische Wesen des Diesseits die Kampfmagie beherrschen, verwundert nicht: Das wahnsinnige Einhorn *Irlisch* aus dem Unreich mag geübt in den Zaubern des Kampfes sein, doch die Drachin *Samathia die Strahlende* aus dem Dämmerwald ist vermutlich die fähigste lebende Großmeisterin dieser Schule.



Regeltechnische Ergänzungen

Schwerpunkte

Nach Zauber-Typus, vor allem *Hand*, *Pfeil*, *Schaden* und *Waffe*

Neue Meisterschaften

Schwelle 1

Andauernde Störung I: Wenn ein *Kampfzauber* des Zauberers einen *Zustand* verleiht, hält dieser Zustand 15 Ticks länger an als üblich.

Arkaner Bogenschütze: Der Zauberer kann bis zu zwei Zauber des Typus *Pfeil* miteinander kombinieren, die eigentlich nicht miteinander kombiniert werden könnten.

Defensiver Zauberer: Der Zauberer kann beim Wirken von *Kampfzaubern* einen Malus in Höhe von bis zu 3 Punkten in Kauf nehmen, um seiner *Verteidigung* gegen den ersten *Angriff* während des Zauberversuchs einen Bonus in Höhe derselben Zahl zu verleihen. Dies muss zu Beginn der Aktion *Zauber vorbereiten* angesagt werden.

Bestehende Meisterschaften

Schwelle	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
1	Eiserne Konzentration	Erleichtert Zauber nicht abzubrechen	GRW 209
1	Feenfeind I	Gibt Boni gegen Feenwesen	Jenseits 123
1	Fernzauberer	Erhöht Reichweite von Kampfzaubern	GRW 209
1	Geschossmagie	Lässt Zauber an Geschosse binden	GRW 209
1	Gezielte Zauber	Erleichtert Zaubern ins Kampfgetümmel	GRW 209
2	Faust der Legende	Lässt Zauber des Typus Hand kombinieren	Zhoujiang 122
2	Feenfeind II	Gibt mehr Schaden gegen Feenwesen	Jenseits 123
2	Herz des Zerstörers	Erhöht Schaden von Kampfzaubern	GRW 209
2	Stählerne Konzentration	Verringert Wundabzug-Einfluss auf Zaubern	GRW 209
2	Veteran des Kampfgetümmels	Verhindert Gelegenheitsangriffe beim Zaubern	GRW 209
3	Blutbad	Lässt Kampfzauber auf mehrere Ziele ausweiten	GRW 210

Durchdringe die Dunkelheit: Der Zauberer kann die Modifikationen für *Lichtverhältnisse* für seine *Kampfzauber* ignorieren.

Zauberhafte Wurfwaffe: Der Zauberer kann Zauber des Typus *Pfeil* auch auf Wurfwaffen wirken.

Schwelle 2

Andauernde Störung II: Die Auswirkung von *Andauernde Störung I* gilt auch für alle anderen Zauber des Zauberers. **Voraussetzung:** Meisterschaft Andauernde Störung I

Eins mit der Waffe: Wenn der Zauberer einen Zauber des Typus *Waffe* auf eine Waffe wirkt, kann er außerdem 1 EG aufwenden und einen Punkt Fokus *verzehren*, um diese während der Wirkungsdauer des Zaubers zu verbessern. Sie erhält eines der folgenden Merkmale: *Durchdringung 1* (oder, falls schon vorhanden, +1), *Exakt 1 (+2)*, *Kritisch 3 (+3)* und *Scharf 3 (+3)*; dabei max. +3 bei W6 als Schadenswürfel; max. +5 bei W10 als Schadenswürfel)

Geist des Zerstörers: Vom Zauberer gewirkte Schadenszauber sind äußerst effektiv. Alle *Kampfzauber* des Typus *Schaden* kosten einen *verzehrten* Punkt Fokus weniger (mind. (K)2).

Geschützter Zauberer: Wenn der Zauberer den Effekt aus *Defensiver Zauberer* nutzt, erhält er außerdem gegen den entsprechenden *Angriff* zusätzlich eine *Schadensreduktion* in Höhe von 2 Punkten. **Voraussetzung:** Meisterschaft Defensiver Zauberer

Sorgfältiges Zielen: Der Zauberer kann die Fernkampfhandlung *Zielen* (siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 162) bei seinen *Kampfzauber-Angriffen* nach den üblichen Regeln nutzen. **Voraussetzung:** Meisterschaft Gezielte Zauber

Verstärker Angriff: Der Zauberer kann seine Kenntnisse der Kampfmagie nutzen, um seine Angriffe zu verbessern. Er kann nach einem *Angriff* eine *sofortige Reaktion* von 1 Tick Dauer durchführen und einen *kanalisierten Kampfzauber* abbrechen, um diesem *Angriff* einen Bonus in Höhe von 1 + Grad des Zaubers zu verschaffen. Dies kann auch nach einer etwaigen *Aktiven Abwehr* des Gegners genutzt werden.

Widerspenstige Störung: Versuche, einen vom Zauberer verursachten *Zustand* mittels einer Probe zu beenden, erhalten einen Malus in Höhe von 5 Punkten. **Voraussetzung:** Meisterschaft Andauernde Störung I

Schwelle 3

Blut des Zerstörers: Von dem Zauberer angerichteter Schaden ist besonders zerstörerisch. Alle *Kampfzauber* des Typus *Schaden* erhalten einen Schadensbonus in Höhe von (Zaubergrad -1). **Voraussetzung:** Meisterschaft Herz des Zerstörers

Kaum zu entrinnen: Eine etwaige *Aktive Abwehr* gegen *Kampfzauber* des Zauberers erhält einen Malus in Höhe von 6 Punkten. **Voraussetzung:** Meisterschaft Veteran des Kampfgetümmels

Meister des Kampfgetümmels: Wenn der Zauberer einen *Kampfzauber* auslöst, kann er hierfür alle verlangsamenden Effekte (*Tickzuschlag*, *Zustände*, etc.) ignorieren. **Voraussetzung:** Meisterschaft Veteran des Kampfgetümmels

Verstand des Zerstörers: Von dem Zauberer gewirkte Schadenszauber sind äußerst effektiv. Alle *Kampfzauber* des Typus *Schaden* kosten 2 *erschöpfte* Punkte Fokus weniger (mind. (K)2). **Voraussetzung:** Meisterschaft Geist des Zerstörers

Schwelle 4

Mondstählerne Konzentration: Wenn der Zauberer einen *Kampfzauber* vorbereitet, ist er immun gegen dadurch ausgelöste *Gelegenheitsangriffe*. Muss der Zauberer im Falle einer Störung beim Zaubervorgang eine *Entschlossenheit-Probe* ablegen, erhält er einen Bonus in Höhe von insgesamt 20 Punkten. Außerdem muss er keine Proben zur Abwehr des Abbruchs kanalizierter Zauber bei Überschreiten der unteren *Gesundheitsstufen* mehr absolvieren. **Voraussetzung:** Meisterschaft Stählerne Konzentration



Zauberliste

Grad	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
0	Betäubungsschlag	Verursacht Betäubungsschaden	116
0	Gegenstand beschädigen	Richtet Schaden an Objekten an	GRW 230
0	Geisterdolch	Erschafft Dolch aus dem Nichts	GRW 231
1	Dornenfaust	Verleiht echten Naturschaden im Handgemenge	Zhoujiang 123
1	Felsgeschoss	Verursacht Felsschaden	GRW 228
1	Flammende Waffe	Verleiht Waffe Feuerschaden	GRW 229
1	Flammenhand	Verleiht echten Feuerschaden im Handgemenge	GRW 229
1	Frostgriff	Verleiht echten Kälteschaden im Handgemenge	Zhoujiang 123
1	Geisterpfeile	Erschafft Geschosse aus dem Nichts	128
1	Geschoss verzaubern	Erhöht Schaden von Geschossen	GRW 232
1	Improvisierte Waffe	Macht Gegenstand zu improvisierter Waffe	Zhoujiang 123
1	Leichte Rüstung	Senkt Behinderung von Rüstung	133
1	Magischer Schlag	Unsichtbares Geschoss verursacht Schaden	GRW 238
1	Pfeil der Winde	Lässt Geschoss Rüstung durchdringen	135
1	Rüstungsdurchdringung	Senkt SR von Rüstung	136
1	Scharfer Wind	Drängt Ziel zurück und verursacht Schaden	137
1	Schockgriff	Verleiht echten Elektrizitätsschaden im Handgemenge	GRW 243
1	Umstoßender Pfeil	Geschoss wirft Ziel um	142
1	Waffe schwächen	Senkt Schaden von Waffe	144
1	Wasserstrahl	Verursacht Wasserschaden	144
2	Beflügelter Schild	Senkt Behinderung/Tick-Zuschlag von Schild	121
2	Einfrieren	Verursacht Kälteschaden und Benommenheit	GRW 225
2	Faust der Zerstörung	Verleiht mehr Schaden gegen Objekte in Handgemenge	125
2	Feuerstrahl	Verursacht Feuerschaden	GRW 228
2	Geisterwaffe	Erschafft Waffe aus dem Nichts	128
2	Geschärzte Klinge	Verleiht Waffe Schadensbonus	129
2	Mentaler Schlag	Gibt Ziel Betäubungsschaden	134
2	Objektexpllosion	Richtet hohen Schaden an Objekt an	135
2	Pfeil aus Feuer	Geschoss verleiht Zustand Brennend	135
2	Rankenpfeil	Verzaubert Pfeil, sodass er fesselt	GRW 240
2	Schwere Rüstung	Erhöht Behinderung von Rüstung	138
2	Stählerner Schild	Verstärkt einen Schild	Farukan 102
2	Stumpfe Waffe	Verleiht Waffe Merkmal Stumpf	140
2	Waffe des Lichts	Verleiht Waffe Lichtschaden	GRW 250
2	Unabwendbarer Pfeil	Gibt Geschoss Merkmal Ablenkend	142
3	Beflügelte Waffe	Erleichtert Angriffe	GRW 224
3	Blitzschlag	Verursacht Elektrizitätsschaden	GRW 225
3	Eislanze	Verursacht Kälteschaden	GRW 226
3	Felsstachel	Felssäule richtet Schaden bei Ziel an	125
3	Kampfinspiration	Verleiht Boni auf Angriffe in Zone	132
3	Klingen aus Licht	Erschafft Wurfgeschosse aus Licht	133
3	Kometenwurf	Wurfwaffe verursacht Explosion	GRW 234
3	Leichtes Ziel	Senkt Verteidigung des Ziels	GRW 236
3	Rüstung schwächen	Senkt Schadensreduktion des Ziels	GRW 240
3	Säurestrahl	Verursacht Säureschaden	GRW 241
3	Schadenswelle	Verursacht Schaden an Zielen im Umkreis	GRW 241
3	Schattenpfeil	Verursacht Schattenschaden	GRW 241
3	Schwere Waffe	Macht Waffe langsamer	138
3	Wurfwaffe kopieren	Erschafft Ebenbilder von Wurfwaffe	145
4	Aura der Schadensreflexion	Reflektiert Schadenszauber in Zone	120
4	Explosiver Pfeil	Geschoss verursacht Explosion	124
4	Flammenkegel	Kegel verursacht Feuerschaden	GRW 229
4	Kampfgespür	Gibt Bonus auf Aktive Abwehr	132
4	Kettenblitz	Blitz springt von Feind zu Feind	GRW 234
4	Machtexplosion	Verursacht hohen Schaden an Ziel	GRW 237
4	Waffe zerschmettern	Demoliert Waffe	144
5	Einäschern	Verursacht starken Feuerschaden	GRW 225
5	Feuerball	Verursacht Explosion	GRW 228
5	Heldenwaffe	Erschafft heroische Waffe aus dem Nichts	131
5	Schadenszirkel	Verursacht hohen Schaden an allem im Umkreis	GRW 241

Lichtmagie (MUS + AUS)

„Hinfort mit dir, Kreatur der Dunkelheit! Es verbrenne dich – das LICHT!“

—Tassadur, Grauer Paladin

Um den Wesenskern der Schule der Lichtmagie zu begreifen, genügt es, sich die Magie eines einzigen Sonnenaufgangs in Erinnerung zu rufen: Die unaufhaltsame Kraft, die in kürzester Zeit die Welt rotgolden erleuchtet, die Schrecken der Nacht verjagt und die Hoffnung und die Zuversicht zurück in die Herzen bringt, ist zugleich das Mysterium und der Quell aller Lichtmagie.

Wo andere Magieschulen ihre Möglichkeiten als ambivalente Werkzeuge und Mittel anbieten, die sich jedem erdenklichen Zweck unterordnen, steht die Lichtmagie für Klarheit, Wahrheit, Hoffnung und ganz allgemein für das Gute. Im Licht zu stehen und die Welt in seinem Schein ermessen zu können, ein leuchtendes Fanal zu sein und das Dunkel zu vertreiben, sich in Glanz und Gleisen selbst zu behaupten und vor der Finsternis nicht zu weichen, zu all diesen herrlichen Dingen befähigt die Lichtmagie ihre Wirker – und wer will nicht ein strahlender Held sein?

Vom Wesen der Lichtmagie

Licht überwindet den Raum und ist im Moment des Erscheinens allgegenwärtig, wird durch keine Stofflichkeit beschränkt und wirkt dadurch von Natur aus beinahe göttlich. Ebenso schnell erlischt der Zauber des Lichts und hinterlässt keinerlei Spuren, wenn die Lichtquelle selbst verschwindet. Diese Wunder der Gleichzeitigkeit und Substanzlosigkeit sind zentrale Forschungsfelder für Lichtmagier, die versuchen, das mysteriöse Wesen des Lichts zu ergründen. Einige der Forscher sehen dabei den Schatten – das „Nicht-Licht“ – als gleichsam elementaren Gegenpol, andere verweisen auf das künstliche oder „falsche“ Licht, das den Blendwerken der Illusionszauberei zu eigen ist.

Der Ruf zur Lichtmagie ist dennoch häufiger emotional als rational und spricht Individuen an, die sich der Zauberei mit Leidenschaft widmen, seltener einmal systematische Analytiker. Viele Lichtmagier bekennen sich zu ihrer Schule, nachdem sie ein beklammendes Erlebnis mit der Dunkelheit erfahren mussten und Zeuge von dessen kraftvoller Überwindung wurden. Andere wiederum sind von Natur aus lebensfroh und selbstbewusst oder besitzen sogar eine erleuchtete Seele, die dazu geeignet ist, andere in der Dunkelheit anzuführen.

So mancher Lichtzauberer sieht sich selbst an vorderster Front im Kampf gegen die Dunkelheit. Sie nehmen ihren Wunsch, Licht an dunkle Orte zu tragen, wörtlich, und nutzen ihre magischen Fähigkeiten unter anderem für den effizienten Kampf gegen Untote. Einzelkämpfer unter ihnen ziehen häufig umher und schließen sich Abenteurergruppen an. Sie suchen von sich aus die Gefahr an bösen Orten, um sie mit ihren Waffen aus Licht zu überwinden und an ihr zu wachsen. Die Tatsache, dass die Lichtmagie ihre Wirker mit besonderen Fähigkeiten gegen Untote ausstattet, ist dabei eine große Hilfe.

Eine andere Denkrichtung konzentriert sich dagegen auf das Studium des Lichts und bringt mächtige Sonnenmystiker hervor, die meisterlich dazu in der Lage sind, Lichtquellen zu erzeugen, Licht zu lenken und Licht zu bündeln. Dabei konzentrieren sich die Sonnendeuter nur teilweise auf die Beobach-

tung der Sonne, sondern studieren ebenso Lichtbrechung in Edelsteinen und Kristallen, den Linsenschliff oder die Kenntnisse der Spiegelungen.

Lichtmagie scheint eine Domäne der vernunftbegabten Wesen zu sein, denn in der Tierwelt finden sich recht wenige Beispiele dieser Kraft. Dass *Einhörner* – und die gerüchteweise mit ihnen verwandten *Feenpferde* – Träger von Lichtmagie sind, verwundert nicht, ebenso wenig, dass Wesen der Surmakar wie *Adamaarshu* und *Fenuki* oder der auf Mahaluu in Vulkanen leuchtende *Feuerkäfer* diese Magie beherrschen. Dass jedoch Wasserwesen wie die *Gespensterquelle* und die *Seepetsche* Licht in sich tragen, ist schon bemerkenswerter. Ebenfalls eine Symbiose aus Wasser und Licht sind die *Schimmersalamander*, die heiligen Tiere des zhongiangischen Salamander-Tiergeists Akahara.



Lichterspiele

Geringe Lichtmagie dreht sich häufig darum, kleine Lichter zu erzeugen. Recht verbreitet ist beispielsweise ein Zauber, bei dem sich von der Fingerspitze des Magiers ein kleiner Lichtpunkt löst, der sich anschließend ziellos seinen Weg durch die nähere Umgebung sucht (*Glühwürmchenruf*). Auch das Auftragen einer schwachen Leuchtschrift, die den Fingern eines Magiers entspringt (*Glühende Runen*), und die dann sacht verglimmt, kann im Alltag nützlich sein. Ebenfalls beliebt ist die Fähigkeit, sich von einer Blendung teilweise zu befreien (*Blendung unterdrücken*, siehe S. 116). Manche Lichtmagier können die Farbe einer Lichtquelle durch bloße Berührung ein Stück weit verändern (*Farbwechsel*).

Lichtgestalten

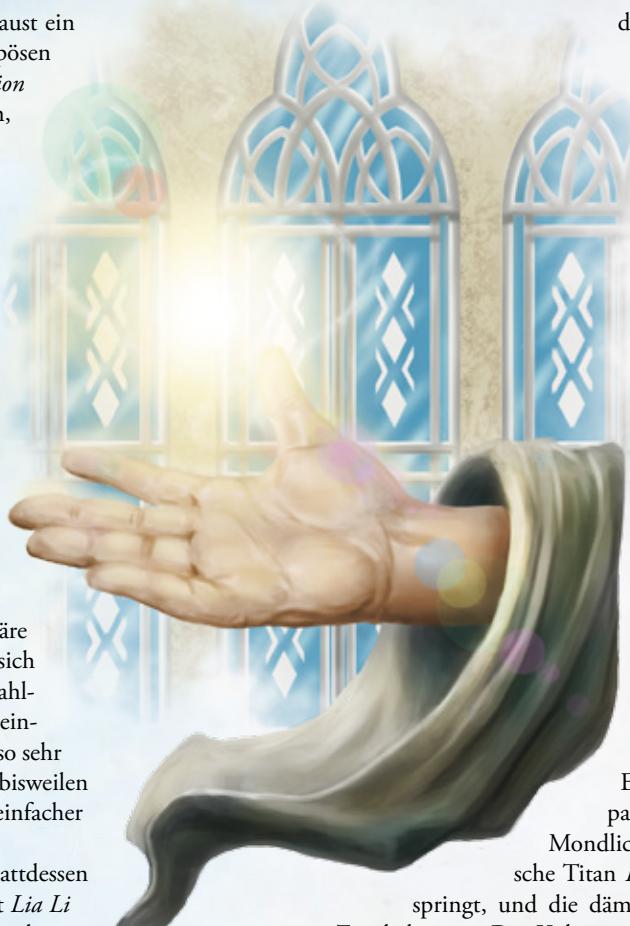
Magische Gemeinschaften, die sich der Lichtzauberei verschrieben haben, sind erstaunlich selten: Das *Dritte Haus des Zirkels der Zinne* beschäftigt sich mit dieser Schule, und einige zhongiangische *Kampfkünstler* setzen ebenfalls Lichteffekte ein, aber ansonsten scheint Lichtmagie eher individuelle Lichtsucher und -forscher anzuziehen oder in religiösen Kontexten gewirkt zu werden.

Ein einzelner Streiter gegen alle Formen der Finsternis ist *Garrach Sonnenhammer* (Varg, *971 LZ, weiße Zähne, wallende Mähne, mitreißendes Wesen), der scheinbar ziellos durch die Welt wandert, stets auf der Suche nach Orten der Finsternis, denen er das Licht bringen kann. Er stürzt sich ohne viel Federlesen in jedes Abenteuer, und obwohl er häufig mit mehr Glück als Verstand daraus entkommt, zieht der Ruf des Paladins immer weitere Kreise und inspiriert Gefolgsleute und Nachahmer. Er ist ein meisterlicher Kämpfer mit dem Streithammer und sein gleißender Schild und seine Waffe aus Licht sind der Schrecken aller Nekromanten und Wesen der Finsternis.

Weit draußen in der Kristallsee haust ein Lichtmagier, der sich den pompösen Künstlernamen *Fulgur Imaginalion Scintillio* zugelegt hat (Mensch, *935 LZ, wirrer Haarschopf, überschwere gelbe Robe, Buckel). Sein Turm, der beständig von der Gischt umtost wird, besteht hauptsächlich aus farbigem Glas und ist so verwickelt errichtet, dass es jedem Baumeister die Schweißperlen auf die Stirn treibt. Der Magier verfolgt einzigartige arkane Forschungen über das Wesen und die Mysterien des Lichts und kann mittlerweile Lichtblitze von gewaltiger Helligkeit erzeugen, wenn er zuvor nur lange genug Licht ansammeln kann. Er besitzt eine spektakuläre Schriftensammlung und freut sich über Besuch, denn unter seinen zahlreichen Flimmerfeen ist er etwas einsam. Angeblich kann er das Licht so sehr manipulieren, dass sein Turm bisweilen unsichtbar wird – was es nicht einfacher macht, ihn zu finden.

Weniger philosophisch und stattdessen sehr viel praxisorientierter arbeitet *Lia Li* (Gnomin, *961 LZ, nervöse Augen, böser Humor, hyperaktiv). Diese Lichtmagierin ist eine Koryphäe für kristallene Spiegel und Linsen, die Lichtbrechung und Reflexion. Man mag ihre Aktivitäten schrecklich finden, aber nichtsdestotrotz gilt *Celestia Paxenos* (Mensch, *699 LZ, leuchtend rote Haare, geheimnisvolles und verlockendes Lächeln, trägt stets ihre Maske aus Mondstahl bei sich), die Herrin des iorischen Bordells *Mondsteinmaske*, unter Kundigen als eine der größten lebenden Lichtzauberinnen. Nur ist die Zahl dieser Kundigen gering – der ihr verbundene *Zirkel der Fünf Sonnen*, Kenner von Schatten wie auch Lichtmagie, zählt dazu, ansonsten aber kaum jemand außerhalb ihres Bekanntenkreises. Ähnlich wie *Celestia* ist auch der Wanderprediger *Erek Tiranol* (Zwerg, *900 LZ, kahl, humorvoll, bernsteinfarbene Augen) ein Kenner von Licht und Schatten und von den Abgründen der Seele.

Der Macht der Schatten direkt gegenüber sieht sich *Aegine Tochter der Briga* (Mensch, *952, braune Haare und Augen, Narbe über der Nase, ernst aber herzlich), die Komturin der *Staeggard*, einer kleinen Wintholter Elitetruppe, deren Hauptaufgabe es ist, die von dracurischen Zaubermeister erschaffenen Schatten unter



der Reißzahnfeste zu bewachen, in die Schatten vorzudringen und ihnen Geheimnisse zu entreißen, die im Kampf gegen die gefürchteten Frostbestien helfen können. Um im personifizierten Schatten unter der Feste nicht die Hoffnung oder gar den Verstand zu verlieren, braucht es ein starkes Licht. Denkt man an religiöse Bünde, fällt einem bei der Verehrung des Lichts natürlich als allererstes die farukanische Sonnengöttin *Tayru*, die oberste ihres Pantheons, ins Auge, aber auch andere Sonnen- oder Sommergottheiten wie die dämmeralbische *Aand* oder die Wintholter *Aewynna*, der zhuijiangsche Salamander-Tiergeist *Akahara*, die jagodischen *Jaga-Mersaj* und *Morwano* oder *Naraka* bei den Tarr sind hier erwähnenswert.

Eine Sonderstellung nehmen die patalische *Luseria* als Herrin von Mondlicht und Illusion, der stromländische Titan *Kar*, dessen Licht dem Feuer entspringt, und die dämmeralbische *Siala* als Göttin des Zwielichts ein. Die Kulte von *Iosaris*, *Jesavis* und *Uryat* stehen ebenfalls für Licht und Schatten, folgen aber ganz anderen Zielen – gleiches gilt auch für *Vangara*, die Beschützerin gegen die Finsternis der Verheerten Lande.

Regeltechnische Ergänzungen

Schwerpunkte

Nach Zauber-Typus, vor allem *Aura*, *Beschwörung*, *Elementarkontrolle*, *Leuchten*, *Feenwesen* und *Segen*

Neue Meisterschaften

Schwelle 1

Blender: Jeder vom Zauberer mittels seiner *Lichtzauber* hervorgerufene Zustand *Geblendet* hält 30 Ticks länger als üblich.

Kind des Lichts: Solange die *Lichtverhältnisse* um den Zauberer *Tageslicht* entsprechen, erhält er einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf das Wirken von *Lichtzaubern*.

Bestehende Meisterschaften

Schwelle	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
1	Leuchtkraft	Macht Zauber des Typus Leuchten stärker	GRW 210
1	Streiter des Lichts	Gibt Boni gegen Untote/Wesen der Finsternis	GRW 210
2	Schutz des Lichts	Gibt Boni auf Widerstände gegen Untote/Wesen der Finsternis	GRW 210
2	Wider die Finsternis	Gibt mehr Schaden gegen Untote/Wesen der Finsternis	GRW 210
3	Ungeblendet	Gibt Immunität gegen Zustand Geblendet	GRW 210

Lichtbeschwörer: Wenn der Zauberer mittels eines *Lichtzaubers* des Typus *Beschwörung* ein Wesen mit dem Merkmal *Beschwörbares Wesen* ruft, richtet dieses im Handgemenge immer *Lichtschaden* an. Außerdem erhält das Wesen einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf seinen Angriffswert im Nahkampf, seinen Schaden im Nahkampf, seine *Lebenspunkte* und seine *Verteidigung*. Die *Lichtverhältnisse* in 5 Meter Umkreis um das Wesen sind stets um 1 Stufe verbessert.

Störer der Schatten: Die Lichtmagie des Zauberers behindert das Wirken von Schattenmagie. Wenn er einen Zauber des Typus *Leuchten* auf sich selbst kanalisiert hat, dann erhält das Wirken von *Schattenzaubern* im Umkreis von 10 m einen Malus in Höhe von 3 Punkten. Der Zauberer kann diese Fähigkeit unterdrücken.

Zerschmetterndes Licht: Der Zauberer kann seine Lichtmagie besonders gut gegen Wesen der Dunkelheit einsetzen. Alle seine *Lichtzauber*, die sich unmittelbar gegen Wesen der Typen *Geisterwesen*, *Schattenwesen*, *Untoter* oder *Wesen der Finsternis* richten, kosten in 2 Punkte kanalisierten oder erschöpften Fokus weniger (min. (K)1).

Schwelle 2

Heller als das Licht: Der Zauberer ist in der Lage, seine Lichtmagie perfekt zu dosieren. Wenn einer seiner *Lichtzauber* die *Lichtverhältnisse* ohne Beachtung von anderen *Lichtquellen* stärker als *Tageslicht* verbessern würde, dann kostet ihn dieser Zauber (K)2V1 Fokus weniger (min. (K)1).

Herr der Lichtgeister: Der Abenteurer erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Lichtzauber* der Typen *Beschwörung* und *Wesen bannen* sowie auf Proben zur Interaktion mit Kreaturen des Typus *Lichtwesen*.

Leuchtendes Vorbild: Der Zauberer strahlt eine solche Autorität aus, dass andere ihm gerne zuhören. Er erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf *Anführen* sowie von je einen Punkt auf *Darbietung* und *Diplomatie*.

Licht in der Finsternis: Die Lichtmagie des Zauberers ist besonders effektiv, wenn sie mit Schattenmagie konkurriert. Seine *Lichtzauber* des Typus *Leuchten*, die die *Lichtverhältnisse* verbes-

sern, verbessern diese um 2 weitere Stufen, sofern zum Zeitpunkt des Auslösens ein *Schattenzauber* die *Lichtverhältnisse* verschlechtert. **Voraussetzung:** Meisterschaft Leuchtkraft

Lichtverstärker: Im Umkreis von 5 m um den Zauberer verbessern alle natürlichen Lichtquellen die *Lichtverhältnisse* um eine Stufe mehr als üblich. **Voraussetzung:** Meisterschaft Leuchtkraft

Schwelle 3

Lichtschock: Der Zauberer kann seine *Lichtzauber* implodieren lassen, um seine Feinde zu schwächen. Wenn er eine *sofortige Reaktion* von 3 Ticks aufwendet und einen seiner kanalisierten *Lichtzauber* abbricht, erhalten alle Wesen in 5 m Umkreis den Zustand *Geblendet*. Die Stufe des Zustands entspricht dem halben Zaubergrad des abgebrochenen Zaubers (mind. 1). Für Wesen der Typen *Untoter* und *Wesen der Finsternis* beträgt die Stufe des Zustands sogar den vollen Zaubergrad des abgebrochenen Zaubers. Der Zauberer kann bis zu 3 Wesen von der Wirkung der Meisterschaft ausnehmen und ist auch selbst nicht davon betroffen. **Voraussetzung:** Meisterschaft Wider die Finsternis

Nahrung des Lichts: Der Zauberer benötigt an Tagen, an denen er mindestens 6 Stunden Sonnenlicht ausgesetzt ist, keine Nahrung mehr. Wasser wird weiterhin wie üblich benötigt.

Wächter des Lichts: Der Zauberer wird durch die Kraft des Lichtes vor Schaden geschützt. Von Kreaturen mit dem Merkmal *Untot* oder *Wesen der Finsternis*, sowie von *Licht- und Schattenzaubern* verursachter Schaden wird um 3 Punkte gesenkt. **Voraussetzung:** Meisterschaft Schutz des Lichtes

Schwelle 4

Gebieter der Helligkeit: Der Zauberer erhält nie Abzüge durch schlechte *Lichtverhältnisse*. **Voraussetzung:** Meisterschaft Ungeblendet

Zerschmetterer der Dunkelheit: Der Zauberer ist völlig von der Kraft des Lichts erfüllt. Alle seine *Nahkampfangriffe* und *Fernkampfangriffe* verursachen *Lichtschaden*. **Voraussetzung:** Meisterschaft Wächter des Lichts

Zauberliste

Grad	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
0	Blendung unterdrücken	Unterdrückt Zustand Geblendet	116
0	Licht	Verbessert Lichtverhältnisse	GRW 236
0	Lichtertanz	Erschafft tanzende Lichteffekte	GRW 236
0	Lichtquelle stärken	Stärkt Lichtquelle	134
0	Lichtwesen rufen 0	Ruft Lichtwesen	187
1	Aura der Leuchtverstärkung	Stärkt Lichtquellen	119
1	Blenden	Blendet ein Ziel	GRW 224
1	Blick in die Sonne	Verschafft Immunität gegen Blendung	GRW 224
1	Faust des Lichts	Mehr schaden im Handgemenge gegen Untote	125
1	Funkenregen	Ziel wird leichter zu entdecken	127
1	Gleißende Barriere	Erschafft Wand aus Licht	GRW 232
1	Lichtkugel	Erschafft bewegliche Lichtkugel	GRW 236
1	Lichtwesen rufen I	Ruft Lichtwesen	187
1	Schutz vor Untoten	Gibt Untoten Mali auf Proben	GRW 244
1	Signalfeuer	Erzeugt gleißenden Lichtstrahl	Ungebrochen 111
1	Untote schwächen	Gibt einem Untoten Mali auf Proben	GRW 248
2	Finsternis abschütteln	Heilt Beeinträchtigungen aus bestimmten Quellen	126
2	Gefährliche Flammen	Macht Tieren Angst vor Lichtquellen	127
2	Gleißender Schild	Erschafft Leuchtende Schutzkuppel	GRW 232
2	Illumination	Macht Ziel leichter zu treffen/erkennen	132
2	Klingen aus Licht	Erschafft Wurfgeschosse aus Licht	133

Grad	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
2	Lichtwesen rufen II	Ruft Lichtwesen	187
2	Untote bannen	Vernichtet Untote	GRW 248
2	Untote vertreiben	Verleiht Untoten Zustand Panisch	143
2	Waffe des Lichts	Verleiht Waffen Lichtschaden	GRW 250
3	Blendende Flammen	Verleiht Zielen Zustand Geblendet	122
3	Kampfinspiration	Verleiht Boni auf Angriffe in Zone	133
3	Lichtblitz	Verursacht Lichtschaden	GRW 236
3	Lichte Schutzaura	Gibt Boni gegen Untote	133
3	Lichtquelle verzehren	Lässt Lichtquelle explodieren	134
3	Lichtwesen rufen III	Ruft Lichtwesen	187
3	Schattenbann	Hebt Schattenzauber auf	GRW 241
3	Waffe aus Licht	Erschafft Waffe aus Licht	GRW 250
3	Welle aus Licht	Gibt Zielen in Zone Zustand Geblendet	145
4	Aura des Schattenblicks	Lässt Verschlechterung der Lichtverhältnisse ignorieren	121
4	Inneres Leuchten	Gibt Bonus auf Proben, in die AUS eingeht	GRW 233
4	Leib aus Licht	Verwandelt in Lichtwesen	GRW 235
4	Lichtbrücke	Erschafft leuchtende Brücke	GRW 236
4	Lichtkontrolle	Gibt Kontrolle über Lichtverhältnisse in Zone	134
4	Lichtwesen rufen IV	Ruft Lichtwesen	187
5	Heldenwaffe	Erschafft heroische Waffe aus dem Nichts	131
5	Lichter Schutz	Schützt Zauberer und Verbündete vor Untoten	GRW 236
5	Lichtwesen rufen V	Ruft Lichtwesen	187
5	Nacht zum Tag	Verbessert Lichtverhältnisse / unterdrückt Schattenzauber	GRW 238
5	Untote zerschmettern	Vernichtet Untote	143

Naturmagie (MUS + AUS)

„Magie heißt Leben. Leben heißt Magie. Im Lauf der Zeit ist alles eins.“
—Riaiz Sonnentau

Alles Leben des Diesseits ist von Magie durchdrungen, gleich ob es sich um vernunftbegabte Wesen, Tiere, Pflanzen oder die belebte Umwelt als Ganzes handelt. Wer diese Aspekte des „Lebens an sich“ beeinflussen will, der greift auf die Naturmagie zurück. Egal, ob es darum geht, ein Tier zu beruhigen oder zu beherrschen, eine Pflanze schneller wachsen zu lassen oder unbemerkt durch die Wildnis zu reisen: Die Naturmagie ermöglicht all dies und noch viel mehr.

Diese Magieschule gehört zu den verbreitetsten in ganz Lorakis, kennt doch fast jeder Bauer zumindest einige wenige Zaubers, die ihm bei seinem Tagwerk helfen, ebenso wie sich Angehörige vieler im Einklang mit der Natur lebender Völker in allen Aspekten ihres Alltags auf die Schule verlassen. In den großen Städten sucht man Kenner dieser Magieschule hingegen oft vergeblich, zu sehr ist sie der unberührten wie gezähmten Natur verbunden.

Vom Wesen der Naturmagie

Von ihrem Wesen her beeinflusst die Naturmagie auch das magische Geflecht vor Ort, also dort, wo es auftritt. Sie wirkt dabei am stärksten da, wo es Leben gibt, und ist damit auch der Heilmagie sehr nah verwandt. Es gibt keine Pflanze und kein Tier, die man nicht mit der Naturmagie beeinflussen könnte, ebenso wie man sich mit ihrer Hilfe die Wildnis zum Freund oder Untertan machen kann. Interessanter- und unerklärlicher-

weise scheint der Verstand hierbei dem Wirken der Naturmagie eine Schranke zu setzen, denn vernunftbegabte Wesen fallen oft nicht unter die Ziele der Schule.

Dabei gibt es zwei große und sich unterscheidende philosophische Strömungen: Viele Naturzauberer, vor allem aus eng mit oder in der Natur lebenden Gemeinschaften, sehen sich selbst als Teil und Hüter des Lebens, das es zu behüten gilt. Andere wiederum, gerade aus Völkern, die sich die Tier- und Pflanzenwelt zu Nutze und untartan machen, sehen die Magieschule als ein Mittel, Ordnung in die chaotische Natur zu bringen. Nicht selten kommt es zu Konflikten zwischen diesen Denkschulen, etwa wenn Druiden oder andere Hüter der Wildnis auf Jäger treffen, die Naturmagie zur Trophäenjagd einsetzen.

Eine eher philosophische Betrachtungsweise der Naturmagie sieht diese als dezidierte Magie des Lebens (und damit viele Naturgeister auch als den Lebensfunken der scheinbar unbelebten Natur), die der Todesmagie mit ihren unkörperlichen Geistern oder gar ihre Simulation von Leben im Untod diametral entgegengesetzt ist.

Doch nicht nur Sterbliche im Diesseits nutzen die Naturmagie auf mannigfache Weise, auch zu den Anderswelten und zur Geisterwelt scheint diese Magieschule eine spezielle Verbindung zu haben. Einige Gelehrte haben sogar bereits bereutmaßt, dass



die Feenwälder der Anderswelt auch nur eine andere, magischere Ausprägung des Diesseits sind und dass ihre Gestalt auf demselben Prinzipien fußt – und entsprechend auch ebenso durch die Naturmagie manipulierbar ist wie die Wildnis auf Lorakis. Fakt ist, dass einige Wesen der Anderswelt mittels Naturmagie zu rufen sind und sich teils auch selbst dieser Magieschule bedienen. Hierzu gehören beispielsweise die *Baumwandler* und *Dryaden*, die mitunter lorakische Wälder zu ihrem Heim erklären und sich als Hüter der Pflanzen sehen. Aber auch die takasidischen *Okodama*, tugendhafte und zaubermächtige Baumwesen, sowie die *Nymphen* der Flüsse und Seen, die mitunter als Bergnymphen bezeichneten *Oreaden* der Gebirge und des Tiefdunkels, die *Dornlinge* und die *Fäulnisdjinne*, die *Braunlinge* und *Schneefrauen*, aber auch die berüchtigten *Böstimer* und *Düsterfeen* – sie alle sind Wesen der Natur und zeigen die Vielgestaltigkeit derselben.

Ebenso ungezählt sind die nicht-zivilisierten Nutzer der Naturmagie von Wald-, Baum- und Rosendrachen über Trolle und *Rubingorillas*, bis hin zu Wurzelwürmern und *Sumpfkriechern*, *Minotauren* und *Miaskatzen*.

In den Wassern leben die *Gargolle* und in den Lüften die *Himmelsquallen* – und die Aufzählung ist noch lange nicht beendet.

Letztlich sind noch die (bisweilen schwer von Feenwesen abzugrenzenden) *Geister der Natur* zu nennen, die vielen mächtigen Naturerscheinungen innewohnen, egal ob gewaltigen Mammutbäumen oder imposanten, aber unbelebten Berggipfeln. Als bekannteste und am besten in der Naturmagie bewanderte dieser Wesen dürften die *Vanyr* gelten, die geheimnisumwitterten Naturgeister des zwingardischen Vanforsts.



Weber des Lebens

Zu den mächtigsten Naturzauberern gehören, wenig überraschend, einige magische Wesen der Natur selbst. So verfügen sowohl der Drache *Giftfang* als auch das Einhorn *Irlisch* im Unreich über tiefe Einsichten in die Naturmagie, ebenso wie der in den Dschungeln Tar-Keshs lebende und sich als Beschützer der Wildnis vor den Sterblichen sehende Baumwandler *Myrszishuri* oder die den Ogerforst im südlichen Nyrding beherrschende uralte Dryade *Salarivania*, die vom einfachen Volk so sehr verehrt wie sie von der Starrekyng-Kirche gehasst wird.

Aber auch unter den gewöhnlichen Sterblichen gibt es Meister der Naturmagie – und besonders oft findet man sie und ihre Gemeinschaften dort, wo Völker gänzlich von der Natur umgeben leben oder wo sie Ackerbau, Viehzucht und Fischfang betreiben.

In Dragorea sind besonders die *Zirkelmagier des Fünften Hauses* für ihre Meisterschaft der Naturmagie bekannt. Mancher der *Druiden* Dragoreas, die vor allem in Zwingard großen Einfluss genießen, sieht die Zirkelmagier hingegen kritisch, da sie ihrer Meinung nach oft ein zu distanziertes Verhältnis zur Natur haben. Auch jene, die eine besondere Nähe zu Tieren pflegen, haben manche Meister der Naturmagie hervorgebracht, so etwa die *Asatii* oder Bestienmeister der Dämmeralben, die *Blutreiter* der Steppenvölker und sogar einige *Klitrak* und *Tlahsrih* der Orks.

Zwei Beispiele für Naturzauberer mit enger Bindung zu den Tieren ihrer jeweiligen Heimat sind der Dämmeralb *Riaiz Sonnentau* (Alb, *954 LZ, hellrote Augen, oft gedankenverloren), der als Mittler zur Waldbrut gilt, sowie *Engar Dunkeltann* (Mensch, *954 LZ, Einzelgänger, reist durch ganz Lorakis) aus dem Zirkel der Zinne, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, alle Tiere der bekannten Welt zu treffen. Engar soll angeblich in freundschaftlichem Kontakt zu einer der größten Druidinnen Zwingards stehen, der uralten *Hals-tane* (Mensch, *881 LZ, nimmt trotz Blindheit alles wahr, verlässt den Vanforst nie). Diese soll nicht nur eine der mächtigsten Naturzauberinnen von ganz Lorakis sein, sondern angeblich auch ein Liebesverhältnis mit einem Vanyr pflegen.

Da die Naturzauberei vielen Sterblichen in ihrem Alltag so nahe ist, wundert es nicht, dass einige der besten Vertreter ihrer Zunft so gar nichts mit der robentragenden Magierin oder dem weisen Eremiten gemein haben, wie es das einfache Volk erwarten würde. So ist etwa die patalische „Winzerfürstin“ *Vatania Toralissa* (Mensch, *951 LZ, grell geschminkt, eitel) eine Meisterin darin, ihre Pflanzen vor der Zeit reifen und sie nach ihrem Willen wachsen zu lassen oder gar mit ihnen zu sprechen. Auch der von vielen in Gotor und Marakatam als größter aller Dschungelläufer angesehene *Dravik* (Zwerg, *881 LZ, harte Züge, tut für Geld fast alles, stammt ursprünglich aus Mertalia) ist ein Meister der Naturzauberei und kann selbst von den Schamanen der Utarti und Piriwatu nicht aufgefunden werden, wenn er das nicht möchte. Bei den Puntani kennt man

Spielereien der Natur

Einfachste Zauber der Naturmagie haben oft einen praktischen Nutzen für sesshaftes Volk, nicht aber für reisende Glücksritter. So sind etwa Zauber zum Erkennen, ob ein Tier krank ist (*Tierdiagnose*), bei Bauern und Hirten ebenso beliebt wie Zauber, die den besten Zeitpunkt für die Ernte erkennen lassen (*Ernteglück*) oder ein Jungtier vor Krankheiten schützen (*Schutz des Jungviehs*). Doch es gibt auch Zauber, die abseits von Acker und Weide durchaus hilfreich sind, wie etwa Zauber zur Bestimmung, ob eine Pflanze oder Frucht giftig ist (*Giftgespür*), zum Rufen eines eigenen Tieres (*Tierruf*, siehe S. 116) oder zum Erkennen der Einstellung eines Tieres (*Tiereinstellung erspüren*).

Ongomagatha den Lauten (Gnom, *889 LZ, trägt vier vargische Schrumpfköpfe, Zornesfalte auf der Stirn), der gerne als Feueraffe durch den Dschungel streift und jeden Waldfrevel ahndet, indem er Insekten und anderes Getier herbeiruft.

Nicht nur bei den Gottheiten vieler im Einklang mit der Wildnis lebender Völker (namentlich den schon genannten Puntani und Piriwatu, den Vaigarr und Raugarr) ist Naturmagie Teil des priestlichen Handwerkszeugs, auch Ackergottheiten wie *Dornius*, *Gol Gara*, *Maddad* oder *Urgano* oder eher dem Meer zugetane Gottheiten wie *Alo*, *Anios*, *Shar Anar* oder *Sinbara* fördern diese Schule. Die oben genannte Heilzauberei ist oft auch bei Gottheiten der Natur wie *Flaedyne* oder *Zarusz* zu finden. In Wintholt konkurrieren *Aewynna* und *Asha-Vera* um die Gunst der Gläubigen, während die Pilzgöttin *Amantia* in Sadu Herrin eines ganzen Pantheons aus ihren Gemahnen ist. Vermutlich am stärksten verkörpert der dämmерalbische *Vi'Ela* die Natur, während *Niantaui* und *Unggoy* eher für das Prinzip der Lebensfreude stehen.

Regeltechnische Ergänzungen

Schwerpunkte

Nach Zauber-Typus, vor allem *Beschwörung*, *Feenwesen*, *Gift*, *Pflanzen*, *Tiere* und *Wildnis*

Neue Meisterschaften

Schwelle 1

Lokale Tierwelt: Wenn der Zauberer einen Zauber des Typus *Tier* nutzt, erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf die Probe, sofern das tierische Ziel des Zaubers oder die Gestalt, in die er sich verwandeln will, in der aktuellen Region heimisch ist.

Naturbeschwörer: Wenn der Zauberer mittels eines *Naturzaubers* des Typus *Beschwörung* ein Wesen mit dem Merkmal *Beschwörbares Wesen* ruft, richtet dieses im Handgemenge immer *Naturschaden* an. Außerdem erhält das Wesen einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf seine *Lebenspunkte* sowie in Höhe von 1 Punkt auf seine *Widerstände* und seinen Angriffswert im Nahkampf.

Schutz der Natur: Der Zauberer erleidet durch die Kräfte der Natur weniger Schaden. Für ihn ist jeglicher Schaden aus entsprechenden Quellen (Steinschlag, natürliche Wettereffekte, natürlich hervorgerufene Hitze- oder Kältestufen, Lawinen und ähnliche natürliche Unglücke) sowie jeglicher Naturschaden um 5 Punkte gesenkt.

Tierrufer: Wenn der Zauberer einen *Naturzauber* des Typus *Herbeirufung* wirkt, kostet ihn dieser 2 kanalisierte Punkte Fokus weniger (min. (K)1).

Schwelle 2

Magische Abhärtung: Der Zauberer ist immun gegen natürliche Gifte (etwa von Tieren, unverarbeiteten Pflanzen, etc.) bis Grad 3, nicht aber gegen alchemistisch verarbeitete oder übernatürliche Stoffe.

Nähe zur Natur: Wenn der Zauberer einen Zauber der Typen *Tiere*, *Pflanzen* oder *Wildnis* wirkt, erhält er bei Gelingen des Zaubers einen zusätzlichen EG, sofern er die komplette Zauberdauer über ein Wesen des Typus *Tier*, seinen *Tiervertrauten*, eine Pflanze oder ein Wesen des Typus *Pflanze* berührt oder sich in der unberührten Wildnis aufhält (nicht kumulativ). **Voraussetzung:** Meisterschaft Lied der Natur

Tierbegleitung: Wenn der Zauberer von mindestens einem Wesen des Typus *Tier* begleitet wird, kosten ihn alle *Naturzauber* der Typen *Tier* und *Vertrauter* einen *verzehrten* Punkt Fokus weniger (min. (K)1).

Wurzelschlaf: Der Zauberer kann in einer *Ruhephase* auf magische Weise Wurzeln schlagen und wird dabei zu einer baumartigen Gestalt seiner selbst (mitsamt borkigem Gesicht und ähnlichem). Hierdurch verdoppelt sich seine *Regeneration* innerhalb dieser *Ruhephase*. **Voraussetzung:** Meisterschaft Schutz der Natur

Schwelle 3

Diener der Wildnis: Der Zauberer kann magische Energien besonders gut kontrollieren, wenn er von unberührter Natur umgeben ist. Er benötigt für seine *Naturzauber* (K)3V2 Fokus weniger, wenn er diese abseits der Zivilisation und unter freiem Himmel wirkt (mindestens (K)1). **Voraussetzung:** Meisterschaft Kind der Wildnis, Meisterschaft Nähe zur Natur

Nahrung der Natur: Der Zauberer benötigt an Tagen, an denen er mindestens 6 Stunden Sonnenlicht ausgesetzt ist, keine Nahrung mehr. Wasser wird weiterhin wie üblich benötigt. **Voraussetzung:** Meisterschaft Harmonie mit der Natur

Schwelle 4

Eins mit den Tieren: Wesen des Typus *Tier* bis einschließlich *Monstergrad 3* (als Einzelwesen) greifen den Zauberer unabhängig von ihrer normalen Natur oder ihrer *Einstellung* nicht an, sofern sie nicht von ihm *angegriffen* oder provoziert werden.

Bestehende Meisterschaften

Schwelle	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
1	Bedrohliche Entscheidung	Gibt Vertrautem Boni	Bestienmeister 40
1	Lied der Natur	Gibt Bonus auf Wahrnehmung in Natur	GRW 211
1	Naturkenner	Gibt Bonus auf Naturkunde/Tierführung	GRW 211
1	Vertrautenband	Stellt Band zu Vertrautem her	GRW 211
1	Vielseitiger tierischer Helfer	Verbessert herbeigerufene Tiere	Bestienmeister 40
2	Harmonie mit der Natur	Macht Naturzauber sicherer	GRW 211
2	Kind der Wildnis	Gibt Bonus auf Naturmagie in Wildnis	GRW 211
2	Lebensverknüpfung	Lässt Schaden mit Vertrautem umleiten	Bestienmeister 40
2	Mächtiger tierischer Helfer	Verbessert herbeigerufene Tiere	Bestienmeister 40
2	Stärkung des Vertrauten	Lässt mehr Zauber auf Vertrauten sprechen	GRW 211
3	Bevorzugte Gestalt des Vertrauten	Erleichtert Verwandlung in Vertrautem	Bestienmeister 40
3	Eins mit der Natur	Lässt mehr LP natürlich regenerieren	GRW 212
3	Vertrautenssprache	Ermöglicht Kommunikation mit Vertrautem	GRW 212

Zauberliste

Grad	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
0	Freund der Tiere	Macht Tiere dem Zauberer gewogen	GRW 230
0	Magischer Kompass	Gibt Bonus auf Proben zur Orientierung	GRW 237
0	Naturwesen rufen 0	Ruft Naturwesen	187
0	Tierruf	Ruft eigene Kreatur	116
1	Dornenfaust	Verleiht echten Naturschaden im Handgemenge	Zhoujiang 123
1	Naturwesen rufen I	Ruft Naturwesen	187
1	Holz verstärken	Härtet Holz	132
1	Reiseproviant	Hilft bei Versorgung auf Reise	Fahrende Völker 35
1	Rindenhaut	Gibt Bonus auf VTD und SR	GRW 240
1	Tiere beruhigen	Beruhigt ein Tier	GRW 247
1	Tierischer Bote	Lässt Tier Botschaft überbringen	GRW 247
1	Tierischer Wegführer	Tier führt sicher durch Gebiet	Bestienmeister 42
1	Tiersinne	Ersetzt Sinneswahrnehmung durch die eines Tiers	GRW 247
1	Verkleinerung des Vertrauten	Verkleinert Vertrauten	Bestienmeister 42
1	Wachstum	Lässt Pflanze wachsen	GRW 250
1	Wasser finden	Lässt Wasserquelle finden	GRW 251
1	Wasser reinigen	Reinigt verschmutzte Flüssigkeiten	GRW 251
2	Dornenranken	Erschafft Fesseln aus Dornen	123
2	Eislauf	Lässt auf eisigem Untergrund laufen	124
2	Gestalt des Vertrauten	Verwandelt in Tierart des Vertrauten	Bestienmeister 41
2	Glückliche Begegnung	Ermöglicht Neuwurf bei Reisebegegnungen	Fahrende Völker 35
2	Helfende Hand	Zusätzliche Hand hilft bei Handwerk-Proben	MSK 88
2	Leben spüren	Lässt Anwesenheit von Lebewesen spüren	133
2	Naturwesen rufen II	Ruft Naturwesen	187
2	Ranken	Erschafft fesselnde Ranken	GRW 240
2	Rankenwand	Erschafft Wand aus Ranken	136
2	Schutz vor Gift	Gibt Bonus auf KW gegen Gifte	GRW 244
2	Spur legen	Legt magische Spur	139
2	Spurlos in der Wildnis	Verwischt eigene Spuren in Wildnis	GRW 245
2	Tiere beherrschen	Verschafft Herrschaft über ein Tier	GRW 247
2	Tierischer Helfer I	Ruft schwachen tierischen Helfer	Bestienmeister 41
2	Tierischer Herold	Tier überbringt gesprochene Nachricht	Fahrende Völker 35
2	Tier nachahmen	Lässt Tier nachahmen	140
2	Tierzunge	Ermöglicht Kommunikation mit Tierart	141
2	Trinkwasser	Zauberer kann Salzwasser trinken	Fahrende Völker 35
2	Wildniskraft	Gibt Bonus auf GSW/Athletik in Wildnis	145
2	Windgeschwind	Macht Reittier schneller	Bestienmeister 42
3	Bannkreis gegen Tiere	Erschafft Schutzkreis gegen Tiere	121
3	Chamäleon	Zauberer verschmilzt mit Hintergrund	GRW 225
3	Gift speien	Speit Gift auf Ziel	129
3	Heiliges Tier rufen	Ruft heiliges Tier	Götter 144
3	Herbeirufung des Vertrauten	Ruft Vertrauten herbei	Bestienmeister 41
3	Holzbearbeitung verbessern	Verbessert Holzbearbeitung	MSK 89
3	Holz formen	Lässt totes Holz formen	MSK 89
3	Insekten Schwarm	Beschwört konzentrationsstörende Insekten	GRW 233
3	Kleintierform	Verwandelt in ein kleines Tier	GRW 234
3	Naturwesen rufen III	Ruft Naturwesen	187
3	Rankenpfeil	Verzaubert Pfeil, sodass er fesselt	GRW 240
3	Tierischer Helfer II	Ruft mittelstarke tierischen Helfer	Bestienmeister 41
3	Tierischer Riesenwuchs	Vergrößert Tier	Bestienmeister 42
3	Unsichtbarkeit vor Tieren	Macht unsichtbar für Tiere	142
3	Vertrauter Seelentausch	Tauscht Bewusstsein mit Vertrautem	Bestienmeister 42
3	Vogelkreischen	Ruft Laute übertönenden Vogelschwarm	Fahrende Völker 36

Grad	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
3	Weg durch die Natur	Erleichtert Reisen in Wildnis	GRW 251
4	Naturwesen rufen IV	Ruft Naturwesen	187
4	Sturmwolke	Sturm entsteht um Zauberer	140
4	Tierform	Verwandelt in ein mittelgroßes Tier	GRW 247
4	Tierischer Helfer III	Ruft starken tierischen Helfer	Bestienmeister 42
4	Tiersprache	Ermöglicht Kommunikation mit einem Tier	GRW 247
4	Verdorren	Lässt Lebewesen verdorren	GRW 249
4	Vogelform	Verwandelt in einen Vogel	GRW 250
4	Winterschlaf	Versetzt Zauberer in Winterschlaf	145
5	Bestienform	Verwandelt in ein großes Monster/Tier	GRW 224
5	Blitze rufen	Erschafft Blitze schießende Wolke	GRW 224
4	Giftimmunität	Macht immun gegen Gifte	129
5	Giftwolke	Erschafft Wolke aus Gift	130
5	Naturwesen rufen V	Ruft Naturwesen	187
5	Wetterkontrolle	Ermöglicht Kontrolle des Wetters	GRW 252

Schattenmagie (MUS + INT)

„Wohin immer das Licht auch kommt: Die Dunkelheit ist bereits dort und wartet.“

—Adyria aus Skarlandes Schar

Es gibt nur wenige Magieschulen, die einen so komplexen Ruf haben wie die Schule der Schatten. Während die Heilungsmagie klar dabei hilft, das Leben Sterblicher zu erleichtern, und die Lichtmagie als strahlende Inkarnation des Guten gilt, ist die Schattenmagie vielen unheimlich: Ihre Beschäftigung mit der Dunkelheit an sich wird nur zu oft als Neigung zum Bösen angesehen, und diejenigen, die sich ihrer Macht bedienen, werden häufig misstrauisch beäugt.

Aber diese Sichtweise greift zu kurz. Während die Magie der Schatten ohne Zweifel eine finstere Seite der Welt offenbart, ist sie doch nicht böse an sich. Die Dunkelheit kann auch vor Feinden schützen, tröstende Nachtruhe spenden oder sich nur für den Zaubernden lüften, sodass er besser sehen kann. Mit der Schattenmagie ist es daher wie mit vielen anderen Werkzeugen: Es kommt immer darauf an, wofür man sie einsetzt.

Vom Wesen der Schattenmagie

Im Kern der Schattenmagie liegt die Sehnsucht nach der Dunkelheit. Während für manche die Dunkelheit von unbenannten Schrecken erfüllt ist, gelingt es der Schattenmagie, diese zu zähmen und sich gefügig zu machen.

Das Verhältnis von Licht und Schatten ist komplex, und zahlreiche Gelehrte haben es schon zu ergründen versucht. Sicher ist, dass Licht und Schatten sich gegenseitig schaden, was eine tiefe Feindschaft andeutet, unterstützt von der Tatsache, dass Anwender der Schattenmagie häufig besonders effektiv im Kampf gegen Lichtmagier und -wesen sind und umgekehrt. Gleichzeitig definieren sich Licht und Schatten gegenseitig als das Fehlen des jeweils anderen, und so kann das eine doch nicht ohne das andere existieren. Nur Licht wirft Schatten, und ohne Dunkelheit als Kontrast ist das Licht bedeutungslos. Viele Gelehrte vertreten daher die Ansicht, bei Licht und Schatten handele es sich

um weitere Ausprägungen der grundlegenden Elemente der Welt, und wie Feuer und Wasser beziehungsweise Fels und Luft stünden sie sich zwar gegenüber, hätten aber beide keinen ihnen innenwohnenden moralischen Aspekt.

Schattenmagie verhüllt, verbirgt, kontert das Licht, verheimlicht – und so ist es wenig verwunderlich, dass auch Anwender der Schattenmagie häufig zu Geheimniskrämerie neigen, zumindest, wenn es um ihre Magie geht. Es liegt nicht im Wesen der Schatten, sich offen zu zeigen, denn das Licht steht zu ihnen in direktem Gegensatz. Zweifellos verwenden etliche zwielichtige Gestalten wie Meuchler oder Einbrecher häufig die Künste der Schattenmagie, was aber eher praktischen Gründen als einem „moralischen Hingezogensein zu den Schatten“ geschuldet ist.



Schattenspiele

Selbst in ihren geringsten Spielarten dreht sich die Schattenmagie häufig um Verhüllung. So kann sie kleine Objekte unauffälliger machen (*Im Schatten verborgen*), aber auch einfach in beleuchteter Umgebung eine geruhsame Nacht gewährleisten (*Schlafmaske*). Sie kann aber auch dazu dienen, durch die Betonung von Schattierungen und dem Dämpfen des Umgebungslichts Einschüchterungsversuche zu erleichtern (*Bedrohliches Zwielicht*), oder einen Schatten dazu bringen, das zugehörige kleine Objekt zum Zauberer zu tragen (*Schattenhelfer*). Weniger verbreitet, aber noch immer leicht zu erlernen, ist das Verschieben des eigenen Schattens (*Falscher Winkel*) oder das Verdunkeln des eigenen Gewandes (*Trauerkleid*, siehe S. 116).

Die Kreaturen, die dem Schatten zugeordnet werden (und von denen viele aus den Feenwelten stammen), sind weniger unterschiedlich und scheinen die Annahme zu stützen, dass der Schatten aus moralischer Sicht „böse“ sei. Die *Daevas* Pash Anars bringen Tod und Verzweiflung, und die *Finsterwasser Dragore*-as ziehen arglose Schwimmer in die Tiefe. Andere, wie die flinken, kleinen *Zhan-Shi* aus Takasadu scheinen zumindest Verwirrung stiften zu wollen, und auch *Skias* und *Spinnerfrauen*, *Finstergnome* und *Ifrite* gelten im wahrsten Sinne des Wortes nicht als Lichtgestalten. Gleiches gilt für *Höhere Vampire*, *Zwielichthetzer* oder die *Brutmütter der Orks*. Eher harmlose Nutzer von Schattenzaubereien sind dagegen *Miaskatzen* und die *Adamaarshu* und *Singat* aus der Surmakar. Und *Höhendrachen* und *Drachenschildkröten* wiederum sind schon ohne ihre angeborene Schattenmagie nicht zu verachtende Gegner.

Fürsten der Dunkelheit

Unbestrittene Königin der Schattenmagie ist die *Nachtfürstin*, die Feenherrscherin einer Welt der ewigen Finsternis innerhalb des Traums der magischen Domäne. Sie gebietet nicht nur über die Welt der Nacht, sondern verkörpert geradezu ihre Essenz. Auf ihre Worte hin erwacht der Schatten zum Leben, nimmt die Finsternis fast körperliche Gestalt an. Es heißt, wer es schaffe, die Lande lichtloser Finsternis bis zu ihrem Schloss zu durchschreiten, wer sich als würdig erweise und ihr genug Ehrerbietung entgegenbringe, den weihe sie in ihre Geheimnisse ein. Weitere, halb-mythische Wesen, die sich den Schatten verschrieben haben – böse Zunge behaupten, dies sei auch Ausdruck ihres Geisteszustands –, sind das Einhorn *Irlisch* aus dem Unreich und der esmodanische *Fliegenkönig*, einer der drei untoten Herrscher der Stadt.

Unter den diesseitigen Zauberern stechen nur wenige als wahre Meister der Schattenmagie hervor. So ist kaum jemandem bekannt, dass *Celestia Paxenos* (Mensch, *699 LZ, leuchtend rote Haare, geheimnisvolles und verlockendes Lächeln, trägt stets ihre Maske aus Mondstahl bei sich), die Herrin des iorischen Bordells *Mondsteinmaske*, es hier zur Vollendung gebracht hat, denn die bildschöne Kurtisane ist ebenso geheimnikrämerisch wie die Schule, die sie so meisterhaft beherrscht. Auch ihre Verbindung zum *Zirkel der Fünf Sonnen*, Kennern von Schatten- wie auch Lichtmagie, sei hier erwähnt.

Für ihre Kunst bekannter ist *Adyria aus Skarlandes Schar* (Albin, *899 LZ, schweigsam und zielstrebig), eine Schattenmaid aus Termark, die sich Skarlande, der Valkyra der Schatten, geweiht hat. Adyria führt eine Schar Abenteurer an und sucht angeblich im Auftrag ihrer Schutzherrin im Nachtwall nach dem *Nachtbrunnen*, der die tiefsten Mysterien der Schattenmagie bergen soll.

In Palitan lebt die Alchemistin *Tao Zu* (Zwergin, *843 LZ, fahrig, menschenscheu, nach einem alchemistischen Unfall haarlos). Obwohl sie keine Meisterin der Schattenmagie an sich ist, ist es ihr angeblich gelungen, die Essenz der Schatten zu destillieren und in Gefäße zu füllen, mit deren Hilfe man überall wo gewünscht Dunkelheit erzeugen kann. Meisterin Zu lebt allerdings derart zurückgezogen, dass es kaum möglich ist, sie aufzufinden – und wer glaubt, ihr nahe zu sein, findet sich häufig orientierungslos mitten im Dunkeln wieder.

Andere profunde Kenner der Schattenmagie, wie die Schatzjägerin *Barra Bronzefauß* (Vargin, *946 LZ, planend, unbarmherzig), der numische „Problemlöser“ *Beltas Colberiu* (Gnom, *923 LZ, hager, asketisch), der Missionar *Erek Tirnor* (Zwerg, *900 LZ, kahl, humorvoll, bernsteinfarbene Augen) oder der zhujian-gische *Jadedrache* (Mensch, *964 LZ, hochgewachsen, Jademaske, Gegner General Wus), die alle die Kunst der Schatten als Mittel zu mehr oder weniger guten Zwecken einsetzen.

Schattenmagie ist weit verbreitet, aber nur wenige Traditionen widmen sich ihr voll und ganz. Von diesen haben es die *Schattentänzer* aus Kintai angeblich zur größten Meisterschaft gebracht, die sich dem Schatten halb philosophisch, halb pragmatisch nähern. Ähnliches gilt für den *Magierorden von Nuum*, der sich nach außen hin zwar mit anderen Forschungen beschäftigt, philosophisch aber ebenfalls in den Schatten beheimatet ist. Die weit verstreuten Zirkel der *Jünger Penumbra* hingegen bemühen sich darum, vor allem die moralischen Implikationen der Schattenmagie zu erforschen. In gewissem Rahmen widmen sich auch die Arkanen Gelehrten des *Dritten Hauses des Zirkels der Zinne* in Selenia der Erforschung der Schatten.

In weiten Teilen Farukans gilt Schattenmagie als ehrlos, was auch mit dem Ruf der finsternen Göttin *Uryat* zusammenhängen mag. Dass man auch aus den Schatten heraus Gutes tun oder zumindest das Böse bekämpfen kann, zeigen (wenn auch nur im Verborgenen) die Anhänger *Ronays* und *Nahids*. Gleiches gilt auch für *Vangara*, die Göttin des Wächterbundes, die nicht aus den Schatten, sondern mit den Schatten arbeitet, um die Finsternis der Verheerten Lande einzudämmen. Während die Kulte von *Iosaris* und *Jesavis* eher verrufen sind, die von *Oma Barka*, *Gagamba* und *Pusa* zumindest zweifelhaft, herrscht der jagodische *Morwano* über Tag und Nacht, die dämmralbische *Siala* über das Zwielicht (und beide daher über Licht und Schatten). Der zwingardische Gott des Splittermonds – *Darunwall/Dernwan* – tritt, wie in der Mond-Trias üblich, in einer lichten wie einer dunklen Gestalt auf – aber beide sind Herren der nächtlichen Schatten.



Bestehende Meisterschaften

Schwelle	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
1	Blick in die Dunkelheit	Macht immun gegen eigene Dunkelheit	GRW 212
1	Schattenherr	Macht Zauber des Typus Verhüllung stärker	GRW 212
2	Kind der Schatten	Gibt Bonus auf Schattenmagie in Dunkelheit	GRW 212
2	Schützende Schatten	Gibt Boni auf Widerstände gegen Lichtmagie	GRW 212
3	Nachtsicht	Lässt besser im Dunkeln sehen	GRW 212

Regeltechnische Ergänzungen

Schwerpunkte

Nach Zauber-Typus, vor allem *Beschwörung*, *Feenwesen* und *Verhüllung*

Neue Meisterschaften

Schwelle 1

Effiziente Verhüllung: Der Zauberer ist in der Lage, seine Schattenmagie kraftsparend zu wirken. Wenn er bereits einen Zauber des Typus *Verhüllung* auf sich selbst kanalisiert, kosten ihn alle weiteren Zauber des Typus *Verhüllung* (K)2V1 Fokus weniger (min. (K)1). **Voraussetzung:** Meisterschaft Leisetreter in Heimlichkeit

Lichtbeschwörer: Wenn der Zauberer mittels eines *Schattenzaubers* des Typus *Beschwörung* ein Wesen mit dem Merkmal *Beschwörbares Wesen* ruft, richtet dieses im Handgemenge immer *Schattenschaden* an. Außerdem erhält das Wesen einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf seine *Verteidigung* und seinen *Körperlichen Widerstand* sowie in Höhe von 2 Punkten auf seine *Schadensreduktion*. Die *Lichtverhältnisse* in 5 Meter Umkreis um das Wesen sind stets um 1 Stufe verschlechtert.

Störer des Lichts: Die Schattenmagie des Zauberers behindert das Wirken von *Lichtmagie*. Wenn er einen Zauber des Typus *Verhüllung* auf sich selbst kanalisiert hat, dann erhält das Wirken von *Lichtzaubern* im Umkreis von 10 m einen Malus in Höhe von 3 Punkten. Der Zauberer kann diese Fähigkeit unterdrücken.

Ungesehen: Der Zauberer versteht die Dunkelheit zu seinem Vorteil zu nutzen. Er erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf seine *Heimlichkeit*.

Schwelle 2

Dunkler als die Schatten: Der Zauberer ist in der Lage, seine Schattenmagie perfekt zu dosieren. Wenn einer seiner *Schatten-*

zauber die *Lichtverhältnisse* ohne Beachtung von *Lichtquellen* stärker als *Finsternis* verschlechtern würde, dann kostet ihn dieser Zauber (K)2V1 Fokus weniger (min. (K)1).

Herr der Schattengeister: Der Abenteurer erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Schattenzauber* der Typen *Beschwörung* und *Wesen bannen* sowie auf Proben zur Interaktion mit Kreaturen des Typus *Schattenwesen*.

Nächtlicher Jäger: Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf seine Geschwindigkeit, sofern die Lichtverhältnisse *Leichte Dunkelheit* oder schlechter betragen.

Schwelle 3

Furchterregende Schatten: Der Zauberer kann einen seiner gewirkten *Schattenzauber* des Typus *Verhüllung* mittels einer *sofortigen Reaktion* von 3 Ticks abbrechen, um jedem im Umkreis von 10 m eine *Entschlossenheit*-Probe ablegen zu lassen, als hätte er das Monstermerkmal *Furchtergend*. Die Stufe des Merkmals beträgt 15 plus den doppelten Zaubergrad des abgebrochenen Zaubers. Es können so viele Wesen von der Wirkung ausgenommen werden, wie die *Initiative* des Zauberers beträgt.

Behütende Schatten: Sofern die *Lichtverhältnisse* um den Zauberer *Leichte Dunkelheit* oder schlechter betragen, erhält er einen Bonus in Höhe von einem Punkt auf seine *Schadensreduktion* und von 2 Punkten auf seinen *Körperlichen Widerstand*. **Voraussetzung:** Meisterschaft Schützende Schatten

Schattengespür: Sofern die *Lichtverhältnisse* um den Zauberer *Leichte Dunkelheit* oder schlechter betragen, erhält er einen Bonus in Höhe von 5 Punkten auf alle *Wahrnehmung*-Proben, die nicht die Sicht betreffen.

Schwelle 4

Verhüller der Materie: Alle am Leib des Zauberers getragenen Gegenstände erhalten die Verbesserung *Unauffällig 1* (siehe *Mondstahlklingen* S. 90).

Zauberliste

Grad	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
0	Schattenschleier	Schützt Zauberer vor Sonne	GRW 242
0	Schattenspiel	Ermöglicht Kontrolle von Schatten	GRW 242
0	Schattenwesen rufen 0	Ruft Schattenwesen	187
0	Trauerkleid	Macht Kleidung unauffällig	116
1	Auf Schatten gebettet	Verbirgt schlafenden Zauberer	119
1	Dunkelheit	Verschlechtert Lichtverhältnisse	GRW 225
1	Katzenaugen	Verbessert Lichtverhältnisse für Zauberer	GRW 233
1	Objektverhüllung	Macht Objekt schwerer zu erkennen	135
1	Schattengriff	Schatten greifen Ziel	137
1	Schattenmantel	Erschwert Wahrnehmung-Proben gegen Zauberer	GRW 241
1	Schattenwaffe	Verhüllt Waffe vor Blicken	GRW 242

Grad	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
1	Schattenwesen rufen I	Ruft Schattenwesen	187
1	Zähe Schatten	Macht Schatten schwer zu durchqueren	145
2	Ängstigendes Objekt	Verhindert Annäherung an Objekt	117
2	Dämonenaugen	Gibt Bonus auf Einschüchtern	123
2	Schattenpfeil	Verursacht Schattenschaden	GRW 241
2	Schattenrüstung	Erschafft Rüstung aus Schatten	137
2	Schattenwand	Erschafft Wand aus Schatten	GRW 242
2	Schattenwesen rufen II	Ruft Schattenwesen	187
2	Schrecklicher Schatten	Schatten erhält Merkmal Furchterregend	137
2	Verdunklung	Verschlechtert Sicht für Ziel	143
2	Verhüllung	Gibt Bonus auf Heimlichkeit-Proben	GRW 249
2	Vertrauter Schattensprung	Vertrauter und Zauberer wechseln Platz	Bestienmeister 42
3	Aura der Katzenaugen	Verbessert Lichtverhältnisse in Zone	119
3	Dunkle Schutzaura	Gibt Boni gegen Götterdiener	123
3	Flüsternder Schatten	Schatten überbringt Botschaft	127
3	Lichtbann	Hebt Lichtzauber auf	GRW 236
3	Nachtsicht	Verbessert Lichtverhältnisse für Zauberer	GRW 239
3	Schatten beleben	Erschafft Schattenwesen aus eigenem Schatten	GRW 241
3	Schattenwesen rufen III	Ruft Schattenwesen	187
3	Versteck	Macht Versteck schwerer zu erkennen	143
4	Lichtkontrolle	Gibt Kontrolle über Lichtverhältnisse in Zone	134
4	Mit Schatten verschmelzen	Lässt in Schatten verbergen	134
4	Schattenleib	Verwandelt in Schattenwesen	GRW 241
4	Schattenrüstzeug	Erschafft schattenhaften Ausrüstungsgegenstand	GRW 241
4	Schattensprung	Ermöglicht Bewegung zwischen zwei Schatten	GRW 242
4	Schattenwesen rufen IV	Ruft Schattenwesen	187
5	Aura der Schatten	Gewährt in Wirkungsbereich leichtes Verstecken	GRW 223
5	Schattenwesen rufen V	Ruft Schattenwesen	187
5	Schwärze	Verschlechtert Lichtverhältnisse/unterdrückt Lichtzauber	GRW 242

Schicksalsmagie (MUS + AUS)

„Die närrischen Sterblichen plagen sich den ganzen Tag, um ihr Schicksal zum Besseren zu wenden. Das ist nicht möglich. Das Schicksal ist vorherbestimmt.“

—Odoan, der weiße Prophet, vor den Mauern Iorias

Gutgläubigen oder Leichtsinnigen ausbeuten und betrügen. Ob Prophet oder Scharlatan – öffentliches Ansehen besitzen Schicksalszauberer auf jeden Fall.

Vom Wesen der Schicksalsmagie

Die Schicksalsmagie lebt im Spannungsfeld zweier Widersprüche: Entweder lässt sich das Geistige der Fäden des Schicksals bis zu einem Ende hin verfolgen, dann kann es von kundigen Deutern durchschaut werden. Oder aber das Schicksal kann manipuliert und verändert werden, dann wiederum ist sein Ende nicht festgelegt und es handelt sich daher nicht um eine unabänderliche Zukunft, also nicht um Schicksal. Dieses Dilemma stellt ein zentrales Mysterium der Schicksalsmagie dar und dient als Grundlage für eine Unzahl von Philosophien, Denkschulen und Forschungsansätzen, die sich teilweise direkt gegenüberstehen.

Mancher optimistischere Schicksalsmagier postuliert, das „Schicksal“ wäre ein Effekt des freien Willens und aus diesem Grund im Wesentlichen durchaus formbar. Solche Zauberer vernachlässigen oft den prophetischen Aspekt, um sich auf die

Sein Schicksal erkennen. Dem Schicksal trotzen. Das Schicksal in die eigene Hand nehmen. Die Frage nach dem, was wird, nach dem, was sein kann, durchdringt die Wünsche und Hoffnungen aller Sterblichen. Die Schicksalsmagie nimmt sich der Kraft dieser universalen Sehnsüchte an und verändert die Schicksale der Lorakier auf zauberhafte Weise. Sie befähigt sie, dem Schicksal bisweilen ein Schnippchen zu schlagen.

Die Kunst der Verwendung des zweiten Gesichts, das Lesen und Deuten prophetischer Zeichen, das Wechselspiel von Glück und Pech – das ist der Stoff, mit dem Schicksalsmagier sich tagtäglich auseinandersetzen: das Schicksal aktiv zu beeinflussen, drohendes Unheil abzuwenden, ein dringend benötigtes Quäntchen Glück (oder einem Konkurrenten Unglück) heraufzubeschwören. Schicksalszauberer bringen Kräfte, die den Göttern vorbehalten scheinen, in die Welt – oder sie vollstrecken als Priester den göttlichen Willen. Diese Fähigkeit wird Zauberern oft mit viel Gold aufgewogen, und nicht zuletzt aus diesem Grund finden sich in den Reihen der Schicksalszauberer nicht selten auch Scharlatane, die die

aktive Beeinflussung der Zukunft zu konzentrieren. Gegenteilig dazu verhalten sich solche Schicksalszauberer, deren Anliegen darin besteht, die komplexen Zeichen und Hinweise des Schicksals zu einem immer klareren prophetischen Bild auszudeuten. Dies sind die klassischen Seher, Auguren und Propheten, die Sternenschau, Vogelfluganalyse und Runenwurf betreiben.

Hier finden sich aber auch viele Scharlatane, die mehr auf Empathie und Manipulation setzen, um ihre Kunden von den prophezeiten Zünften zu überzeugen.

Eine Synthese dieser Denkschulen stellt die Ansicht dar, dass es zu jedem möglichen Punkt der Gegenwart eine Unzahl möglicher Zukünfte gibt, deren wahrscheinlichste sich von Kundigen erahnen lässt – und deren unwahrscheinlichere bei Kenntnis aller möglichen Abzweigungen des Pfades in die Zukunft erzwungen werden können.

Die Schicksalsmagie ist eine Magieschule, die unter Städte- wie Stammeskulturen gleichermaßen verbreitet und angesehen ist. Sie eignet sich hervorragend dazu, um einen Herrscher zu unterstützen und zu beraten und als „Weiser hinter dem Thron“ die Fäden des Schicksals in der Hand zu halten, ohne mit den Unwägbarkeiten der Herrschaft belastet zu sein.

Nur selten werden Kreaturen eindeutig der Schicksalsmagie zugeordnet, und wenn, sind dies meist Geister- oder Feenwesen, allen voran die in Pash Anar heimischen *Sphyngen* oder die jammernden *Gurach* des dragoreischen Nordwestens. Aber auch *Rabentöchter*, *Hobgoblins* und die unscheinbaren *Feenhörnchen* verfügen über intuitive Schicksalsmagie, ebenso wie die zwischen Leben und Tod wechselnden *Gamji Takasadus*. An diesseitigen Wesen wird die Kenntnis dieser Magieschule nicht nur den feenblütigen *Hengeyokai* zugesprochen, sondern auch den *Naga*, allen Arten von *Trollen* – und leider auch den Priester-Schamanen (Guttrihr) der Orks.

Winke des Schicksals

Auch wenn die Schicksalsmagie oft „aus dem Handgelenk“ gewirkt wird, dreht sich ihre Aufgabe nicht selten um die Vorhersehung. So versuchen Schicksalsmagier häufig bereits am Morgen, ein diffuses Gefühl für den kommenden Tag zu erlangen (*Farbe des Morgenrots*). Andere wappnen sich gegen die winzigen Ungeschicktheiten des Alltags, indem sie sich dazu befähigen, intuitiv rechtzeitig auf Kommendes zu reagieren (*Stolperschutz*) oder bei besonders sorgfältigem Vorgehen mehr Erfolg zu haben (*Vorsicht*, siehe S. 116). Andere Schicksalsmagier können Objekte mit ihrer Magie berühren und auf diese Weise Zuversicht in denen erzeugen, die damit beschenkt werden (*Glücksbringer*).



Herren über das Schicksal

Schicksalszauberer sind bisweilen in Gemeinschaften organisiert, wie die *Wahrsängerinnen* der Mangmong im zhoujianschen Aiun-Massiv, oder betreiben gar regelrechte Akademien wie die *Schule der Erleuchtenden Ein- und Zuvorsicht* in der ashurmazaanischen Magier-Stadt Majahd – Satrap *Dalyan Jashimbeh* (Mensch, *928 LZ, kräftige Stimme, trägt rechts ein Glasauge)

lehrte einst selbst als renommierter Schicksalsmagier in der ehrenvollen Schule. Überhaupt ist die Schicksalsmagie in ganz Farukan eine angesehene Kunst. Andernorts ist die Kenntnis dieser Zauberei ebenfalls weit verbreitet,

etwa bei den *Teleshai*, die sich auch mit kleinen Wahrsagereien ihr Brot verdienen, und natürlich bei den *Afali*, die ihre gesamte Kultur einer Prophezeiung verdanken. In Selenia gehört für arkane Gelehrte das Studium der Schicksalsmagie zum Lehrprogramm, was nicht wundert, gelten doch auch die *Priester des Yonnus*, des mächtigen Mond- und Staatsgottes, als Schicksalskundige.

Darüber hinaus ist Schicksalsmagie in vielen anderen Kulten weit verbreitet, auch wenn sie dort allgemein weniger als magisches, formalisiertes Wirken der Sterblichen angesehen wird, denn als Wirken des göttlichen Willens durch den sterblichen Diener.

Prominente Kulte, die Schicksalsmagie wirken, sind diejenigen des *Eughos* – sowohl in Ioria als auch bei den Afali –, des selenischen Totengottes *Gunwar* (wie auch anderer Totengötter wie Nurghon, Karzadai und Oma Barka), der lichten und dunklen *Iosaris* und *Jesavis*, der kintaischen *Myuriko*, des ashurmazaanischen *Rabidi* und noch vieler mehr. Die bekannteste Schicksalsgottheit Dragoreas dürfte aber die dreigesichtige *Hekaria* sein, die ebenso wie der Große Tiergeist des Drachenfischs *Mangju* in Zhoujiang vor nicht allzu langer Zeit von ihrem angestammten Platz gestoßen und durch eine konkurrierende Gottheit ersetzt wurde. Ob sie dies voraussehen haben, bleibt für die Sterblichen unergründlich.

Die weißhaarige Hekaria-Anhängerin *Ilyra von Karing* (Mensch, *915 LZ, redegewandt, herausragendes Aussehen, manipulativ) ist ebenso alterslos wie von Legenden umrankt. So soll sie etwa die Gestalt von allerlei Tieren annehmen, um überall im Land Gutes und Böses zu tun und auf diese Weise das Schicksal anderer zu beeinflussen. Ihre Verführungskünste beschränken sich nicht nur auf Menschen und andere Sterbliche, auch Waldgeister, Feen und sogar Drachen sind schon ihrem Charme erlegen. Zudem verfügt sie über Verbindungen zu Mysterienkulten, die in Midstad kaum jemand mehr kennt.

Dem Schicksal in Form des Orakels von Ioria folgen die einfache, aber überaus schicksalskundige Bewahrerin *Ellaia* (Mensch, *953 LZ, Sorgenfalten) und der stets reisende *Malkar Vandorn* (Mensch, *944 LZ, entrückter Prophet), der sogar jenseits der Mondportale Antworten sucht. *Yeshurai Tenjin* (*884, Varg, pflichtbewusst, fromm, fünf Schwänze)

in Sentatau ist der aktuelle Vorsteher des Phönixklosters und einer der engsten Berater der jungen Prinzessin Yi. *Sybil die Reine* (Albin, *824 LZ, schweigsam, entrückt) schließlich ist eine legendäre Seherin und Mystikerin des Starrekyng-Kults, die sich als Einsiedlerin in die Kyngesinnen zurückgezogen haben soll.

Zu den unbestrittenen Meistern der Schicksalsmagie gehören natürlich auch Wesen, die eher als Schicksalmächte angesehen werden können: die uralte Naga *Risskir* im Unreich, die Sphynx *Zembrya* der Flammensenke oder die *Nebelherrin*, eine mächtige Feenfürstin, die man im Norden Dragoreas kennt.

Regeltechnische Ergänzungen

Schwerpunkte

Nach Zauber-Typus, vor allem *Fluch*, *Göttlich*, *Objekt*, *Prophezeiung*, *Schwächung* und *Segen*

Neue Meisterschaften

Schwelle 1

Göttlicher Beschwörer: Wenn der Zauberer mittels eines *Schicksalszaubers* des Typus Beschwörung ein Wesen mit dem Merkmal Beschwörbares Wesen ruft, erhält dieses einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf ihre *Widerstände* sowie in Höhe von 2 Punkten auf seinen Angriffswert im Nahkampf. Außerdem erhält das Wesen eine zusätzliche Meisterschaft, deren Schwelle so bestimmt wird, als wäre es mittels des Baukastens auf S. 196 erschaffen worden.

Schicksalsbewusst: Der Zauberer ist sich seines eigenen Schicksals bewusst und ist daher gegen Eingriffe in ebenjenes resistent. Alle direkt gegen ihn gerichteten *Schicksalszauber* erhalten einen Malus in Höhe von 3 Punkten, sofern er nicht freiwillig darauf verzichtet.

Selbstsegnung: Der Zauberer kann Zauber des Typus *Segen*, die er auf andere spricht, für die halben Kosten und ohne weiteren Zeitaufwand auf sich selbst ausdehnen. **Voraussetzung:** Meisterschaft Hand des Zauberers in Schicksalsmagie

Schwelle 2

Personalisierter Fluch: Wenn der Zauberer eine materielle Verbindung zum Ziel (z.B. Büschel Haare, Fingernägel, Blut) besitzt, kosten ihn *Schicksalszauber* des Typus *Fluch* gegen dieses Ziel einen *verzehrten* Punkt Fokus weniger (min. (K)1).

Schicksalskenntnis: Wenn ein Wesen die Meisterschaft *Unbeirrbar* oder die Stärke *Zielstrebig* besitzt, kann der Zauberer einen Punkt Fokus *erschöpfen* und eine Probe auf *Empathie* gegen den *Geistigen Widerstand* des Ziels ablegen, um das Ziel der Meister-

schaft oder Stärke zu erfahren. Nach Maßgabe des Spielleiters kann dies auch bei Wesen ohne die Stärke oder Meisterschaft, aber mit starkem Ziel genutzt werden; in diesem Fall erhält die Probe jedoch einen *stark negativen Umstand*.

Vom Glück verfolgt: Der Zauberer hat immer wieder unverzügliches Glück, findet zufällig Wertgegenstände, erhält von Fremden Sachen geschenkt und ähnliches. Er kann ein weiteres Mal pro Jahr sein *verfügbares Geld* (siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 77) nutzen, ohne dass dadurch sein *Lebensstil* eingeschränkt wird. Sein *Vermögen* gilt hierfür mindestens als 2, selbst wenn er eigentlich einen niedrigeren Wert darin besitzt. **Voraussetzung:** Meisterschaft Glückskind

Schwelle 3

Das Glück gepachtet: Das Glück des Zauberers ist so groß, dass er mitunter sogar zufällig auf Freunde trifft, Leute ihn spontan ins Herz schließen, er einen Unterschlupf findet und ähnliches. Einmal pro Spielsitzung kann er einen *Splitterpunkt* ausgeben, um für eine Szene temporär bis zu 3 Punkte einer der Ressourcen *Ansehen*, *Kontakte* oder *Zuflucht* zu simulieren. **Voraussetzung:** Meisterschaft Vom Glück verfolgt

Fluchmeister: Wenn der Zauberer einen Zauber des Typus *Fluch* wirkt, der Mali auf Proben oder abgeleitete Werte verleiht, erhöhen sich diese Mali um einen Punkt. Auch durch solche Zauber verliehene Zustände werden um eine Stufe erhöht (mit Ausnahme von *Sterbend 2*). **Voraussetzung:** Meisterschaft Fluchbringer

Prophet: Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf alle Zauber des Typus *Prophezeiung*, auf Proben zum Wahrsagen sowie um nicht überrascht zu werden. **Voraussetzung:** Meisterschaft Wahrsager

Schwelle 4

Fluchgroßmeister: Der Zauberer kann von ihm gewirkte Zauber des Typus *Fluch* mit dem Zustand *Siechtum 2* verbinden, wodurch diese so lange halten, bis ein Gegenmittel verabreicht wurde. Er kann dabei nur ein Ziel gleichzeitig mit einem entsprechenden Fluch belegen, den Fluch aber auch nach eigenem Willen aufheben. Sein Tod beendet einen entsprechenden Fluch nicht. **Voraussetzung:** Meisterschaft Fluchmeister

Herr des eigenen Schicksals: Der Zauberer kann sich Eingriffen in sein Schicksal widersetzen. Wenn ein *Schicksalszauber* ihn betreffen würde, kann er als *sofortige Reaktion* von 3 Ticks Dauer eine *Entschlossenheit*-Probe gegen die um 3 Punkte erhöhte ursprüngliche Schwierigkeit des Zaubers ablegen. Gelingt die Probe, hängen die Auswirkungen vom Ziel des Zaubers ab. Sofern er nicht das einzige und unmittelbare Ziel des Zaubers war, betrifft die Wirkung des Zaubers ihn nicht. Ist er direktes und einziges Ziel des Zaubers, gilt der Zauber als *knapp misslungen*. **Voraussetzung:** Meisterschaft Schicksalsbewusst

Bestehende Meisterschaften

Schwelle	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
1	Glückskind	Hilft bei Glücksspiel	GRW 213
1	Vorahnung	Gibt Boni gegen Hinterhalte	GRW 213
2	Fluchbringer	Gibt Boni auf Schicksalszauber gegen KW/GW	GRW 213
2	Wahrsager	Lässt schwammigen Blick in Zukunft zu	GRW 213
3	Hauch des Schicksals	Lässt Schicksal von Orten/Personen erkennen	GRW 213

Zauberliste

Grad	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
0	Glück	Gibt Bonus auf den nächsten Wurf	GRW 232
0	Götterdiener rufen 0	Ruft Götterdiener	187
0	Schützende Hand	Gibt einmaligen Bonus auf die Widerstände	GRW 243
0	Vorsicht	Gibt Bonus auf Sicherheitswürfe	116
1	Aufs Ganze gehen	Gibt Bonus oder Malus auf Probe	119
1	Besitzerwechsel	Lässt rückwirkend Gegenstand tauschen	122
1	Ende des Weges	Erschwert Geisterbeschwörung und Nekromantie	GRW 226
1	Fluch der Erschöpfung	Verleiht Zustand Erschöpft	126
1	Fluch des Zweifels	Verleiht Zustand Glaubenskrise	126
1	Glückliche Begegnung	Ermöglicht Neuwurf bei Reisebegegnungen	Fahrende Völker 35
1	Götterdiener rufen I	Ruft Götterdiener	187
1	Göttliches Symbol	Erschafft Symbol der eigenen Gottheit	Götter 143
1	Pech	Gibt Ziel Malus auf den nächsten Wurf	GRW 240
1	Segnung	Gibt Bonus auf Fertigkeiten und Widerstände	GRW 244
1	Sechster Sinn	Gibt Bonus auf Proben gegen Überraschung	GRW 244
1	Tierischer Wegführer	Tier führt sicher durch Gebiet	Bestienmeister 42
1	Vorbereitung	Lässt rückwirkend Vorbereitungen treffen	143
1	Weihe	Verzaubertes Objekt gibt Fertigkeitsbonus	GRW 252
2	Angriff vorhersehen	Gibt temporären Bonus auf Widerstände	117
2	Dahinsiechen	Verhindert natürliche Regeneration	122
2	Fluch der Schmerzen	Gibt dem Ziel Wundabzüge	GRW 230
2	Götterdiener rufen II	Ruft Götterdiener	187
2	Gottvertrauen	Entfernt Angsterfüllt/Panisch	Götter 144
2	Lebensband	Überträgt Schaden auf anderes Wesen	GRW 235
2	Lebenssamen	Gibt Lebenspunkte situativ zurück	133
2	Leichtes Ziel	Senkt Verteidigung des Ziels	GRW 236
2	Minderes Siechtum verursachen	Verleiht Zustand Siechtum 1	134
2	Reaktiver Schutz	Verleiht einmaligen Bonus bei Ziel	136
2	Unheil	Gibt Malus auf Proben und Widerstände	142
3	Bodensegnung	Erschafft göttlich gesegneten Boden	Götter 141
3	Eulengespür	Gibt Bonus auf Proben, in die INT eingeht	GRW 227
3	Fluch brechen	Hebt Flüche auf	GRW 229
3	Fluch des Alters	Gibt Mali auf Proben mit BEW/STÄ	126
3	Götterdiener rufen III	Ruft Götterdiener	130
3	Göttliche Aura	Gibt Boni auf göttergefällige Fertigkeiten	Götter 142
3	Hohe Segnung	Gibt Bonus auf Fertigkeiten und Widerstände	GRW 233
3	Kampfgespür	Gibt Bonus auf Aktive Abwehr	132
3	Prophezeiung	Verschafft Einblick in nahe Zukunft	240
3	Schutzgespür	Lässt Bedrohung für Wesen/Ort spüren	Götter 145
3	Selbstgewähltes Schicksal	Erschwert Schicksalszauber/Sozialen Konflikt in Zone	138
3	Verhängnis	Erhöht Wahrscheinlichkeit eines Patzers bei Ziel	GRW 249
4	Ahnenrat	Holt Rat eines Ahnen ein	117
4	Altern	Lässt Zauberer altern	117
4	Aura des Lebensbandes	Überträgt Schaden zwischen mehreren Wesen	121
4	Götterdiener rufen IV	Ruft Götterdiener	187
4	Göttliche Berührung	Verleiht göttliche Berührung	Götter 142
4	Göttlicher Talisman	Ruft göttlich besiegeltes Artefakt	Götter 143
4	Heimseggen	Schützt das Heim	Götter 145
4	Hohe Weihe	Verzaubertes Objekt gibt göttergefällige Boni	Götter 145
4	Schicksalsband	Verursacht Schaden bei nicht befolgter Anweisung	GRW 242
4	Segnung des Relikts	Verbessert Relikt	MSK 89
4	Siechtum verursachen	Verleiht Zustand Siechtum 2	139
4	Tempel finden	Lässt nächsten Tempel erspüren	Götter 145
4	Verdammung	Senkt GW und KW eines Ziels massiv	GRW 249

Grad	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
4	Verjüngen	Verjüngt den Zauberer	GRW 250
4	Vertrauter Seelentausch	Tauscht Bewusstsein mit Vertrautem	Bestienmeister 42
5	Böses Omen	Lässt rückwirkende Vorbereitungen treffen	122
5	Götterdiener rufen V	Ruft Götterdiener	187
5	Letztes Aufbäumen	Lässt Todgeweihte teilweise regenerieren	133
5	Schutz vor Angriffen	Unterbindet gegnerische Angriffe	GRW 243
5	Todesfluch	Lässt Ziel dahinsiechen	GRW 248
5	Zufall bannen	Lässt ein einziges Würfelergebnis bestimmen	GRW 253

Schutzmagie (MUS + AUS)

„Du! Kannst! Mir! Nichts! Anhaben!“

— Gunderik der Rote bei einem Zaubererduell im Jahre 906 LZ

Schutzmagie ist eine der ältesten Formen der Zauberei, die nicht nur von vielen Wesen intuitiv gewirkt, sondern auch von vernunftbegabten Wesen der Historie bereits früh eingesetzt wurde. Neben dem persönlichen Einsatz finden sich auch schon in der Dracurier-Zeit Hinweise auf einen Stand professioneller Schutzauberer, die ihren Herrschern beiseite standen.

Die Schule der Schutzmagie ist unbarmherziger zu ihren Zöglingen als andere Magieschulen. Wenn der Volksmund sagt, dass derjenige umkommt, der sich in Gefahr begibt, so gilt das umso mehr für denjenigen, der dabei auf unzuverlässige Schutzmagie baut. Der hohe Bedarf an Schutzmagiern und die Anforderungen an ihr Überleben haben dazu geführt, dass Schutzmagier generell ein hohes Ansehen genießen, und zwar unabhängig von ihrer Kultur, in Selenia oder Zhoujiang ebenso wie in Marakatam oder an den entlegensten Küsten des Schimmermeers.

Vom Wesen der Schutzmagie

Die beiden Grundfertigkeiten der Schutzmagie sind das Errichten magischer Schutzmauern und -felder sowie das Verwirbeln schadensverursachender magischer Ströme, die auf das geschützte Ziel gerichtet sind. Die Schutzwände haben dabei eine gewisse Ähnlichkeit zu entsprechenden Zaubern der Elementarmagie, während die Verwirbelungen der Bannzauberei ähneln, die aber kontrollierter und gerichteter ist.

Schutzmagie wird häufig reflexhaft und intuitiv gewirkt – nicht immer steht man einem Angriff gegenüber, auf den man sich umfangreich vorbereiten konnte. Die unbestreitbare Nützlichkeit dieser Schule hat dazu geführt, dass die Schutzmagie von vielen Zauberern als Zweitfertigkeit gewählt wird, und in der Tat gibt es keine Region auf Lorakis, in der diese handfeste Zauberei nicht gebräuchlich ist.

Wer die Schutzmagie jedoch auf weit verbreitete Zaubersprüche wie die *Rindenhaut* oder den *Alarm* reduziert, der wird ihr nicht gerecht. Denn neben dem rohen Zerstreuen von Magie und diversen Varianten von magischem Schirm und Schutz ist die Schutzmagie auch zu kaum mehr begreiflichen magischen Wundern wie etwa dem legendären *Todeseschutz* in der Lage. Zudem lassen sich viele der Zauber auch mittels Glyphen und Bannzeichen fixieren und so dauerhafter machen.

Wer sich ernsthaft mit der Schutzmagie beschäftigt und deren höhere Weihen anstrebt, der wird dadurch zum Zünglein an der Waage zwischen Leben und Tod. Seine große Macht kann er nicht nur zu seinem eigenen Vorteil oder zum Vorteil seiner Freunde anwenden, es lässt sich damit auch gutes Geld verdienen. Fähige Schutzmagier werden an vielen Fürstenhöfen gesucht. Die Auslese ist jedoch hart, kann sich ein angestellter Schutzauberer doch keinen Fehler erlauben. Sie müssen anpassungsfähig sein und auf unerwartete Bedrohungen ohne lange Bedenkzeit reagieren können, unter Druck einen kühlen Kopf bewahren und auch dann noch in der Lage sein, ihre Formeln fehlerfrei zu rezitieren, wenn gleichzeitig jemand versucht, ihnen mitten im Getümmel einer tobenden Schlacht ein Schwert in den Leib zu rammen. In den großen Reichen existieren daher spezialisierte Schulen für defensive Zauberer, und oft werben diese begabte Schülerinnen und Schüler von anderen Institutionen ab. In Stammeskulturen gibt es – eine gewisse Größe der Gemeinschaft vorausgesetzt – häufig einen oder gar mehrere Beschützer, die die Häuptlinge, Medizinleute und Heiligtümer des Stammes schützen und meist nicht nur in Schutzmagie, sondern auch in profanen Kampffähigkeiten geschult sind.

Niedere Schutzmagie

Im Alltag hilft mindere Schutzmagie oft auf eine sehr profane Weise, weswegen einfache Schutzauber auch recht verbreitet sind. Manche Zauber erlauben es beispielsweise, heiße Objekte wie einen Topf auf der Feuerstelle für einen kurzen Augenblick zu berühren, ohne Verletzungen zu erleiden (*Fingerschutz*, siehe S. 116), andere hingegen geben wallenden oder hochgesteckten Haaren die nötige Festigkeit, um starken Winden oder einem leichten Regen zu widerstehen (*Frisur schützen*). Wanderer schätzen hingegen die Möglichkeit, sich einen Tag lang vor Blasen an den Füßen zu schützen (*Fersenrüstung*), ebenso wie die Option, stechende Kleininsekten eine Zeit lang zu ignorieren (*Mückenschutz*).



Dass sich mächtige Wesen wie *Ankuumakrabben*, *Große Phönixe*, *Oni*, *Vulkandrachen* oder *Drachenschildkröten* mit Zauberei zu schützen wissen und sich die wegen ihres Schutzes gerufenen *Ruishi* und die eher ungebetenen *Höheren Vampire* der Schutzmagie bedienen, verwundert kaum. Nicht ganz in diese Aufzählung passen hingegen die putzigen *Mottenmakis*, die sich nichtsdestotrotz magisch zu schützen wissen.

Wächter über Leib und Leben

Schutzmagie ist eine alte dracurische Spezialdisziplin, und noch heute kann man davon ausgehen, dass sich ein überdauerter oder wiedererwachter Drachling magisch zu schützen weiß. Von weiteren halb-mythischen Wesen ist vor allem von Shahir *Jamgom*, einem der letzten verbliebenen Lamassu und Wächter des Geheimnisses des Rhugul Ghihir, bekannt, dass er ein Meister der Schutzmagie ist und diese auch an vertrauenswürdige Untertanen weitergibt. Er wird sogar regelrecht als Avatar des Schutz- und Heilgotts Shalenki verehrt. *Samathia die Strahlende*, die gierige Hohe Drachin aus dem Silbergrat, dürfte ihm jedoch an schutzmagischen Fähigkeiten in nichts nachstehen, wobei der Daeva-Fürst *Zairich*, der Herr des Durstes, die beiden angeblich noch übertrifft. Ebenfalls schon fast ins Reich der Unsterblichen gehört der *Geisterdrache* (Mensch, alterslos, bleich und ohne Emotionen, Rüstung aus Totenstahl), der zwar eher für seine nekromantischen Fertigkeiten berüchtigt ist, sich aber auch hervorragend zu schützen vermag.

Der junge selenische Kaiser Selenius III. übt sich zwar selbst in der Kunst der Schutzmagie, verlässt sich aber ansonsten auf seine persönliche Leibwächterin *Yra vom Grünen Stein* (Mensch, *943 LZ, androgyn, still und unnahbar) und bisweilen auf den Rat des Morkaipriesters *Airen Kragast* (Zwerg, *843 LZ, weißbärtig, mal jovial, mal rätselhaft), der bereits dem Heldenkaiser Selenius I. als Gefährte zur Seite stand. Beide gelten als kompetente Schutzauberer, halten ihr Wissen darüber jedoch bedeckt. Im Nachbarreich Patalis gilt zumindest *Kanzler Severos* (Mensch, *924 LZ, hochgewachsen, durchdringender Blick, ehrwürdig) als Koryphäe dieses Gebiets.

In ganz Selenia bekannt ist die *Erzmagierin des Trotzes*, die neben ihrem pompösen Titel auf den Namen *Jeselind von den Hirschauen* (Mensch, *970 LZ, schmal, scharfe Nase, strenge Duttfrisur) hört. Die Adlige ist eine der wenigen privaten Ausbilderinnen für künftige Schutzmagier des Hochadels. Ihre Zöglinge – diejenigen, die ihre strenge und entbehungsreiche Schulung erfolgreich überstehen – dienen Grafen und Herzögen, in der selenischen Armee und am Kaiserhof, denn neben den magischen Kenntnissen vermittelt sie auch ein profundes Wissen der Etikette.

In Zhoujiang wird derzeit unter *General Lugang* (Gnom, *968 LZ, übergewichtig, Lebemann, belesen) im Geheimen damit experimentiert, Schutzauber auf ganze militärische Einheiten auszudehnen. Es gibt nicht nur in der fernöstlichen Geschichtsschreibung viele Hinweise darauf, dass dergleichen in der Vergangenheit bereits durchgeführt wurde und oft überaus erfolgreich war.

Die als magische Leibwache des arkurischen Hauses Hardek bestallte *Gritt Derlanger* (Mensch, *955 LZ, narbengesichtig, standesbewusst und machthungrig) ist im hohen Norden eine bekannte Schutzmagierin, während im äquatorialen Marakatam der Schamane *Zukuz* (Naga, *921 LZ, wirkt uralt, vierarmig, schwarzhäutig mit schwarzgrün geflecktem Schlangenleib) bekannt dafür ist, sich auch gegen die alten Fallen der Azurnen Riesen behaupten zu können (und schon mehrfach Expeditionen aus solchen Fallen gerettet hat).

Speziell auf Schutzmagie fokussierte Orden wie die *Schutzmagische Schule des Siebten Silbers zu Ultia* oder der farukanweite *Diwan des verwirkten Unheils* sind selten, obwohl letzterer so berühmt ist, dass ihm ein Gefängnis für Ifrite anvertraut wurde. Eine prominente Rolle nimmt die Schutzmagie natürlich beim *Wächterbund* ein, immerhin ist Skalangor auch der Patron der Schutzmagie. Hier gilt Drakenwächterin *Geldrith Schwarzfinger* (Gnomin, *930 LZ, bärbeißig, schielt) auf Burg Kormoranstein als die Person, an die man sich wendet, wenn man Rat zur Schutzmagie – vor allem gegen die Finsternis der Verheerten Lande – sucht.

Auch viele andere lorakische Kulte, vor allem solche, die für Ordnung, Gemeinschaft und die Bekämpfung der Finsternis stehen, haben Spezialisten der Schutzmagie hervorgebracht. In erster Linie sind hier zu nennen: der nyrdlingsche *Dagener*, die bei den Afali und auf Ioria verehrten *Eughos* und *Theris*, der all-zwergische Hochgott *Furbrom/Fyrbrom*, *Gol Gara* bei den Jogodai, der zhuijangsche Phönix-Reichsgott *Hüeng* (aber auch der Krebs *Jausei* und die Schildkröte *Wugei*), *Kantauna* bei den Mahaluu, der dragoreische *Morkai* (bei dem häufig vergessen wird, dass er neben Erkenntnis auch für Bann und Schutz steht), die farukanische *Ronay*, die bei den Gnomen der Suderinseln wie bei den Schädelkorsaren gleichermaßen verehrte *Shar Anar*, die zwingardschen *Valkyrji*, *Vordan* aus Patalis und Elyrea und letztlich der große selenische *Yonnus*.

Regeltechnische Ergänzungen

Schwerpunkte

Nach Zauber-Typus, vor allem *Aura*, *Haut*, *Konter*, *Körper stärken*, *Objekt*, *Rüstung*, *Schild* und *Schutzfeld*

Neue Meisterschaften

Schwelle 1

Eiliger Schutz II: Der Zauberer muss keinen Fokus verzehren, um die Wirkung von Eiliger Schutz zu nutzen. **Voraussetzung:** Meisterschaft Eiliger Schutz

Schützendes Wissen: Wenn ein Schutzauber des Zauberers auch in anderen Magieschulen gelernt und gewirkt werden kann, kostet der Zauber ihn (K)2V1 Punkte weniger, sofern er selbst mindestens 3 Fertigkeitspunkte in der jeweils anderen Magieschule besitzt.



Bestehende Meisterschaften

Schwelle	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
1	Eiliger Schutz	Lässt Schutzauber schneller wirken	GRW 214
1	Zauberschutz-Experte	Erleichtert Zauber zu identifizieren	GRW 214
2	Fernzauberer	Erhöht Reichweite von Schutzaubern	GRW 214
2	Glaubenspanzer	Lässt Schaden durch Glaube verhindern	Götter 140
2	Zauberschutz-Meister	Erleichtert Zauber zu identifizieren	GRW 214
3	Magischer Sog	Stellt bei magischen Angriffen FO zur Verfügung	GRW 214

Schutz vor Wesen: Der Zauberer hat gelernt, sich gegen bestimmte magische Wesenheiten zur Wehr zu setzen. Er wählt einen Typus aus der folgenden Liste aus: *Blutwesen, Felswesen, Feuerwesen, Geisterwesen, Götterdiener, Lichtwesen, Naturwesen, Schattenwesen, Wasserwesen, Wesen der Finsternis, Windwesen*. *Angriffe* entsprechender Wesen gegen ihn erhalten einen Malus in Höhe von 2 Punkten. Diese Meisterschaft ist mehrfach wählbar, wobei jedes Mal ein neuer Typus gewählt werden muss.

Schwelle 2

Gestapelter Schutz: Sofern bereits mindestens ein *Schutzauber* auf dem Zauberer liegt, kosten ihn alle weiteren auf sich selbst gewirkten *Schutzauber* (K)1V1 Fokus weniger (mindestens (K)1).

Starker Schutz: Wenn ein *Schutzauber* des Zauberers einen Bonus auf Proben oder *abgeleitete Werte* verleiht, steigt dieser Bonus um einen Punkt.

Zaubererkennung: Wenn ein Zauber von einem aktiven *Schutzauber* des Zauberers aktiv beeinflusst wird, *identifiziert* er diesen ohne weiteren Zeitaufwand automatisch mit 0 Erfolgsgraden, sofern der Zauber maximal denselben Zaubergrad aufweist wie der entsprechende *Schutzauber*. Der Zauberer erfährt (etwa, wenn er den Zaubervorgang nicht beobachtet hat) nicht automatisch, von wem der Zauber gesprochen wurde. *Voraussetzung:* Meisterschaft Zauberschutz-Experte

Schwelle 3

Knapp daneben: Wenn der Zauberer durch eine *Aktive Abwehr* einen *Streiftreffer* herbeigeführt hat, trifft der entsprechende *Angriff* stattdessen gar nicht.

Magischer Verteidiger: Der Zauberer kann eine *Aktive Abwehr* gegen Zauber für Verbündete im Umkreis von 5 m durchführen, sofern er sich des magischen Angriffs bewusst ist. Sofern er den entsprechenden Zauber noch nicht *identifiziert* hat, erhält diese Probe einen Malus in Höhe von 3 Punkten. *Voraussetzung:* Meisterschaft Zauberschutz-Meister

Verliehene Schutzwirkung: Alle bereits von ihm auf ihn selbst gewirkten *kanalisierten Schutzauber* des Zauberers können als *sofortige Reaktion* von 5 Ticks Dauer für 30 Ticks an ein anderes Ziel innerhalb der *Wirkungsweite* kanalizierter Zauber verliehen werden. Das neue Ziel unterliegt dem Zauber, als wäre er auf es selbst gezaubert worden. Während der Zauber verliehen ist, ist der Zauberer selbst nicht von der Schutzwirkung betroffen. Wenn der Zauberer diese Meisterschaft nutzt, erhält er den Zustand *Erschöpft 1*. *Voraussetzung:* Meisterschaft Hand des Zauberers in Schutzmagie

Schwelle 4

Dorniger Schutz: Sofern der Zauberer einem *Schutzauber* unterliegt, der ihm *Schadensreduktion* verleiht, fügt er dem Verursacher jedes erfolgreichen *Nahkampfangriffes* gegen ihn Schaden in Höhe der durch *Schutzauber* verliehenen *Schadensreduktion* zu.

Geteilte Schutzwirkung: Wenn der Zauberer die Meisterschaft *Verliehene Schutzwirkung* nutzt, ist er weiterhin von der Wirkung seines Zaubers betroffen. Außerdem unterliegt er nicht mehr dem Zustand *Erschöpft 1* und benötigt nur 3 Ticks für die *sofortige Reaktion*. *Voraussetzung:* Meisterschaft Verliehene Schutzwirkung



Zauberliste

Grad	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
0	Fingerschutz	Lässt heiße Objekte berühren	116
0	Härte	Erhöht die Härte eines Objekts	GRW 233
0	Kleiner Magieschutz	Erschwert gegnerische Zauber	GRW 234
1	Alarm	Alarmiert, wenn sich Wesen nähern	GRW 223
1	Gedankenschutz	Gibt Bonus auf GW gegen Beherrschungzauber	GRW 230
1	Magische Rüstung	Gibt Bonus auf VTD	GRW 237
1	Magisches Schloss	Erhöht die Qualität eines Schlosses	GRW 238
1	Objekt schützen	Macht Objekt widerstandsfähiger	135
1	Reaktiver Schutz	Verleiht einmaligen Bonus bei Ziel	136
1	Rindenhaut	Gibt Bonus auf die VTD des Ziels	GRW 240
1	Schutz vor Feuer	Verleiht SR gegen Feuerschaden	GRW 244
1	Schutz vor Kälte	Verleiht SR gegen Kälteschaden	GRW 244
1	Schutz vor Krankheiten	Schützt vor Ansteckung	138
2	Auf Schatten gebettet	Verbirgt schlafenden Zauberer	119
2	Aura der Reinigung	Macht schmutzabweisend in Zone	120
2	Aura der Zuversicht	Schützt vor schädlicher Magie in Zone	120
2	Eiserne Aura	Gibt Bonus auf VTD in Zone	GRW 226
2	Gehärtete Haut	Gibt Bonus auf Verteidigung	127
2	Rüstung stärken	Verleiht Rüstung Merkmal Wattiert	137
2	Schutz des Wassers	Wasserkugeln halten Schaden fern	137
2	Schützendes Spiegelbild	Erschwert Angriffe gegen Zauberer	137
2	Schutz vor Elektrizität	Verleiht SR gegen Elektrizitätsschaden	GRW 243
2	Schutz vor Feenwesen	Schützt vor Feenwesen	Jenseits 124
2	Steinhaut	Gibt Bonus auf VTD und SR	GRW 246
2	Temporärer Schild	Gibt kurzzeitig temporäre Lebenspunkte	140
2	Windschild	Erschafft stürmische Windkuppel	GRW 252
3	Geisterschild	Hält Geisterwesen fern	128
3	Gleißende Barriere	Erschafft Wand aus Licht	GRW 232
3	Gleißender Schild	erschafft Schutzkuppel	GRW 232
3	Großer Magieschutz	Erschwert gegnerische Zauber	GRW 232
3	Heimseggen	Schützt das Heim	Götter 145
3	Kälteschild	Erschafft eisigen Schutzschild	GRW 233
3	Leben verhüllen	Verhüllt Lebensaura vor Entdeckung	GRW 235
3	Magischer Panzer	Gibt Bonus auf VTD	GRW 237
3	Schutz vor Gift	Gibt Bonus auf KW gegen Gifte	GRW 244
3	Schutz vor Untoten	Gibt Untoten in Zone Mali auf Proben	GRW 244
3	Schutzzone gegen Erkenntnis	Erschwert Erkenntniszauber in Zone	138
3	Splitterschild	Erschafft schützende Steinsplitter	139
4	Antimagischer Wall	Erschafft Schutzkuppel gegen Zauber	118
4	Aura des klaren Geistes	Schützt gegen geistesbeeinflussende Zauber in Zone	120
4	Blitzschild	Erschafft elektrisches Schutzfeld	122
4	Dunkle Schutzaura	Gibt Boni gegen Götterdiener	123
4	Flammenschild	Erschafft lodernde Schutzkuppel	GRW 229
4	Lichte Schutzaura	Gibt Boni gegen Untote	133
4	Schutz vor Elementen	Verleiht SR gegen Elementarschäden	GRW 243
4	Stahlhaut	Gibt Bonus auf VTD und SR	GRW 229
4	Widerstände erhöhen	Gibt Bonus auf alle Widerstandswerte	GRW 252
4	Zone der Bannung	Erschwert Zauber in Zone	GRW 253
5	Feuerfest	Macht immun gegen Feuerschaden	126
5	Giftimmunität	Macht immun gegen Gifte	129
5	Mondstahlhaut	Erhöht VTD und SR	134
5	Säureschild	Erschafft Schild aus Säurenebel	137
5	Schutz vor Angriffen	Unterbindet gegnerische Angriffe	GRW 243
5	Sturmschild	Lenkt Fernkampfangriffe ab	140
5	Todesschutz	Schützt einmalig vor dem Tod	GRW 248
5	Unzerstörbar	Macht Objekt unzerstörbar	GRW 249

Stärkungsmagie (MUS + STA)

„Seit jeher im Armdrücken ungeschlagen? Dieser schmächtige Gnom dort hinten?“

—gehört in einer Schänke in Rotweiler

Stärkungsmagie erfüllt die Sehnsüchte der Sterblichen danach, die Begrenzungen ihres eigenen Körpers zu überwinden und Leistungen zu vollbringen, die ansonsten unwahrscheinlich oder sogar unvorstellbar sind. Dabei geht es nicht nur um ein Mehr an roher Kraft für den Zauberer, was der Name der Schule suggeriert: Körperliche wie geistige Eigenschaften, die Sinnesschärfe, die Widerstandskraft und Heilprozesse können mittels Stärkungsmagie verbessert werden. Auch das Gegenteil der genannten Verbesserungen, Zauber zur Schwächung und Entkräftigung eines Konkurrenten (oder zur Beruhigung eines tobsüchtigen Berserkers), gehört in den Bereich der Stärkungsmagie.

Dadurch hat die Stärkungsmagie insgesamt einen sehr guten Ruf. Sie gilt als segensreich, die Beschäftigung mit ihr als wertvoll und nützlich. Nichtsdestotrotz ist sie häufig nur „zweite Wahl“ und die typische „Unterstützungzauberei“, was heißt, dass echte Koryphäen, lorakisweit prominente Lehrmeister und Theoretiker, selten sind.

Vom Wesen der Stärkungsmagie

Versucht man, die Stärkungsmagie analytisch zu systematisieren und mit anderen Magieschulen zu vergleichen, erkennt man, dass viele Formen dieser Zauberei überaus „natürlich“ vorgehen. Sie nehmen bestehende magische Muster des Zielobjekts, die einer bestimmten Eigenschaft oder Qualität entsprechen, und verstärken diese bis an ihre natürlichen Grenzen (selten auch, und wenn dann kurzfristig, darüber hinaus). Bei einer Schwächung wird demzufolge die natürliche Qualität zeitweise unterdrückt.

Daher finden sich in der Stärkungsmagie Methoden und Denkweisen, wie sie auch in der Heilungs- und Naturmagie, vor allem aber in der Verwandlungszauberei zu finden sind. Die Denkschulen der Verwandlungs- und der Stärkungsmagie gehen dabei jedoch unter-

schiedlich vor. Während die Verwandler ein z.B. in einem Tier erkanntes Muster duplizieren und damit das entsprechende Muster im Ziel überlagern, verändern die Stärkungzauberer die Matrix des Ziels selbst, um ähnliche „Qualitäten“ oder „Harmonien“ zu erzeugen, wie sie in allen natürlichen Vorbildern zu eignen sind. Während die einen also „Bärenstärke“ erzeugen, suchen die anderen danach, was Bären wie Würgeschlangen wie Lunarien-Athleten gleichermaßen stark macht, und verstärken dann diese Essenz der Stärke im Ziel.

Das Ziel dieser Zauberei ist dabei meist ein Lebewesen – häufig natürlich der Anwender selbst –, seltener ein unbelebter Gegenstand. Objekte spielen aber trotzdem eine große Rolle, denn die Stärkungsmagie dürfte zusammen mit der Schutzzauberei die Magieschule sein, deren Zauber am häufigsten in Artefakte gleich welcher Art eingebunden werden.

Wie oben erwähnt, ist die Kenntnis der Stärkungsmagie sehr verbreitet, und für einfachere Zauber wird man allerorten einen Lehrmeister finden, häufig jemanden, der genau die Sprüche beherrscht, die seiner Profession – vom Steinmetz über die Hebamme bis zum Meuchler – am dienlichsten sind. Vor allem in Gegenden, in denen die Umgebung eine Herausforderung darstellt, ist überlebenswichtige Stärkungzauberei verbreitet: in den Myrkansümpfen um Dakardsmyr, in der Surmakar, den Dschungeln Arakeas und der Smaragdküste oder den eisigen Gebirgshöhen von ganz Lorakis.

Ausgewiesene Kenner der höheren Zauber sind seltener (und meist auch Praktiker in einem anderen Gebiet der Magie) und Theoretiker meist nur an Orten und in Institutionen zu finden, wo man sich allen Gebieten der Magie akademisch nähert.

Nur wenige magische Wesen sind eindeutig der Stärkungsmagie zugeordnet, was daran liegen mag, dass Kraft und Stärke so weit verbreitete Eigenschaften sind, dass eventuelle Zauberei mit der eigentlichen Essenz des Wesens identisch ist, es sich also nicht zeitweilig verstärken muss. Einzelne Feenwesen oder mythische Kreaturen vereinen sowohl natürliche wie übernatürliche Kraft: Einigermaßen sicher sind sich die Gelehrten beim *Roten Bulle*, einer Kreatur aus den Feenwelten, der man vor allem in der Flammensenke, in Demeraï und Gulon begegnen kann. Dieser muskelbepackte Wüterich strotzt nur so vor urtümlicher Kraft und animalischer Stärke und wehe dem, der seinen herausfordernden Blicken nicht rasch genug ausweicht.

Weitaus „weltlicher“ setzen *Einhörner*, *Nephilim*, *Schrecken der Tiefe*, *Tengus*, *Rotkappen*, und *Feenschwärm*e ihre Stärkungsmagie ein – die berüchtigsten Kenner dieser Zauberei sind jedoch die *Orks*, deren Späher und Krieger immer wieder durch herausragende athletische Leistungen eine Bedrohung für die zivilisierten Kämpfer an den Grenzen der Blutgrasweite darstellen.

Athleten und Kraftprotze

Da überragende Lehrmeister in der Stärkungsmagie weniger verbreitet sind, seien hier einige über die Grenzen ihrer Region hinaus bekannte Praktiker genannt:

Der Ruhm der als *Lunarien* bekannten Sportfestspiele auf der Insel Xeminos reicht Lorakisweit: Weil die Siegerkränze so heiß begehrte sind und weil die Teilnehmer der spektakulären Spiele

Muskelspiele

Stärkungsmagie ist im Alltag weit verbreitet. Sie hilft sehr häufig bei einfachen handwerklichen Tätigkeiten, die den punktuellen Einsatz von Kraft, Fingerfertigkeit oder Ausdauer erfordern. Dies kann das Spalten eines einzelnen widerspenstigen Holzscheites oder das Hochwuchten eines Sacks voller Korn auf den Rücken sein (*Starker Arm*), aber auch das Einfädeln einer Nadel (*Flinker Finger*) oder der Anstieg über eine steile Treppe (*Befreiter Atem*). Für Greise oder andere schwächliche Personen sind diese Stärkungzauber häufig wichtig, um den Alltag zu meistern.

Aber auch Gegenstände lassen sich mit einfacher Stärkungsmagie im Alltag verbessern, so dass sie etwa für sehr kurze Zeit mit ihnen ausgeführte Tätigkeiten erleichtern (*Gegenstandsbonus*) oder so verzaubert werden können, dass sie wie für den Träger angepasst wirken (*Anpassung*, siehe S. 116).

nicht selten sogar aus den Feenwelten selbst anreisen, haben sich im Laufe der Generationen regelrecht Familiendynastien herausgebildet, die bei der Ausbildung und der Formung der teilnehmenden Athleten verbissen miteinander wetteifern. Die Ausbilder und ihre Künste sind ihrerseits nicht selten berühmter als die Sportler selbst, und so stehen derzeit vor allem die beiden Erzrivalen *Yrian*-*der Ariachos* (Mensch, *961 LZ, stark und imposant) und *Linossa Thanassis* (Albin, *891 LZ, grazil und schnell) im Zentrum der Aufmerksamkeit, beides meisterhafte Stärkungszauberer, die Zauberkräfte anwenden können, von denen andere nur träumen.

Die beiden Vargenzwillinge *Arulf* und *Gunhard* (Vargen, *971 LZ, übermüdig und rauflustig) sind mit übermenschlichen Kräften gesegnet und treiben derzeit am selenischen Rand des Unreichs ihr Unwesen, wo sie mitsamt ihrer Räuberbande nicht nur abgelegene Weiler tyrannisieren, sondern auch dreist selenische Steuertrosse angreifen. Den Gerüchten zufolge verfügen sie nicht nur über fast vollendete Stärkungsmagie, sondern auch über scheinbar unerschöpfliche Kraftquellen. Ursprünglich handelte es sich bei den beiden um Herumtreiber im Grenzgebiet, aber was auch immer sie dort aufgestöbert und sich angeeignet haben, es scheint sehr eng mit der Stärkungsmagie verbunden und gleichzeitig von großer Macht zu sein. Magische Gruppen, die sich (unter anderem) der Stärkungsberei verschrieben haben, sind die zurückgezogen lebenden *Tierzauberer* in Sadu, die Kronar-gefälligen *Mondwölfe* bei den Tarr, in Selenia die *Dragonsgesellen* und die Körpermagier des *Zweiten Hauses des Zirkels der Zinne*. In ganz Takasadu findet man dagegen *Kampfkünstler* aller Art, denen die Stärkungsberei im wahrsten Sinne des Wortes als eines ihrer Standbeine zählt. Im Gegensatz zu den recht wenigen profan-magischen Gemeinschaften gibt es viele Kulte und Religionen, in denen die Diener der Götter die Kräfte der Gläubigen stärken – wettkampffreudige Götter wie der selenische *Caran*, vielerlei Handwerksgottheiten wie die keshabidische *Hanib* oder der selenische *Dragon*, eher elementare wie der stromlandinsulanische Titan *Mua*, kämpferische wie *Kronar* bei den Tarr, *Grimman* in Nyrding oder die zwingardischen *Valkyrji*, während *Kanatauna* bei den Mahaluu und der elyrische *Vordan* eher Ordnung und Stabilität stärken. Ja, selbst der allumfassende Staatskult Myrikos in Kintai regt die Gläubigen an, sich auch mittels Stärkungsmagie beständig zu verbessern.

Regeltechnische Ergänzungen

Schwerpunkte

Nach Zauber-Typus, vor allem Aura, *Bewegung stärken*, *Handwerk stärken*, *Körper stärken* und *Schwächung*

Neue Meisterschaften

Schwelle 1

Gefestigte Moral: Wenn der Zauberer unter einem eigenen Stärkungszauber des Typus *Moral* steht, erhält er einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf alle Versuche, die Moral anderer Personen zu erhöhen. Andere Wesen unter entsprechenden Zaubern des Zauberers erhalten außerdem einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf alle Proben, um Furcht und Angst zu widerstehen.

Magie und Handwerk: Wenn der Zauberer während der Herstellung oder Reparatur eines Gegenstandes mindestens einen passenden Zauber des Typus *Handwerk stärken* oder *Objekt* anwendet, zählt dies als *leicht positiver Umstand* auf alle passenden Proben.

Scharfsinn: Wenn der Zauberer einen Stärkungszauber des Typus *Sinne* zaubert, durch den er einen Probenbonus erhält, kann er für entsprechende Proben außerdem einen eventuell vorliegenden *negativen Umstand* nach Wahl ignorieren.

Schwelle 2

Allumfassende Sinne: Wenn der Zauberer einen Stärkungszauber des Typus *Sinne* zaubert, durch den er oder ein anderes Ziel einen Probenbonus auf einen einzelnen Sinn erhält, erhält das Ziel den halben Probenbonus auch auf seine anderen Sinne. Wenn ein Zauber des Typus *Sinne* einen Bonus auf alle Sinne verleiht, erhält hingegen ein einzelner beim Zaubervorgang ausgewählter Sinn diesen Bonus. **Voraussetzung:** Meisterschaft Scharfsinn

Gestählte Moral: Der Zauberer gerät niemals in Panik, solange er unter dem Einfluss eines Stärkungszaubers des Typus *Moral* steht. Sollte er in so einem Fall von dem Zustand *Panisch* betroffen werden, wird dieser in den Zustand *Angsterfüllt* umgewandelt. **Voraussetzung:** Meisterschaft Gefestigte Moral

Langfristiges Überlasten: Wenn der Zauberer mittels der Meisterschaft *Überlasten* einen Stärkungszauber verstärkt, kann er diesen für insgesamt 60 Ticks aktiv halten. **Voraussetzung:** Meisterschaft Überlasten

Bestehende Meisterschaften

Schwelle	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
1	Magische Zeichen	Lässt durch magische Zeichen Fokus sparen	GRW 215
1	Überlasten	Lässt Stärkungszauber kurzzeitig stärker wirken	GRW 215
1	Übertragung der Kraft	Lässt Stärkungszauber ausdehnen	GRW 215
2	Eigener Vorteil	Lässt Stärkungszauber für geringere Kosten auf sich selbst wirken	GRW 215
2	Konzentrierter Fokus	Lässt bei Übertragung der Kraft Fokus sparen	GRW 215
2	Schutz vor Bannung	Macht Stärkungszauber unempfindlich gegen Bannmagie	GRW 215
3	Große Übertragung der Kraft	Erweitert Übertragung der Kraft	GRW 215

Schwelle 3

Geteilter Vorteil: Der Zauberer kann den Effekt der Meisterschaft *Eigener Vorteil* auch nutzen, um einen Zauber auf eine andere innerhalb von 5 m befindliche freiwillige Person auszudehnen. **Voraussetzung:** Meisterschaft *Eigener Vorteil*

Krafttransfer: Wenn der Zauberer einen Zauber des Typus *Schwächung* auf ein Wesen zaubert, das dadurch einen Malus auf Proben erhält, erhält er einen Bonus in Höhe des Malus des Ziels auf exakt jene Fertigkeiten, die vom Malus betroffen sind. (Dieser Bonus zählt als Zaubereibonus)

Magische Runen: Wenn der Zauberer einen Zauber mittels der Meisterschaft *Magische Zeichen* wirkt, benötigt er keine EG zur Ak-

tivierung der Verstärkung (sehr wohl aber weiterhin entsprechende Fokuskosten). **Voraussetzung:** Meisterschaft Magische Zeichen

Schwelle 4

Absolute Aufmerksamkeit: Der Zauberer hat seine Sinne durch seine Magie maximal geschärft. Solange er einen Zauber des Typus *Sinne* auf sich selbst gewirkt hat, ist er immun gegen *Gelegenheitsangriffe*. **Voraussetzung:** Meisterschaft Allumfassende Sinne

Zaubervorteil: Der Zauberer ist in der Lage, natürliche Grenzen der Magie zu sprengen. Der maximale Bonus auf Proben und abgeleitete Werte durch Zauberei ist für seine eigenen Zauber um 2 Punkte erhöht.

Zauberliste

Grad	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
0	Anpassung	Passt Objekt an Zauberer an	116
0	Ausdauer stärken	Vermindert Überanstrengung	GRW 224
0	Härte	Erhöht Härte eines Objekts	GRW 233
1	Aura der Entschlossenheit	Gibt Boni auf GW und Entschlossenheit in Zone	GRW 223
1	Gehör verbessern	Gibt Bonus auf Proben zum Gehör	GRW 231
1	Handwerkssinn	Lässt mehr EG bei Handwerk ansammeln	130
1	Sicht verbessern	Gibt Bonus auf Proben zur Sicht	GRW 244
1	Struktur schwächen	Senkt Härte/Haltbarkeit eines Objekts	140
1	Zunge des Diplomaten	Gibt Boni auf Diplomatie und Redegewandtheit	GRW 253
2	Auffrischung	Heilt Betäubungsschaden	119
2	Beschleunigen	Erhöht Geschwindigkeit	GRW 224
2	Eiserne Aura	Gibt Bonus auf VTD in Zone	GRW 226
2	Fluch der Erschöpfung	Verleiht Zustand Erschöpft bei Aktionen	126
2	Fluch der Schwäche	Verleiht Zustand Erschöpft	126
2	Genesung unterstützen	Hilft bei Krankheitsheilung	128
2	Heilung stärken	Erhöht Regeneration von Schaden	GRW 233
2	Holz verstärken	Härtet Holz	132
2	Lebenskraft stärken	Verschafft temporäre Lebenspunkte	GRW 235
2	Schmerzen widerstehen	Senkt Wundabzüge	GRW 243
2	Schwächeanfall	Gibt Malus auf Proben, in die STÄ eingeht	GRW 244
2	Verkleinerung des Vertrauten	Verkleinert Vertrauten	Bestienmeister 42
2	Wacher Geist	Unterdrückt Zustand Benommen	144
2	Waffe schwächen	Senkt Schaden von Waffe	144
2	Windgeschwind	Macht Wesen schneller	Bestienmeister 42
3	Aura der Zuversicht	Schützt vor schädlicher Magie in Zone	120
3	Erholung	Heilt Betäubungsschaden	124
3	Gegenstand verbessern	Erhöht Gegenstandsqualität	GRW 231
3	Gottvertrauen	Entfernt Angsterfüllt/Panisch	Götter 144
3	Holzbearbeitung verbessern	Verbessert Holzbearbeitung	MSK 89
3	Katzenreflexe	Gibt Bonus auf Proben, in die BEW eingeht	GRW 234
3	Rüstung stärken	Verleiht Rüstung Merkmal Wattiert	137
3	Schmiedekunst verbessern	Verbessert Schmiedekunst	MSK 89
3	Schwere Arme	Erschwert Proben im Kampf	GRW 244
3	Sinne verstärken	Gibt Bonus auf Wahrnehmungs-Proben	GRW 245
3	Steinbearbeitung verbessern	Verbessert Steinbearbeitung	MSK 89
3	Stimme des Glaubens	Erzwingt das Anhören einer religiösen Rede	Götter 145
3	Tierischer Riesenwuchs	Vergrößert Tier	Bestienmeister 42
3	Unheil	Gibt Malus auf Proben und Widerstände	142
3	Unverrückbar	Lässt Ziel temporär nicht bewegen	143
3	Widerstände erhöhen	Gibt Bonus auf alle Widerstandswerte	GRW 252
3	Zauberhafte Balance	Ermöglicht Bewegung über schwierige Oberflächen	Zhoujiang 124
4	Aura der Lebenskraft	Verschafft temporäre Lebenspunkte in Zone	GRW 223
4	Aura der Reflexe	Gibt Boni auf Reflexe in Zone	120
4	Aura der Standhaftigkeit	Lässt Ziele schwerer bewegen	120
4	Bärenstärke	Gibt Bonus auf Proben, in die STÄ eingeht	GRW 224
4	Eulengespür	Gibt Bonus auf Proben, in die INT eingeht	GRW 227

Grad	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
4	Fremde Zungen	Ermöglicht Sprechen in fremder Sprache	Götter 141
4	Göttliche Aura	Gibt Boni auf göttergefallige Fertigkeiten	Götter 142
4	Handwerk stärken	Verleiht Boni auf Handwerk	MSK 88
4	Rasende Bewegung	Erhöht Geschwindigkeit temporär	136
4	Riesenwuchs	Lässt Zauberer wachsen	136
5	Aura des Anführers	Gibt Bonus auf Widerstandswerte und Moral	GRW224
5	Schmerzen ignorieren	Senkt Wundabzüge stark	GRW 243
5	Segnung des Relikts	Verbessert Relikt	MSK 89
5	Todesschutz	Schützt einmalig vor dem Tod	GRW 248
5	Unzerstörbar	Macht Objekt unzerstörbar	GRW 249

Todesmagie (MUS + VER)

„Der Tod ist weder Ende noch Anfang. Er ist die Fortführung des Seins.“
— der Knochenkönig von Esmoda

Seit jeher sind die sterblichen Völker fasziniert vom Tod und der Frage, was nach ihm kommt. Wer dieser Frage auf magischem Wege nachspüren möchte, für den führt kein Weg an der Todesmagie vorbei. Sie gibt Macht über Geister wie Untote gleichermaßen, ermöglicht, die Alterung zu stoppen, oder greift auf Energien des Jenseits zurück, um den Lebenden zu schaden. Und angeblich soll man mit ihr gar in der Lage sein, seine eigene Sterblichkeit zu bannen und ewiges (Un-)Leben zu erlangen.

Nekromantie und Beschwörung

Das Erheben von Untoten sowie die Beschwörung von Geistern werden in den entsprechenden Kapiteln auf den Seiten 180 (Untote) und 185 (Beschwörung) genauer beschrieben.

Vom Wesen der Todesmagie

Die Todesmagie ist vielgestaltig, und ein Nekromant, der untote Horden erhebt, mag mit einem Mittler zu den Geistern wenig mehr gemein haben als die reine Beherrschung dieser Magieschule. Gerade Geisterzauberer sind im Volk oft hoch angesehen, vermögen sie doch Exorzismen durchzuführen, Ahnengeister zu befragen oder rachsüchtige Poltergeister in ihre Schranken zu weisen. Einige von ihnen sind gar selbst in der Lage, in die Geisterwelt zu reisen und dort Spuren der Vergangenheit nachzuspüren und mit Geistern zu sprechen.

Nekromanten hingegen, die mit Zaubern untote Leiber erheben, beschäftigen sich mit dem, was im Diesseits zurückbleibt, nachdem der Geist im Tode entwichen ist. Doch sie vermögen nicht nur Skelette und Wandelnde Leichname mit Unleben zu erfüllen, sondern auch Lebenden die Lebenskraft zu rauben oder sie gar vor der Zeit altern zu lassen. Entsprechend genießen diese Zauberer oft einen zweifelhaften Ruf, auch wenn es hier durchaus regionale Unterschiede gibt. So haben sich im farukanischen Fedirin manche Nekromanten dem Schutz der Bevölkerung vor Untoten sowie der Erhebung von den Göttern als Wächter dienenden Leichnamen verschrieben, ebenso wie bei den Dämmeralben manche Nekro-

manten als Schützer der Gemeinschaft und Behüter der Traditionen hohes Ansehen genießen. Einen Spezialfall stellt die takasadische Stadt Esmoda dar, deren Bewohner durch ein Jahrtausende altes Ritual am Unleben gehalten werden – hier gehören Kenntnisse der Nekromantie regelrecht zum Handwerk.

Doch alles in allem werden in den meisten Regionen von Lorakis jene, die mit Untoten im Gefolge herumziehen und die Nähe von Leichen suchen, missstrauisch bis ablehnend beäugt. Ob dies darauf beruht, dass so mancher Nekromant in der Tat durchaus finstere Zwecke verfolgt, oder ob aufgrund des schlechten Rufes der Magieschule so mancher Außenseiter bewusst ihren Weg einschlägt, wird sich wohl nie beantworten lassen.

Tierische Wesen – gleich ob sterblich, jenseitig oder monströs – die intuitiv Todesmagie beherrschen, sind eher selten. Bei einigen Feenwesen – wie den berüchtigten *Blutrichtern* aus Badashan, den takasadischen *Gamji* oder den *Sirenen* von den inneren Drei Meeren – ist diese Kenntnis jedoch ausgeprägt, aber auch *Fäulnidjinne*, *Flusstrolle* und *Spinnenfrauen* verfügen über entsprechende Begabungen. Auch von orkischen Priestern (*Guttribr*) und Brutmüttern (*Prllkitrak*) weiß man um Anwendungen der Todesmagie. Die *Guishengui*, gefährliche Rachegeister aus Zhoujiang, die ehrbare Ahnen übernehmen und regelrecht „ausbrennen“, sind eine gefährliche Spielart der Geister, doch die berüchtigsten Anwender von Nekromantie sind wohl die seltenen beseelten Untoten, allen voran diejenigen Zaubermeister, die man *Schattenweber* nennt.

Geisterhauch

Selbst die einfachsten Todeszauber wirken auf einfache Lorakier mitunter schauderhaft, auch wenn sie kaum die Oberfläche des Wesens der Nekromantie berühren. Simple Flüche sind etwa in der Lage, ein Ziel für sehr kurze Zeit zu erschöpfen oder ihm Schmerzen zu bereiten (*Minderer Fluch der Schwäche*, *Minderer Fluch der Schmerzen*). Einfache Geisterzauber können hingegen Geisterwesen auf den Zauberer aufmerksam machen (*Geisterhaftes Leuchtfeuer*), während Nekromanten in der Lage sind, Rohmaterial für ihre Zauber auf magischem Wege zu sammeln (*Knochensammler*, siehe S. 116).

Herren der Toten

Dass Kenner der Todesmagie nicht immer einen schlechten Ruf haben müssen, beweist das Beispiel des *Quan Xí* (Mensch, *956 LZ, lächelt viel, äußerst sorgfältig) als ein Mittler zwischen Geistern und Sterblichen in Zhoujiang, der von so mancher Familie aufgesucht wird, die unter rachsüchtigen Ahnengeistern zu leiden hat. Auch der oberste Priester des farukanischen Todegottes Nurghon, *Tulkar* (Mensch, unbekanntes Alter, pergamentartige Haut), ist in seiner Heimat als Meister der Nekromantie hochangesehnen, obwohl mancher vermutet, dass er selbst von seinem Gott mit ewigem Unleben gesegnet (oder verflucht?) wurde. Am Hof des Padishah erweckt die junge, aber hochtalentierte Todesmagierin *Alaira Alayadon* (Mensch, *974 LZ, blass, zierlich, tiefblaue Augen) ehrbare Personen im Moment ihres Todes zu einem zweiten Leben, damit sie eine ihnen wichtige Aufgabe noch erfüllen können.

Der vermutlich mächtigste Nekromant von Lorakis wird wiederum sicher nur durch Todesmagie im Diesseits gehalten: Der *Knochenkönig* von Esmoda sorgt seit über 1000 Jahren für die Sicherheit seiner Stadt – und so mancher aufstrebende Todesmagier sucht seine Nähe, um von ihm zu lernen. Auch der *Geisterdrache* (Mensch, alterslos, bleich und ohne Emotionen), ein Meister der Kampfkunst und Diener des Drachengenerals Wu, soll Gerüchten zufolge einst bei ihm gelernt haben und dort seine nekromantischen Fähigkeiten verfeinert haben. Eine ebenfalls zweifelhafte Gestalt ist der ehemalige Vangara-Diener *Härmward der Frevler* (Alb, *897 LZ, knöcherner Gang, glutäugig), der es sich zum Ziel gesetzt hat, Finsternis mit Finsternis zu bekämpfen. Bei den Dämmeralben gilt *Yamra Seelenschild* (Alb, *714 LZ, hochmütig) als wiedergeborener Heroe und einer der begabtesten Todeszauberer. Er wird stets von einer untoten Garde begleitet, die schon so manchen Fremden aus dem Dämmerwald vertrieben hat – denn dieser gehört seiner Meinung nach nur seinem Volk. Deutlich pragmatischer ist da *Alaia Schwarzrock* (Mensch, *965 LZ, freundlich und unverbindlich), die in ganz Dragorea durch die Lande zieht, um an möglichst viel „Rohmaterial“ für ihre nekromantischen Forschungen zu gelangen. Aktuell treibt sie sich in Dalmarien herum, wo sie auch schon einige Male Untote als „Söldner“ meistbietend versteigert hat.

Zahlreiche Gruppen und Organisationen in Lorakis beschäftigen sich mit Geistern, so wie etwa die *Stimmen der Geister* und die *Geistabweiser* aus Zhoujiang, die sich der Vermittlung mit und dem Bann von Besuchern aus dem Jenseits verschrieben haben. Auch die *Ahnenwächter* des Nurghon-Kultes sind Experten der Todesmagie, gilt es für sie doch die Geister der ehrlos Verstorbenen zur Ruhe zu bringen und finstere Nekromanten an der Schändung der Nekropolen zu hindern. Die Nekromanten unter den *Magiern Nuums* (siehe S. 22) setzen ihre Fähigkeiten hingegen kaum für ein größeres Wohl ein, sondern einzig für den eigenen Vorteil oder schlicht um der Forschung willen.



Neben den schon erwähnten Todesgottheiten *Nurghon* in Farukan – vor allem in Fedirin – und dem dämmeralbischen *Karzadai* gibt es in jedem größeren Pantheon natürlich spezialisierte Götter, die Macht über den Tod besitzen: *Moroun* bei den Tarr, *Oma Barka* aus dem Dakardsmyrer Götterfamilie, der stromländische Feuer-Titan *Kar*, die zhoujiangische Geflügelte Schlange *Ahas* und die zwingardischen *Wesantia/Wesinta*. Der dragoreische *Gunwar* und die kunganische *Tao-mai* stehen hingegen für den Kreislauf des Lebens mit Geburt und Tod.

Unter den halb-mythischen Wesen sind vor allem die *Nebenwächterin* im Dämmerwald und der im hohen Norden beheimatete *Whytblut der Rastlose* erwähnenswert, von denen zumindest die Erstgenannte auch Außenstehende an ihrem Wissen teilhaben lässt.

Regeltechnische Ergänzungen

Schwerpunkte

Nach Zauber-Typus, vor allem *Fluch*, *Geisterwesen*, *Nekromantie* und *Schwächung*

Neue Meisterschaften

Schwelle 1

Geisterbeschwörer: Wenn der Zauberer mittels eines *Todeszaubers* des Typus Beschwörung ein Wesen mit dem Merkmal *Beschwörbares Wesen* ruft, erhält dieses einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf seine Schadensreduktion sowie in Höhe von 1 Punkt auf seine Verteidigung und seinen Körperlichen Widerstand. Außerdem erhält das Wesen das Merkmal Erschöpfungsresistenz 2 (falls vorhanden: +2).

Untotenkenner: Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf Proben, um Wesen des Typus *Untoter* zu bemerken oder zu *identifizieren*.

Schwelle 2

Fluch der Flüche: Der Zauberer kann erfolgreich gewirkte *Todeszauber* des Typus *Fluch* (bis maximal Zaubergrad 4) auf ein weiteres Ziel ausdehnen, das einen gleich hohen oder niedrigeren Widerstand hat als das primäre Ziel. Für das zweite Ziel fallen nur die halben Fokuskosten an.

Inspiration der Geister: Solange sich mindestens ein Wesen des Typus *Geisterwesen* im Umkreis von 10 m um den Zauberer befindet und ihm dieser Umstand bekannt ist, muss er für alle Zauber des Typus *Geisterwesen* einen *verzehrten* Punkt Fokus weniger aufwenden als üblich (min. (K)1).

Meisterschaften für Nekromanten

In diesem Band finden Sie im Kapitel zur Erhebung von Untoten auf S. 184 noch weitere Meisterschaften für Todesmagie.

Bestehende Meisterschaften

Schwelle	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
1	Atem der Sterbenden	Lässt Vergiftungen/Erkrankungen/etc. leicht diagnostizieren	GRW 216
1	Geisterjäger	Gibt Boni gegen Geister	Zhoujiang 122
1	Geisterkenner	Gibt Boni um Geister zu bemerken/identifizieren	GRW 216
1	Untotenjäger	Gibt Boni gegen Untote	GRW 216
2	Herr der Geister	Gibt Boni auf Rufen von/Umgang mit Felswesen	GRW 216
2	Herr des Alters	Lässt langsamer altern	GRW 216
2	Nekromant	Lässt Untote leichter verbessern	GRW 216
3	Meister der Untoten	Lässt mehr Untote erheben	GRW 216
3	Präsenz der Geister	Gibt Boni in Präsenz von Geistern	Zhoujiang 122

Schwelle 3

Nekromantische Abstumpfung: Der Zauberer ist immun gegen das Merkmal *Furchterregend*, wenn das entsprechende Wesen den Typus *Geisterwesen* oder *Untoter* besitzt. **Voraussetzung:** Meisterschaft Nekromant

Präsenz der Untoten: Der Zauberer zieht aus der Anwesenheit von Untoten Kraft für seine Zauber. Solange sich mindestens ein Wesen des Typus *Untoter* im Umkreis von 10 m befindet und ihm dieser Umstand bekannt ist, erhalten alle seine Zauber des

Typus *Nekromantie* einen Bonus in Höhe von 4 Punkten. **Voraussetzung:** Meisterschaft Untotenkenner

Schwelle 4

Alterslosigkeit: Der Zauberer zeigt keine äußerlichen Alterserscheinungen mehr und wirkt immer so alt wie in der Blüte seiner Jahre. Auf sonstige Auswirkungen hohen Alters hat dies keinen Einfluss. **Voraussetzung:** Meisterschaft Herr des Alters

Zauberliste

Grad	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
0	Geisterblick	Ermöglicht Blick in die Geisterwelt	GRW 231
0	Geisterwesen rufen 0	Ruft Geisterwesen	187
0	Hauch der Geister	Lässt Präsenz von Geistern erspüren	GRW 233
0	Knochensammler	Ruft Knochen herbei	116
1	Altersgespür	Lässt Alter von Wesen/Objekt erkennen	117
1	Ende des Weges	Erschwert Geisterbeschwörungen und Nekromantie	GRW 226
1	Fluch der Schwäche	Verleiht Zustand Erschöpft	126
1	Geistersprache	Ermöglicht Kommunikation mit Geisterwesen	GRW 231
1	Geisterwesen rufen I	Ruft Geisterwesen	187
1	Heilung stören	Gibt Mali auf Heilungsversuche	131
1	Rasende Untote	Verstärkt Untote	136
1	Schwächeanfall	Gibt Malus auf Proben, in die STÄ eingeht	GRW 244
1	Todesgespür	Lässt Position Sterbender spüren	141
1	Untote erspüren	Lässt Anwesenheit von Untoten spüren	142
1	Verfall stoppen	Stoppt Verfall von Objekten	143
2	Dahinsiechen	Verhindert natürliche Regeneration	122
2	Geh noch nicht	Hält sterbendes Ziel am Leben	GRW 231
2	Geisterfluch	Verschlechtert Einstellung von Geistern gegen Ziel	128
2	Geisterfreund	Verbessert Einstellung von Geisterwesen	128
2	Geisterschild	Hält Geisterwesen fern	128
2	Geistersicht	Lässt Geisterwesen erkennen	Zhoujiang 123
2	Geisterwesen rufen II	Ruft Geisterwesen	187
2	Fluch der Schmerzen	Verschafft Wundabzüge	GRW 230
2	Leben verhüllen	Verhüllt Lebensaura vor Entdeckung	GRW 235
2	Schutz vor Untoten	Gibt Untoten in Zone Mali auf Proben	GRW 244
2	Totentier	Erschafft schwachen Untoten	141
2	Untote schwächen	Gibt einem Untoten Mali auf Proben	GRW 249
2	Wiederverwertung	Lässt Untote wiederbeleben	145
3	Ahnenrat	Holt Rat eines Ahnen ein	117
3	Altern	Lässt Zauberer altern	117
3	Bannkreis gegen Geisterwesen	Erschafft Schutzkreis gegen Geister	Zhoujiang 123
3	Fluch des Alters	Gibt Mali auf Proben mit BEW/STÄ	126
3	Geisterpfad	Ermöglicht lokales Betreten der Geisterwelt	128

Grad	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
3	Geister schwächen	Gibt einem Geisterwesen Mali	Zhoujiang 123
3	Geisterwesen rufen III	Ruft Geisterwesen	187
3	Kleiner Geisterkerker	Kerkert Geisterwesen ein	132
3	Lebensraub	Überträgt Lebenspunkte von Wesen auf anderes	GRW 235
3	Minderes Siechtum verursachen	Verleiht Zustand Siechtum 1	134
3	Schutz aus Fleisch und Knochen	Verleiht temporäre Lebenspunkte	137
3	Untote bannen	Vernichtet Untote	GRW 249
3	Untote erheben	Erhebt Leiche zum Untoten	GRW 249
4	Exorzismus	Bannt ein Geisterwesen	Zhoujiang 123
4	Geisterwesen rufen IV	Ruft Geisterwesen	187
4	Grabesbestie	Erhebt mittelstarken Untoten	130
4	Todesfluch	Lässt Ziel dahinsiechen	GRW 248
4	Todesschutz	Schützt einmalig vor dem Tod	GRW 248
4	Totenschlaf	Verursacht langen Schlaf	GRW 248
5	Der letzte Ruf	Erhebt mächtigen Untoten	123
5	Geisterkerker	Kerkert Geisterwesen ein	128
5	Geisterwesen rufen V	Ruft Geisterwesen	187
5	Geistreise	Ermöglicht Betreten der Geisterwelt	GRW 231
5	Giftwolke	Erschafft Wolke aus Gift	130
5	Siechtum verursachen	Verleiht Zustand Siechtum 2	139
5	Verdorren	Lässt Lebewesen verdorren	GRW 249
5	Wiederbelebung	Belebt gerade gestorbenes Wesen wieder	145

Verwandlungsmagie (MUS + KON)

„Wir zaubern doch kaum. Alles ist ohnehin immerzu im Wandel.“
—Yian Liu, geheimer Rat in Diensten der Kaiserin von Zhoujiang

Diese sagenhafte Kunst beflogt seit jeher die Fantasie der Lorakier. Die Verwandlungsmagie verändert nicht nur den Schein der Dinge, sondern ihr Wesen, und damit gilt sie als Königsdisziplin der Zauberei, etwas, das Verstand und Einsicht erfordert. Sie umfasst die Manipulation des belebten Leibes – des eigenen wie auch von anderen – wie auch der Form und Qualität von unbelebten Objekten. Als Krone der Verwandlungsmagie gelten der Öffentlichkeit die Verjüngung von Personen und der Golembau – und da die Ergebnisse oftmals so spektakulär sind, können erfolgreiche Verwandlungsmagier auch viel Gold für ihre Arbeit verlangen. Dazu kommt, dass die Verwandlung in vielen Sagen und Legenden ein beliebtes Erzählelement ist, gleich, ob ein zorniger Bär sich als verwunschener Prinz entpuppt oder ein uralter Zauberer immer wieder dem Tod ein Schnippchen schlägt.

Verwandlungzauberei und Aussehen

Das Wesen der Transformationszauberei ist die Veränderung der magischen Muster nach einem irgendwo abgeschauten Prinzip, also quasi die Übertragung eines vorgefundenen magischen Musters auf ein anderes Wesen (oder Objekt). Deswegen findet, auch wenn nur eine Übernahme von Eigenschaften Ziel eines Zaubers ist, immer auch eine teilweise Übernahme der Form des ursprünglichen Trägers der Eigenschaft statt. Sprich: Wenn ein Anwender zur Sichtverbesserung *Adleraugen* zaubert, nimmt seine Iris eine kräftig gelbe Farbe an, *Sprungbeine* werden lang wie die eines Froschs oder mit Fell überzogen wie die eines Affen.

Vom Wesen der Verwandlungsmagie

„Das Wesen der Verwandlungsmagie ist die Manipulation der fundamentalen Eigenschaften des Kosmos, namentlich der Formen, der Substanzen und der Qualitäten.“ – So lautet eine eher philosophische Herangehensweise an diese Kunst. Profan gesprochen greift die Verwandlungsmagie tief in die magischen Strukturen einzelner, von ihrer Umgebung unterschiedener Objekte, ein. Die bloße Lenkung roher magischer Energien ist selten einmal in der Lage, komplexe Veränderungen zu bewerkstelligen, wie sie für erfolgreiche Transformationen notwendig sind. Verwandlungzauberer müssen aus diesem Grund ein tiefes Verständnis um die Beschaffenheit der Lebewesen und der Dinge besitzen, weswegen sie gerne auch Erkenntnismagie oder die profane Kunde von Tieren, Pflanzen und Substanzen als einen weiteren Schwerpunkt wählen. Dazu kommt, dass auch diese kleinen und präzisen Wandlungen überaus kräftezehrend sind, vor allem, wenn der eigene Leib betroffen ist. Verwandlungzauberer sind daher häufig von robuster Konstitution.

Die Manipulation der Form ist der unmittelbar einsichtige Bereich dieser Schule, aber auch dieser ist in klare Unterbereiche aufgeteilt. Die Kundigen spezialisieren sich auf die – teilweise oder gänzliche – Selbstverwandlung zu Stärkungszwecken (was Ähnlichkeiten zur Stärkungsmagie aufweist), auf die Verwandlung in eine Tierform oder die Übernahme der Eigenschaften von Tieren (was Synergie mit der Naturmagie aufweist) oder auf die Manipulation von Objekten (wo sich Ähnlichkeiten zur Elementarmagie zeigen). Die akademische Transformationszauberei

hat dafür einen regelrechten Kanon an Werken mit Beispielen hervorgebracht, andere Zauberer üben ihre Wandlungskunst dagegen eher mit Werken der bildenden Kunst wie anatomischen Zeichnungen oder dem Formen von Lehmpuppen.

Das Magnum Opus dieser Formenlehre ist das Zusammensetzen passender Substanzen in einer geschickt gewählten Form, die dann mit den gewünschten Eigenschaften eines Lebewesens inspiriert wird. Dies ist der Bau von *Konstrukten*, deren bekannteste Ausprägung *Golems* (siehe S. 197) sind. Die Manipulation der Substanz stellt den Adepten der Verwandlungsmagie auf eine schwere Probe, da sie sich mit dem Wesen aller Dinge beschäftigt und damit den großen Geheimnissen des Kosmos auf der Spur ist. Je nach Wesen und Charakter beschäftigen sich manche Verwandlungsmagier

zur Vertiefung ihres Verständnisses daher gerne mit alchemistischen Prozessen und der Katalyse. Andere wiederum ziehen ein Studium der belebten Natur vor und beobachten an Pflanzen und Tieren das Wunder des Wachstums und des Gedeihens. Wirkliche Zauberpfeile existieren aus diesem Bereich keine; wer sich der Substanz widmet, weicht meist auf Formeln der Elementarzauberei oder gleich der dinglichen Verwandlung der Substanz – der Alchemie – aus.

Da die Verwandlungzauberei als eine Kunst der vernunftbegabten Sterblichen gilt, finden sich auch in der Tat kaum typische Tiere und Monstren, die diese Zauberei beherrschen. Ansonsten sind es einige wenige (Natur-)Geister und Feenwesen, die sich der Transformation befleißigen, namentlich die heimtückischen *Daevas*, die Meister von Form und Illusion.

Verwandlungskünstler

Eine lebende Legende der Verwandlungsmagie ist eine Wesenheit namens *Pao Li*, die in verschiedensten Gestalten unaufhörlich durch Zhoujiang reist. Sie ist in der Lage, mühelos jede beliebige Form anzunehmen und ist aus diesem Grund zu vielerlei Wundertaten fähig, wenn sie dies auch selten einmal offenbart. Kaum einer weiß, dass *Pao Li* im Lauf der Jahrhunderte vergessen hat, welche Form seine ursprüngliche ist, und dass er auf tragische Weise damit ringt, über seine Verwandlungskünste seinen wahren Wesenskern neu zu ergründen, falls sich dieser im freien Formenspiel nicht bereits verflüchtigt hat.

Weitere, halb-mythische Wesen mit großen Kenntnissen der Verwandlungsmagie sind die „Wartende Wesirin“ *Tsinhusura* unter Shinshamassu, der gefürchtete Daeva-Fürst *Zairich* und der zhoujiangsche Hohe Drache *Long Fang*, der sogenannte „Fürst des Nordwinds“.

Im Kaiserreich von Drache und Phönix leben auch zwei weitere bekannte Verwandlungsmagier: Die Fürstin der Katzenprovinz *Zhou Juhe* (Mensch, *958 LZ, gelangweilt, interessante Gesprächspartnerin) und die Palitaner Operndiva *Su Su Mina* (Gnomin, *976 LZ, feenhafte Schönheit), die von ihren Bewunderern wie eine Göttin verehrt wird.



Zu überregionaler Bekanntheit hat es ein Magier gebracht, der unter dem Künstlernamen *Alabastrion* firmiert (Mensch, *967 LZ, gehetzt, wirkt wie ein Scharlatan, hohe Spielschulden). Nach der spektakulär erfolgreichen Verjüngung einer fatalischen Fürstin

kann er sich vor Nachfragen nach seiner Kunst nicht mehr retten. Er weiß, dass er seinen Erfolg einer Verkettung glücklicher Umstände zu verdanken hat, die er ohne fremde Hilfe nicht ohne Weiteres rekonstruieren kann. Er sieht sich daher in der Not, seine Kunden trickreich und mit immer komplexeren Lügengebilden hinzuhalten und darüber hinaus ständig den Ort zu wechseln.

Viele magische Gemeinschaften, die sich der Verwandlungzauberei verschrieben haben, betonen den Selbstverwandlungsaspekt in Tiere, häufig weil sie deren Eigenarten oder deren spirituelle Verbindung zur Göttlichkeit ergründen wollen. Die bekanntesten von ihnen sind die in den Wäldern Sadus beheimateten *Tierzauberer* und die zhoujiangischen Kampfkünstler, die sich die *Schüler des Kreises* nennen, aber auch die Naturzauberer des *Fünften Hauses des Zirkels der Zinne* in Selenia sind häufig so stark fokussiert. Viele Mitglieder des für seine Flugkünste bekannten gnomischen *Ordens der Sonnengrüßer* in

Kungaitan sind Meister darin, sich in Vögel zu verwandeln. Einen anderen Ansatz verfolgen die farukanischen Gelehrten-Erzähler der *Pardedah*, die ihre Erzählkunst mit Verwandlung und Illusion unterstützen. Irgendwo zwischen Heilungs-, Objekt- und Verwandlungsmagie bewegt sich der *Orden der Heilenden Hände* in Esmoda, die nicht nur die dortigen Untoten aufzuhübschen, sondern ihnen auch Prothesen anpassen.

Mit dem *Magierorden von Nuum* und der *Agomai*-Kirche in Kungaitan gibt es zwei magische Gemeinschaften, die sich – unter anderem – auf den Bau von Golems spezialisiert haben. Priesterinnen und Priester, die sich eher der klassischen Verwandlungskunst verschrieben haben, folgen z.B. der sadischen Pilzgöttin *Amantia*, den drago-reischen Göttinnen *Flaedyne* und *Hekaria*, der zhoujiangschen *Pusa*, dem dämmralbischen *Vi'Ela* oder der Weltenschlange *Zarusz*.

Alltäglicher Wandel

So komplex Verwandlungzauberei auch ist, gibt es natürlich auch in dieser Schule Vorbereitungs-, Lehrlings- und allgemein bekannte Zauber – eine alltägliche Verwandlungsmagie, die das Leben des Anwenders erleichtert. Weit verbreitet ist die Fähigkeit, einen Gegenstand für die eigene Nutzung optimal anzupassen (*Anpassung*, siehe S. 116). Die eigene Augenfarbe kurzzeitig zu verändern (*Farbiger Blick*) gilt ebenso eher als Spielerei wie die Verdunkelung der eigenen Kleidung (*Trauerkleid*, siehe S. 116), die Veränderung der Qualität des Geschmacks einer Speise (*Magisches Gewürz*) kann einem als Garküchenbetreiber hingegen schon den einen oder anderen Telar einbringen.

Regeltechnische Ergänzungen

Schwerpunkte

Nach Zauber-Typus, vor allem *Gestalt, Impersonation, Körper stärken und Tiere*



Neue Meisterschaften

Schwelle 1

Kaum zu durchschauen: Wenn der Zauberer einen *Verwandlungszauber* des Typus *Impersonation* nutzt, erhalten alle Proben, um ihn zu enttarnen, zu erkennen oder den entsprechenden Zauber zu identifizieren, einen Malus in Höhe von 2 Punkten.

Prächtige Tiergestalt: Wenn der Zauberer sich in ein Wesen des Typus *Tier* verwandelt, erhält er auf alle Proben auf *allgemeine Fertigkeiten* in dieser Gestalt einen Bonus in Höhe von 2 Punkten. Dieser Bonus zählt im Rahmen der maximalen Boni auf Proben als *magischer Bonus*.

Stabilität der Form: Sofern der Zauberer einen *Verwandlungszauber* des Typus *Objekt* auf einen Gegenstand wirkt, wird (sofern der Zauberer dies wünscht) die *Härte* des Gegenstands um 2 Punkte erhöht, und alle Versuche, den oder die entsprechenden Zauber zu bannen, erhalten einen Malus in Höhe von 2 Punkten.



Schwelle 2

Gewohnte Gestalt: Alle *Verwandlungszauber* des Typus *Gestalt* kosten den Zauberer einen *verzehrten* Punkt Fokus weniger (min. (K1)), sofern er sich in ein Wesen verwandelt, für das er die Meisterschaft *Bevorzugte Gestalt* besitzt. **Voraussetzung:** Meisterschaft Bevorzugte Gestalt

Harmonisierte Verwandlung: Hat der Zauberer bereits einen oder mehrere *Verwandlungszauber* auf sich gewirkt, der nicht den Typus *Gestalt* aufweist, sind die Kosten für alle weiteren auf sich selbst gewirkten *Verwandlungszauber*, die mindestens einen Typus mit einem bereits gewirkten Zauber teilen, um (K2V1 Punkte reduziert.

Kämpfende Tiergestalt: Wenn der Zauberer sich in ein Wesen des Typus *Tier* verwandelt, für das er die Meisterschaft *Bevorzugte Gestalt* besitzt, erhält er auf *Nahkampfangriffe* in dieser Gestalt einen Bonus in Höhe von 3 Punkten. Dieser Bonus zählt im Rahmen der maximalen Boni auf Proben als *magischer Bonus*. **Voraussetzung:** Meisterschaft Prächtige Tiergestalt, Meisterschaft Bevorzugte Gestalt

Mächtige Tiergestalt: Wenn der Zauberer sich in ein Wesen des Typus *Tier* verwandelt, für das er die Meisterschaft *Bevorzugte Gestalt* besitzt, erhält er auf alle Proben auf *allgemeine Fertigkeiten* in dieser Gestalt einen Bonus in Höhe von insgesamt 4 Punkten. Dieser Bonus zählt im Rahmen der maximalen Boni auf Proben als *magischer Bonus*. **Voraussetzung:** Meisterschaft Prächtige Tiergestalt, Meisterschaft Bevorzugte Gestalt

Magischer Handwerker I: Der Zauberer hat gelernt, Materie so zu formen, dass er somit einfache Gegenstände erschaffen kann. Er kann Proben zur Herstellung und

Reparatur von Gegenständen mit *Verwandlungsmagie* statt *Handwerk* durchführen. Für alle regeltechnischen Belange wird er bei solchen Proben behandelt, als würde er die Meisterschaft *Geselle* für alle mit *Handwerk* bearbeitbaren Materialien besitzen.

Dies gilt auch für die Frage, Gegenstände welcher *Komplexität* er erschaffen kann. Es muss ausreichend Material der entsprechenden Art zur Verfügung stehen.

Zweite Haut: Wenn der Zauberer Verwandlungsmagie des Typus *Impersonation* anwendet, ist seine Tarnung so glaubwürdig, dass er einen Bonus in Höhe von 4 Punkten auf *Redegewandtheit*-Proben erhält, um andere von seiner Identität zu überzeugen.

Schwelle 3

Ewige Form: Soll ein *Verwandlungszauber* des Zauberers gebannt werden, steigen die Kosten hierfür um 4V4 Punkte. **Voraussetzung:** Meisterschaft Verhüllung der Form

Magischer Handwerker II: Der Zauberer wird im Rahmen der Meisterschaft *Magischer Handwerker I* behandelt, als würde er die Meisterschaft *Fachmann* für alle mit *Handwerk* bearbeitbaren Materialien besitzen. **Voraussetzung:** Meisterschaft Magischer Handwerker I

Schwelle 4

Meister der Objekte: Der Zauberer ist in der Lage, von ihm benutzte Gegenstände leicht zu verändern und somit zu verbessern. Sofern er einen Gegenstand benutzt, kann er eine *kontinuierliche Aktion* *Gegenstand verwenden* aufwenden und 2 Punkte Fokus kanalisieren, um dem Gegenstand eine der folgenden Verbesserungen zu verleihen:

Bestehende Meisterschaften

Schwelle	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
1	Bannung der Form	Macht Verwandlungszauber resistent gegen Bannung	GRW 217
1	Bevorzugte Gestalt	Gibt Boni auf bestimmte Gestalt	GRW 217
1	Freiheit der Form	Ermöglicht stärkere Verwandlung	GRW 217
2	Haut des Tieres	Gibt Boni auf bestimmte Gestalt	GRW 217
2	Kontrolle der Form	Gibt Boni auf Verwandlungszauber gegen KW/VTD	GRW 217
2	Verhüllung der Form	Macht Verwandlung schwerer zu identifizieren	GRW 217
3	Gestalt des Greifvogels	Ermöglicht stärkere Vogelverwandlung	GRW 217
3	Tierzauberer	Lässt in Tiergestalt leichter zaubern	GRW 217

rungen zu verleihen (sofern passend): Härte +2, Fertigkeitsbonus auf passenden Schwerpunkt +1, Last -2, Schaden +2, WGS -1, SR +1, Behinderung -1. Dies hält nur solange an, wie der Zauber den Gegenstand am Körper trägt und den Fokus kanalisiert. Es können mehrere Gegenstände verbessert werden, wofür jedes Mal eine separate Aktion sowie Fokus nötig sind.

Zauberliste

Grad	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
0	Anpassung	Passt Objekt an Zauberer an	116
0	Haarfarbe	verändert Haarfarbe	GRW 232
0	Krallen	ermöglicht echten Schaden im Handgemenge	GRW 234
0	Trauerkleid	Macht Kleidung unauffällig	116
1	Animierung I	Animiert Golem	117
1	Dämonenaugen	Gibt Bonus auf Einschüchtern	123
1	Geschlechtswechsel	Lässt Geschlecht wechseln	129
1	Gesicht ändern	Verändert Gesichtszüge	GRW 232
1	Material kopieren	Lässt Materialeigenschaft kopieren	134
1	Rindenhaut	Gibt Bonus auf VTD und Stärke	GRW 240
1	Schwimmhäute	Gibt Bonus auf Schwimmen	138
1	Sprungbeine	Gibt Boni auf Proben zum Springen	GRW 245
1	Steinfaust	Verleiht echten Schaden im Handgemenge	GRW 246
1	Verkleinerung des Vertrauten	Verkleinert Vertrauten	Bestienmeister 42
1	Waffe schwächen	Senkt Schaden von Waffe	144
2	Animierung II	Animiert Golem	117
2	Fremdverwandlung	Verwandelt Ziel in Tier	127
2	Gehör verbessern	Gibt Bonus auf Proben zum Gehör	GRW 231
2	Gestalt des Vertrauten	Verwandelt in Tierart des Vertrauten	Bestienmeister 41
2	Katzenaugen	Verbessert Lichtverhältnisse für Zauberer	GRW 233
2	Kleintierform	Verwandelt in kleines Tier	GRW 234
2	Objekt verändern	Lässt Objekt in anderes verwandeln	135
2	Reparatur	Repariert Objekt	GRW 240
2	Rüstung schwächen	Senkt Schadensreduktion des Ziels	GRW 240
2	Sicht verbessern	Gibt Bonus auf Proben zur Sicht	GRW 244
2	Steinhaut	Gibt Bonus auf VTD und Stärke	GRW 246
2	Wurfwaffe kopieren	Erschafft Ebenbilder von Wurfwaffe	145
3	Altern	Lässt Zauberer altern	117
3	Animierung III	Animiert Golem	118
3	Tierischer Riesenwuchs	Vergrößert Tier	Bestienmeister 42
3	Erde zu Schlamm	Verwandelt Erde in Schwieriges Gelände	GRW 226
3	Hartes formen	Lässt harte Objekte mit Händen verformen	130
3	Improvisierte Waffe	Macht Gegenstand zu improvisierter Waffe	Zhoujiang 123
3	Riesenwuchs	Lässt Zauberer wachsen	136
3	Stein zu Staub	Beschädigt Objekt	Ungebrochen 111
3	Stimme kopieren	Verschafft Stimme einer anderen Person	GRW 246
3	Tierform	Verwandlung in ein mittelgroßes Tier	GRW 247
3	Vogelform	Verwandlung in Vogel	GRW 250
3	Verwandlung beenden	Hebt Verwandlungszauber auf	GRW 250
3	Wasseratmung	Ermöglicht Atmung unter Wasser	GRW 251
4	Animierung IV	Animiert Golem	118
4	Aura der Katzenaugen	Verbessert Lichtverhältnisse in Zone	119
4	Bärenstärke	Gibt Bonus auf Proben, in die STÄ eingeht	GRW 224
4	Bestienform	Verwandelt in großes Monster / Tier	GRW 224
4	Humanoidenform	Lässt in anderen humanoiden verwandeln	132
4	Verfestigung	Macht Gelände fest	143
4	Verjüngen	Verjüngt den Zauberer	GRW 250
5	Animierung V	Animiert Golem	118
5	Eins mit dem Feuer	Verwandelt in Feuerwesen	GRW 225
5	Fremde Gestalt	Verleiht Aussehen anderer Person	GRW 230
5	Göttliche Berührung	Verleiht göttliche Berührung	Götter 142
5	Leib aus Licht	Verwandelt in Lichtwesen	GRW 235
5	Nebelgestalt	Verwandelt in Nebel	GRW 239
5	Schattenleib	Verwandelt in Schattenwesen	GRW 241
5	Versteinern	Verwandelt Wesen aus Stein	GRW 250

Wassermagie (MUS + INT)

„Unfassbar wie der Nebel, beweglich wie das Wasser, unbeugsam wie das Eis, lebenspendend wie eine Quelle und tödlich wie ein Säurebad.“

—gerne zitiertter Ausspruch der aitusharischen Wasserruferin Sharima aus dem 7. Jh. LZ

Obwohl es fast so gegenständlich und greifbar ist wie Fels, gilt das Wasser doch als „unergründlich“ und „dunkel“ – zumindest für all jene, die zum ersten Mal die Gewalt und Größe des Meeres kennenlernen oder die mit den Geschichten von Nixen und Nymphen, die ihre sterblichen Liebhaber ertränken, aufgewachsen sind. Andernorts genießt Wasser – als Regen, sprudelnder Quell oder Heimat nahrhaften See- und Flussgetiers – eine regelrecht kultische Verehrung, ist es doch die Grundlage allen Lebens. Daher wird diese Magieschule stets ein wenig zwiespältig gesehen, ganz wie es vermeintlich dem Wesen des Wassers entspricht. So schwankt die Nutzung dieser Magieschule zwischen profan-praktischer Benutzung und religiöser Überhöhung; Forscher, wie solche vom Vierten Haus des Zirkels der Zinne oder farukanische Theoretiker der Vier-Elemente-Lehre, sind eher eine Ausnahme.

Vom Wesen der Wassermagie

Interessant ist die Wassermagie vor allem wegen ihrer Vielgestaltigkeit und ihrer Überlappung mit anderen Formen der Zauberei. Zum „Wasser“ selbst zählen alle Flüssigkeiten von Alkohol, Säuren und alchemistischen Zubereitungen über dünnflüssigen Schlamm und zähe Gelees, von Meer- und Regenwasser bis hin zu klarem Quell- und wiederum alchemisch destilliertem Wasser.

Wasser kann aber auch als Eis und Schnee, als Nebel, Dunst und Dampf auftreten, und auch diese Formen werden von der Magieschule betrachtet und behandelt. Schon damit ergeben sich Überschneidungen mit anderen elementaren Prinzipien wie der Beweglichkeit der Luft, aber über das Prinzip der Kälte auch eine deutliche Abgrenzung zum Feuer – überhaupt ist dieser Antagonismus stärker ausgeprägt als der von Festigkeit und Flüchtigkeit zwischen Fels und Wind.

Ebenfalls als dem wässrigen Element verwandt wird die Wandelbarkeit der Form, aber auch der Qualität angesehen, womit auch die Verwandlungzauberei und die Alchemie eine Nähe zur Wassermagie aufweisen. Gewisse Synergien bestehen zur Bewegungszauberei, gerade wenn es sich um „fließende“ Bewegungen wie in vielen Kampfkünsten (und natürlich um Bewegung auf und durch Wasser) handelt.

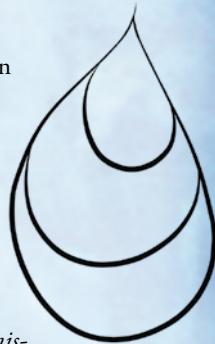
Wenn auch das Ansehen der Wassermagie je nach Region zwiespältig ist, so wird ihr, wie den anderen Elementarschulen auch, doch keine allgemeine moralische Qualität zugesprochen – zumindest solange es sich nicht um zweifelhafte Verwendung in der Alchemie, also um Gifte und Säuren handelt. Dass alle Elemente sich nicht um Wohl und Wehe der Sterblichen kümmern, ist dagegen weithin akzeptiert; sich mit einer solchen Macht auseinanderzusetzen, ist eher ein Grund für allgemeine Achtung ob der damit verbundenen Risiken.

Sehr verbreitet ist die Wassermagie (oder ihr intuitives Äquivalent) naturgemäß bei den tierischen oder andersweltlichen Bewohnern von Flüssen und Meeren, und dort vor allem bei

den größeren Wesen wie den takasidischen Drachenschlangen und Drachenschildkröten, den ebenso seltenen wie riesigen farukanischen *Mushushu*, den drachenähnlichen *Meeres-Nithalas* (die auch als Wogendrachen bezeichnet werden), den *Anku-umakrabben* oder dem *Finsterwasser*.

Spezielle *Eisdjinne* gelten als eher selten, aber sowohl „saubere“ *Wasserdjinne* als auch ihr giftiges Gegenstück, die *Faulnis-djinne*, gehören zu den klassischen beschwörbaren Elementarwesen wie auch die wenig intelligenten und eher verspielten *Undare*. Zwar ebenfalls (zumindest ursprünglich) aus den Anderswelten stammend, dafür aber meist nicht beschwörbar, sind die klassischen Wasserwesen wie *Kelpies*, *Selkies* und *Nixen* in den Meeren und *Nymphen* in Quellen und Bächen. All diese Wesen sind im Wasser natürlich „in ihrem Element“, so wie es *Reiffungfern*, die wolfsähnlichen *Pisaapinuat* oder *Frostbestien* im Eis sind. Diese Form des Elements scheint bei den entsprechend benannten *Riesen* und *Trollen* dem Wasser vorgezogen zu werden.

Die Wassermagie ist als eine der vier „klassischen“ Elementarschulen ebenso alt wie unterschätzt. Natürlich sind viele Seeleute und etliche andere Küstenbewohner erfahren in den grundlegenden Künsten dieser Magieschule, aber vielerorts gilt die Beherrschung des Wassers als etwas, das eher unergründlichen und wechselhaften Feenwesen ansteht. In der weltlichen Zauberei ist Wassermagie häufig eine „Hilfsfertigkeit“, und nur spezialisierte farukanische Wasserrufer oder einige wenige Magier von der Küste haben es zu großem Ruhm gebracht; viele andere Elementaristen suchen nach einer Balance zwischen den vier klassischen Elementen oder befassen sich mit dem feuchten Element in erster Linie, weil es ihrer Schiffsgemeinschaft dient oder für ihr Dorf sauberes Wasser bereitstellt. In Dakardsmyr findet sich beispielsweise ein so „profaner“ Umgang mit dem Wasser. Hier, in der Stadt der Alchemisten, sieht man auch, dass Wasser im thaumaturgischen Bereich eher bei den Tränken als bei festen Artefakten beheimatet ist.



Kleinste Tropfen

Wer sich mit Wassermagie beschäftigt, lernt schon früh, kleine Mengen Wasser für eine Streckung anderer Flüssigkeiten herbeizurufen (*Verdünnung*). Ebenso kann man mit ihr zu heißes Essen ab- oder Getränke auf gewünschte Temperatur herunterkühlen (*Kühlung*) oder sich leichter aus Fesseln oder engen Räumen winden (*Glitschig*, siehe S. 116). Wenn sich genügend Wasser in der Luft befindet, kann ein angehender Wassermagier einen Gegenstand so verzaubern, dass das Wasser sich an diesem sammelt (*Kondensation*). Die Grundlagen des eisigen Aspekts der Wassermagie werden mit der Formung von kleinen Schneebällen aus dem eigenen Atem gelegt, und natürlich wird dies gern zu allerlei Schabernack genutzt (*Schneeball*).

Kapitäne und Trankmeister

Das Ansehen dieser Magieschule variiert von Region zu Region – bei Meeresvölkern wie den Afali, in Pashtar, bei den Seealben oder den Porukala steht die Wassermagie – profan oder göttlich – natürlich hoch im Kurs und hat entsprechende Professionen hervorgebracht oder die Karriere von Kapitänen wie die des pashtarischen Korsaren *Roshlyn Windheuler* (Varg, *970, verwegen aussehende Garderobe, ehrbar) befördert. Daher kann man in den Hafenstädten (oder der schwimmenden Afali-Metropole Askalas Traum) entsprechende Mentoren und Ausbilder finden. Ähnliches gilt etwa für Aitushar, wo nicht nur die Verehrung des Pardash eine Religion ist, sondern auch die Wasserrufer hohe Achtung genießen. Der bekannteste von ihnen, *Yuraysh der Barsch* (Zwerg, *792 LZ, pathetisch, pfeift gern), der lange dem Rat der Elementarrufer angehörte, ist einer der wortreichsten Vertreter der Vier-Elemente-Theorie. Die quirlige *Simineshuri Nansar* (Mensch, *952 LZ, verschiedenfarbige Augen) ist die höchste Wasserruferin im Rat und soll fließend mit allerlei Wasserwesen kommunizieren können.

Auf den Suderinseln gilt *Miy-Talay-Pun-Tyu* (Gnom, *761 LZ, spitz gefeilte Hörner, Lachfalten) nicht nur als Auserwählter Shar Anars, sondern auch als kampfkäffiger Sekalsjünger, quasi ein Erwählter der Göttin. Er reist mit der Ankuumakrabbe *Tup Kup* und kann angeblich allen Wellen um die Inseln herum befehlen. In Zhoujiang ist mit *Chen Feng*, der Matriarchin der Triade der Roten Karpfen, eine der besten Kennerinnen des Wassers.

So bleiben als lorakisweit geachtete oder gefürchtete Meister der Wassermagie vor allem uralte Wesen wie der Drache *Giftfang*, eines der Drei Übel des Unreichs, die krötenartige „Wartende Wesirin“ *Tsinhusura* unter Shinshamassu, der monströse „Eiskraken“ *Whytiblud der Rastlose* im Norden Wintholts und die Gottesbestie *Amathalariniae*, die auch als *Nebelwächterin* bekannt ist und deren Gefolge sich angeblich unter die Andarai

mischt. Dass sich diese Kreaturen nur in sehr speziellen Fällen als Mentoren für Abenteurer eignen, liegt auf der Hand – gleiches gilt für den *Seekönig*, einen fast gottgleichen Feenfürsten, dessen Welt allen drei inneren Meeren benachbart sein soll.

Sehr verbreitet sind auch göttliche Traditionen, die sich der Wassermagie – bisweilen auch eher der Eis-Form derselben – verschrieben haben und von denen die wichtigsten diejenigen von *Sinbara* (und ihrer jagodischen Form *Dal-Sinbara*), des pastarischen *Nigali*, der stromländischen *Uru* und *Porukalaos*, der zhoujiangischen *Großen Tiergeister* von Schildkröte und Kranich, aller bawalinschen Götter und *Shar Anar* von den Suderinseln sind. Dies umfasst das gesamte Spektrum von wichtigen Kulten bis hin zu im Untergrund agierenden Sekten, die aber meist jeweils regional begrenzt sind: auf „ihren“ Fluss, auf bestimmte Meeresregionen oder auf permanent vereiste Gebiete. Bei den Frynjord zum Beispiel werden Eis und Wasser gleichermaßen hochgeschätzt.

Regeltechnische Ergänzungen

Schwerpunkte

Nach Zauber-Typus, vor allem *Beschwörung*, *Eis*, *Elementarkontrolle*, *Feenwesen* und *Schaden*

Neue Meisterschaften

Schwelle 1

Flutenlenker: Der Zauberer ist besonders effektiv darin, Wasser zu manipulieren. Alle Wasserzauber des Typus *Elementarkontrolle* kosten ihn (K)2V1 Fokus weniger (min. (K)1).

Kälteaura: Vom Zauberer gewirkte Zauber des Typus *Eis* erhöhen die *Kältestufe* oder senken die *Hitzestufe* in 5 m Umkreis um das Ziel um 1 Stufe. Bei *kanalisierten* Zaubern gilt dies, solange der Zauber anhält, ansonsten für 30 Ticks.

Bestehende Meisterschaften

Schwelle	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
1	Entgiftung	Halbiert Wirkung von Giften	GRW 220
1	Kind der Wellen	Gibt Bonus auf GSW beim Schwimmen	GRW 220
1	Wasserresistenz I	Macht resistent gegen Kälte-/Säure-/Wasserschaden	GRW 220
2	Herr der Wasserwesen	Gibt Boni auf Rufen von/Umgang mit Wasserwesen	GRW 220
2	Wassermeisterschaft	Gibt Boni auf Wasserzauber gegen Widerstände	GRW 220
2	Wasserresistenz II	Macht resistent gegen Kälte-/Säure-/Wasserschaden	GRW 220
3	Herr der Wogen	Verleiht volle Schwimm-GSW und temporäre Wasseratmung	GRW 220
3	Krieger der Wellen	Gibt Boni gegen Wasserwesen	Farukan 101
3	Wasserresistenz III	Macht resistent gegen Kälte-/Säure-/Wasserschaden	GRW 220

Wasserbeschwörer: Wenn der Zauberer mittels eines Wasserzaubers des Typus *Beschwörung* ein Wesen mit dem Merkmal *Beschwörbares Wesen* ruft, richtet dieses im Handgemenge immer *Eis-, Säure- oder Wasserschaden* an (muss bei Beschwörung des Wesens festgelegt werden). Außerdem erhält das Wesen einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf seine *Verteidigung* sowie in Höhe von 1 Punkt auf seine *Lebenspunkte* und seinen *Körperlichen Widerstand*. Seine Initiative ist um 3 Punkte gesenkt.

Schwelle 2

Eisige Umgebung: Alle Wasserzauber des Typus *Eis* kosten den Zauberer 2 *kanalisierte* oder *erschöpfte* Punkte Fokus weniger (min. (K)1), sofern die *Kältestufe* mindestens 1 beträgt.

Freund der Fische: Der Zauberer hat ein enges Band zu den Wesen der Meere und Flüsse. Alle Wesen mit den Merkmalen *Amphibisch*, *Taucher* oder *Unterwasserwesen* haben ihm gegenüber eine um eine Stufe verbesserte *Einstellung*. Außerdem kann sich der Abenteurer unter Wasser so verständigen wie an Land (das Gegenüber muss seine Sprache wie üblich verstehen können).

Gift ausscheiden: Der Zauberer verdünnt ein eingenommenes oder in die Blutbahn gelangtes Gift durch seine eigenen Körperflüssigkeiten so sehr, dass es ausgeschieden werden kann, ohne größeren Schaden anzurichten. Das Gift wirkt so, als hätte es einen um 1 verringerten Giftgrad. **Voraussetzung:** Meisterschaft Entgiftung
Meister des eisigen Terrains: Bei Verwendung der Reiseregeln kann der Zauberer für von ihm begleitete Gruppen alle Abzüge der Reisegeschwindigkeit durch Schnee und Eis ignorieren. **Voraussetzung:** Meisterschaft Wildnisführer in Überleben

Überwältigende Fluten: Von dem Zauberer herbeigerufenes Eis, Säure und Wasser ist besonders schmerhaft. Alle Wasserzauber des Typus *Schaden* verursachen 1 zusätzlichen Punkt *Kälte-, Säure- oder Wasserschaden* (selbe Art wie beim Zauber).

Wogenbezwingen: Der Zauberer hat die Fluten gemeistert und fühlt sich in ihnen zu Hause. Er erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf alle *Schwimmen-* und *Seefahrt*-Proben.

Schwelle 3

Bezwinger der Trockenheit: Der Zauberer zieht alle Flüssigkeit, die er benötigt, direkt aus seiner Magie. Er erleidet niemals Durst und muss keine zusätzliche Flüssigkeit mehr zu sich nehmen, um zu überleben.

Ersticker der Flammen: Der Zauberer ist besonders geübt darin, mit seiner Wassermagie Feuer zu beeinflussen. Er erhält einen Bonus in Höhe von 5 Punkten auf alle Proben, um Feuer zu löschen oder einzudämmen, auf seine direkt einen *Feuerzauber* beeinflussenden Zauber (etwa im Falle von Bannmagie) sowie auf seine schädigenden Zauber, die auf Wesen des Typus *Feuerwesen* gewirkt werden.

Herr der Kälte: Dem Zauberer vermag Kälte kaum etwas anzuhaben. Er ist immun gegen die Auswirkungen von *Kältestufen*. **Voraussetzung:** Meisterschaft Wasserresistenz I

Schwelle 4

Eins mit den Wogen: Der Zauberer ist unter Wasser so zu Hause wie an Land. Er kann unter Wasser atmen, seine *Geschwindigkeit* im Wasser erhöht sich um 2 Punkte, die *Initiative* sinkt dort um 2 Punkte. Alle *Schwimmen*-Proben erhalten einen Bonus in Höhe von 2 Punkten. **Voraussetzung:** Meisterschaften Herr der Wogen, Wasserresistenz III

Verbündeter der Fische: Die Wesen der Flüsse und Meere würden dem Zauberer niemals ein Leid antun. Wesen mit den Merkmalen *Amphibisch*, *Taucher* oder *Unterwasserwesen* greifen den Zauberer niemals an, sofern dieser sie nicht zuerst angreift. Wesen mit einem *Verstand* von mindestens 3 sind gegen die Auswirkungen dieser Meisterschaft immun. **Voraussetzung:** Meisterschaft Freund der Fische

Zauberliste

Grad	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
0	Glitschig	Gibt Bonus zum Herauswinden	116
0	Katzenwäsche	Reinigt Wesen oder Objekte	GRW 234
0	Wasser reinigen	Reinigt verschmutzte Flüssigkeiten	GRW 251
0	Wasserwesen rufen 0	Ruft Wasserwesen	187
1	Aura der Reinigung	Macht schmutzabweisend in Zone	120
1	Brandmilderung	Senkt Zustand Brennend	122
1	Einfrieren	Verursacht Kälteschaden und Benommenheit	GRW 225
1	Eislauf	Lässt auf eisigem Untergrund laufen	124
1	Frostgriff	Verleiht echten Kälteschaden im Handgemenge	Zhoujiang 123
1	Nebel auflösen	Lässt Nebel in Zone auflösen	135
1	Nebelsicht	Senkt Abzüge durch Nebel	GRW 239
1	Nicht zu packen	Lässt leichter aus Umklammerung befreien	135
1	Säurefraß	Beschädigt Objekt über Zeit	137
1	Schutz vor Kälte	Verleiht SR gegen Kälteschaden	GRW 244
1	Schwimmhäute	Gibt Bonus auf Schwimmen	138
1	Trinkwasser	Zauberer kann Salzwasser trinken	Fahrende 35
1	Wasser finden	Lässt Wasserquelle finden	GRW 251
1	Wasserschub	Wasserstrahl geht vom Zauberer aus	144
1	Wassersprint	Ermöglicht kontinuierlichen Lauf über Wasser	Zhoujiang 123
1	Wasserstrahl	Verursacht Wasserschaden	144
1	Wasserwesen rufen I	Ruft Wasserwesen	187
2	Eisbrücke	Gefriert Wasser zu schmaler Brücke	Farukan 102
2	Eisglätte	Überzieht Boden mit Eisschicht	GRW 226

Grad	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
2	Eislazne	Verursacht Kälteschaden	GRW 226
2	Gift speien	Speit Gift auf Ziel	129
2	Gift verdünnen	Lässt Gift langsamer wirken	129
2	Kälteschild	Erschafft eisigen Schutzhülle	GRW 233
2	Schutz des Wassers	Wasserkugeln halten Schaden fern	137
2	Wasserwesen rufen II	Ruft Wasserwesen	187
3	Aura der Kälte	Macht Umgebung kälter	119
3	Eisiges Rüstzeug	Erschafft Ausrüstung aus Wasser	124
3	Elementarbann	Hebt Elementarkontroll-Zauber auf	124
3	Erde zu Schlamm	Verwandelt Erde in Schwieriges Gelände	GRW 226
3	Heilsamer Regen	Regen heilt Lebenspunkte in Zonen	131
3	Nebel rufen	Erschafft Nebel	GRW 239
3	Über Wasser gehen	Ermöglicht Bewegung auf Wasser	GRW 248
3	Verfestigung	Macht Gelände fest	143
3	Wasseratmung	Ermöglicht Atmung unter Wasser	GRW 251
3	Wasserwesen rufen III	Ruft Wasserwesen	187
3	Winterschlaf	Versetzt Zauberer in Winterschlaf	145
4	Eisiges Gefängnis	Schließt Ziel in Kuppel aus Eis ein	GRW 226
4	Säureschild	Erschafft Schild aus Säurenebel	137
4	Säurestrahl	Verursacht mittleren Säureschaden	GRW 241
4	Wasserschwall	Verursacht Wasser-Betäubungsschaden	GRW 251
4	Wasserwesen rufen IV	Ruft Wasserwesen	187
5	Nebelgestalt	Verwandelt in Nebel	GRW 239
5	Säureregen	Säureregen erzeugt Schaden in Zone	137
5	Wasserherrschaft	Ermöglicht Kontrolle von Wasser	GRW 251
5	Wasserwesen rufen V	Ruft Wasserwesen	187

Windmagie (MUS + VER)

„Nur die vier Winde wissen, wer biegen, wer brechen und wer letztlich der Meister des Windes sein wird.“

—Redensart farukanischer Elementaristen über die Unsicherheit allen sterblichen Strebens

Als eine der vier klassischen Elementarschulen im lorakischen Zauberverständnis ist die Windmagie in ein Denksystem eingebunden, das mit Beschwörungen von Wesen, Inkorporation der Essenz des Elements und Hervorruftung elementarer Effekte sehr strukturiert daherkommt – eine Struktur, die auf den ersten Blick gar nicht so sehr zur eher „flüchtigen“ Windmagie passen will.

Nichtsdestotrotz sind die Effekte, die die Beherrschung der Lüfte mit sich bringt, sowohl spektakulär als auch praktisch. Und so sind es nicht nur farukanische Elementarrufer und patalische Kapitäne, die auf die Kraft des Windes bauen, sondern auch andere, deutlich profanere Nutznießer.

Vom Wesen der Windmagie

Bei einem solch umfassenden, überall verbreiteten und nicht zuletzt lebenswichtigen Element wie der Luft stellt sich zwar eher die Frage, wo es *nicht* zu finden ist, aber dennoch soll im Folgenden eine Auflistung dessen erfolgen, was von Philosophen und Zauberkundlern alles zum Bereich der Windzauber gerechnet wurde und wird.

Zuerst ist natürlich das physische Element Luft zu nennen, das man aber nur erspüren und erfassen kann, wenn es sich in

Bewegung befindet und Wind genannt wird. Grundsätzlich gehört auch die unbewegte Luft, also alle Arten von Gasen, zur Domäne dieser Magieschule. Eine ganz besondere Form des Windes ist die Luft in Lebewesen, ohne die sie qualvoll ersticken müssen: der Atem. Aber schon hier zeigen sich Überschneidungen der Windmagie mit anderen Schulen – in diesem Fall der Stärkungsmagie. Und wenn man vom Wind redet, sind andere Erscheinungen der Atmosphäre nicht fern: Sowohl der Nebel gilt als der Windmagie unterworfen als auch der Blitz und mit ihm alle Formen von Elektrizität – nicht aber der Regen, der in die Domäne des Wassers fällt. In seiner Gesamtheit gilt das Wetter aber wieder als eine klassische Erscheinung der Luft. Durch die Luft übertragen werden Geräusche und Gerüche, die in ihrer reinen Form und „von der Entstehung her“ in diese Magieschule fallen, in ihrer Sinneswahrnehmung jedoch anderen Schulen zugerechnet werden (die künstlichen sogar der Illusion). Philosophisch gesehen ist Wind sowohl „das Bewegte“ als auch „das Bewegende“, und in diesem Sinne sind Überschneidungen mit der Schule der Bewegungsmagie natürlich zu erwarten, zumal die Stärkung der Bewegung auch als „Verinnerlichung des luftigen Prinzips“ gesehen werden kann.

Letztlich steht Wind auch für die Veränderung von Zuständen und für das Durcheinanderwirbeln bestehender

Ordnung – aber wo sich die Wechselhaftigkeit des Wassers in etlichen Zaubern niederschlägt, ist diesem „Wind des Wandels“ keine direkte Magie zugeordnet. Diese verändernd-veränderliche Qualität trägt aber – wie eigentlich alle elementaren Erscheinungen – keine moralischen Qualitäten, sprich: Windmagie wird nur nach ihren Auswirkungen als Gut oder Böse eingeschätzt, und auch ein Beherrscher von Wirbelstürmen kann eine angesehene Person sein.

Neben den eigentlichen Elementargeistern der Luft gelten natürlich alle fliegenden Lebewesen als affin zur Windmagie, wobei *Drachen* – ihnen voran *Long Fang*, der Fürst des Nordwinds –, *Simurgh* und *Himmelsquallen* als die Meister der Kunst gelten, trotz für das Fliegen eigentlich völlig ungeeigneter Größe. Auch die mysteriösen *Dünen schwimmer* der Surmakar sind gleich mehrfach windaffin, denn nicht nur schweben sie über den Sand, nein, sie laden sich dabei auch elektrisch auf und sind so in der Lage, Blitze zu schleudern.

Herrschер des Windes

Unter den Elementarbeschwörern Farukans gelten die Windrufer als besonders angesehen, begonnen mit der Vargin *Bahja Atayadoh* (Vargin, *955 LZ, zierlich, schneeweisses Fell), die für die Winde im Rat der Elementarrufer sitzt (wenn sie nicht auf ihrem fliegenden Teppich unterwegs ist), über den „Feenwesir“ *Fedirins Hainush Biraj* (Mensch, *941 LZ, weißhaarig, ruhiges Gemüt, stur) bis hin zu *Vahyan Barnashbeh* (Mensch, *959 LZ, lebhaft, neugierig), der zwar als Büßer Ronashs ein Entehrter ist, nichtsdestotrotz aber als einer der besten Windrufer gilt. Majahd, die „Stadt der Magier“, beherbergt mit der *Bruderschaft der Vierzig Winde* sogar eine Zauberakademie, die von Winddjinnen in der Luft gehalten wird.

Ein sanfter Hauch

Fingerübungen der Windmagie sind meist so unspektakulär, dass sie von Außenstehenden meist gar nicht als Zauber gesehen werden. Während ein Zauber etwa dem Eleven erlaubt, z.B. eine Kerze aus einiger Entfernung auszublasen (*Pusten*), kann ein anderer Zauber es dem Anwender erlauben, Betäubungsschaden schneller abzuschütteln (*Atemkontrolle*, siehe S. 116). Auch einen bestimmten, existierenden Duft stärker hervortreten zu lassen gehört ins Metier der Windmagie (*Geruch verstärken*). Dass letzterer Spruch als Schülerstreich beliebt ist, um ein wenig Hühnermist zu einer echten „Stinkbombe“ aufzuwerten, liegt in der Natur der Sache.



In der Surmakar gibt es mit dem Blauen Tal ein Refugium von Dünen schwimmern, das vom Winddjinn *Yerhui* beherrscht wird, der von Händlern auf der Suche nach Dünenschwimmer-Laich Tribut in Form von Drei Wünschen fordert. Aber auch an den Küsten sind Beschwörer der Winde heimisch: Pashtar hat als Land der Seefahrer namhafte Meister der Stürme hervorgebracht, von denen die Piratin *Asheyah* die *Windsbraut* sogar in die Legenden einging, als sie vor mehr als 200 Jahren ihre eigene und eine gegnerische seealbische Flotte mit einem Sturm versenkte. Besagte Seealben haben natürlich selbst ebenfalls viele Windmagier hervorgebracht – auf jedem ihrer Schiffe tut mindestens einer Dienst, der gut, wenn nicht herausragend ist –, aber zur Bekanntheit außerhalb der Vindarai hat es vor allem *Anoa Sonnensegel* (Alb, *913 LZ, lebenslustig, geschäftstüchtig), der Kapitän der *Hornhecht*, gebracht, der als Nachfahr des berühmten Kapitäns

Alarios als Lebenstraum die Umrundung Lorakis gewählt hat. Die seealbische Tradition, dass auf jedes Schiff ein Windzauberer gehört, wird auch von den Afali und ihren *Luftwebern* fortgeführt.

Ebenfalls eine Albin ist „Mama“ *Liwayway* (Albin, *629 LZ, erratisch) von den Stromlandinseln, die zwar nominell an den Hängen der Donerkämme zuhause ist, die aber mit ihrem riesigen Vogel *Taroa* überall über die Inseln zieht, um Reisende zu retten und Häuptlingen den Rat der Geister und der Winde zu bringen. Bisweilen scheint Liwayway aber schon ein wenig „durch den Wind“ zu sein ...

Aber nicht nur an der Küste oder auf hoher See sind die Freunde des Sturms zu finden, auch in den Steppen des Chorrash schätzt man den Wind in den Mähnen der Pferde – ja, es existiert hier sogar die komplett von Winddjinnen behütete Klosterstadt *Yolum*, wo Wind-Enthusiasten spirituelle Erfüllung suchen. Von den Jogodai sagt man, dass ihre Schamanen Stämme auf Raubzug in Form eines scharfen Windes begleiten, und die Priester der Reiterklans der Tuntungan-Steppe in Sadu erspüren Herden und Bedrohungen schon auf weite Entfernungen aus dem „Zittern des Windes“.

Auch auf sturmumtosten Höhen findet man Windmagier, die dort die Vereinigung mit ihrem Element suchen, wie es z.B. *Onatah* (von) der Kalte (Zwerg, *743 LZ, klein und kahl, humorlos) tut, der an der Quelle der Kalte lebt und die Lande der Zwerge und Menschen schon mehrfach vor den Schrecken des Unrechts bewahrt hat. Als eher destruktive Gruppe von Wind- und Wetterzauberern kennt man die *Verschworenen des Regens* von den Ufern des Jadebands, die es scheinbar auf einen permanenten Wandel abgesehen haben – aber Genaueres weiß man nicht, denn sie sind so schwer zu fassen wie der Wind.

Göttliche Traditionen, die sich – in unterschiedlichem Umfang – der Windmagie verschrieben haben und für deren Priester eine Beschäftigung mit dieser Zauberschule empfohlen ist, sind insbesondere die kungaitanische *Kunmai*, der in den Küstengebieten Farukans verehrte *Nigali*, die stürmische Seefahrtsgöttin *Sinbara* und der freigeistige Pferdegott der Chorrashiten *Yelat*. Unter den Metropoliten, Hohepriestern und Klostermeistern dieser Kulte dürfen sich mindestens ebenso viele (groß)meisterliche Brüder und Schwestern der Stürme finden wie bei den eher weltlich gesonnenen Windrufern, jedoch treten viele dieser Priester hinter ihrem Kult und der Kraft ihrer Götter zurück.

Regeltechnische Ergänzungen

Neue Meisterschaften

Schwerpunkte

Nach Zauber-Typus, vor allem *Beschwörung*, *Elektrizität*, *Elementarkontrolle*, *Feenwesen*, *Herbeirufung*, *Objekt* und *Telekinese*

Schwelle 1

Spürnase: Der Abenteurer nimmt auch sehr schwache Gerüche wahr, etwa den eines Brandes in einiger Entfernung oder den feinsten Hauch giftiger Pollen in der Luft. Alle Wahrnehmungs-Proben zum Riechen sind um 4 Punkte erleichtert.

Vom Winde umweht: Alle Windzauber des Typus *Elementarkontrolle* kosten den Zauberer einen *verzehrten* Punkt Fokus weniger (min. (K)1), solange er sich an der freien Luft (also außerhalb von Gebäuden, etc.) aufhält.

Wetterfest: Der Zauberer kann bei allen Proben *negative Umstände* durch das Wetter ignorieren.

Windbeschwörer: Wenn der Zauberer mittels eines Windzaubers des Typus *Beschwörung* ein Wesen mit dem Merkmal *Beschwörbares Wesen* ruft, richtet dieses im Handgemenge immer Elektrizitäts- oder Windschaden an (muss bei der Beschwörung des Wesens festgelegt werden). Außerdem erhält das Wesen einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf seine *Geschwindigkeit*, in Höhe von 2 Punkten auf seine *Verteidigung* und in Höhe von 1 Punkt auf seinen Angriffswert im Nahkampf. Das Wesen erhält die Meisterschaft Handgemenge (I: Vorstürmen).

Schwelle 2

Flüsternder Wind: Der Wind trägt manchmal auch weit entfernte Geräusche zum Zauberer. Er kann einen *Splitterpunkt* einsetzen, um einen Bonus in Höhe seiner *Fertigkeitspunkte* in Windmagie auf eine *Wahrnehmung*-Probe zum Hören zu erhalten.

Gewittermeister: Der Zauberer ist in der Lage, Blitz und Donner besonders effektiv zu nutzen. Alle Zauber des Typus *Elektrizität* kosten ihn (K)1V1 Fokus weniger (mind. 1).

Langer Atem: Der Zauberer kann doppelt so lange die Luft anhalten, wie es ihm normalerweise möglich wäre.

Von den Winden getragen: Wenn der Zauberer sich mittels eines Zaubers mit mindestens GSW 1 aktiv durch die Lüfte bewegt, kann er seine dabei genutzte *Geschwindigkeit* um 4 Punkte erhöhen.

Schwelle 3

Himmelsfreund: Der Zauberer fühlt sich besonders wohl, wenn die Winde ihn umschmeicheln. Wenn der Zauberer freien Himmel über sich hat, erhält er einen Bonus in Höhe von einem Punkt auf alle Proben auf *allgemeine Fertigkeiten*. Außerdem sinkt unter solchen Umständen seine *Initiative* um einen Punkt.

Flugkenntnis: Der Zauberer weiß aus eigener Erfahrung, wie er mit fliegenden Gegnern umzugehen hat. Gegner mit der Kampfposition *Fliegend* erhalten gegen ihn niemals Boni aus dieser Kampfposition.

Flügel des Sturms: Die Winde tragen die Geschosse des Zauberers besonders weit. Die Grundreichweite aller seiner *Fernkampfangriffe* sowie *Windzauber* wird verdoppelt.

Schwelle 4

Eins mit dem Wind: Die *Geschwindigkeit* erhöht sich um 1, die *Initiative* sinkt um 1. Alle Proben zum Klettern, Springen, Abrollen, Balancieren, dem Überwinden von Hindernissen und zur *Aktiven Abwehr* mittels *Akrobatik* erhalten einen Bonus in Höhe von 3 Punkten. **Voraussetzung:** Meisterschaft Arkane Geschwindigkeit, Meisterschaft Meisterhafte Balance in Akrobatik, Meisterschaft Hindernisläufer in Athletik

Freier Atem: Der Zauberer benötigt keine Luft mehr zum Überleben, er ist entsprechend auch immun gegen *Ersticken*. **Voraussetzung:** Meisterschaft Langer Atem

Bestehende Meisterschaften

Schwelle	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
1	Stimme des Sturms	Lässt Stimme lauter werden	GRW 221
1	Wetterkundig	Gibt Bonus auf Wettervorhersage	GRW 221
1	Windresistenz I	Macht resistent gegen Elektrizitäts-/Windschaden	GRW 221
2	Herr der Windgeister	Gibt Boni auf Rufen von/Umgang mit Windwesen	GRW 221
2	Windmeisterschaft	Gibt Boni auf Windzauber gegen Widerstände	GRW 221
2	Windresistenz II	Macht resistent gegen Elektrizitäts-/Windschaden	GRW 221
3	Krieger der Winde	Gibt Boni gegen Windwesen	Farukan 101
3	Windresistenz III	Macht resistent gegen Elektrizitäts-/Windschaden	GRW 221

Zauberliste

Grad	Name	Kurzbeschreibung	Quelle
0	Atemkontrolle	Ermöglicht Luftholen	116
0	Sanfter Fall	Reduziert Fallschaden	GRW 240
0	Stoß	Stößt Ziel zurück	GRW 246
0	Windwesen rufen 0	Ruft Windwesen	187
1	Auftrieb	Gibt Bonus auf Springen und Schwimmen	119
1	Beflügelter Schild	Senkt Behinderung/Tick-Zuschlag von Schild	121
1	Geruch	Erschafft Geruch	GRW 232
1	Instrument der Winde	Erzeugt ein Musikinstrument	Farukan 102
1	Leichtigkeit	Senkt Last eines Objekts	GRW 236
1	Nebel auflösen	Lässt Nebel in Zone auflösen	135
1	Nebelsicht	Senkt Abzüge durch Nebel	GRW 239
1	Scharfer Wind	Drängt Ziel zurück und verursacht Schaden	137
1	Schockgriff	Verleiht echten Elektrizitätsschaden im Handgemenge	GRW 243
1	Weitwurf	Lässt Objekte weiter werfen	GRW 244
1	Windstiefel	Macht Stiefel schneller	Farukan 102
1	Windwesen rufen I	Ruft Windwesen	187
2	Beflügelte Waffe	Erleichtert Angriffe	GRW 224
2	Blitzschlag	Verursacht Elektrizitätsschaden	GRW 225
2	Fauliger Wind	Erschafft übelriechende Wolke	124
2	Flug stören	Lässt fliegende Wesen landen	126
2	Geruch neutralisieren	Hebt magische und normale Gerüche auf	128
2	Gleiten	Lässt durch die Luft gleiten	130
2	Harter Fall	Erhöht Fallschaden	130
2	Helfende Hand	Zusätzliche Hand hilft bei Handwerk-Proben	MSK 88
2	Leichte Rüstung	Senkt Behinderung von Rüstung	133
2	Pfeil der Winde	Lässt Geschoss Rüstung durchdringen	135
2	Schutz vor Elektrizität	Verleiht SR gegen Elektrizitätsschaden	GRW 243
2	Sprungfeder	Lässt einmalig Sprung ausführen	139
2	Windwesen rufen II	Ruft Windwesen	187
2	Wolkenpfad	Erschafft Brücke aus Luft	GRW 252
3	Blitzschild	Erschafft elektrisches Schutzbild	122
3	Donnerschlag	Geräusch macht Ziele Benommen	122
3	Elementarbann	Hebt Elementarkontroll-Zauber auf	124
3	Gegenwind	Erschwert Fernkampfangriffe eines Ziels	127
3	Kettenblitz	Blitz springt von Feind zu Feind	GRW 234
3	Levitieren	Ermöglicht es zu schweben	GRW 236
3	Nebel rufen	Erschafft Nebel	GRW 239
3	Unschärfe	Erhöht VTD und macht schwerer zu erkennen	142
3	Windschild	Erschafft stürmische Schutzkuppel	GRW 252
3	Windstoß	Erschafft konstanten Wind	GRW 252
3	Windwesen rufen III	Ruft Windwesen	187
4	Blitze rufen	Erschafft eine Blitze verschießende Wolke	GRW 224
4	Druckwelle	Stößt Wesen zurück	123
4	Giftwolke	Erschafft Wolke aus Gift	129
4	Nebelgestalt	Verwandelt den Zauberer in Nebel	GRW 239
4	Stürmischer Wind	Erschafft Wirbelsturm	GRW 246
4	Tornado	Tornado stößt Ziele fort	141
4	Windwesen rufen IV	Ruft Windwesen	187
5	Fliegen	Ermöglicht Fliegen	GRW 229
5	Sturmschild	Lenkt Fernkampfangriffe ab	140
5	Vakuum	Vakuum erstickt Wesen	143
5	Wetterkontrolle	Ermöglicht Kontrolle des Wetters	GRW 252
5	Windwesen rufen V	Ruft Windwesen	187

Neue Zauber

Im Folgenden finden Sie eines der Herzstücke dieses Bandes: Neue Zauber für alle 19 Magieschulen. Für diese gelten dieselben Regeln wie sie in *Splittermond: Die Regeln* angegeben sind. Eine Übersicht der neuen Zauber in diesem Band erhalten Sie in den jeweiligen Listen bei den Magieschulen ab S. 47.

Neue Zauber des Grades 0

Wie in den Texten der Magieschulen in entsprechenden Kästen angedeutet, gibt es viele verschiedene Zauber des untersten Zaubergrades in Lorakis – so viele, dass alle oder auch nur eine größere Zahl von ihnen hier aufzuzählen den Umfang des Bandes sprengen

würde. An dieser Stelle wollen wir Ihnen daher nur eine Handvoll neue Zauber des Grades 0 vorstellen, wobei jede Magieschule mindestens einen neuen Zauber erhält. Dies geschieht aufgrund der meist recht einfachen Wirkung entsprechender Zauber nicht wie üblich als volle Auflistung, sondern als übersichtliche Tabelle. Alle hier aufgelisteten Zauber haben eine **Zauberdauer** von 1 Tick. Bei der **Reichweite** (Spalte RW) der Zauberer steht Z für **Zauberer** und B für **Berührung**. Bei der **Wirkungsdauer** (Spalte WD) steht k für **kanalisiert**. Neben den angegebenen **Optionen zur Nutzung von Erfolgsgraden** (Spalte EG), bestehen bei allen Zaubern die Optionen **Auslösezeit** und **Verstärken**. Alle **Verstärkungen** (Spalte Verstärkung) benötigen immer 1 EG und kosten +(K)1V1 Fokus.

Name	Schulen	Typus	Schwierigk.	Kosten	RW	Wirkung	WD	EG	Verstärkung
Anpassung	Stärkung 0, Verwandlung 0	Objekt	15	K1	B	Objekt passt Zauberer wie angegossen	k	–	Objekt ist für ihn personalisiert (MSK S. 99)
Atemkontrolle	Wind 0	Körper stärken	15	1	Z	Zauberer stellt Atemholen wieder her	–	–	Atemholen wird sofort ausgeführt
Betäubungsschlag	Kampf 0	Schaden	KW	1	5 m	Ziel erleidet 1W6 Betäubungsschaden	–	Reichweite	Schaden +1
Blendung unterdrücken	Licht 0	Konter	15	K1	Z	unterdrückt 2 Stufen des Zustands Geblendet	k	–	insgesamt 3 Stufen
Erwecken	Heilung 0	Körper stärken	15	1	5 m	Ziel verliert Zustand Bewusstlos/Schlafend	–	Reichweite	Ziel heilt 3 Betäubungsschaden
Felsschrift	Fels 0	Elementar-kontrolle, Objekt	15	1	B	lässt mit Finger Nachricht in Felsen schreiben	1 Std.	Wirkungs-dauer	Inscription bleibt dauerhaft
Fingerschutz	Feuer 0, Schutz 0	Schutzbefehl	15	K1	Z	Zauberer kann heiße Objekte berühren	k	–	aller Feuerschaden –1
Fokusfalle	Bann 0	Konter	15	K1	Z	Zauber gegen Zauberer kosten +1 erschöpften/kanalisierten Fokus	k	–	außerdem –1 auf Zauberproben
Fokussierte Bewegung	Bewegung 0	Körper stärken	15	K1	Z	+1 auf Sicherheitswürfe mit BEW	k	–	insgesamt +2
Glitschig	Wasser 0	Elementar-kontrolle	15	K1	Z	Zauberer erhält +2 auf Proben zum Herauswinden	k	–	insgesamt +3
Hilferuf	Erkenntnis 0	Verständigung	15	1	100 m	lässt Person in RW spüren, dass Zauberer in Gefahr ist	–	Reichweite	Ziel erfährt Gesundheitsstufe des Zauberers
Knochensammler	Tod 0	Nekromantie	15	1	Z	Knochen/Leichtenteile aus bis zu 30 m sammeln sich beim Zauberer	–	–	aus bis zu 60 m
Schwertmut unterdrücken	Beherrschung 0, Heilung 0	Moral	15	K1	B	unterdrückt 2 Stufen des Zustands Schwertmut (siehe Jenseits S. 51)	k	–	insgesamt 3 Stufen
Tierruf	Erkenntnis 0, Natur 0	Tier, Verständigung	15	1	Z	ruft eigene Kreatur herbei	–	–	kann auch anderes bekanntes Tier rufen
Trauerkleid	Illusion 0, Schatten 0, Verwandlung 0	Objekt	15	K1	B	Kleidung wird dunkel und unauffällig	k	–	dadurch +1 zum Verstecken
Vorsicht	Schicksal 0	Segnung	15	1	B	Ziel kriegt +1 auf Sicherheitswürfe	5 min.	Wirkungs-dauer	insgesamt +2
Zauberschminke	Illusion 0	Impersonation	15	K1	Z	kein Malus auf Verkleiden ohne Hilfsmittel	k	–	außerdem +1 auf Proben zum Verkleiden

Zauberliste

Absolute Stille (Spruch)

Schulen: Illusion 3

Typus: Geräusch

Schwierigkeit: 24

Kosten: K12V3

Zauberdauer: 5 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Im *Wirkungsbereich* sind absolut keine Geräusche zu hören, ebenso wie aus diesem keinerlei Geräusche nach außen dringen. Den *Wirkungsbereich* passierende Geräusche werden so stark gedämpft, dass alle *Wahrnehmung*-Proben um diese zu hören einen Malus in Höhe von 6 Punkten erhalten.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Wirkungsbereich: 5 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 2 EG (Kosten +K3V3): Der Malus erhöht sich auf 12 Punkte.

Ahnenrat (Ritus)

Schulen: Schicksal 4, Tod 3

Typus: Anderswelt, Geisterwesen, Verständigung

Schwierigkeit: 24

Kosten: K12V3

Zauberdauer: 15 Minuten

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer kann Kontakt zu einem seiner Ahnen aufnehmen, der ihm Rat spendet. Dieser Ahn ist während der Wirkungsdauer des Zaubers auf magischem Wege mit dem Geist des Zauberers verbunden, befindet sich aber weiterhin in der Geisterwelt. Er kann dem Zauberer mit seinem Wissen helfen: Er besitzt drei zu seiner Vergangenheit passende Fertigkeiten, bei denen er dem Zauberer, sofern eine Konsultation möglich ist, einen Bonus in Höhe von 4 Punkten verleiht. Darüber hinaus kann er nach Maßgabe des Spielleiters auch anderweitige Informationen bereitstellen, die zum Ahnengeist passen. Die drei Fähigkeiten müssen in Abstimmung mit dem Spielleiter festgelegt werden, wenn der Zauber erlernt wird, ebenso wie man sich gemeinsam mit dem Spielleiter Gedanken zum Hintergrund der Figur machen sollte. Der Bonus, der vom Ahnen bereitgestellt wird, zählt als magischer Bonus.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K3V3): Der Bonus erhöht sich auf 6 Punkte.

Ängstigendes Objekt (Spruch)

Schulen: Beherrschung 2, Schatten 2

Typus: Objekt, Trugbild

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 5 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Ein Objekt mit einer *Last* zwischen 4 und 12 wirkt auf alle Betrachter furchteinflößend. Wem eine *Entschlossenheit*-Probe gegen 10 plus die *Fertigkeitspunkte* des Zauberers in der verwendeten Magieschule misslingt, der kann sich dem Gegenstand nicht näher als 3 m nähern. Dies gilt nicht, wenn der Gegenstand aktiv auf eine Person zubewegt wird. Im Rahmen dieses Zaubers gilt auch ein nicht verschlossener Durchgang von der Größe einer Tür als Objekt.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Reichweite, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K2V2): Die Schwierigkeit der *Entschlossenheit*-Probe erhöht sich um 5 Punkte.

Allerweltsgesicht (Spruch)

Schulen: Beherrschung 1

Typus: Gedächtnis

Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: 10 m

Wirkung: Das Ziel erinnert sich nicht an das Gesicht des Zauberers und kann ihn nur sehr vage beschreiben (Geschlecht, großes Alter, Rasse). Dies gilt auch, wenn es den Zauberer innerhalb einer Stunde nach Wirken des Zaubers erneut sieht. Dieser Zauber benötigt weder *Formel* noch *Geste*.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +1V1): Auch wenn das Ziel innerhalb der nächsten drei Stunden den Zauberer noch einmal sieht, kann es anschließend den Zauberer nicht beschreiben.

Altern (Ritus)

Schulen: Schicksal 4, Tod 3, Verwandlung 3

Typus: Alter

Schwierigkeit: 21

Kosten: K12V3

Zauberdauer: 4 Minuten

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer alterniert bei Beibehaltung seiner Gesundheit um 20 Jahre.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K3V3): Der Zauberer alterniert um 30 Jahre.

Altersgespür (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 2, Tod 1

Typus: Alter, Hellsicht

Schwierigkeit: 18

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 12 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Der Zauberer erfährt bis auf die Zehnerstelle gerundet das Alter in Jahren eines Wesens oder eines Gegenstands (ein 17 Jahre altes Wesen würde also als „etwa 20 Jahre alt“ zählen). Bei einem Gegenstand richtet sich das Alter danach, wann er in seine jetzige Form gebracht oder hergestellt wurde, nicht nach dem Alter des Materials.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +1V1): Der Zauberer erfährt das exakte Alter bis auf das Jahr genau.

Angriff vorhersehen (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 1, Schicksal 2

Typus: Wahrnehmung

Schwierigkeit: 18

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer kann kleinste Bewegungen in seiner Umgebung so deutlich wahrnehmen und deuten, dass er während der Wirkungsdauer einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf seine *Widerstandswerte* gegen alle gegen ihn gerichteten *Angriffe* erhält. Dieser Zauber kann nicht mehrmals gleichzeitig auf denselben Ziel liegen.

Wirkungsdauer: 20 Ticks

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +1V1): Der Bonus erhöht sich auf 3 Punkte.

Animierung I (Ritus)

Schulen: Beherrschung 1, Bewegung 1, Verwandlung 1

Typus: Animierung, Objekt

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 1 Minute

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer animiert einen Golem mit dem Merkmal *Golem 1*. Der Golem verfügt über die aktiven Instruktionen *Folge* und *Warte* sowie eine weitere Instruktion nach Wunsch des Zauberers, sofern der Golem diese Instruktion besitzt.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Der Zauberer aktiviert eine beliebige *Verfügung* des Golems (siehe S. 203).

Animierung II (Ritus)

Schulen: Beherrschung 2, Verwandlung 2

Typus: Animierung, Objekt

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 2 Minuten

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer animiert einen Golem mit dem Merkmal *Golem 3* oder niedriger. Der Golem verfügt über die aktiven Instruktionen *Folge* und *Warte* sowie eine weitere Instruktion nach Wunsch des Zauberers, sofern der Golem diese Instruktion besitzt.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Der Zauberer aktiviert eine beliebige *Verfügung* des Golems (siehe S. 203).

Animierung III (Ritus)

Schulen: Beherrschung 3, Verwandlung 3

Typus: Animierung, Objekt

Schwierigkeit: 24

Kosten: K12V3

Zauberdauer: 5 Minuten

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer animiert einen Golem mit dem Merkmal *Golem 6* oder niedriger. Der Golem verfügt über die aktiven Instruktionen *Folge* und *Warte* sowie eine weitere Instruktion nach Wunsch des Zauberers, sofern der Golem diese Instruktion besitzt.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Der Zauberer aktiviert eine beliebige *Verfügung* des Golems (siehe S. 203).

Animierung IV (Ritus)

Schulen: Beherrschung 4, Verwandlung 4

Typus: Animierung, Objekt

Schwierigkeit: 27

Kosten: K16V4

Zauberdauer: 10 Minuten

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer animiert einen Golem mit dem Merkmal *Golem 8* oder niedriger. Der Golem verfügt über die aktiven Instruktionen *Folge* und *Warte* sowie eine weitere Instruktion nach Wunsch des Zauberers, sofern der Golem diese Instruktion besitzt.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Der Zauberer aktiviert eine beliebige *Verfügung* des Golems (siehe S. 203).

Animierung V (Ritus)

Schulen: Beherrschung 5, Verwandlung 5

Typus: Animierung, Objekt

Schwierigkeit: 30

Kosten: K20V5

Zauberdauer: 15 Minuten

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer animiert einen Golem mit dem Merkmal *Golem 10* oder niedriger. Der Golem verfügt über die aktiven Instruktionen *Folge* und *Warte* sowie eine weitere Instruktion nach Wunsch des Zauberers, sofern der Golem diese Instruktion besitzt.

Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Der Zauberer aktiviert eine beliebige *Verfügung* des Golems (siehe S. 203).

Antimagischer Wall (Spruch)

Schulen: Bann 3, Schutz 4

Typus: Konter, Schutzfeld

Schwierigkeit: 24

Kosten: 12V3

Zauberdauer: 8 Ticks

Reichweite: 10 m

Wirkung: Der Zauberer erschafft eine kupelförmige Zone, die gegen von außen gewirkte Magie schützt. Jeder Zauber, der von außerhalb der Zone auf etwas innerhalb des *Wirkungsbereichs* zielt, ist um 6 Punkte erschwert.

Wirkungsdauer: 40 Ticks

Wirkungsbereich: 5m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus, Wirkungsbereich, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +K2V2): Alle gegen einen *Widerstand* gerichteten Zauber, die innerhalb des *Wirkungsbereichs* auf ein anderes Ziel im *Wirkungsbereich* gewirkt werden, sind außerdem um 3 Punkte erschwert.

An Wänden laufen (Spruch)

Schulen: Bewegung 3

Typus: Bewegung stärken, Wand

Schwierigkeit: 24

Kosten: 12V3

Zauberdauer: 3 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer kann, solange er sich kontinuierlich bewegt, auf jeglicher Oberfläche (z.B. an Wänden, Decken, Überhängen, Seilen) *balancieren*. Sollte er sich nicht bewegen, ist eine Bewegung (und ein Stehen an Decken, etc.) nur wie unter normalen Umständen möglich oder nicht möglich.

Wirkungsdauer: 20 Ticks

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +K3V3): Der Zauberer kann während der Wirkungsdauer auch stehen bleiben, ohne dass die Zauberwirkung stoppt.

Artefakt entzaubern (Spruch)

Schulen: Bann 4

Typus: Zauber brechen

Schwierigkeit: 27

Kosten: 16V4

Zauberdauer: 18 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Ein mit diesem Zauber verzaubertes Artefakt gilt als *entzaubert* (s. S. 168), sofern seine *Artefaktqualität* maximal 5 beträgt.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus
- 2 EG (Kosten +K4V4): Auch Artefakte bis *Artefaktqualität* 8 sind von dem Zauber betroffen.

Artefakt stören (Spruch)

Schulen: Bann 2

Typus: Objekt, Zauber brechen

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 5 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Ein Artefakt funktioniert während der Wirkungsdauer nicht mehr, sofern seine *Artefaktqualität* maximal 4 beträgt. Auch Wesen des Typus *Konstrukt* können mit diesem Zauber belegt werden, sie erhalten in diesem Fall einen Malus in Höhe von 4 Punkten auf alle Proben.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus
- 2 EG (Kosten +K2V2): Ein bis *Artefaktqualität* 6 kann betroffen sein. Der Malus für Wesen des Typus *Konstrukt* erhöht sich auf 6 Punkte.

Artefaktstörwelle (Spruch)

Schulen: Bann 3

Typus: Objekt, Konstrukt, Zauber brechen

Schwierigkeit: 24

Kosten: 12V3

Zauberdauer: 7 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Alle Artefakte im *Wirkungsbereich* des Zauberers funktionieren während der Wirkungsdauer nicht mehr, sofern ihre *Artefaktqualität* maximal 4 beträgt. Dies betrifft nur aus der *Artefaktqualität* resultierende Fähigkeiten eines Gegenstands. Alle Wesen des Typus *Konstrukt* im *Wirkungsbereich* erhalten außerdem einen Malus in Höhe von 4 Punkten auf alle Proben.

Wirkungsdauer: 30 Ticks

Wirkungsbereich: 5 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus, Wirkungsbereich, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +K3V3): Auch Artefakte bis *Artefaktqualität* 6 werden betroffen. Wesen des Typus *Konstrukt* erhalten einen Malus in Höhe von 6 Punkten auf alle Proben.

Asche zu Asche (Spruch)

Schulen: Feuer 1

Typus: Elementarkontrolle

Schwierigkeit: 18

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 16 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Eine nicht belebte Leiche bis maximal *Größenklasse* 7 wird binnen der nächsten 30 Ticks eingeäschert. Die zurückbleibende Asche entspricht der Menge einer herkömmlichen Feuerbestattung. Die Umgebung der Leiche wird durch diesen Zauber nicht in Mitleidenschaft gezogen. Zur Leiche gehörende Ausrüstung bis maximal *Last* 4 wird mitverbrannt. Nicht brennbare Gegenstände bleiben zurück.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Zur Leiche gehörende Ausrüstung bis *Last* 8 wird mitverbrannt.

Auffrischung (Spruch)

Schulen: Heilung 1, Stärkung 2

Typus: Körper stärken

Schwierigkeit: 18

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Berührung

Wirkung: Das Ziel des Zaubers erhält sofort 15 Punkte *Betäubungsschaden* zurück.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +1V1): Es werden insgesamt 30 Punkte *Betäubungsschaden* wiederhergestellt.

Auf Schatten gebettet (Spruch)

Schulen: Schatten 1, Schutz 2

Typus: Verhüllung

Schwierigkeit: 18

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Wann auch immer der Zauberer während der Wirkungsdauer einen der Zustände *Schlafend* oder *Bewusstlos* besitzt, wird er von schützenden Schatten umgeben. Alle Proben, um ihn in einem solchen Fall zu entdecken, erhalten einen Malus in Höhe von 5 Punkten.

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +1V1): Der Zauberer erhält außerdem einen Bonus in Höhe von einem Punkt auf seine *Heimlichkeit*, selbst wenn er wach ist.

Aufs Ganze gehen (Spruch)

Schulen: Schicksal 1

Typus: Segen

Schwierigkeit: 18

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer lenkt die magischen Ströme der Umgebung so, dass sie spektakuläre Ergebnisse ermöglichen – in die eine oder andere Richtung. Er sagt eine auf den Zauber folgende Probe an und muss 1W6 würfeln. Jedes gerade Ergebnis zählt als Bonus in gleicher Höhe auf die nächste Probe innerhalb der Wirkungsdauer (es genügt, wenn die Probe innerhalb der Wirkungsdauer des Zaubers begonnen wurde). Jedes ungerade Ergebnis zählt hingegen als Malus in gleicher Höhe auf diese Probe. Nach Einsatz dieses Zaubers muss die entsprechende Probe durchgeführt werden.

Wirkungsdauer: 30 Ticks

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +1V1): Sollte der Zauberer durch diesen Zauber einen Malus erleiden, sinkt dieser um bis zu 2 Punkte.

Auftrieb (Spruch)

Schulen: Bewegung 2, Wind 1

Typus: Bewegung stärken, Telekinese

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 2 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer erhält auf magischem Wege Auftrieb. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf alle Proben zum Springen sowie in Höhe von einem Punkt auf alle *Schwimmen*-Proben.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Außerdem verringert sich etwaiger *Fallschaden* um 1 Stufe.

Aura der Bewegungsstörung (Spruch)

Schulen: Bann 1, Bewegung 2

Typus: Aura, Schwächung

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 13 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Innerhalb des *Wirkungsbereichs* wird die komplette *Wirkung* aller Zauber des Typus *Bewegung stärken* sofern möglich um die Hälfte reduziert (Bonis werden halbiert, Erhöhung der Sprungweiten halbiert, etc.).

Wirkungsdauer: kanalisiert

Wirkungsbereich: 5 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +K2V2): Es sind alle *Bewegungzauber* von der Wirkung dieses Zaubers betroffen, selbst wenn diese einen anderen Typus aufweisen.

Aura der Kälte (Spruch)

Schulen: Wasser 3

Typus: Aura, Elementarkontrolle

Schwierigkeit: 24

Kosten: K12V3

Zauberdauer: 13 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Für den Zauberer und bis zu drei weitere beim Auslösen des Zaubers festgelegte Wesen seiner Wahl gilt die vorherrschende *Hitzestufe* als um 2 Punkte gesenkt bzw. die vorherrschende *Kältestufe* als um 2 Punkte erhöht. Die Modifikation gilt nur während des Aufenthalts im *Wirkungsbereich*.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Wirkungsbereich: 5 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 2 EG (Kosten +K3V3): Es können bis zu fünf Wesen bestimmt werden.

Aura der Katzenaugen (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 4, Schatten 3, Verwandlung 4

Typus: Aura, Sinne

Schwierigkeit: 24

Kosten: K12V3

Zauberdauer: 11 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Für den Zauberer und bis zu drei weitere bei Auslösen des Zaubers festgelegte Wesen gelten die *Lichtverhältnisse* als um 2 Stufen verbessert, solange sie sich im *Wirkungsbereich* des Zaubers aufhalten.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Wirkungsbereich: 5 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +K3V3): Die *Lichtverhältnisse* gelten sogar als um 3 Stufen verbessert.

Aura der Langsamkeit (Ritus)

Schulen: Bewegung 5

Typus: Aura, Schwächung

Schwierigkeit: 30

Kosten: K20V5

Zauberdauer: 9 Minuten

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Alle Bewegungen innerhalb des *Wirkungsbereichs* des Zaubers (einschließlich der des Zauberers) werden stark verlangsamt. Die *Geschwindigkeit* aller Wesen wird um 5 Punkte gesenkt (mind. 1) und die Dauer aller *Aktionen* und Reaktionen erhöht sich um 2 Ticks. Außerdem wird der Schaden von *Nahkampfangriffen* und *Fernkampfangriffen* innerhalb des *Wirkungsbereichs* um 2 Punkte gesenkt (auch wenn die *Fernkampfangriffe* von außerhalb des *Wirkungsbereichs* durchgeführt wurden) und *Fallschaden* wird um eine Stufe verringert.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Wirkungsbereich: 5 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 2 EG (Kosten +K5V5): Für den Zauberer selbst gelten nur die halben Auswirkungen des Zaubers.

Aura der Leuchtverstärkung (Spruch)

Schulen: Feuer 2, Illusion 2, Licht 1

Typus: Aura, Leuchten

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 6 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Alle *Lichtquellen* im *Wirkungsbereich* werden von tanzenden Lichtern umgeben und verbessern dadurch die *Lichtverhältnisse* nach Ermessen des Zauberers um bis zu 2 Stufen mehr als normal. Ohne *Lichtquelle* werden die *Lichtverhältnisse* nicht beeinflusst.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Wirkungsbereich: 5 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +K3V3): Die *Lichtverhältnisse* werden sogar um bis zu 3 Stufen mehr verbessert als normal.

Aura der Nachtruhe (Ritus)

Schulen: Heilung 2
Typus: Aura, Regeneration
Schwierigkeit: 21
Kosten: 8V2
Zauberdauer: 5 Minuten
Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer und bis zu drei weitere bei Auslösen des Zaubers festgelegte Wesen können sämtliche negativen Einflüsse auf die natürliche Regeneration von Lebenspunkten und Fokus in einer Ruhephase ignorieren (etwa durch ungemütliche Lage, Kälte, Hitze, Krankheiten oder ähnliches), solange sie sich im Wirkungsbereich des Zaubers aufhalten.

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Wirkungsbereich: 5 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +2V2): Die natürliche Regeneration von Lebenspunkten und Fokus in einer Ruhephase wird für diese Wesen sogar um 2 Punkte erhöht.

Aura der Reflexe (Ritus)

Schulen: Bewegung 5, Stärkung 4
Typus: Aura, Bewegung stärken, Sinne
Schwierigkeit: 27

Kosten: K16V4

Zauberdauer: 3 Minuten

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Die Reflexe und das Reaktionsvermögen des Zauberers und von bis zu drei bei Auslösen des Zaubers festgelegten weiteren Wesen sind verbessert, solange sie sich im Wirkungsbereich befinden. In diesem Fall erhalten sie einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf Wahrnehmung-Proben, um Hinterhalte zu entdecken, sowie auf Akrobatik-Proben. Darüber hinaus sinkt ihre Initiative im Wirkungsbereich um 3 Punkte.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K4V4): Die Initiative sinkt sogar um 5 Punkte.

Aura der Reinigung (Spruch)

Schulen: Schutz 2, Wasser 1
Typus: Aura, Objekt, Reinigung
Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 8 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Im Wirkungsbereich des Zaubers haftet neuer Schmutz kaum an Personen oder Objekten.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Wirkungsbereich: 5 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +K1V1): Auch bestehender Schmutz verschwindet während der Wirkungsdauer des Zaubers temporär, taucht aber nach Ende des Zaubers wieder auf.

Aura der Reparatur (Ritus)

Schulen: Heilung 3
Typus: Aura, Objekt, Regeneration
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 3 Minuten
Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer kann während der Wirkungsdauer eine sofortige Reaktion von 3 Ticks Dauer ablegen, um einen Gegenstand bis Last 4 innerhalb des Wirkungsbereichs unter die Wirkung dieses Zaubers zu stellen. Auf diese Weise kann er bis zu 10 Gegenstände mit der Wirkung betreffen, danach endet der Zauber. Alle diese Gegenstände erhalten im Wirkungsbereich des Zaubers, sofern sie angeschlagen oder demoliert (nicht aber völlig zerstört) sind, langsam wieder ihre ursprüngliche Form zurück. Sie erhalten alle 10 Ticks einen Punkt Haltbarkeit zurück bis hin zu ihrem natürlichen Maximum.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Wirkungsbereich: 10 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 2 EG (Kosten +K3V3): Es können Objekte bis maximal Last 8 ausgewählt werden.

Aura der Schadensreflexion (Spruch)

Schulen: Bann 4, Kampf 4

Typus: Aura, Konter

Schwierigkeit: 27

Kosten: K16V4

Zauberdauer: 12 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Wenn ein gegen einen Widerstand gerichteter Zauber des Typus Schaden auf den Zauberer oder bis zu drei weitere beim Auslösen des Zaubers festgelegte Wesen seiner Wahl gewirkt werden, haben diese zwar die übliche Wirkung, wenden die destruktiven Energien aber teilweise auch gegen den Verursacher zurück. Dabei wird nur der Schaden zurückgeworfen, bei dem eines der vom Zauber beschützten Wesen das primäre Ziel war (etwa bei einem Kettenblitz nur das erste Ziel). Der Verursacher erleidet Schaden in Höhe der Hälfte des Schadens, den das ursprüngliche primäre Ziel tatsächlich erlitten hat (Schadensreduktion hilft hiergegen nicht). Der Schaden ist derselben Art (gewöhnlicher Schaden ist gewöhnlicher Schaden, Feuerschaden ist Feuerschaden, etc.). Etwaige zusätzliche Effekte wie Zustände oder ähnliches werden nicht betroffen. Nur im Wirkungsbereich des Zaubers befindliche Wesen können von dieser Aura profitieren.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Wirkungsbereich: 5 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 2 EG (Kosten +K4V4): Der Zauberer kann bis zu zwei weitere Wesen seiner Wahl unter den Schutz des Zaubers stellen.

Aura der Standhaftigkeit (Spruch)

Schulen: Fels 3, Stärkung 4
Typus: Aura, Körper stärken
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 11 Ticks
Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer und bis zu drei weitere beim Auslösen des Zaubers festgelegte Wesen seiner Wahl sind nur noch schwer gegen ihren Willen zu bewegen. Sie erhalten einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf ihre Widerstandswerte gegen positionsverändernde Angriffe (solche die sie abdrängen, umreißen, etc.) sowie in Höhe von 3 Punkten auf alle Proben zum Vereiteln entsprechender Positionsveränderungen.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Wirkungsbereich: 5 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 2 EG (Kosten +K3V3): Gegen vom Zauber profitierende Wesen dürfen außerdem keine EG eingesetzt werden, um Proben zur Abwehr positionsverändernder Angriffe zu erschweren.

Aura der Zuversicht (Spruch)

Schulen: Schutz 2, Stärkung 3
Typus: Aura, Konter, Moral
Schwierigkeit: 24

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 6 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer und bis zu drei bei Auslösen des Zaubers festgelegte Wesen sind mental gegen schädliche Verzweigungen geschützt. Solange sie sich im Wirkungsbereich des Zaubers aufhalten, erhalten alle Zauber der Typen Fluch und Schwächung, die sich gegen ihren Geistigen Widerstand richten, einen Malus in Höhe von 4 Punkten.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Wirkungsbereich: 5 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +K2V2): Der Malus erhöht sich auf 6 Punkte.

Aura des klaren Geistes (Spruch)

Schulen: Bann 5, Schutz 4
Typus: Aura, Gedanken, Konter, Moral
Schwierigkeit: 27

Kosten: K16V4

Zauberdauer: 5 Minuten

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Geist des Zauberers und von bis zu drei weiteren bei Auslösen des Zaubers festgelegten Wesen ist gestärkt, solange sie sich im Wirkungsbereich des Zaubers befinden. Alle gegen ihren Geistigen Widerstand gerichteten Zauber der Typen Einstellung, Gedächtnis, Halluzination, Kontrolle, Mental, Moral und Schwächung erhalten einen Malus in Höhe von 6 Punkten.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Wirkungsbereich: 5 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +K4V4): Proben, um Illusionen zu *durchschauen*, sind für die Nutznießer des Zaubers außerdem um 5 Punkte erleichtert.

Aura des Lebensbandes (Spruch)

Schulen: Heilung 4, Schicksal 4

Typus: Aura, Leben, Verständigung

Schwierigkeit: 27

Kosten: K20V4

Zauberdauer: 12 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer und zwei weitere freiwillige, bei Auslösen des Zaubers festgelegte Wesen können erlittenen Schaden miteinander teilen. Jeglicher Schaden, den der Zauberer oder eines der beiden Ziele erleidet, während er sich im *Wirkungsbereich* des Zaubers befindet, kann nach Wunsch des Zauberers auf die vom Zauber betroffenen Wesen aufgeteilt werden. Jedes betroffene Wesen kann nach dem Erleiden von umverteilterm Schaden entscheiden, von der Zauberwirkung ab sofort nicht mehr betroffen zu sein. Keines der Ziele des Zaubers kann gleichzeitig von dem Zauber *Lebensraub* betroffen sein. Der Zauber endet automatisch mit dem Ableben eines der betroffenen Wesen.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Wirkungsbereich: 10 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 2 EG (Kosten +K4V4): Der Zauberer kann ein weiteres freiwilliges Wesen mit hinzunehmen.

Aura des Schattenblicks (Spruch)

Schulen: Licht 4

Typus: Aura, Segen

Schwierigkeit: 27

Kosten: K16V4

Zauberdauer: 12 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer und bis zu drei weitere beim Auslösen des Zaubers festgelegte Wesen seiner Wahl sind, solange sie sich im *Wirkungsbereich* des Zaubers aufhalten, immun gegen jegliche negative Modifikation der *Lichtverhältnisse* durch *Schattenzauber*. Für sie gelten stets nur die natürlichen *Lichtverhältnisse* sowie eventuelle positive Modifikationen durch *Lichtquellen* und ähnliche Effekte.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Wirkungsbereich: 5 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +K4V4): Alle vom Zauber betroffenen Wesen können außerdem bis zu 2 Stufen des Zustands *Gebledet* unterdrücken, solange sie sich im *Wirkungsbereich* des Zaubers befinden.

Aussetzer (Spruch)

Schulen: Beherrschung 1

Typus: Gedächtnis

Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 2 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Das Ziel vergisst kurzzeitig, was es gerade tun wollte. Es verliert dadurch 2 Ticks. Jedes Ziel kann von diesem Zauber nur einmal betroffen werden, bevor es wieder mindestens eine Aktion durchgeführt hat. *Kontinuierliche Handlungen* brechen durch diesen Zauber nicht ab.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +1V1): Das Ziel verliert 3 Ticks.

Bannkreis gegen Tiere (Spruch)

Schulen: Bann 3, Natur 3

Typus: Tiere, Schutzfeld

Schwierigkeit: 24

Kosten: K12V3

Zauberdauer: 4 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer erschafft einen Schutzkreis von 3 m Radius. Wesen des Typus *Tier* können den Kreis nur betreten, wenn ihnen eine Probe auf *Entschlossenheit* gegen 25 gelingt oder sie außerdem den Typus *Monster* aufweisen. Sie können aber mit Fernwaffen oder Zaubern in den Kreis einwirken. Wesen des Typus *Tier*, die sich bei Auslösen des Zaubers in 3 m Umkreis um den Zauberer befinden, werden bei Misslingen der *Entschlossenheit*-Probe vom Zauber nach außen gedrängt.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K3V3): Der Zauber wirkt auch auf Wesen, die sowohl den Typus *Tier* als auch *Monster* aufweisen.

Befehlswort (Spruch)

Schulen: Beherrschung 4

Typus: Kontrolle

Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels

Kosten: 16V4

Zauberdauer: 2 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Das Ziel führt einen einzelnen Befehl des Zauberers aus, wobei folgende Befehle wählbar sind: „Lass dich auf den Boden fallen! / Übergib mir einen Gegenstand! / Lass einen Gegenstand fallen! / Lass mich vorbei! / Brich eine kontinuierliche Aktion ab!“ Das Ziel führt den gewählten Befehl umgehend aus, sofern dies nicht länger als 30 Ticks Dauer benötigt. Es erinnert sich nach Durchführung des Befehls nicht daran, den Befehl erhalten oder ihn ausgeführt zu haben.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +4V4): Dem Ziel kann auch der folgende Befehl erteilt werden: „Führe einen Angriff gegen ein festgelegtes Ziel aus!“

Beflügelter Schild (Spruch)

Schulen: Kampf 2, Wind 1

Typus: Objekt, Schild

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 9 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Ein mit diesem Zauber verzauberter Schild ist leichter, seine *Behinderung* und sein *Tick-Zuschlag* sinken um jeweils einen Punkt.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Alle Proben bei Nutzung dieses Schildes erhalten außerdem einen Bonus in Höhe von einem Punkt.

Beruhigung (Spruch)

Schulen: Beherrschung 2, Heilung 1

Typus: Körper stärken, Moral

Schwierigkeit: 18

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: 5 m

Wirkung: Die Zustände *Angsterfüllt* und *Rasend* werden während der Wirkungsdauer des Zaubers unterdrückt. Nach Ende der Wirkungsdauer wirken diese Zustände wieder, als wäre in der Zwischenzeit keine Zeit vergangen.

Wirkungsdauer: 30 Ticks

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +1V1): Es wird auch der Zustand *Panisch* unterdrückt.

Beschwörer stören (Spruch)

Schulen: Bann 1

Typus: Feenwesen, Geisterwesen, Konter

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 6 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Das Ziel des Zaubers muss zusätzlich 2 Punkte Fokus verzehren, um Zauber des Typus *Beschwörung* zu wirken, sowie zusätzlich für jeden *Dienst*, den er einem Wesen mit dem Merkmal *Beschworenes Wesen* aufträgt, einen Punkt Fokus *erschöpfen*.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Das Ziel muss 2 Punkte Fokus *erschöpfen*, um einem Wesen mit dem Merkmal *Beschworenes Wesen* einen *Dienst* aufzutragen.

Besitzerwechsel (Spruch)

Schulen: Schicksal 1

Typus: Objekt, Prophezeiung

Schwierigkeit: 18

Kosten: 3V2

Zauberdauer: 2 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Der Zauberer erhält bei einem Objekt bis zu Last 2 eine Eingabe, wer dieses am dringendsten benötigt. Sofern innerhalb der Wirkungsdauer eine Situation eintritt, in der dieses Objekt von jemandem benötigt wird, kann rückwirkend festgelegt werden, dass man diesen Gegenstand der entsprechenden Person zu einem passenden Zeitpunkt gegeben hat. So kann beispielsweise festgelegt werden, dass eine schwer verwundete Person auf Basis der Eingabe des Zauberers schon Stunden vorher einen Heiltrank erhalten hat, den diese jetzt nutzen kann. Dies geht nur, wenn der entsprechende Gegenstand zwischen Auslösung des Zaubers und Nutzung der Wirkung nicht aktiv im Spiel genutzt wurde (und somit angenommen werden kann, dass er die ganze Zeit im Besitz des Nutznießers war).

Wirkungsdauer: 12 Stunden

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrt Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +1V1): Der Zauber wirkt auf bis zu vier Objekte mit einer kombinierten Last von bis zu 4 Punkten.

Bewegung stoppen (Spruch)

Schulen: Bewegung 1

Typus: Schwächung

Schwierigkeit: Körperl. Widerstand des Ziels

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: 25 m

Wirkung: Der Zauberer stoppt eine beliebige noch nicht abgeschlossene kontinuierliche Aktion *Laufen* oder *Sprinten* innerhalb der Reichweite des Zaubers, sofern das Ziel maximal *Größenklasse 7* besitzt. In einer *Verfolgungsjagd* verliert das Ziel durch diesen Zauber 3 FP.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus
- 1 EG (Kosten +1V1): In einer Verfolgungsjagd verliert das Ziel sogar 4 FP.

Blendende Flammen (Spruch)

Schulen: Feuer 3, Illusion 3, Licht 3

Typus: Elementarkontrolle, Herbeirufung

Schwierigkeit: 24

Kosten: 12V3

Zauberdauer: 5 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Vom Zauberer schießen helle Flammen in die Luft, die zwar niemanden verbrennen, aber mit Ausnahme des Zauberers jedem Wesen im *Wirkungsbereich* den Zustand *Geblendet* 2 verleihen, dem eine *Wahrnehmungs-Probe* auf 15 plus die *Fertigkeitspunkte* des Zauberers in der verwendeten Magieschule misslingt. Jedes Wesen kann nur einmal gleichzeitig von diesem Zauber betroffen sein.

Wirkungsbereich: 5 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus, Wirkungsbereich
- 2 EG (Kosten +3V3): Der Zauberer kann bis zu drei Personen seiner Wahl von der Wirkung des Zaubers ausnehmen.

Blitzschild (Spruch)

Schulen: Schutz 4, Wind 3

Typus: Elektrizität, Schild, Schutzfeld

Schwierigkeit: 24

Kosten: K12V3

Zauberdauer: 5 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer hält einen Schild aus zuckenden Blitzen in einer Hand (diese muss frei sein, um den Schild zu benutzen). Wenn er mit diesem Schild eine *Aktive Abwehr* gegen einen *Nahkampfangriff* ausführt, erhält das angreifende Wesen, sofern der *Angriff* erfolgreich abgewehrt wurde, für 30 Ticks den Zustand *Benommen 1* (die aus diesem Zauber resultierenden Stufen des Zustands sind auf 2 begrenzt). Dieser Zauber kann auch auf einen bestehenden Schild gesprochen werden, für den dann ebenso die genannten Auswirkungen gelten.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus
- 1 EG (Kosten +K3V3): Jedes betroffene Wesen erleidet außerdem einen Punkt *Elektrizitätsschaden*, gegen den *Schadensreduktion* nicht wirkt.

Blutung stoppen (Spruch)

Schulen: Heilung 2

Typus: Körper stärken

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Berührung

Wirkung: Bis zu 3 Stufen des Zustands *Blutend* werden während der Wirkungsdauer ausgesetzt. Nach Ende der Wirkungsdauer wirken diese Stufen des Zustands wieder, als wäre in der Zwischenzeit keine Zeit vergangen.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Zusätzlich wird augenblicklich eine Stufe des Zustands *Brennend* aufgehoben bzw. der *Brandschaden* des entsprechenden Feuers um eine Stufe gesenkt.

Böses Omen (Ritus)

Schulen: Erkenntnis 5, Schicksal 5

Typus: Prophezeiung

Schwierigkeit: 30

Kosten: 20V5

Zauberdauer: 10 Minuten

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer erlangt nebulöse Eindrücke in eine potenziell gefährliche Situation in der nahen Zukunft. Sollte innerhalb von 24 Stunden in seinem Beisein etwas eintreten, was für ihn oder seine Gefährten gefährlich ist, kann er rückwirkend bestimmen, dass er sich darauf vorbereitet

hat. Wie genau diese Vorbereitung aussehen darf, liegt in der Hand des Spielleiters; denkbar sind etwa vorher aktivierte Zauber, mitgenommene spezielle Ausrüstung oder sonstige Taten (mit dem Effekt *eines stark positiven Umstands* auf mit der konkreten Gefahr verbundene Proben). Es kann nur ein Böses Omen gleichzeitig aktiv sein.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus
- 2 EG (Kosten +5V5): In Absprache mit dem Spielleiter kann sogar entschieden werden, dass die Gefahr komplett umgangen wurde und somit etwa ein Kampf vermieden wurde.

Brandbeschleuniger (Spruch)

Schulen: Feuer 1

Typus: Elementarkontrolle

Schwierigkeit: Körperl. Widerstand des Ziels

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 8 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Ein auf einem Ziel liegender Zustand *Brennend* wird um eine Stufe erhöht, wobei die Dauer nicht beeinflusst wird.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus
- 2 EG (Kosten +1V1): Der Zustand wird um insgesamt 2 Stufen erhöht.

Brandmilderung (Spruch)

Schulen: Feuer 2, Heilung 1, Wasser 1

Typus: Elementarkontrolle, Körper stärken

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Berührung

Wirkung: Bis zu 2 Stufen des Zustands *Brennend* oder ein kleineres Feuer (bis *Brandschaden* 2, siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 174) werden während der Wirkungsdauer des Zauberers unterdrückt. Nach Ende der Wirkungsdauer wirken diese Stufen des Zustands wieder, als wäre in der Zwischenzeit keine Zeit vergangen.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Zusätzlich wird augenblicklich eine Stufe des Zustands *Brennend* aufgehoben bzw. der *Brandschaden* des entsprechenden Feuers um eine Stufe gesenkt.

Dahinsiechen (Spruch)

Schulen: Schicksal 2, Tod 2

Typus: Fluch, Schwächung

Schwierigkeit: Körperl. Widerstand des Ziels

Kosten: 8V2

Zauberdauer: 3 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Das Ziel verliert die Fähigkeit zur durch seinen Wert in *Konstitution* bestimmten natürlichen Regeneration echten Schadens in einer *Ruhephase*. Etwaige Erhöhungen der natürlichen Regeneration durch Stärken, Zauber, Behandlung mittels Heilkunde und ähnliches wirken weiterhin.

Wirkungsdauer: 1 Woche

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +2V2): Auch sämtliche Erhöhungen der natürlichen Regeneration wirken nicht für den Verzauberten.

Dämonenaugen (Spruch)**Schulen:** Illusion 1, Schatten 2, Verwandlung 1**Typus:** Impersonation, Trugbild**Schwierigkeit:** 18**Kosten:** K4V1**Zauberdauer:** 1 Tick**Reichweite:** Zauberer

Wirkung: Die Augen des Zauberers erscheinen während der Wirkungsdauer auf Wunsch furchteinflößend und unnatürlich, wodurch er einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf passende Proben bei *Sozialen Interaktionen* (z. B. um jemanden einzuschüchtern) erhält.

Wirkungsdauer: kanalisiert**Erfolgsgrade:**

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Der Bonus erhöht sich auf 3 Punkte.

Der letzte Ruf (Ritus)**Schulen:** Tod 5**Typus:** Nekromantie**Schwierigkeit:** 30**Kosten:** 20V5**Zauberdauer:** 15 Minuten**Reichweite:** Berührung

Wirkung: Ein totes Lebewesen wird zu einem Geschöpf des Typus *Untoter*. Je nach verwendetem Material entsprechen die Werte denen eines *Knochenschänders* (S. 212, bei bestienhaften Kadavern) oder einer *Mumie* (**Bestien & Ungeheuer** S. 122, bei humanoiden Kadavern). Der *Verstand* beträgt jedoch in beiden Fällen 0. Der Untote gehorcht den Befehlen des Zauberers.

Wirkungsdauer: 1 Tag**Erfolgsgrade:**

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +5V5): Der Untote erhält 35 Erfahrungspunkte, die nach Willen des Zauberers zum Steigern der Werte des Untoten eingesetzt werden können.

Donnerschlag (Spruch)**Schulen:** Illusion 4, Wind 3**Typus:** Herbeirufung**Schwierigkeit:** 24**Kosten:** 12V3**Zauberdauer:** 5 Ticks**Reichweite:** Zauberer

Wirkung: Ein mächtiger Donnerschlag erklingt und verleiht jedem Wesen im *Wirkungsbereich* außer dem Zauberer für 30 Ticks den Zustand *Benommen* 2. Kein Wesen kann mehr als einmal gleichzeitig von durch diesen Zauber verliehenen Zuständen betroffen sein.

Wirkungsbereich: 5 m**Erfolgsgrade:**

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich

- 1 EG (Kosten +3V3): Der Zauberer kann außerdem bis zu drei weitere beim *Auslösen* des Zauberers festgelegte Wesen seiner Wahl werden von schützenden Schatten umgeben. Sie erhalten

Dornenranken (Spruch)**Schulen:** Natur 2**Typus:** Pflanzen**Schwierigkeit:** Körperlicher Widerstand des Ziels**Kosten:** K8V2**Zauberdauer:** 5 Ticks**Reichweite:** 10 m

Wirkung: Aus dem Boden schießen dornenbewehrte Ranken hervor, die das Ziel zu umklammern versuchen. Das Ziel gilt als *ringend*. Ein *Befreien aus der Umklammerung* ist möglich, die Schwierigkeit hierfür beträgt 10 plus die *Fertigkeitspunkte* des Zauberers in *Naturmagie*. Die Ranken können abgeschlagen werden und besitzen eine *Härte* von 3 sowie eine *Haltbarkeit* von 7. Jeder Versuch des Befreiens aus der Umklammerung sowie jeder Angriff gegen die Ranken durch das Ziel des Zaubers, verursachen bei diesem 2 Punkte Schaden (*Schadensreduktion* wirkt dagegen nicht).

Wirkungsdauer: kanalisiert**Erfolgsgrade:**

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Der Schaden für Befreiungsversuche erhöht sich auf 3 Punkte.

Druckwelle (Spruch)**Schulen:** Bewegung 4, Wind 3**Typus:** Herbeirufung, Telekinese**Schwierigkeit:** 24**Kosten:** 12V3**Zauberdauer:** 1 Tick**Reichweite:** Zauberer

Wirkung: Eine vom Zauberer in alle Richtungen ausgehende Druckwelle stößt alle Wesen 3 m fort, denen eine Probe auf *Akrobatik* oder *Athletik* gegen 25 misslingt.

Wirkungsbereich: 5 m**Erfolgsgrade:**

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +3V3): Alle erfolgreich weggestoßenen Wesen erhalten außerdem den Zustand *Benommen* 1. Jedes Ziel kann durch diesen Zauber nur eine Stufe des Zustands gleichzeitig erhalten.

Dunkle Schutzaura (Spruch)**Schulen:** Schatten 3, Schutz 4**Typus:** Aura, Verhüllung**Schwierigkeit:** 24**Kosten:** K12V3**Zauberdauer:** 12 Ticks**Reichweite:** Zauberer

Wirkung: Der Zauberer und bis zu drei weitere beim *Auslösen* des Zauberers festgelegte Wesen seiner Wahl werden von schützenden Schatten umgeben. Sie erhalten



ten einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf ihre *Widerstände* gegen alle *Lichtzauber* sowie gegen *Angriffe* von Wesen der Typen *Lichtwesen* und *Götterdiener* (sofern diese nicht auch den Typus *Schattenwesen* besitzen).

Wirkungsdauer: kanalisiert**Erfolgsgrade:**

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K3V3): Der Zauberer kann insgesamt fünf Wesen bestimmen.

Echokammer (Spruch)**Schulen:** Beherrschung 2, Illusion 2**Typus:** Geräusch, Schwächung**Schwierigkeit:** Geistiger Widerstand des Ziels**Kosten:** 8V2**Zauberdauer:** 2 Ticks**Reichweite:** 5 m

Wirkung: Alle Geräusche werden für das Ziel so sehr verstärkt, dass es schmerzt und ihm die Konzentration schwerfällt. Solange nicht Stille um es herum herrscht, erhält es den Zustand *Benommen* 1. Außerdem erhält es in so einem Fall auf alle Proben, die nach Maßgabe des Spielleiters Konzentration erfordern (etwa Bibliotheksrecherche, magische Analyse oder das Wirken eines Ritus), einen Malus in Höhe von 2 Punkten. Dieser Zauber kann nur einmal gleichzeitig auf jedes Ziel wirken.

Wirkungsdauer: 3 Stunden**Erfolgsgrade:**

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +2V2): Das Ziel erhält den Zustand *Benommen* 2.

Eisiges Rüstzeug (Spruch)

Schulen: Wasser 3

Typus: Eis, Herbeirufung, Objekt

Schwierigkeit: 24

Kosten: K12V3

Zauberdauer: 9 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer lässt Wasser gefrieren und formt aus dem Eis (oder bestehendem Eis) einen Ausrüstungsgegenstand der Qualität 0 mit einer maximalen Last von 4, sei es eine Waffe, ein Seil, einen Umhang oder einen Hammer. Ihn selbst behindert oder stört die Kälte des Gegenstandes nicht. Der Gegenstand hat die Härte und Haltbarkeit wie ein normaler Gegenstand seiner Art.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K3V3): Die Qualität des Gegenstands kann bis zu 2 betragen.

Eislauf (Spruch)

Schulen: Bewegung 2, Natur 2, Wasser 1

Typus: Bewegung stärken, Eis, Wildnis

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 4 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer muss nicht mehr *bancieren*, um sich über Eisflächen hinwegzubewegen, und kann außerdem sämtliche durch Eis und Schnee hervorgerufenen *negativen Umstände* für mit Bewegung zusammenhängende Proben ignorieren.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Bei Verwendung der Reiseregeln kann eine von ihm geführte Gruppe in vor allem durch Eis und Schnee bedecktem Terrain einen eventuellen Abzug auf die Tagesleistung um bis zu 5 km reduzieren.

Elementarbann (Spruch)

Schulen: Bann 2, Fels 3, Feuer 3, Wasser 3, Wind 3

Typus: Zauber brechen

Schwierigkeit: 21

Kosten: 8V2

Zauberdauer: 5 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Ein vom Zauberer bestimmter Zauber bis maximal Grad 2, der den Typus *Elementarkontrolle* aufweist, wird beendet. Ein bestimmter Zauber kann nur betroffen werden, wenn dieser zuvor *identifiziert* wurde. Ansonsten wird der niedriggradige auf dem Ziel liegende Zauber betroffen.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +2V2): Es werden entsprechende Zauber bis Grad 3 aufgehoben.

Emotionen ertüpfen (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 1

Typus: Gedanken, Hellsicht

Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 5 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Der Zauberer kann die im Moment der Auslösung seines Zaubers im Ziel vorherrschenden Emotionen spüren (also etwa Wut, Trauer, Hass, Gleichgültigkeit, etc.).

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +1V1): Der Zauberer kann auch die ungefähre Stärke der Emotionen spüren (nach der Skala: schwach/mittel/stark).

Erhabenheit (Ritus)

Schulen: Beherrschung 5

Typus: Einstellung, Kontrolle

Schwierigkeit: 30

Kosten: K20V5

Zauberdauer: 30 Minuten

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer ist von einer Aura der Erhabenheit umgeben. Jedes vernunftbegabte Wesen im Wirkungsbereich, dessen *Geistiger Widerstand* nicht mindestens 22 beträgt, spürt den Drang, ihm gefällig zu sein. Entsprechende Personen reagieren auf alle Anweisungen, wie sie normalerweise auf Anweisungen einer Person entsprechender Position reagieren würden (vergleichbar ihrem Verhalten gegenüber einer Person von *Stand 5* in der jeweiligen Kultur). Sollten andere Personen anwesend sein, die der Wirkung des Zaubers nicht unterliegen, aber Befehlsgewalt über betroffene Personen haben, so entscheidet eine vergleichende *Anführen*-Probe zwischen dem Zauberer und diesen Personen, wessen Befehle befolgt werden. Alle Wesen mit höherem *Geistigen Widerstand* sind zwar nicht von der normalen Wirkung des Zaubers betroffen, fühlen aber ein gewisses Wohlwollen gegenüber dem Zauberer; ihre *Einstellung* ihm gegenüber ist um 2 Stufen erhöht (bis maximal *aufgeschlossen*).

Wirkungsdauer: kanalisiert

Wirkungsbereich: 10 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +K5V5): Auch nicht vernunftbegabte Wesen des Typus *Tier* versuchen sich dem Zauberer gefällig zu verhalten und seine Anweisungen zu befolgen, so weit sie dazu geistig in der Lage sind und ihr *Geistiger Widerstand* unter 22 liegt. Wesen des Typus *Tier* mit höherem *Geistigen Widerstand* unterliegen denselben Auswirkungen wie Personen mit höherem *Geistigen Widerstand*.

Erholung (Spruch)

Schulen: Heilung 2, Stärkung 3

Typus: Aura, Körper stärken, Leben

Schwierigkeit: 21

Kosten: 8V2

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer und bis zu drei weitere beim Auslösen des Zaubers festgelegte Wesen seiner Wahl regenerieren sofort 15 Punkte erlittenen *Betäubungsschaden*.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +1V1): Es können insgesamt 30 Punkte *Betäubungsschaden* regeneriert werden.

Erschütterungssinn (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 3, Fels 2

Typus: Wahrnehmung, Wildnis

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 11 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer entwickelt ein Gefühl für Erschütterungen. Wenn sich ihm jemand nähert oder auf andere Weise Erschütterungen hervorgerufen werden, erhält er einen Bonus in Höhe von 4 Punkten auf alle *Wahrnehmung*-Proben, um dies zu bemerken.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K2V2): Der Zauberer kann außerdem als *sofortige Reaktion* von 3 Ticks Dauer eine *Wahrnehmung*-Probe gegen 30 ablegen, um festzustellen, ob und wo sich in diesem Moment im Umkreis von 20 m Wesen mit einer GK von mindestens 2 bewegen und um wie viele Wesen es sich handelt.

Explosiver Pfeil (Spruch)

Schulen: Feuer 5, Kampf 4

Typus: Explosion, Pfeil

Schwierigkeit: 24

Kosten: 13V4

Zauberdauer: 7 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Ein mit diesem Zauber verzaubertes Geschoss löst bei Aufschlag eine kleine Explosion aus. Diese verursacht bei allen Wesen im Umkreis von 5 m um den Einschlagsort 1W6+6 Punkte *Feuerschaden*. Der Zauber endet automatisch nach dem Auftreffen oder nachdem die *Wirkungsdauer* verstrichen ist. Der Zauber unterliegt während des Abschussvorgangs nicht der Regel zur maximalen *Wirkungsweite* kanalisierten Zauber. Dieser Zauber kann nicht mit anderen Zaubern kombiniert werden, die ebenfalls den Typus *Pfeil* aufweisen.

Wirkungsdauer: 90 Ticks

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +3V3): Der Schaden erhöht sich auf 2W6+6 Punkte.

Falsche Identität (Ritus)

Schulen: Beherrschung 5
Typus: Gedächtnis, Mental
Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten: 20V5
Zauberdauer: 30 Minuten
Reichweite: Berührung

Wirkung: Das Ziel glaubt, es sei eine völlig andere Person, und verhält sich so, wie die Person seiner Meinung nach agieren würde. Hierbei kann sowohl eine konkrete, dem Verzauberten bekannte Person gewählt werden, als auch eine grobe Personenbeschreibung („eine Stadtwache“, „ein betrunkener Bettler“). Nach Ende des Zauberers erinnert sich das Ziel nicht daran, verzaubert worden zu sein oder was es in seiner falschen Identität getan hat.

Wirkungsdauer: 6 Stunden

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +5V5): Das Ziel erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten, um andere von seiner Identität zu überzeugen.

Fauliger Wind (Spruch)

Schulen: Illusion 3, Wind 2
Typus: Geruch, Herbeirufung, Schwächung
Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 8 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Vom Zauberer geht eine Wolke fauligen Geruchs in alle Richtungen aus. Jedes Wesen im *Wirkungsbereich* außer dem Zauberer muss eine *Zähigkeit*-Probe gegen 25 ablegen, um nicht den Zustand *Benommen 1* zu erleiden.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Wirkungsbereich: 5 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 2 EG (Kosten +K2V2): Der Zauberer kann bis zu drei Wesen seiner Wahl von der Zauberkraft ausnehmen.

Faust der Zerstörung (Spruch)

Schulen: Fels 1, Kampf 2

Typus: Hand, Objekt

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 6 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Eine mit diesem Zauber verzauberte Hand ist besonders zerstörerisch gegen unbelebte Objekte und Wesen mit dem Merkmal und/oder Typus *Konstrukt*. Gegen diese verlieren seine unbewaffneten Angriffe ihr Merkmal *Stumpf* und ihr Schaden erhöht sich um 4 Punkte. Die *Härte* der unbewaffneten Angriffe des Zauberers gilt gegen entsprechende Ziele als 7.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Gegen unbelebte Objekte und Konstrukte erhalten unbewaffnete Angriffe des Zauberers das Merkmal *Wuchtig*.

Faust des Lichts (Spruch)

Schulen: Licht 1

Typus: Hand, Leuchten

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Die Fäuste des Zauberers strahlen auf Wunsch in hellem Licht, wodurch sie die *Lichtverhältnisse* im Umkreis von 30 m um 3 Stufen verbessern. Außerdem richten seine unbewaffneten Angriffe gegen Wesen der Typen *Untoter*, *Schattenwesen* und *Wesen der Finsternis* echten *Lichtschaden* an, der außerdem um einen Punkt erhöht wird. Dieser Zauber ist nicht mit anderen Zaubern des Typus *Hand* kombinierbar.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Der Schaden gegen entsprechende Wesen wird um insgesamt 3 Punkte erhöht.

Feenwesen schwächen (Spruch)

Schulen: Bann 1

Typus: Feenwesen, Schwächung

Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 4 Ticks

Reichweite: 10 m

Wirkung: Ein Wesen des Typus *Feenwesen* erhält einen Malus in Höhe von 4 Punkten auf alle Proben.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Der Malus erhöht sich auf 6 Punkte.

Felsfesseln (Spruch)

Schulen: Fels 3

Typus: Elementarkontrolle, Herbeirufung

Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels

Kosten: K12V3

Zauberdauer: 5 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Es schießen Gestein und Fels aus dem Boden, die ein Ziel in Reichweite umklammern. Dieses zählt dadurch als *ringend*. Die Fesseln haben eine Härte von 5 und eine Haltbarkeit von 10. Die Schwierigkeit zum *Befreien aus der Umklammerung* beträgt 15 plus die *Fertigkeitspunkte* des Zauberers in *Felsmagie*.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K3V3): Die Härte der Fesseln steigt auf 7. Die Haltbarkeit steigt auf 15 + die *Fertigkeitspunkte* des Zauberers in *Felsmagie*. Zusätzlich erhält das Ziel auf seine *Verteidigung* sowie auf alle weiteren Proben einen Malus in Höhe von 2 Punkten.

Felsstachel (Spruch)

Schulen: Fels 3, Kampf 3

Typus: Schaden

Schwierigkeit: Verteidigung des Ziels

Kosten: 7V2

Zauberdauer: 10 Ticks

Reichweite: 10m

Wirkung: Eine Steinsäule spießt das Ziel auf. Es erleidet 3W6+2 *Felschaden* mit den Waffenmerkmalen *Kritisch 2* und *Scharf 3*.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Schaden, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +2V2): Zudem bedarf es einer gelungenen *Akrobatik*- oder *Athletik*-Probe gegen 15 plus die *Fertigkeitspunkte* des Zauberers in der verwendeten Magieschule, um nicht vom Aufprall umgeworfen zu werden und als *liegend* zu gelten.

Fernbotschaft (Ritus)

Schulen: Erkenntnis 5

Typus: Botschaft

Schwierigkeit: 30

Kosten: 20V5

Zauberdauer: 4 Minuten

Reichweite: 250 km

Wirkung: Der Zauberer übermittelt einem Ziel eine gedankliche Botschaft von maximal 200 Worten. Das Ziel muss ihm namentlich bekannt sein, er muss es aber noch nicht getroffen haben. Das Ziel hört die Botschaft in der Stimme des Zauberers.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +5V5): Es kann auch ein nicht namentlich bekanntes Ziel gewählt werden, das jedoch ausreichend eingeschränkt werden muss (etwa „der nächste Priester, der den Zauber *Wiederherstellung* beherrscht“ oder „die Person, die mein Tagebuch gestohlen hat“).

Feuerfesseln (Spruch)

Schulen: Feuer 2

Typus: Elementarkontrolle, Herbeirufung

Schwierigkeit: Verteidigung des Ziels

Kosten: 8V2

Zauberdauer: 5 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Es schießen feurige Fesseln aus dem Boden, die ein Ziel in Reichweite umklammern. Dieses zählt dadurch als *ringend*. Die Fesseln haben eine Härte von 3 und eine Haltbarkeit von 6. Die Schwierigkeit zum *Befreien aus der Umklammerung* beträgt 10 plus die *Fertigkeitspunkte* des Zauberers in *Feuermagie*. Ein mit diesem Zauber belegtes Ziel erhält, solange es gefesselt ist, den Zustand *Brennend 1*.

Wirkungsdauer: 45 Ticks

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +2V2): Die Schwierigkeit zum *Befreien aus der Umklammerung* erhöht sich um 5 Punkte.

Feuerfest (Spruch)

Schulen: Feuer 4, Schutz 5
Typus: Elementarkontrolle, Schutzfeld
Schwierigkeit: 27
Kosten: 16V4
Zauberdauer: 9 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer ist immun gegen jeglichen *Feuerschaden* sowie aus *Hitzestufen* resultierendem Schaden.
Wirkungsdauer: 60 Ticks
Wirkungsbereich: 3 m
Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +2V2): Auch die Ausrüstung des Zauberers bis hin zu einer kombinierten *Last* von 14 Punkten ist immun.

Feuerregen (Spruch)

Schulen: Feuer 4
Typus: Herbeirufung, Schaden
Schwierigkeit: 27
Kosten: K16V4
Zauberdauer: 11 Ticks
Reichweite: 25 m
Wirkung: Der Zauberer erschafft eine 2 m hohe wirbelnde Wolke aus Flammen, die sich in 3 m Höhe über dem gesamten *Wirkungsbereich* bewegt. Aus dieser kann er mittels einer *sofortigen Aktion* von 5 Ticks Dauer feurigen Regen auf im *Wirkungsbereich* befindliche Ziele herabprasseln lassen. Als Fertigkeitswert dieses *Angriffs* gegen die *Verteidigung* des Ziels gilt der Fertigkeitswert des Zauberers in *Feuermagie*. Im Falle eines Erfolgs richten die Flammen 2W6+5 Punkte *Feuerschaden* an. Während der Zauberer den Feuerregen kontrolliert, kann er keine anderen Aktionen ausführen. Er kann mit dem Zauber maximal so viele *Angriffe* ausführen, wie er *Fertigkeitspunkte* in *Feuermagie* besitzt. Ist diese Maximalzahl erreicht, endet der Zauber automatisch. Die *Lichtverhältnisse* im Bereich unter der Wolke steigen um eine Stufe.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Wirkungsbereich: 5 m
Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 2 EG (Kosten +K4V4): Fliegende Wesen, die sich innerhalb der Flammenwolke aufhalten oder durch diese hindurch bewegen, erhalten außerdem einmalig den Zustand *Brennend* 2. Die *Lichtverhältnisse* unter der Wolke steigen sogar um 2 Stufen.

Finsternis abschütteln (Spruch)

Schulen: Licht 2
Typus: Segen, Zauber brechen
Schwierigkeit: 21
Kosten: 8V2
Zauberdauer: 3 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer kann einen beliebigen Zustand, Zauber oder Gift, die bei ihm durch ein Wesen des Typus *Wesen der Finsternis* oder *Schattenwesen* verursacht wurde, ab-

schütteln. Dies funktioniert nicht, wenn der entsprechende Zustand mit dem Zustand *Siechtum* verknüpft ist.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +2V2): Der Zauberer erhält außerdem für 30 Ticks einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf seine *Widerstände* gegen entsprechende Wesen.

Fluch der Erschöpfung (Spruch)

Schulen: Schicksal 1, Stärkung 2
Typus: Fluch, Schwächung
Schwierigkeit: Körperl. Widerstand des Ziels
Kosten: 4V1
Zauberdauer: 2 Ticks
Reichweite: Berührung

Wirkung: Jedes Mal, wenn das Ziel während der Wirkungsdauer eine *Aktion* von mindestens 10 Ticks Dauer, einen *Kraftakt* oder eine andere nach Spielleiterentscheid anstrengende Handlung vornimmt, erhält es eine Stufe des Zustands *Erschöpft* (bis zu einem Maximum von 3 Stufen aus diesem Zauber).

Wirkungsdauer: 3 Stunden

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +1V1): Das Maximum der Stufen des Zustands aus diesem Zauber erhöht sich auf 5.

Fluch der Schwäche (Spruch)

Schulen: Stärkung 2, Tod 1
Typus: Fluch, Schwächung
Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 8 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Der Zauberer verflucht sein Ziel so, dass es während der Wirkungsdauer den Zustand *Erschöpft* 2 erhält.
Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Das Ziel erhält den Zustand *Erschöpft* 4.

Fluch des Alters (Spruch)

Schulen: Schicksal 3, Tod 3
Typus: Alter, Fluch, Schwächung
Schwierigkeit: Körperl. Widerstand des Ziels
Kosten: 12V3
Zauberdauer: 8 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Das Ziel wird von Alterserscheinungen geplagt, wodurch alle Proben, in die *Bewegung* und/oder *Stärke* eingehen, einen Malus in Höhe von 4 Punkten erhalten.
Wirkungsdauer: 8 Stunden

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +3V3): Der Malus erhöht sich auf 6 Punkte.

Fluch des Zweifels (Spruch)

Schulen: Schicksal 1
Typus: Fluch
Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten: 4V1
Zauberdauer: 6 Ticks
Reichweite: 5 m

Wirkung: Das Ziel, bei dem es sich um einen Priester handeln muss, erhält den Zustand *Glaubenskrise* 1. Jedes Ziel kann von diesem Zauber nur einmal gleichzeitig betroffen sein.
Wirkungsdauer: 6 Stunden

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +1V1): Das Ziel erhält den Zustand *Glaubenskrise* 2.

Flüsternder Schatten (Spruch)

Schulen: Schatten 3
Typus: Botschaft
Schwierigkeit: 24
Kosten: 12V3
Zauberdauer: 15 Ticks
Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer löst seinen Schatten von sich selbst und schickt ihn los, um an einen Ort, der ihm bekannt sein muss, eine gesprochene Botschaft von bis zu 20 Sekunden Länge zu überbringen. Am Ziel angekommen gibt er die Botschaft zischend geflüstert wieder. Anschließend kehrt der Schatten auf magischem Weg zu seinem Besitzer zurück. Innerhalb eines Tages kann der Schatten bis zu 100 km zurücklegen.
Wirkungsdauer: 1 Tag

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +2V2): Der Schatten überbringt die Botschaft nicht nur an einen Ort, sondern dort sogar einer bestimmten, dem Zauberer bekannten Person. Außerdem kann er eine Antwort der Person, die ebenfalls nicht mehr als 20 Sekunden Länge haben darf, überbringen

Flug stören (Spruch)

Schulen: Bewegung 3, Fels 2, Wind 2
Typus: Elementarkontrolle, Schwächung, Telekinese
Schwierigkeit: Körperl. Widerstand des Ziels
Kosten: 8V2
Zauberdauer: 3 Ticks
Reichweite: 20 m

Wirkung: Das Ziel wird für die Wirkungsdauer des Zaubers daran gehindert zu fliegen. Sollte es sich bereits in der Luft befinden, landet es mit seiner normalen *Geschwindigkeit* an der Stelle, über der es zum Zeitpunkt des Auslösens des Zaubers flog, erleidet dabei aber keinen *Fallschaden*.
Wirkungsdauer: 60 Ticks

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +2V2): Das Ziel erleidet *Fallschaden* der Stufe 1, sofern es sich mindestens in 1 m Höhe befand.

Fremdverwandlung (Spruch)

Schulen: Verwandlung 2

Typus: Gestalt

Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels

Kosten: 8V2

Zauberdauer: 5 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Ein Wesen bis maximal *Größenklasse* 7 wird in ein beliebiges Wesen des Typus *Tier* mit einer *Größenklasse* zwischen 2 und 4 verwandelt (kein Unterwasserwesen). Sobald dem Ziel von irgendeinem anderen Wesen Schaden zugefügt wird, bricht der Zauber ab.

Wirkungsduer: 10 Ticks

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsduer
- 2 EG (Kosten +2V2): Das Ziel erhält außerdem einen Malus in Höhe von 3 Punkten auf alle Proben in der fremden Gestalt.

Funkenregen (Spruch)

Schulen: Illusion 2, Licht 1

Typus: Leuchten, Schwächung

Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 2 Ticks

Reichweite: 10 m

Wirkung: Das Ziel des Zaubers wird von einem Regen stiebender, heller Funken umgeben. Proben, um es zu entdecken, erhalten einen Bonus in Höhe von 3 Punkten. Gleichzeitig ist das Ziel derart abgelenkt, dass es einen Malus in Höhe von 2 Punkten auf alle *Wahrnehmung*-Proben sowie *Angriffe* erhält.

Wirkungsduer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Der Bonus auf Proben zum Entdecken erhöht sich auf 5 Punkte.

Gedankenbild (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 1

Typus: Botschaft, Gedanken

Schwierigkeit: 18

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 7 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Der Zauberer übermittelt einem freiwilligen Ziel während der Wirkungsduer des Zaubers seine Gedanken. Auf diese Weise kann er in kurzer Zeit auch komplexe Sachverhalte teilen oder Bilder übermitteln. Dieser Zauber benötigt weder *Formel* noch *Geste*.

Wirkungsduer: 15 Sekunden

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsduer
- 1 EG (Kosten +1V1): Der Zauber ist auch gegen unfreiwillige Ziele nutzbar. Die Schwierigkeit ist in einem solchen Fall der *Geistige Widerstand* des Ziels.

Gefährliche Flammen (Ritus)

Schulen: Feuer 2, Illusion 1, Licht 2

Typus: Elementarkontrolle, Leuchten, Trugbild

Schwierigkeit: 18

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 4 Minuten

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Eine natürliche *Lichtquelle* wirkt furchteinflößend auf alle Tiere. Wesen des Typus *Tier*, die nicht auch den Typus *Monster* besitzen, müssen eine *Entschlossenheit*-Probe gegen 15 plus die Modifikation der *Lichtstufe* durch ebenjene *Lichtquelle* ablegen, um sich in die Reichweite der *Lichtquelle* zu begeben (um eine Fackel, die innerhalb von 10 m Reichweite die *Lichtverhältnisse* um 3 Stufen verändert, zu nähern, müsste ein Tier also eine Probe gegen 18 ablegen, um sich auf mehr als 10 m zu nähern). Mit der Ressource *Kreatur* erworbene Tiere erhalten einen Bonus in Höhe ihrer doppelten *Kreaturenstufe* auf die *Entschlossenheit*-Probe.

Wirkungsduer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Die Schwierigkeit der Probe erhöht sich um die doppelte Modifikation der *Lichtverhältnisse*, statt nur um die einfache.

Gegenstand erhitzen (Spruch)

Schulen: Feuer 1

Typus: Objekt

Schwierigkeit: 18

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 4 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Ein Gegenstand bis *Last* 4 wird glühend heiß. Sollte eine Person den Gegenstand in der Hand halten oder ihn innerhalb von 30 Ticks nach Wirken des Zaubers aufnehmen wollen, muss sie ihn sofort fallenlassen oder 1W6 Punkte *Feuerschaden* in Kauf nehmen. Sollte es nicht möglich sein, den Gegenstand fallenzulassen, erleidet die Person zwar den genannten Schaden, anschließend erfolgen für sie aber keine negativen Konsequenzen mehr.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +1V1): Selbst wenn der Gegenstand sofort fallengelassen wird, erleidet der entsprechende Träger einen Punkt *Feuerschaden*. Wenn der Gegenstand festgehalten wird, steigt der erlittene Schaden hingegen um 2 Punkte *Feuerschaden*.

Gegenstand fixieren (Spruch)

Schulen: Bewegung 2, Fels 2

Typus: Objekt, Telekinese

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 4 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Ein mit diesem Zauber verzaußerter Gegenstand kann von der festen Oberfläche, auf der er sich befindet, kaum fortbewegt werden. Um ihn zu bewegen, ist ein *Kraftakt* gegen Schwierigkeit 20 plus der *Fertigkeitspunkte* des Zauberers in der Magieschule, mit der der Spruch gewirkt wurde, erforderlich.

Wirkungsduer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Die Schwierigkeit, um den Gegenstand zu bewegen, beträgt 30 zuzüglich der *Fertigkeitspunkte* des Zauberers.

Gegenwind (Spruch)

Schulen: Wind 3

Typus: Elementarkontrolle

Schwierigkeit: 24

Kosten: K12V3

Zauberdauer: 2 Ticks

Reichweite: 10 m

Wirkung: Es geht ein stetiger und starker Wind vom Zauberer hin zum Ziel aus. Jeder *Fernkampfangriff* des Ziels auf den Zauberer erhält einen stark negativen Umstand. Jede Bewegung des Ziels oder von Personen zwischen dem Zauberer und dem Ziel in Richtung des Zauberers muss mit einer um 2 Punkte reduzierten Geschwindigkeit ausgeführt werden.

Wirkungsduer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K3V3): Jeder nicht gegen den Zauberer gerichtete *Fernkampfangriff* des Ziels erleidet einen leicht negativen Umstand. *Fernkampfangriffe* des Zauberers gegen das Ziel erhalten außerdem einen leicht positiven Umstand.

Gehärtete Haut (Spruch)

Schulen: Fels 1, Schutz 2

Typus: Haut, Körper stärken, Rüstung

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 3 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Die Haut des Zauberers wird härter, wodurch er einen Bonus in Höhe von einem Punkt auf seine *Verteidigung* erhält. Außerdem kann er jegliche Schadensquellen ignorieren, die nach Abzug aller Reduktionen nur einen Punkt Schaden anrichten. Hierdurch ist er etwa gegen Dornengestrüpp, Insektenstiche und ähnliches weitgehend geschützt.

Wirkungsduer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Der Zauber ist mit anderen Zaubern des Typus *Haut* kombinierbar, selbst wenn dies eigentlich nicht möglich wäre.

Geheimbotschaft (Ritus)

Schulen: Erkenntnis 2

Typus: Botschaft, Verständigung

Schwierigkeit: 21

Kosten: 8V2

Zauberdauer: 3 Minuten

Reichweite: Berührung

Wirkung: Der Zauberer versteckt in einem auf einem einzelnen Medium (einer Seite Papier, einem Stück Rinde, einer Steintafel, etc.) geschriebenen Text eine Botschaft, die nur von maximal so vielen Zielen beim Lesen des Textes verstanden wird, wie der *Verstand* des Zauberers beträgt. Die ausgewählten Ziele müssen dem Zauberer persönlich bekannt sein und beim Zaubervorgang festgelegt werden. Die Botschaft kann nur so lang sein wie der ursprüngliche Text.

Wirkungsdauer: 1 Woche

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus, Wirkungsdauer 2 EG (Kosten +2V2): Der Zauberer legt ein Schlüsselwort fest, mit dem jede Person, die dieses beim Lesen des Textes ausspricht, die versteckte Botschaft erhalten kann.

Geimsprache (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 3, Illusion 2

Typus: Geräusch, Verständigung

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 6 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer und bis zu zwei weitere freiwillige Ziele können während der Wirkungsdauer ein Kauderwelsch sprechen, dass für niemanden außer ihnen selbst zu verstehen ist.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Es können bis zu fünf Ziele benannt werden.

Geisterfluch (Spruch)

Schulen: Tod 2

Typus: Einstellung, Fluch, Geisterwesen

Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels

Kosten: 8V2

Zauberdauer: 8 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Die *Einstellung* von Wesen des Typus *Geisterwesen* gegenüber dem Ziel ist um 2 Stufen verschlechtert.

Wirkungsdauer: 1 Woche

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +2V2): Die *Einstellung* ist um 3 Stufen verschlechtert.

Geisterfreund (Spruch)

Schulen: Beherrschung 3, Tod 2

Typus: Einstellung, Geisterwesen

Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels

Kosten: 5V1

Zauberdauer: 8 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Die Grund-Einstellung eines Wesens des Typus *Geisterwesen* wird gegenüber allem auf *neutral* gesetzt. Anschließend entwickelt sich die *Einstellung* wie üblich durch Ereignisse und Taten, die dem Wesen gefallen oder missfallen.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus
- 2 EG (Kosten +2V2): Die Grund-Einstellung wird auf *aufgeschlossen* gesetzt.

Geisterkerker (Spruch)

Schulen: Bann 5, Tod 5

Typus: Geisterwesen, Objekt, Wesen bannen

Schwierigkeit: 30

Kosten: 20V5

Zauberdauer: 12 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer kann ein Wesen des Typus *Geisterwesen* in einen Gegenstand mit mindestens Last 2 und maximal Härte 4 bannen, wenn dem Wesen eine *Entschlossenheit*-Probe gegen 25 misslingt. Wenn der Gegenstand *demoliert* wird, kommt das Wesen vor Ablauf der Wirkungsdauer wieder frei und der Zauber endet. Solange das Wesen in den Gegenstand gebannt ist, kann es seine Umgebung zwar noch wahrnehmen, aber nicht mit ihr interagieren und auch nicht in die Geisterwelt zurückkehren.

Wirkungsdauer: 1 Monat

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +5V5): Die Schwierigkeit der *Entschlossenheit*-Probe erhöht sich auf 35.

Geisterpfad (Ritus)

Schulen: Tod 3

Typus: Anderswelt, Nekromantie

Schwierigkeit: 24

Kosten: K12V3

Zauberdauer: 10 Minuten

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer kann seinen Geist von seinem Körper trennen und die Geisterwelt betreten. Sein Leib fällt währenddessen in eine Trance. Endet der Zauber, kehrt der Geist auf der Stelle zurück. Innerhalb der Geisterwelt kann sich der Geist des Zauberers nicht weiter als 10 m von seinem Eintrittsort entfernen.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus
- 1 EG (Kosten +K3V3): Der Geist des Zauberers kann sich bis zu 50 m von seinem Eintrittsort entfernen.

Geisterpfeile (Spruch)

Schulen: Kampf 1

Typus: Herbeirufung, Pfeil, Waffe

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 2 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer erschafft zehn durchscheinende Pfeile und/oder Bolzen für eine beliebige Schusswaffe. Dabei handelt es sich um Projekte mit gewöhnlichen Werten, es können keine Brandpfeile oder ähnliches erschaffen werden.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Der Schaden der Geschosse erhöht sich um einen Punkt. Diese Verstärkung wirkt nicht, wenn dieser Zauber mit Zaubern kombiniert wird, die die Typen *Schaden* und/oder *Waffe* aufweisen.

Geisterschild (Spruch)

Schulen: Schutz 3, Tod 2

Typus: Geisterwesen, Schild

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 8 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Wesen des Typus *Geisterwesen* können den Zauberer nur berühren oder *Angriffe* gegen ihn ausführen, wenn ihnen eine Probe auf *Entschlossenheit* gegen 20 gelingt. Diese Probe kann alle 60 Ticks neu ausgeführt werden.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Die Schwierigkeit der Probe erhöht sich auf 25.

Geisterwaffe (Spruch)

Schulen: Kampf 2

Typus: Herbeirufung, Waffe

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 4 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer erschafft eine durchscheinende Waffe mit der Gestalt und den Grundwerten einer beliebigen profanen Nahkampfwaffe.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Es kann auch eine Fernkampfwaffe (samt 20 entsprechender gewöhnlicher Projekte) erschaffen werden.

Geist über Körper (Spruch)

Schulen: Beherrschung 3, Heilung 3

Typus: Moral

Schwierigkeit: 24

Kosten: K12V3

Zauberdauer: 6 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Der Zauberer ermöglicht einem freiwilligen Ziel, ein körperliches Gebrechen während der Dauer des Zaubers zu ignorieren. Hierfür kann exakt einer der folgenden Zustände gewählt werden, wobei gegebenenfalls bis zu 3 Stufen ignoriert werden können: *Benommen*, *Erschöpft*, *Lahm*, *Verwundet*.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K3V3): Es können bis zu 3 Stufen der genannten Zustände ignoriert werden, wobei diese Stufen nach Ermessen des Zauberers auf die jeweiligen Zustände aufgeteilt werden können (*Lahm* wird dabei behandelt, als hätte der Zustand eine Stufe).

Genesung unterstützen (Ritus)

Schulen: Heilung 1, Stärkung 2

Typus: Krankheit, Regeneration

Schwierigkeit: 18

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 3 Minuten

Reichweite: Berührung

Wirkung: Das Ziel, bei dem es sich um das Opfer einer Krankheit bis einschließlich Grad 4 handeln kann, darf auf der Stelle eine *Zähigkeit*-Probe zum Auskurieren ablegen, unabhängig davon, ob bereits das *Intervall* verstrichen ist. Durch diese Probe außer der Reihe kann sich die Phase der Krankheit nie verschlimmern. Der Zauber kann auf jedes Ziel nur einmal pro Tag angewendet werden.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +1V1): Das Ziel erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf seine *Zähigkeit*-Probe.

Geruch neutralisieren (Spruch)

Schulen: Bann 2, Illusion 1, Wind 2

Typus: Geruch

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 6 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer neutralisiert sämtliche Gerüche im *Wirkungsbereich* und hebt etwaige andere Zauber des Typus *Geruch* auf. Wesen, die sich vor allem auf ihre Nase verlassen, erhalten auf passende Proben etwa zur Orientierung oder um ein anderes Wesen zu finden einen Malus in Höhe von 6 Punkten. Wo Gerüche für positive oder negative *Umstände* sorgen (etwa aufgrund von Parfüm oder großem Gestank), können diese Umstände ignoriert werden.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Wirkungsbereich: 10 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +K1V1): Der Malus für entsprechende Wesen erhöht sich auf 9 Punkte.

Geschärfte Klinge (Spruch)

Schulen: Fels 1, Kampf 2

Typus: Objekt, Waffe

Schwierigkeit: 21

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 6 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Der Zauber verleiht einer Nahkampfwaffe einen Bonus in Höhe von einem Punkt *Schaden* sowie das Merkmal *Scharf 2* (falls schon vorhanden, steigt es um einen Punkt bis zu einem Maximum

von *Scharf 3* bei Waffen mit W6 als Schadenswürfel bzw. *Scharf 5* bei Waffen mit W10 als Schadenswürfel).

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Die Waffe erhält zudem das Waffenmerkmal *Exakt 1*. Sollte sie dieses Merkmal schon besitzen, erhöht es sich um zwei Stufen.

Geschlechtswechsel (Spruch)

Schulen: Verwandlung 1

Typus: Impersonation

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 12 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauber wechselt unter Beibehaltung seiner Rasse sein Geschlecht. Dabei sieht er in seiner neuen Form seiner alten Form durchaus ähnlich, jedoch angepasst an das neue Geschlecht.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Der Zauberer sieht sich in seiner umgewandelten Form nicht mehr selbst ähnlich.

Geschnappt (Spruch)

Schulen: Bewegung 2

Typus: Objekt, Telekinese

Schwierigkeit: 21

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 4 Ticks

Reichweite: 5m

Wirkung: Der Zauberer kann einen Gegenstand bis Last 2, der nicht von einer anderen Person kontrolliert (gehalten oder am Körper getragen) wird, in seine Hand springen lassen. Der Gegenstand bewegt sich mit einer *Geschwindigkeit* von 15 auf den Zauberer zu und wird dabei von Hindernissen aufgehalten. Der Zauberer muss keine Probe würfeln, um den Gegenstand zu schnappen, sehr wohl aber eine Hand frei haben.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +2V2): Es können auch von anderen Personen kontrollierte Gegenstände betroffen werden. Um zu verhindern, dass der Gegenstand entrissen wird, kann der Betroffene eine Probe auf *Athletik* oder *Fingerfertigkeit* gegen 15 + die *Fertigkeitspunkte* des Zauberers in *Bewegungsmagie* ablegen.

Gesteinswelle (Spruch)

Schulen: Bewegung 5, Fels 4

Typus: Elementarkontrolle

Schwierigkeit: 27

Kosten: 16V4

Zauberdauer: 11 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Boden unter den Füßen des Zauberers hebt sich an und trägt ihn bis zu 50 m weit zu einem von ihm gewünschten

Zielort. Die steinerne Welle legt dabei alle 5 Ticks 10 m zurück und kann sich nur in eine Richtung bewegen, ist jedoch in der Lage, einen Höhenunterschied von bis zu 5 m zu überwinden. Der Zauberer provoziert keine *Gelegenheitsangriffe*, während er durch die Welle bewegt wird, und ist in der Lage, andere Aktionen auszuführen, die keine Bewegungshandlungen sind. Wesen und kleinere Möbel o. ä. werden durch die Gesteinswelle gegebenenfalls sanft 1 m beiseitegeschoben.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +4V4): Die Welle bietet genug Platz, um neben dem Zauberer noch drei weitere freiwillige Personen mitzuführen.

Giftimmunität (Spruch)

Schulen: Heilung 4, Natur 5, Schutz 5

Typus: Gift, Körper stärken

Schwierigkeit: 27

Kosten: K16V4

Zauberdauer: 8 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Das Ziel ist immun gegen Gifte bis maximal Grad 4. Bereits bestehende Vergiftungen werden hierdurch nicht beeinflusst.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K4V4): Die Immunität betrifft auch Gifte des Grades 5.

Gift speien (Spruch)

Schulen: Natur 3, Wasser 2

Typus: Gift

Schwierigkeit: Verteidigung des Ziels

Kosten: 6V2

Zauberdauer: 4 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Der Zauberer speit ein Gift auf das Ziel. Dabei handelt es sich um das Gift *Nagaspiegel* (Kontakt 3 / Erschöpft (max. 3), Verwundet (max. 1) / 1 Stunde).

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +1V1): Die Stufe des Giftes wird um 2 erhöht.

Gift verdünnen (Spruch)

Schulen: Heilung 1, Wasser 2

Typus: Gift

Schwierigkeit: 18

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Auf dem Zauberer wirkendes Gift, das in Intervallen Schaden verursacht, wird verlangsamt, sofern es Grad 3 nicht übersteigt. Die Intervalle des Giftes bzw. der daraus resultierenden Zustände werden verdreifacht (ein aus einem Gift resultierender Zustand *Blutend* richtet also nur alle 45 Ticks Schaden an, statt alle 15 Ticks).

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +1V1): Es werden Gifte bis Grad 4 verlangsamt.

Giftwolke (Spruch)

Schulen: Natur 5, Tod 5, Wind 4

Typus: Geruch, Gift

Schwierigkeit: 27

Kosten: 16V4

Zauberdauer: 13 Ticks

Reichweite: 10 m

Wirkung: Eine giftige Wolke erfüllt den *Wirkungsbereich*, die auf jeden außer dem Zauberer wie ein Gift wirkt: Einnahme 4 / Benommen (max. 3), Blutend (max. 1) / 30 Ticks. Jede Person im *Wirkungsbereich* kann nur einmalig von dem Gift betroffen werden.

Wirkungsdauer: 5 Ticks

Wirkungsbereich: 3 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +4V4): Die Dauer des Giftes erhöht sich auf 45 Ticks.

Gleiten (Spruch)

Schulen: Bewegung 2, Wind 2

Typus: Elementarkontrolle, Telekinese

Schwierigkeit: 21

Kosten: 8V2

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: 5 m

Wirkung: Der Zauberer gleitet während der Wirkungsdauer bei allen Stürzen oder Sprüngen ab 1 m Höhe mit einer selbst wählbaren *Geschwindigkeit* bis maximal 5 in eine frei wählbare Richtung, anstatt zu fallen (er kann hierdurch nicht höher steigen, als er zu Beginn des Gleitfluges gestartet ist). Hierdurch ist er während der Wirkungsdauer immun gegen *Fallschaden* und kann außerdem den Endpunkt seines Gleitfluges gemäß der gewählten Geschwindigkeit selbst bestimmen.

Wirkungsdauer: 90 Ticks

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +2V2): Der Zauberer kann mit bis zu *Geschwindigkeit* 10 gleiten.

Grabesbestie (Ritus)

Schulen: Tod 4

Typus: Nekromantie

Schwierigkeit: 27

Kosten: 16V4

Zauberdauer: 10 Minuten

Reichweite: Berührung

Wirkung: Ein totes Lebewesen wird zu einem Geschöpf des Typus *Untoter*. Je nach verwendetem Material entsprechen die Werte denen eines *Ghuls* (*Splittermord: Die Regeln* S. 272, bei relativ frischen Kadavern) oder eines *Seuchenbringers* (*Bestien & Ungeheuer* S. 123, bei stark verwesten Kadavern). Der *Verstand* beträgt jedoch in beiden Fällen 0. Der Untote gehorcht den Befehlen des Zauberers.

Wirkungsdauer: 1 Tag

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer

- 2 EG (Kosten +4V4): Die Bestie erhält 25 Erfahrungspunkte, die nach Willen des Zauberers zum Steigern der Werte der Bestie eingesetzt werden können.

Gruppenbotschaft (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 3

Typus: Botschaft

Schwierigkeit: 24

Kosten: 12V3

Zauberdauer: 5 Ticks

Reichweite: 50 m

Wirkung: Der Zauberer übermittelt bis zu VER Zielen eine gedankliche Botschaft aus maximal 25 Worten. Er muss die Ziele entweder kennen oder sehen. Die Ziele hören die Botschaft mit der Stimme des Zauberers.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +3V3): Es können maximal 50 Worte übermittelt und 10 Ziele gewählt werden.

Gruppengespräch (Ritus)

Schulen: Erkenntnis 4

Typus: Botschaft, Verständigung

Schwierigkeit: 27

Kosten: K16V4

Zauberdauer: 10 Minuten

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer stellt eine magische Verbindung zwischen sich und bis zu fünf weiteren, freiwilligen Zielen her. Während der Wirkungsdauer kann jeder der verbundenen Gefährten, sofern er sich im *Wirkungsbereich* des Zaubers befindet, als sofortige Aktion von 5 Ticks Dauer eine kurze Botschaft von maximal 15 Worten Länge an alle anderen im *Wirkungsbereich* befindlichen Gefährten senden.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Wirkungsbereich: 1 km

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 2 EG Kosten (+K4V4): Die Botschaften können auch gezielt an einzelne oder mehrere der verbundenen Gefährten gesendet werden.

Gute Miene (Spruch)

Schulen: Illusion 1

Typus: Impersonation, Trugbild

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 6 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Der Gesichtsausdruck des Abenteurers wirkt stets freundlich und interessiert, egal wie er sich wirklich fühlt und wie er schaut. Dies verleiht ihm einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf *Diplomatie-* und *Redegewandtheit*-Proben, wenn das Gegenüber reserviert oder besser eingestellt ist.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +K1V1): Der Bonus gilt auch gegen die Einstellung *ablehnend*.

Handwerkssinn (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 2, Stärkung 1

Typus: Handwerk stärken

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 9 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer erhält ein intuitives Verständnis für handwerkliche Tätigkeiten. Während der Wirkungsdauer des Zaubers kann er bei *Alchemie*, *Edelhandwerk*- und *Handwerk*-Proben oder entsprechenden Teilstücken einer erweiterten Probe 1 EG mehr ansammeln, als es ihm eigentlich möglich wäre. Damit dies gilt, muss der Zauber während der gesamten Dauer einer entsprechenden (Teil-)Probe aktiv sein.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Er kann außerdem eine weitere Teilprobe einer etwaigen erweiterten Probe ablegen, als ihm dies eigentlich erlaubt wäre.

Handwerkswissen (Ritus)

Schulen: Erkenntnis 2

Typus: Handwerk stärken, Hellsicht

Schwierigkeit: 21

Kosten: 8V2

Zauberdauer: 5 Minuten

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Die *Komplexität* zur Herstellung eines Werkstücks sinkt für die Wirkungsdauer für den Zauberer von M auf F, von F auf G oder von G auf U. Um diesen Zauber zu wirken, muss der Zauberer ein entsprechendes Werkstück schon einmal gesehen haben oder eine sehr genaue Erklärung besitzen. Dieser Zauber kann nur einmal gleichzeitig auf ein Ziel wirken.

Wirkungsdauer: 1 Woche

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +2V2): Auch eine ungenaue Erklärung reicht schon, um diesen Zauber zu nutzen.

Harter Fall (Spruch)

Schulen: Bewegung 3, Fels 2, Wind 2

Typus: Bewegung stärken, Telekinese

Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels

Kosten: 8V2

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: 10 m

Wirkung: Das nächste Mal, wenn das Ziel innerhalb der Wirkungsdauer *Fallschaden* erhalten würde, erhöht sich dieser um eine Stufe.

Wirkungsdauer: 60 Ticks

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +2V2): Der *Fallschaden* erhöht sich um 2 Stufen.

Hartes formen (Spruch)

Schulen: Verwandlung 3
Typus: Elementarkontrolle, Handwerk stärken
Schwierigkeit: 24
Kosten: 12V3
Zauberdauer: 9 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer kann unbelebte Objekte bis *Last* 8 während der Wirkungsdauer mit seinen Händen so verformen, als wären sie zähflüssiges Wachs. Nach Ende der Wirkungsdauer bleiben sie in ihrer veränderten Form. Der Zauber kann auch auf größere Strukturen angewendet werden, betrifft dann aber nur Material grob im Umfang eines Objekts, das mit ihm verändert werden kann. Hierdurch kann beispielsweise auch ein Durchgang durch eine Wand geformt werden.
Wirkungsdauer: 60 Ticks
Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +3V3): Während der Wirkungsdauer des Zaubers richten die waffenlosen *Nahkampfangriffe* des Zauberers gegen Wesen des Typus *Konstrukt* zusätzlichen Schaden in Höhe von 4 Punkten an.

Hass hervorrufen (Spruch)

Schulen: Beherrschung 2
Typus: Einstellung
Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten: 8V2
Zauberdauer: 9 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Die *Einstellung* des Ziels gegenüber einer Person oder einer Sache wird um 3 Stufen verschlechtert (bis maximal *feindlich*).
Wirkungsdauer: 30 Ticks
Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +2V2): Die *Einstellung* wird um 4 Stufen verschlechtert (bis maximal *feindlich*).

Heilsamer Regen (Spruch)

Schulen: Heilung 3, Wasser 3
Typus: Leben
Schwierigkeit: 24
Kosten: 12V3
Zauberdauer: 10 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Ein heilsamer Regen regeneriert bei jedem Wesen im *Wirkungsbereich* 6 *Lebenspunkte*.
Wirkungsbereich: 5 m
Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +1V1): Der Regen heilt insgesamt 9 *Lebenspunkte*.

Heilungsblick (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 3, Heilung 2
Typus: Gift, Hellsicht, Krankheit, Leben
Schwierigkeit: 18
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 12 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer erhält einen intuitiven Einblick in den Zustand seiner Patienten. Wenn er für einen Patienten eine *Reaktion* von 3 Ticks Dauer aufwendet, erhält er auf alle während der Wirkungsdauer des Zaubers für den Patienten durchgeführten *Heilkunde-Proben* zur Behandlung von Giften, Krankheiten oder Wunden einen Bonus in Höhe von 4 Punkten.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Der Bonus gilt auf sämtliche *Heilkunde-Proben* auf entsprechende Patienten, nicht nur in den oben genannten Anwendungsbereichen.

Heilung stören (Spruch)

Schulen: Bann 1, Heilung 2, Tod 1
Typus: Fluch, Schwächung
Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels
Kosten: 4V1
Zauberdauer: 8 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Alle *Heilkunde-Proben* und *Heilungzauber* auf das Ziel erhalten während der Wirkungsdauer einen Malus in Höhe von 3 Punkten.
Wirkungsdauer: 12 Stunden
Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +1V1): Die während einer Ruhephase geheilten Lebenspunkte werden außerdem um 3 Punkte verringert (mind. 0).

Heiß wie Lava (Spruch)

Schulen: Feuer 4
Typus: Elementarkontrolle
Schwierigkeit: 27
Kosten: 14V4
Zauberdauer: 16 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Der Boden im *Wirkungsbereich* wird so heiß wie Lava und beginnt rot zu glühen. Wer auf dem Boden steht, erhält für jede neu begonnene Handlung den Zustand *Brennend* 1. Dies gilt ebenso für jeden, der mittels einer Handlung den Bereich betritt oder überquert. Unbelebte Objekte sind von dem Zauber nicht betroffen.
Wirkungsdauer: 30 Ticks
Wirkungsbereich: 3 m
Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +4V4): Der Zauberer kann bis zu drei Wesen bestimmen, die für ihre erste Handlung im *Wirkungsbereich* vom Zustand *Brennend* ausgenommen sind.

Heldenwaffe (Spruch)

Schulen: Kampf 5, Licht 5
Typus: Herbeirufung, Waffe
Schwierigkeit: 30
Kosten: K20V5
Zauberdauer: 12 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer erschafft eine durchscheinende Waffe mit der Gestalt und den Grundwerten einer beliebigen profanen Waffe. Für diese Waffe erhält er 6 Punkte *Qualität*, die er für profane *Verbesserungen* (nicht aber für *Legendäre Kräfte*, *Materialeigenschaften* oder ähnliches) einsetzen kann. Die Waffe zählt für den Zauberer als *personalisiert*, nicht aber für andere Träger. Der Zauber kann auch auf eine bestehende Waffe gesprochen werden. Solange diese vom Zauberer selbst geführt wird, erhält auch sie (zusätzliche) *Qualität* wie oben benannt.
Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K5V5): Es können insgesamt 8 Punkte *Qualität* gemäß obiger Angaben eingesetzt werden.

Hitze kontrollieren (Ritus)

Schulen: Feuer 1
Typus: Elementarkontrolle, Handwerk stärken
Schwierigkeit: 18
Kosten: 4V1
Zauberdauer: 2 Minuten
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Ein Feuer hält konstant seine Stufe und damit auch seine Temperatur. Sollte das Feuer für passende Proben (etwa auf *Alchemie* zum Brauen eines Trankes oder auf *Handwerk* zum Bearbeiten von Metall) benutzt werden, zählt dies als *leicht positiver Umstand*.
Wirkungsdauer: 6 Stunden
Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 3 EG (Kosten +1V1): Das Feuer zählt sogar als *stark positiver Umstand*.

Höherer Feenbann (Spruch)

Schulen: Bann 5
Typus: Feenwesen, Wesen bannen
Schwierigkeit: Körperl. Widerstand des Ziels
Kosten: 20V5
Zauberdauer: 15 Ticks
Reichweite: 15 m
Wirkung: Ein Wesen des Typus *Feenwesen* wird zurück in die Feenwelt geworfen. Innerhalb dieser kann der Zauber nicht angewandt werden. Sofern sich innerhalb der Reichweite des Zaubers weitere Feenwesen mit gleichem oder niedrigerem *Körperlichen Widerstand* wie das Ziel befinden, können bis zu zwei weitere Wesen gebannt werden. Pro weiterem Wesen müssen dafür jedoch zusätzlich 4V4 Fokus aufgewendet werden.
Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +5V5): Es können gemäß obiger Bedingungen zwei weitere Wesen gebannt werden.

Holz verstärken (Spruch)

Schulen: Natur 1, Stärkung 2

Typus: Pflanzen

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 3 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Lebendes (im Umfang eines Bau- mes) oder totes Holz (bis Last 8) wird so hart wie Stahl. Die Härte wird auf 7 gesetzt, die *Haltbarkeit* steigt um 7 Punkte.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Das Holz wird sogar so hart wie Mondstahl (*Härte* 8, *Haltbarkeit* +8).

Humanoidenform (Spruch)

Schulen: Verwandlung 4

Typus: Gestalt, Impersonation, Tiere

Schwierigkeit: 27

Kosten: K16V4

Zauberdauer: 1 Minute

Reichweite: Berührung

Wirkung: Der Zauberer verwandelt ein Wesen von *Größenklasse* 1-6, das entweder einer der spielbaren Rassen angehört oder das Merkmal *Tier* aufweist, in einen Alben, Gnom, Menschen, Varg oder Zwerg. In dieser Gestalt ähnelt er seiner vorherigen Gestalt (ein Wiesel wird als Mensch also eine eher spitze Nase aufweisen und recht haargig sein; ein Mensch wird in Gnomengestalt seine Gesichtszüge grob beibehalten). Hiermit einhergehende Veränderungen der *Größenklasse* und ihre Auswirkungen auf die *Verteidigung*, *Lebenspunkte* und *Heimlichkeit* werden übernommen, nicht jedoch natürliche Stärken der Rassen. Ein in humanoide Form verwandeltes Tier verhält sich zwar etwas tierhaft und kann nicht reden (wenn es ihm nicht schon in Tiergestalt möglich war), doch außer bei eingehender Untersuchung kann nur mit einer *Wahrnehmung*-Probe gegen 15 + *Fertigkeitspunkte* des Zauberers in *Verwandlungsmagie* bemerkt werden, dass mit dem Wesen etwas nicht stimmt.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K4V4): Ein mittels dieses Zaubers verwandeltes Wesen des Typus *Tier* zeigt auch stark menschenähnliches Verhalten. Eine Probe, um seine Fremdartigkeit zu bemerken, ist erst bei eingehender Beschäftigung mit dem Wesen möglich.

Illumination (Spruch)

Schulen: Licht 2

Typus: Leuchten, Schwächung

Schwierigkeit: Verteidigung des Ziels

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 8 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Das Ziel wird von einer Lichtkul- gel getroffen, die es in einen leuchtenden Kokon hält. Dieser macht das Ziel für alle Wesen so leicht erkennbar, als wären die

Lichtverhältnisse nur zum Zwecke des Entdeckens des Wesens um 3 Stufen erhöht. Außerdem erhalten alle *Fernkampfangriffe* gegen das Ziel einen Bonus in Höhe von 2 Punkten und alle *Heimlichkeit-* oder *Schat- tenmagie*-Proben des Wesens einen Malus in Höhe von 5 Punkten. Die *Lichtverhältnis- se* werden außer für die oben genannten Zwecke nicht modifiziert.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Reichwei- te, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K2V2): Das Wesen erhält au- ßerdem den Zustand *Geblendet* 1.

Illusion enttarnen (Spruch)

Schulen: Bann 2, Erkenntnis 3

Typus: Hellsicht, Zauber brechen

Schwierigkeit: 21

Kosten: 8V2

Zauberdauer: 3 Ticks

Reichweite: 10 m

Wirkung: Der Zauberer kann einen einzelnen *Illusionszauber* bis Grad 3 enttarnen und ihn so für jeden Zuschauer als Illusion offensichtlich machen. Um diesen Zauber zu wirken, ist es nicht nötig, bereits von der Illusion zu wissen. Sollte aber auf dem gewählten Ziel keine Illusion liegen, ist es für den Zauberer nicht ersichtlich, ob der Zauber nur misslungen ist oder ob keine Illusion zum Enttarnen vorhanden war.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichwei- te, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +2V2): Die Illusion wird nicht nur enttarnt, sondern komplett gebannt.

Kampfgespür (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 4, Schicksal 3, Kampf 4

Typus: Körper stärken, Prophezeiung

Schwierigkeit: 24

Kosten: K12V3

Zauberdauer: 11 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer ahnt in einem Kampf offensive Aktionen seiner Gegner voraus. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf alle Proben zur *Aktiven Abwehr*. Außerdem kann er jederzeit eine *Aktive Abwehr* ablegen, selbst wenn er sich des *Angriffs* eigentlich nicht bewusst ist (hierdurch wird er sich des *Angriffs* trotzdem nicht zwingend bewusst).

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K3V3): Der Bonus erhöht sich auf 6 Punkte. Außerdem erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf alle *Wahrnehmung*-Proben zum Entdecken von Hinterhalten.

Kampfinspiration (Spruch)

Schulen: Kampf 3, Licht 3

Typus: Aura, Moral

Schwierigkeit: 24

Kosten: 12V3

Zauberdauer: 7 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer und bis zu drei weitere beim *Auslösen* des Zaubers festgelegte Wesen im *Wirkungsbereich* erhalten, solange sie sich im *Wirkungsbereich* aufhalten, einen Bonus in Höhe der *Ausstrahlung* des Zauberers auf alle *Nah-* und *Fernkampfangriffe*.

Wirkungsdauer: 60 Ticks

Wirkungsbereich: 5 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +3V3): Der Bonus gilt auch auf alle anderen *Angriffe*.

Kleidung verändern (Spruch)

Schulen: Illusion 1

Typus: Objekt, Trugbild

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 6 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer kann bei getragener Kleidung für Betrachter die Farbe und etwaige Muster nach Wunsch ändern. Dies kann nach Maßgabe des Spielleiters in bestimmten Situationen (etwa bei einer farbenfrohen Aufführung, beim Verstecken oder ähnlichem) als *leicht positiver Umstand* gelten oder *negative Umstände* aus unpassender Kleidung aufheben.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Auch die Art des Schnitts und Materials wirkt auf den Betrachter anders, die jeweiligen Kleidungsstücke erscheinen jedoch immer noch wie ihre normale Art (ein Hut wirkt wie ein andersartiger Hut, etc.), was gegebenenfalls in weiteren Situationen die obigen Auswirkungen ergeben kann.

Kleiner Geisterkerker (Spruch)

Schulen: Bann 3, Tod 3

Typus: Geisterwesen, Objekt, Wesen ban- nen

Schwierigkeit: 24

Kosten: 12V3

Zauberdauer: 12 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer kann ein Wesen des Typus *Geisterwesen* in einen Gegenstand mit mindestens Last 2 und maximal Härte 2 bannen, wenn dem Wesen eine *Entschlos- senheit*-Probe gegen 15 misslingt. Wenn der Gegenstand *demoliert* wird, kommt das Wesen vor Ablauf der Wirkungsdauer wieder frei und der Zauber endet. Solange das Wesen in den Gegenstand gebannt ist, kann es seine Umgebung zwar noch wahrnehmen, aber nicht mit ihr interagieren und auch nicht in die Geisterwelt zurückkehren.

Wirkungsdauer: 1 Woche

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +3V3): Die Schwierigkeit der *Entschlossenheit*-Probe erhöht sich auf 25.

Klingen aus Licht (Spruch)

Schulen: Kampf 3, Licht 2

Typus: Herbeirufung, Schaden

Schwierigkeit: 21

Kosten: 9V3

Zauberdauer: 3 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer ruft einige bunte Lichter herbei, die ihn umkreisen. Diese kann er auf Ziele im *Wirkungsbereich* schleudern, wozu eine *sofortige Aktion* von 5 Ticks Dauer benötigt wird. Er würfelt mit seinem Wert in der für den Zauber verwendeten Magieschule einen **Angriff** gegen die *Verteidigung* des Ziels und richtet im Falle eines Erfolgs 2W6+2 **Lichtschaden** an. Zudem erhalten die Getroffenen für 15 Ticks den Zustand *Geblendet* 1.

Er kann mit den Lichtern maximal dreimal angreifen. Danach endet der Zauber automatisch.

Wirkungsdauer: 120 Ticks

Wirkungsbereich: 10 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten + 3V1): Der Zauberer kann insgesamt fünfmal mit seinem Lichterschwarm angreifen, bevor der Zauber endet.

Knotenlöser (Spruch)

Schulen: Bewegung 1

Typus: Objekt, Telekinese

Schwierigkeit: 18

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 2 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Der Zauberer kann einfache Knoten sowie alle Fesseln bis Schwierigkeit 20 lösen. Dieser Zauber benötigt keine Geste.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +1V1): Es können Fesseln bis Schwierigkeit 25 gelöst werden.

Kometenschlag (Spruch)

Schulen: Fels 5, Feuer 5

Typus: Explosion, Herbeirufung, Schaden

Schwierigkeit: 30

Kosten: 18V6

Zauberdauer: 22 Ticks

Reichweite: 20 m

Wirkung: Eine feurige Felskugel fällt 15 Ticks nach Auslösen des Zaubers aus dem Himmel herab auf einen vom Zauberer bestimmten Ort innerhalb der Reichweite. Jedes Wesen und Objekt im Umkreis von 10 m um den Einschlagsort erhält 1W10+1 Punkte **Felsenschaden** und 1W10+1 Punkte **Feuerschaden** (dieser Schaden zählt als eine Quelle, **Schadensreduktion** und andere Effekte helfen also nur einmalig). Alle Wesen im *Wirkungsbereich* erhalten außerdem den Zustand *Benommen* 2.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Schaden, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +3V3): Wer mindestens einen Punkt Schaden erlitten hat, muss außerdem eine Probe auf *Akrobatik* oder *Athletik* gegen 15 plus den erlittenen Schaden ablegen, um nicht als liegend zu gelten.

Konzentration stören (Spruch)

Schulen: Bann 2

Typus: Schwächung, Zauber brechen

Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels

Kosten: 8V2

Zauberdauer: 7 Ticks

Reichweite: 10 m

Wirkung: Ein zuvor *identifizierter* kanalisierte Zauber bis maximal Grad 2, der auf dem Ziel liegt, wird beendet.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +2V2): Es sind auch entsprechende Zauber bis Grad 3 betroffen.

Leben spüren (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 1, Natur 2

Typus: Hellsicht, Wahrnehmung

Schwierigkeit: 18

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 3 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer spürt, wie viele Wesen des Typus *Tier* (Größenklasse 2 oder größer) sich im *Wirkungsbereich* des Zaubers befinden.

Wirkungsbereich: 10 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 2 EG (Kosten +1V1): Der Zauberer spürt auch die Anwesenheit von Wesen der Typen *Humanoider*, *Naturwesen* und *Monster*.

Lebenssamen (Spruch)

Schulen: Heilung 1, Schicksal 2

Typus: Leben

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Das nächste Mal, wenn das Ziel Schaden erleidet, erhält es sofort 6 Lebenspunkte zurück (bis zu seinem Maximum an Lebenspunkten). Ein Ziel kann von diesem Zauber nicht mehr als einmal gleichzeitig betroffen sein. Der Zauber endet, wenn diese Lebenspunkte geheilt werden.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Das Ziel erhält unter obigen Bedingungen insgesamt 9 Lebenspunkte zurück (ebenfalls bis zum Maximum).

Leichte Rüstung (Spruch)

Schulen: Kampf 1, Wind 2

Typus: Objekt, Rüstung

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 4 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Die *Behinderung* einer mit diesem Zauber verzauberten Rüstung sinkt um einen Punkt.

Wirkungsdauer: kanalisiert

- ### Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
 - 2 EG (Kosten +K1V1): Die *Behinderung* sinkt um einen weiteren Punkt.

Letztes Aufbäumen (Ritus)

Schulen: Heilung 4, Schicksal 5

Typus: Regeneration

Schwierigkeit: 27

Kosten: K16V4

Zauberdauer: 15 Minuten

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Erreicht oder überschreitet der Zauberer die *Gesundheitsstufe Dodge-weiht*, regeneriert er augenblicklich 3W6+5 Lebenspunkte (dies passiert vor irgendwelchen anderen Auswirkungen, wie etwa einer etwaige Bewusstlosigkeit des Zauberers, die den Zauber abbrechen würde). Nach Eintreten dieser Wirkung endet der Zauber. Jedes Ziel kann von diesem Zauber nur einmal gleichzeitig betroffen sein.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K4V4): Es wird außerdem je eine Stufe etwaiger Zustände *Benommen*, *Blutend*, *Erschöpft* oder *Verwundet* geheilt.

Lichte Schutzaura (Spruch)

Schulen: Licht 3, Schutz 4

Typus: Aura, Segen

Schwierigkeit: 24

Kosten: K12V3

Zauberdauer: 12 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer und bis zu drei weitere beim Auslösen des Zaubers festgelegte Wesen seiner Wahl werden von einem schützenden Leuchten umgeben. Sie erhalten, solange sie sich im *Wirkungsbereich* aufhalten, einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf ihre Widerstände gegen alle *Schattenzauber* sowie gegen *Angriffe* von Wesen der Typen *Untoter* und *Wesen der Finsternis*.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Wirkungsbereich: 5 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +K3V3): Der Zauberer kann insgesamt fünf Wesen bestimmen.

Lichtkontrolle (Spruch)

Schulen: Licht 4, Schatten 4

Typus: Elementarkontrolle

Schwierigkeit: 27

Kosten: K16V4

Zauberdauer: 17 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer kann um sich herum jegliches Licht beeinflussen. Er kann an jedem Ort im *Wirkungsbereich* die *Lichtverhältnisse* unabhängig voneinander um bis zu 2 Stufen nach oben oder unten ändern. Hierdurch kann er etwa die *Lichtverhältnisse* um sich herum verbessern, gleichzeitig sie aber um eine andere Person verschlechtern. Um während der Wirkung des Zaubers eine Änderung an den *Lichtverhältnissen* innerhalb des *Wirkungsbereichs* vorzunehmen, ist für jede Änderung/jeden Bereich eine *sofortige Reaktion* von 3 Ticks Dauer nötig.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Wirkungsbereich: 10 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 2 EG (Kosten +K4V4): Er kann die *Lichtverhältnisse* sogar um 3 Stufen modifizieren.

Lichtquelle stärken (Spruch)

Schulen: Feuer 1, Licht 0

Typus: Elementarkontrolle, Leuchten, Objekt

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 4 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Eine *Lichtquelle* verbessert die *Lichtverhältnisse* um 2 Stufen mehr als normal.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Die Reichweite der *Lichtquelle* verdoppelt sich außerdem.

Lichtquelle verzehren (Spruch)

Schulen: Feuer 3, Licht 3

Typus: Elementarkontrolle, Explosion, Schaden

Schwierigkeit: 24

Kosten: 10V3

Zauberdauer: 12 Ticks

Reichweite: 10 m

Wirkung: Eine natürliche *Lichtquelle* explodiert und erlischt anschließend. Alle Wesen innerhalb der halben Reichweite der *Lichtquelle* erhalten doppelt so viel Schaden, wie die Modifikation der *Lichtverhältnisse* durch ebenjene *Lichtquelle* betrug. Der Typ des Schadens hängt davon ab, ob dieser Zauber mittels *Feuermagie* (*Feuerschaden*) oder *Lichtmagie* (*Lichtschaden*) gewirkt wurde. *Schadensreduktion* wirkt gegen diesen Schaden nicht.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +2V2): Der Zauberer selbst ist von dieser Wirkung ausgenommen.

Magischer Würgegriff (Spruch)

Schulen: Bewegung 3

Typus: Schwächung, Telekinese

Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels

Kosten: 12V3

Zauberdauer: 8 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Der Zauberer kann ein Ziel telekinetisch würgen. Das Ziel erleidet während der Wirkungsdauer alle 30 Ticks *Betäubungsschaden* in Höhe der *Fertigkeitspunkte* des Zauberers in *Bewegungsmagie*.

Wirkungsdauer: 120 Ticks

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +3V3): Während der Wirkung des Zaubers zählen Zauberer und Ziel als *ringend*.

Material kopieren (Ritus)

Schulen: Verwandlung 1

Typus: Objekt

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 4 Minuten

Reichweite: Berührung

Wirkung: Der Zauberer kann einem beliebigen Objekt, das keine aus einem *Besonderen Material* stammende *Materialqualität* besitzt, die *Materialeigenschaft* eines anderen Gegenstands verleihen. Das kopierte Material darf maximal *Materialqualität* 3 haben.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Das Material darf maximal *Materialqualität* 4 haben.

Mentaler Schlag (Spruch)

Schulen: Beherrschung 2, Kampf 2

Typus: Mental

Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels

Kosten: 5V2

Zauberdauer: 9 Ticks

Reichweite: 10 m

Wirkung: Der Zauberer greift das Ziel mit einem mentalen *Angriff* an, der bei Gelingen 2W6+3 Punkte *Betäubungsschaden* anrichtet. Hiergegen gilt die *Schadensreduktion* des Ziels nicht.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Schaden, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +2V2): Das Ziel erleidet außerdem für 30 Ticks den Zustand *Benommen* 1.

Minderes Siechtum verursachen (Spruch)

Schulen: Schicksal 2, Tod 3

Typus: Fluch, Schwächung

Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels

Kosten: 8V2

Zauberdauer: 6 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Der Zauberer verbindet einen beliebigen auf dem Ziel liegenden Zustand mit dem Zustand *Siechtum* 1. Dabei darf es sich nicht um einen der Zustände *Blutend*, *Brennend* oder *Sterbend* handeln. Dieser Zauber kann auf jedes Ziel nur einmal gleichzeitig wirken.

Wirkungsdauer: 1 Woche

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +2V2): Die Stufe des beeinflussten Zustands erhöht sich um 1.

Mit Schatten verschmelzen (Spruch)

Schulen: Schatten 4

Typus: Verhüllung

Schwierigkeit: 27

Kosten: K16V4

Zauberdauer: 12 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer verschmilzt mit seinem Ausrüstung bis maximal *Last* 6 mit beliebigen Schatten (*Lichtverhältnisse Leichte Dunkelheit* oder schlechter) in seinem Blickfeld. Solange er mit dem Schatten verschmolzen ist, kann er von dort aus seine Umgebung wahrnehmen, ist jedoch nicht körperlich präsent. Er kann entsprechend weder mit seiner stofflichen Umgebung interagieren, noch können ihn andere Wesen wahrnehmen. Er vermag zischend zu flüstern, wenn er dies möchte. Außerdem kann er sich bis zu 10 m von dem Ort, an dem er mit den Schatten verschmolzen ist, fortbewegen, solange er sich kontinuierlich im Schatten aufhält (der Zauberer kann auch aus einem entsprechend entfernten Ort aus den Schatten treten, wenn der Zauber dort endet). Sobald die *Lichtverhältnisse* im kompletten Bereich, an dem er sich aufhalten kann, besser als *Leichte Dunkelheit* sind, bricht der Zauber sofort ab (wenn also der Bereich so ausgeleuchtet ist, dass keine Schatten mehr vorhanden sind).

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K3V3): Der Zauber bricht auch bei *Dämmerlicht* nicht ab.

Mondstahlhaut (Spruch)

Schulen: Fels 5, Schutz 5

Typus: Haut, Rüstung

Schwierigkeit: 30

Kosten: K20V5

Zauberdauer: 13 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Die Haut des Zauberers wird hart wie Mondstahl und schimmert entsprechend. Er erhält einen Bonus in Höhe von 6 Punkten auf seine *Verteidigung* und 5 Punkten auf seine *Schadensreduktion*. Dieser Zauber ist nicht mit anderen Zaubern kombinierbar, die ebenfalls den Typus *Haut* besitzen.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus
- 1 EG (Kosten +K5V5): Der Zauberer erhält außerdem die Rüstungsmerkmale *Standfest* und *Wattiert*, sofern er sie noch nicht besitzt.

Nebel auflösen (Spruch)**Schulen:** Wasser 1, Wind 1**Typus:** Elementarkontrolle**Schwierigkeit:** 18**Kosten:** 4V1**Zauberdauer:** 4 Ticks**Reichweite:** 5 m**Wirkung:** Sämtlicher natürlicher Nebel im Wirkungsbereich löst sich auf.**Wirkungsbereich:** 5 m**Erfolgsgrade:**

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus, Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +V1V1): Auch magischer Nebel ist von der Zauberwirkung betroffen.

Negative Umgebung (Spruch)**Schulen:** Beherrschung 4, Illusion 4**Typus:** Fluch, Trugbild**Schwierigkeit:** Geistiger Widerstand des Ziels**Kosten:** 16V4**Zauberdauer:** 13 Ticks**Reichweite:** 10 m**Wirkung:** Für das Ziel erscheint alles in seiner Umgebung im schlechtesten möglichen Licht: Freunde scheinen es hasserfüllt anzublicken, Tiere blecken blutrünstig die Zähne, Obst verrottet, das Wetter ist trist. Seine *Einstellung* gegenüber allem in seinem Blickfeld sinkt auf *ablehnend* (wenn die *Einstellung* bereits *ablehnend* oder schlechter ist, sinkt sie um 1 Stufe). Auf *Empathie*-Proben erhält das Ziel einen Malus in Höhe von 6 Punkten.**Wirkungsdauer:** 3 Stunden**Erfolgsgrade:**

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s.u.), Verzehrt Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +V4V4): Die *Einstellung* gegenüber allem im Blickfeld sinkt um 1 weitere Stufe.

Nicht zu packen (Spruch)**Schulen:** Bewegung 2, Wasser 1**Typus:** Körper stärken**Schwierigkeit:** 18**Kosten:** 4V1**Zauberdauer:** 1 Tick**Reichweite:** Zauberer**Wirkung:** Der Zauberer darf sofort und ohne Zeitaufwand eine Probe ablegen, um sich aus einer *Umklammerung zu befreien*. Er erhält einen Bonus in Höhe von 5 Punkten auf diese Probe. Das Fokussieren der Magie dieses Zaubers provoziert keine *Gelegenheitsangriffe*.**Erfolgsgrade:**

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus
- 2 EG (Kosten +V1V1): Der Bonus steigt auf 10 Punkte.

Objektexplosion (Spruch)**Schulen:** Kampf 2**Typus:** Explosion, Objekt**Schwierigkeit:** 21**Kosten:** 8V2**Zauberdauer:** 15 Ticks**Reichweite:** 5 m**Wirkung:** Ein unbelebtes Objekt mit mindestens *Last* 5 erleidet 25 Schadenspunkte. Bis zu fünf weitere unbelebte Objekte mit mindestens *Last* 3 nach Wunsch des Zauberers in 5 m Umkreis um das Ziel erleiden außerdem 5 Schadenspunkte.**Erfolgsgrade:**

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Schaden, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus
- 2 EG (Kosten +V2V2): Bis zu zehn weitere Objekte können vom Zauberer bestimmt werden.

Objekt schützen (Spruch)**Schulen:** Schutz 1**Typus:** Objekt**Schwierigkeit:** 18**Kosten:** 4V1**Zauberdauer:** 1 Tick**Reichweite:** 5 m**Wirkung:** Ein mit diesem Zauber verzaubertes Objekt bis *Last* 6 ist resistent gegen schädliche Magie und profane Zerstörung. Alle schädlichen Zauber des Typus *Objekt*, die auf dieses Objekt gewirkt werden, erhalten einen Malus in Höhe von 10 Punkten. Außerdem erhöht sich die Härte um 3.**Wirkungsdauer:** 3 Stunden**Erfolgsgrade:**

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +V1V1): Es können auch Objekte bis *Last* 8 betroffen werden.

Objekt verändern (Ritus)**Schulen:** Verwandlung 2**Typus:** Objekt**Schwierigkeit:** 21**Kosten:** K8V2**Zauberdauer:** 2 Minuten**Reichweite:** Berührung**Wirkung:** Ein mit diesem Zauber verzaubertes Objekt kann in ein anderes Objekt bis zu exakt gleicher *Last* verändert werden, das größtenteils aus demselben Material bestehen muss. In verwandelter Form besitzt das Objekt keinerlei *Gegenstandsqualität* oder sonstige besonderen Kräfte.**Wirkungsdauer:** kanalisiert**Erfolgsgrade:**

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Wenn das Objekt in originaler Form *Gegenstandsqualität* oder *Reliktstufen* besaß, kann auch das verwandelte Objekt so viel *Gegenstandsqualität* besitzen (bis zu einem Maximum von 4; diese kann vom Zauberer nach seinem Ermessen für profane Verbesserungen eingesetzt werden).

Objektverhüllung (Spruch)**Schulen:** Illusion 2, Schatten 1**Typus:** Objekt, Verhüllung**Schwierigkeit:** 18**Kosten:** K4V1**Zauberdauer:** 1 Tick**Reichweite:** Berührung**Wirkung:** Ein mit diesem Zauber verzaubertes Objekt ist nur noch schwer zu entdecken. Alle Proben, um es wahrzunehmen, erhalten einen Malus in Höhe von 4 Punkten.**Wirkungsdauer:** kanalisiert**Erfolgsgrade:**

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Der Malus steigt auf 6 Punkte.

Pfeil aus Feuer (Spruch)**Schulen:** Feuer 1, Kampf 2**Typus:** Objekt, Pfeil**Schwierigkeit:** 21**Kosten:** K8V2**Zauberdauer:** 5 Ticks**Reichweite:** Berührung**Wirkung:** Ein mit diesem Zauber verzaubertes Geschoss verleiht bei Auftreffen auf natürlich brennbaren Materialien sowie Wesen diesen für 30 Ticks den Zustand *Brennend* 1. Außerdem gilt auch der normale Schaden des Geschosses als *Feuerschaden*. Der Zauber unterliegt während des Abschussvorgangs nicht der Regel zur *maximalen Wirkungsweite kanalizierter Zauber*. Dieser Zauber kann nicht mit anderen Zaubern kombiniert werden, die ebenfalls den Typus *Pfeil* aufweisen.**Wirkungsdauer:** kanalisiert**Erfolgsgrade:**

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Der Zustand endet nicht automatisch nach 30 Ticks, sondern erst wenn das Objekt verbrannt ist oder das Feuer gelöscht wurde.

Pfeil der Winde (Spruch)**Schulen:** Kampf 1, Wind 2**Typus:** Objekt, Pfeil**Schwierigkeit:** 18**Kosten:** K4V1**Zauberdauer:** 5 Ticks**Reichweite:** Berührung**Wirkung:** Ein mit diesem Zauber verzaubertes Geschoss ignoriert das Rüstungsmerkmal *Stabil*. Der Zauber unterliegt während des Abschussvorgangs nicht der Regel zur *maximalen Wirkungsweite kanalizierter Zauber*. Dieser Zauber ist nicht mit anderen Zaubern des Typus *Pfeil* kombinierbar.**Wirkungsdauer:** kanalisiert**Erfolgsgrade:**

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Das Geschoss benötigt außerdem für die ersten zwei Über schreitungen der *Grundreichweite* keine Erfolgsgrade.

Rankenwand (Spruch)

Schulen: Natur 2
Typus: Pflanzen, Wand
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 6 Ticks
Reichweite: 5 m

Wirkung: Der Zauberer erschafft eine schnurgerade und unverrückbare Wand aus 20 cm tiefen Dornranken mit einer beliebig verteilbaren Fläche von bis zu 10 m². Ihre *Härte* beträgt 2, ihre *Haltbarkeit* 10. Sie kann also zerstört werden, was den Zauber beendet. Die Wand zu überklettern, sich durch sie hindurchzuzwängen (*Akrobatik*-Probe gegen 20) oder sie unbewaffnet anzugreifen, verursacht pro entsprechender Probe 2 Punkte Schaden (*Schadensreduktion* wirkt gegen diesen Schaden). Die maximale *Wirkungsweite kanalisierter Zauber* (siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 195) gilt für diesen Zauber als verzehnfacht.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Überwindungsversuche verursachen pro Probe 4 Punkte Schaden.

Rasende Bewegung (Spruch)

Schulen: Bewegung 3, Stärkung 4

Typus: Körper stärken

Schwierigkeit: 24

Kosten: 12V3

Zauberdauer: 7 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Während der Wirkungsdauer erhöht sich die *Geschwindigkeit* des Zauberers um 30 Punkte. Wenn er die Aktionen *Laufen* oder *Sprinten* ausführt, sind außerdem alle *Angriffe* gegen ihn um 5 Punkte erschwert.

Wirkungsdauer: 30 Ticks

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +3V3): Die *Geschwindigkeit* erhöht sich um insgesamt 40 Punkte.

Rasende Untote (Spruch)

Schulen: Tod 1

Typus: Nekromantie

Schwierigkeit: 18

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 6 Ticks

Reichweite: 10 m

Wirkung: Sämtliche vom Zauberer kontrollierte Untote werden zu reißenden Bestien. Ihr *Angriffswert* steigt um 3, dafür sinkt die *Verteidigung* um 3 und die *Lebenspunkte* um 2 Punkte.

Wirkungsdauer: 30 Ticks

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +1V1): Der Schaden der Untoten steigt zusätzlich um einen Punkt.

Raserei (Spruch)

Schulen: Beherrschung 2, Illusion 2

Typus: Moral

Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels

Kosten: K6V2

Zauberdauer: 2 Ticks

Reichweite: 10 m

Wirkung: Das Ziel glaubt, etwas wahrzunehmen, was es die Beherrschung verlieren lässt. Es erhält den Zustand *Rasend*, sofern es prinzipiell in der Lage ist, *Risikowürfe* durchzuführen.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Ein weiteres Ziel wird betroffen, sofern es auch nach einer möglichen *Aktiven Abwehr* vom ursprünglichen Zauber hätte getroffen werden können.

Reaktiver Schutz (Spruch)

Schulen: Schicksal 2, Schutz 1

Typus: Konter, Segnung

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: 5 m

Wirkung: Das Ziel des Zaubers erhält während der Wirkungsdauer einmalig einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf einen *Widerstandswert* oder eine Probe. Dieser Schutz kann vom Ziel selbst aktiviert werden, wofür eine *sofortige Reaktion* von 3 Ticks Dauer nötig ist. Dies ist auch nach einem etwaigen Würfelwurf möglich. Nach Nutzung des Bonus endet der Zauber.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Die *sofortige Reaktion* zum Aktivieren des Schutzes dauert nur 1 Tick.

Reinigung (Spruch)

Schulen: Heilung 2

Typus: Gift, Körper stärken, Krankheit

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Berührung

Wirkung: Die Wirkung von Giften oder Krankheiten bis Grad 2 wird unterdrückt, sofern ihre Auswirkungen nicht ganz oder teilweise mit dem Zustand *Siechtum 2* oder höher verbunden sind. Nach Ende der Wirkungsdauer wirken die Gifte und Krankheiten wieder, als wäre in der Zwischenzeit keine Zeit vergangen.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K2V2): Die Zählung der Dauer des Giftes oder der Krankheit läuft auch während der Wirkungsdauer des Zaubers weiter.

Riesenwuchs (Spruch)

Schulen: Stärkung 4, Verwandlung 3

Typus: Körper stärken

Schwierigkeit: 24

Kosten: 12V3

Zauberdauer: 9 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer wächst auf unnatürliche Größe an. Seine *Größenklasse* steigt um einen Punkt. Außerdem erhöhen sich seine *Geschwindigkeit* und seine *Lebenspunkte* um 2 Punkte und seine *Verteidigung* sinkt um 2 Punkte. Darüber hinaus erhalten alle seine *Angriffe* das Waffenmerkmal *Wuchtig*. Während *Heimlichkeit*-Proben einen Malus in Höhe von 2 Punkten erhalten, bekommt der Zauberer auf Proben zum Einschüchtern sowie auf alle Proben, in die *Stärke* eingeht, einen Bonus in Höhe von 2 Punkten. Getragene Ausrüstung bis insgesamt *Last 6* wird mit vergrößert.

Wirkungsdauer: 60 Ticks

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +3V3): Es wird Ausrüstung bis *Last 10* mit vergrößert.

Rüstung stärken (Spruch)

Schulen: Fels 2, Schutz 2, Stärkung 3

Typus: Objekt, Rüstung

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 3 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Eine mit diesem Zauber verzäuberte Rüstung erhält das Rüstungsmerkmal *Wattiert*, sofern sie dieses noch nicht besitzt.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K2V2): Die *Verteidigung* der Rüstung erhöht sich außerdem um einen Punkt, hierdurch steigt jedoch auch die *Behinderung* um einen Punkt.

Rüstungsdurchdringung (Spruch)

Schulen: Kampf 1

Typus: Rüstung, Schwächung

Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 6 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Die *Schadensreduktion* eines Wesens wird halbiert.

Wirkungsdauer: 30 Ticks

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 3 EG (Kosten +1V1): Zudem verliert das Wesen ein eventuell vorhandenes Merkmal *Stabil*.

Säurefraß (Spruch)

Schulen: Wasser 1
Typus: Objekt, Säure
Schwierigkeit: 18
Kosten: 4V1
Zauberdauer: 6 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Das berührte Objekt erhält alle 30 Ticks 3 Punkte Schaden, wobei die Härte ignoriert wird.
Wirkungsdauer: 90 Ticks
Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Schaden, Verstärken (s. u.)
- 1 EG (Kosten + 2V1): Der angerichtete Schaden erhöht sich auf 2W6 und erhält das Waffenmerkmal *Kritisch* 3.

Säureregen (Spruch)

Schulen: Wasser 5
Typus: Säure, Schaden
Schwierigkeit: 30
Kosten: 14V4
Zauberdauer: 15 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Ein Säureregen fügt jeder Person und jedem Objekt in 5 m Umkreis um den Zielort *Säureschaden* in Höhe von 2W6+3 Punkten zu.
Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Schaden, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +3V3): Jede Person erleidet außerdem den Zustand *Verwundet* 2.

Säureschild (Spruch)

Schulen: Schutz 5, Wasser 4
Typus: Säure, Schild, Schutzfeld
Schwierigkeit: 27
Kosten: K16V4
Zauberdauer: 9 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer umgibt sich mit einem Schild aus Säurenebel. Während er selbst nicht davon beeinträchtigt wird, erleidet jedes Wesen, das sich ihm für länger als 15 Ticks auf 2 m nähert, den Zustand *Er-schöpft* 1. Jedes Objekt, mit dem ein *Nahkampfangriff* gegen ihn ausgeführt wird, erhält 2 Punkte Schaden, wobei die Härte umgangen wird.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K4V4): Der Schaden an Objekten erhöht sich auf 4 Punkte.

Scharfer Wind (Spruch)

Schulen: Kampf 1, Wind 1
Typus: Schaden
Schwierigkeit: Verteidigung des Ziels
Kosten: 3
Zauberdauer: 3 Ticks
Reichweite: 10m
Wirkung: Ein scharfer Wind drängt das Ziel zurück und verletzt es. Das Ziel erleidet 1W6 Punkte *Windschaden*, wird 1 m zurückgestoßen und verliert 1 Tick.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Schaden, Verstärken (s. u.)
- 1 EG (Kosten + 2V1): Der angerichtete Schaden erhöht sich auf 2W6 und erhält das Waffenmerkmal *Kritisch* 3.

Schattengriff (Spruch)

Schulen: Schatten 1
Typus: Schaden
Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels
Kosten: 3V1
Zauberdauer: 4 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Ein schattenhaftes Tentakel schlägt aus der Richtung des tiefsten Schattens peitschend nach dem Ziel und hält es einen Augenblick fest. Das Ziel erleidet 1W6+1 Punkte *Schattenschaden*. Zudem zählt es für die nächsten 3 Ticks als *ringend*.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Schaden, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +1V1): Das Ziel ist statt für 3 Ticks für die nächsten 30 Ticks *ringend*. Die Schwierigkeit für ein *Befreien aus der Umklammerung* beträgt 18.

Schattenrüstung (Spruch)

Schulen: Schatten 2
Typus: Herbeirufung, Objekt
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 5 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer verfestigt Schatten und formt aus ihnen eine Rüstung der *Qualität* 0 mit den Werten einer beliebigen gewöhnlichen Rüstung.

Wirkungsdauer:

- kanalisiert
- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
 - 2 EG (Kosten +K2V2): Die *Qualität* beträgt 2.

Schloss herbeirufen (Spruch)

Schulen: Bewegung 2, Fels 1
Typus: Herbeirufung, Objekt
Schwierigkeit: 18
Kosten: 4V1
Zauberdauer: 7 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Der Zauberer bringt an einem verschließbaren Gegenstand (einer Tür, dem Deckel einer Truhe, etc.) ein magisches steinernes oder erzenes Schloss an. Dieses hat eine Härte von 6 und eine Haltbarkeit von 7. Es kann nach den üblichen Regeln für Schlösser geöffnet werden und zählt als *einfaches Schloss*.
Wirkungsdauer: 8 Stunden

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +1V1): Das Schloss zählt als *durchschnittliches Schloss*.

Schnell wie der Blitz (Spruch)

Schulen: Bewegung 2
Typus: Bewegung stärken
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 2 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer kann sich einmalig ohne weiteren Zeitaufwand sofort bis zu 5m weit in direkter Linie bewegen. Hierdurch kann er sich nur an Orte bewegen, die er auch mit einer normalen Bewegung erreichen könnte (nicht über Abgründe, durch Wände, etc.). Diese Bewegung provoziert keine *Gelegenheitsangriffe*.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K2V2): Für seinen ersten Angriff nach der durch den Zauber ermöglichten Bewegung erhält der Zauberer einen Bonus in Höhe von 3 Punkten, sofern dieser maximal 10 Ticks nach der Bewegung erfolgt.

Schrecklicher Schatten (Spruch)

Schulen: Illusion 3, Schatten 2
Typus: Trugbild
Schwierigkeit: 21
Kosten: 8V2
Zauberdauer: 7 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Schatten des Zauberers nimmt kurzzeitig eine schreckliche und furchteinflößende Form ein. Für alle Personen, die ihn in diesem Moment sehen, gilt er, als besäße er das Monstermerkmal *Furchterregend* (15).
Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 3 EG (Kosten +2V2): Das Merkmal ändert sich auf *Furchterregend* (20).

Schützendes Spiegelbild (Spruch)

Schulen: Illusion 1, Schutz 2
Typus: Tarnung, Trugbild
Schwierigkeit: 18
Kosten: 4V1
Zauberdauer: 2 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Das Ziel des Zauberers erhält ein magisches Spiegelbild, das sich verhält und bewegt wie er. Der erste *Nahkampfangriff* oder *Fernkampfangriff* gegen das Ziel während der Wirkungsdauer benötigt einen zusätzlichen Erfolgsgrad zum Gelingen. Sollte dieser EG nicht erreicht werden, aber hätte das Ergebnis für einen Treffer ohne die Wirkung dieses Zaubers gereicht, zählt dieser *Angriff* als *Streittreffer* und richtet nur halben Schaden an. Anschließend endet der Zauber.
Wirkungsdauer: 60 Ticks

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +1V1): Der Zauber endet erst nach dem zweiten entsprechenden Angriff innerhalb der Wirkungsdauer.

Schutz aus Fleisch und Knochen (Spruch)

Schulen: Tod 3

Typus: Nekromantie, Rüstung

Schwierigkeit: 24

Kosten: K12V3

Zauberdauer: 15 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauber verzehrt Kadaver mit mindestens einer kombinierten *Größenklasse* von 5, die nicht weiter als MYS + 10 m vom Zauberer entfernt sind. Von den Kadavern bleiben nur Knochenteile und Fleischreste zurück. Daraus bildet sich eine Schutzschicht aus Fleisch, Knochen und Leichenwachs um den Zauberer. Der Zauberer erhält 12 temporäre *Lebenspunkte* (siehe S. 72). Dieser Zauber ist nicht mit Zaubern kombinierbar, die die Typen *Körper stärken* und *Leben* aufweisen.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K3V3): Falls mindestens drei Kadaver verzehrt werden, erhält der Zauberer außerdem das Merkmal *Furchterregend* (15). Dieses Merkmal wirkt nicht auf Wesen mit dem Merkmal *Untot*.

Schutz des Wassers (Spruch)

Schulen: Schutz 2, Wasser 2

Typus: Schutzbereich

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 7 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer erschafft zwei Wasserkugeln, die ihn oder Wesen in 5 m Umkreis bei Bedarf schützen können. Er kann mittels einer *sofortigen Reaktion* von 3 Ticks Dauer eine Kugel vergehen lassen, um den Schaden eines *Angriffs* im *Wirkungsbereich* zu halbieren (die Senkung kann dabei maximal 10 Punkte betragen). Diese *sofortige Reaktion* bricht keine etwaigen *kontinuierlichen Handlungen* ab. Sobald alle Kugeln genutzt wurden, endet der Zauber.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Die von einer Kugel geschützten Wesen erhalten durch den Einsatz zudem 3 temporäre *Lebenspunkte* für 30 Ticks.

Schutz vor Krankheiten (Spruch)

Schulen: Heilung 0, Schutz 1

Typus: Körper stärken, Krankheit

Schwierigkeit: 15

Kosten: K1

Zauberdauer: 4 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf den *Körperlichen Widerstand* gegen den *Infektionswurf* einer Krankheit.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Verstärken (s. u.)
- 1 EG (Kosten +K1V1): Der Bonus erhöht sich auf 4 Punkte.

Schutzone gegen Erkenntnis (Ritus)

Schulen: Bann 3, Schutz 3

Typus: Konter, Schutzbereich

Schwierigkeit: 24

Kosten: 12V3

Zauberdauer: 3 Minuten

Reichweite: 10 m

Wirkung: Der Zauberer verzaubert den *Wirkungsbereich* dergestalt, dass von außerhalb keine *Erkenntniszauber* bis einschließlich Grad 3 auf diesen *Wirkungsbereich* oder in ihm befindliche Personen wirken. Die entsprechenden Zauber brechen nicht ab, ihre Wirkung wird aber unterbrochen (was betroffenen Zauberern bewusst ist). Bereits vor Betreten oder Erschaffen der Schutzone erfolgreich auf Personen im *Wirkungsbereich* oder den Ort selbst gewirkte *Erkenntniszauber* über Grad 3 wirken weiterhin. Neu gewirkte Zauber über Grad 3 erhalten einen Malus in Höhe von 3 Punkten.

Wirkungsdauer: 3 Stunden

Wirkungsbereich: 10 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +3V3): Auch entsprechende Zauber bis Grad 4 wirken nicht auf den *Wirkungsbereich* und auf Personen darin.

Schwachstelle finden (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 1

Typus: Wahrnehmung

Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: 10 m

Wirkung: Der Zauberer offenbart sich oder einem beim Auslösen des Zaubers festgelegten Verbündeten im Umkreis von 10 m eine Lücke in der Verteidigung des Ziels. Der Nutznießer des Zaubers erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf seinen nächsten *Angriff* gegen das Ziel.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +1V1): Der entsprechende *Angriff* des Nutznießers richtet außerdem 2 Punkte zusätzlichen Schaden an, sofern er von sich aus Schaden verursacht.

Schwere Rüstung (Spruch)

Schulen: Kampf 2

Typus: Rüstung, Schwächung

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 3 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Die *Behinderung* einer mit diesem Zauber verzauberten Rüstung steigt um 3 Punkte.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Auch der Tick-Zuschlag wird um einen Punkt erhöht.

Schwere Waffe (Spruch)

Schulen: Fels 2, Kampf 3

Typus: Objekt, Schwächung, Waffe

Schwierigkeit: 21

Kosten: 8V2

Zauberdauer: 5 Ticks

Reichweite: 10 m

Wirkung: Der Zauber lässt die *Nahkampfwaffe* eines Gegners schwerer und aus diesem Grund auch weniger ausbalanciert werden. Die *Waffengeschwindigkeit* erhöht sich dadurch um einen Punkt.

Wirkungsdauer: 30 Ticks

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +2V2): Der Träger einer solcherart verzauberten Waffe erhält außerdem einen Malus in Höhe von 3 Punkten auf alle *Nahkampfangriffe* mit der Waffe.

Schwimmhäute (Spruch)

Schulen: Bewegung 2, Verwandlung 1, Wasser 2

Typus: Körper stärken

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 13 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Es bilden sich Schwimmhäute zwischen den Fingern und Zehen des Zauberers, die beim Schwimmen helfen. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf seine *Schwimmen-Proben* sowie in Höhe von einem Punkt auf seine *Geschwindigkeit* beim Schwimmen.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Die *Schwimm-Geschwindigkeit* erhält einen weiteren Bonus in Höhe von einem Punkt.

Selbstgewähltes Schicksal (Ritus)

Schulen: Bann 2, Schicksal 3, Schutz 3

Typus: Aura, Mental

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 3 Minuten

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer und bis zu drei weitere beim Auslösen des Zaubers festgelegte Wesen seiner Wahl sind gegen Versuche, sie in eine bestimmte Richtung zu zwingen, geschützt. Alle auf sie gegen ihren Willen gewirkten *Schicksalszauber* sowie alle im *Sozialen Konflikt* gegen ihren *Geistigen Widerstand* gerichteten Proben erhalten einen Malus in Höhe von 2 Punkten, solange sie sich im *Wirkungsbereich* aufhalten.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Wirkungsbereich: 5 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +K2V2): Der Zauberer kann bis zu zwei weitere Wesen seiner Wahl unter den Schutz des Zaubers stellen.

Selbstillusion (Spruch)

Schulen: Illusion 2

Typus: Trugbild

Schwierigkeit: 21

Kosten: 8V2

Zauberdauer: 13 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Der Zauberer erschafft ein Trugbild seiner selbst, das an einem bestimmten Ort einer alltäglich wirkenden Tätigkeit nachgeht (etwa Lesen oder Dösen). Das Trugbild reagiert nicht auf etwaige Passanten oder wenn es angesprochen wird.

Wirkungsdauer: 3 Stunden

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +2V2): Das Trugbild kann sich auch im Umkreis von 20m um seinen ursprünglichen Ort herumbewegen und dabei weiteren Tätigkeiten nachgehen (etwa im Haus herumgehen).

Selbstzweifel (Spruch)

Schulen: Beherrschung 2

Typus: Moral

Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 2 Ticks

Reichweite: 10 m

Wirkung: Das Ziel wird von Selbstzweifeln geplagt. Es muss vor jeder schwierigen Tätigkeit (im Rahmen dieses Zaubers eine Probe, die er nicht mit einem Würfelergebnis von 13 erfolgreich ablegen würde) eine *Entschlossenheit*-Probe gegen die um 5 Punkte reduzierte Schwierigkeit der ursprünglichen Probe schaffen, um überhaupt einen Versuch zu wagen. Dies gilt nicht, wenn die Konsequenzen einer Nicht-Handlung genauso schlimm oder schlimmer wären als ein Fehlschlag (etwa, wenn man droht, bei einer Kletterpartie abzustürzen, falls man nicht weiterklettert). Bei einer Kette miteinander verwandter Handlungen (etwa in einem Kampf) ist nur vor der ersten schwierigen Probe eine *Entschlossenheit*-Probe nötig. Sofern diese gelingt, zählt diese für die ganze Szene. Sollte sie misslingen, kann das Ziel sich nicht zu schwierigen Handlungen durchringen und versucht, einfache Auswege zu finden (etwa eine Flucht). Entsprechende Proben können alle 30 Ticks wiederholt werden, um die Selbstzweifel für den Rest der Szene in die Schranken zu weisen.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K2V2): Die *Entschlossenheit*-Probe richtet sich gegen die volle Schwierigkeit der ursprünglichen Probe.

Siechtum verursachen (Spruch)

Schulen: Schicksal 4, Tod 5

Typus: Fluch, Schwächung

Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels

Kosten: 16V4

Zauberdauer: 9 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Der Zauberer verbindet einen beliebigen auf dem Ziel liegenden Zustand mit dem Zustand *Siechtum 2*. Dabei darf es sich nicht um einen der Zustände *Blutend*, *Brennend* oder *Sterbend* handeln. Dieser Zauber kann auf jedes Ziel nur einmal gleichzeitig wirken.

Wirkungsdauer: 1 Tag

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +4V4): Der Zauber kann auf sämtliche Zustände gewirkt werden.

Splitterschild (Spruch)

Schulen: Fels 3, Schutz 3

Typus: Elementarkontrolle, Schild, Schutzfeld

Schwierigkeit: 24

Kosten: K12V3

Zauberdauer: 8 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer umgibt sich mit einem Schild aus herumfliegenden scharfkantigen Steinsplittern. Hierdurch erhält jedes Wesen, das sich mit ihm in Nahkampfdistanz befindet, nach jeweils 15 vollen Ticks den Zustand *Verwundet 1* (die aus diesem Zauber resultierenden Stufen des Zustands können 3 nicht übersteigen).

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K3V3): Alle *Fernkampfangriffe* gegen den Zauberer erhalten außerdem einen Malus in Höhe von 3 Punkten, da Pfeile mitunter von den Steinsplittern abgelenkt werden.

Sprungfeder (Spruch)

Schulen: Bewegung 1, Wind 2

Typus: Elementarkontrolle, Telekinese

Schwierigkeit: 18

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer kann innerhalb der Wirkungsdauer von seiner in einem Moment seiner Wahl aktuellen Position aus einmalig einen Sprung nach den üblichen Regeln in eine beliebige Richtung ausführen. Dies wirkt auch, wenn er sich dabei schon in der Luft oder im Fall befindet.

Wirkungsdauer: 120 Ticks

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +1V1): *Angriffe*, die mit einem solchen Sprung verbunden werden, erhalten einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

Spur legen (Spruch)

Schulen: Illusion 1, Natur 2

Typus: Trugbild, Wildnis

Schwierigkeit: 18

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 3 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer hinterlässt innerhalb der nächsten Stunde eine illusionäre Spur aus kleinen Objekten wie grobem Sand, brotartigen Krümeln oder großen Tautropfen auf seinem Weg. Diese Spur bleibt während der Wirkungsdauer des Zaubers erhalten. Die Spur ist nicht automatisch für jeden klar ersichtlich, wer jedoch gezielt nach Spuren sucht und eine Probe auf *Jagdkunst* gegen 15 schafft, kann der magischen Spur folgen. Das Wirken des Spruchs benötigt weder *Formel* noch *Geste*.

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +1V1): Die Schwierigkeit der *Jagdkunst*-Probe verringert sich auf 10.

Steinhagel (Spruch)

Schulen: Fels 4

Typus: Herbeirufung, Schaden

Schwierigkeit: 27

Kosten: K16V4

Zauberdauer: 7 Ticks

Reichweite: 25 m

Wirkung: Der Zauberer erschafft eine 2 m hohe wirbelnde Wolke aus Geröll, die sich in 3 m Höhe über dem gesamten *Wirkungsbereich* bewegt. Aus dieser kann er mittels einer *sofortigen Aktion* von 5 Ticks Dauer scharfkantige Steinsplitter auf im *Wirkungsbereich* befindliche Ziele herabprasseln lassen. Als Fertigkeitswert dieses *Angriffs* gegen die *Verteidigung* des Ziels gilt der Fertigkeitswert des Zauberers in *Felsmagie*. Im Falle eines Erfolgs richten die Steinsplitter 2W6+5 Punkte *Felsschaden* an. Während der Zauberer den Stein-Hagel kontrolliert, kann er keine anderen Aktionen ausführen. Er kann mit dem Zauber maximal so viele *Angriffe* ausführen, wie er *Fertigkeitspunkte* in Felsmagie besitzt. Ist diese Maximalzahl erreicht, endet der Zauber automatisch.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Wirkungsbereich: 5 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 2 EG (Kosten +K4V4): Fliegende Wesen innerhalb der Gesteinswolke erhalten außerdem einen Malus in Höhe von 5 Punkten auf alle ihre Proben.

Störgeräusch (Spruch)

Schulen: Illusion 1

Typus: Geräusch, Halluzination

Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 2 Ticks

Reichweite: 10 m

Wirkung: Das Ziel des Zaubers hört ständig ein störendes Fiepen, was es ihm erschwert, sich zu konzentrieren. Es erhält einen Malus in Höhe von 4 Punkten auf Wahrnehmungs-Proben, die das Gehör betreffen. Alle anderen Wahrnehmungs-Proben, sowie alle Proben, die nach Maßgabe des Spielleiters besondere Konzentration benötigen (wie etwa Bibliotheksrecherche, magische Analyse oder das Wirken eines Ritus), erhalten einen Malus in Höhe von einem Punkt.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Der Malus auf alle weiteren Proben, die Konzentration benötigen, erhöht sich auf 2 Punkte.

Struktur schwächen (Spruch)

Schulen: Fels 1, Stärkung 1

Typus: Objekt, Schwächung

Schwierigkeit: 18

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: 5 m

Wirkung: Ein mit diesem Zauber belegtes Objekt bis *Last* 5 wird geschwächt. Es verliert während der Wirkungsdauer 2 Punkte Härte und 3 Punkte *Haltbarkeit* (jeweils bis zu einem Minimum von 1).

Wirkungsdauer: 60 Ticks

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +1V1): Es können auch Objekte bis *Last* 8 betroffen werden.

Stumpfe Waffe (Spruch)

Schulen: Fels 1, Kampf 2

Typus: Objekt, Schwächung, Waffe

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 11 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Eine mit diesem Zauber verzauberte *Nahkampfwaffe* erhält das Waffenmerkmal *Stumpf*.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Der Schaden der Waffe erhöht sich außerdem um einen Punkt *Betäubungsschaden*.

Sturmschild (Spruch)

Schulen: Schutz 5, Wind 5

Typus: Elementarkontrolle, Schild, Schutzfeld

Schwierigkeit: 30

Kosten: 20V5

Zauberdauer: 12 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer wird von einem stürmischem Schild umgeben. Er ist immun gegen *Fernkampfangriffe*. Gleichzeitig kann auch er selbst keine *Fernkampfangriffe* durchführen.

Wirkungsdauer: 30 Ticks

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +5V5): Der Zauberer kann *Fernkampfangriffe* durchführen, erhält hierfür aber einen *fast unmöglich negativen Umstand*.

Tarnung aufheben (Spruch)

Schulen: Bann 2, Illusion 3

Typus: Zauber brechen

Schwierigkeit: 21

Kosten: 8V2

Zauberdauer: 8 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Ein Zauber bis maximal Grad 2, der mindestens einen der Typen *Trugbild*, *Tarnung* oder *Impersonation* aufweist, wird beendet. Um einen bestimmten Zauber auszuwählen, muss dieser zunächst *durchschaut* oder *identifiziert* worden sein. Andernfalls wird ein passender Zauber des niedrigsten Grades innerhalb der Reichweite beendet.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +2V2): Es werden entsprechende Zauber bis Grad 3 aufgehoben.

Temporärer Schild (Spruch)

Schulen: Heilung 1, Schutz 2

Typus: Leben, Schild

Schwierigkeit: 18

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 3 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Das Ziel des Zaubers wird von einem Schild wirbelnder Lebenskraft umgeben. Es erhält 6 temporäre Lebenspunkte (siehe S. 72).

Wirkungsdauer: 60 Ticks

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +1V1): Solange das Ziel mindestens einen temporären Lebenspunkt besitzt, erhält es einen Punkt *Schadensreduktion*.

Tiefschlaffeld (Spruch)

Schulen: Beherrschung 4

Typus: Kontrolle

Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels

Kosten: 16V4

Zauberdauer: 12 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Der Zauberer gibt dem Ziel den Zustand *Schlafend*. Außerdem erhalten bis zu WIL/2 weitere Wesen, die auch nach einer möglichen *Aktiven Abwehr* vom Ergebnis des Zaubers betroffen gewesen wären, ebenfalls den Zustand. Alle betroffenen Ziele wachen nicht auf, wenn sie durch die Wirkung des Zaubers hinfallen, sehr wohl aber anschließend durch alle Effekte, die einen normalen Schlafenden aufwecken würden.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +4V4): Wenn das Ziel aufwacht, erhält es für 20 Ticks den Zustand *Benommen 2*.

Tier nachahmen (Spruch)

Schulen: Beherrschung 3, Illusion 3, Natur 2

Typus: Tarnung, Tier, Verständigung

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 6 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Der Zauberer wirkt auf alle Wesen des Typus *Tier* bis *Monstergad* (als Einzelgegner) 3 wie ein Artgenosse, demgegenüber sie eine *neutrale Einstellung* aufweisen. Diese Wesen reagieren ihrer Natur entsprechend auf ihn (was je nach Tier auch Imponiergehabe und Angriffe bedeuten kann). Auf Proben, um ein Tier zu beruhigen oder es dazu zu motivieren, etwas nach dem Willen des Zauberers zu tun, erhält der Zauberer einen stark positiven Umstand.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Die Wesen reagieren auf den Zauberer wie auf einen entsprechenden Artgenossen, demgegenüber sie eine *aufgeschlossene Einstellung* aufweisen.

Tierzunge (Spruch)**Schulen:** Erkenntnis 2, Natur 2**Typus:** Tiere, Verständigung**Schwierigkeit:** 21**Kosten:** 8V2**Zauberdauer:** 10 Ticks**Reichweite:** Zauberer

Wirkung: Der Zauberer ist in der Lage, mit einem bestimmten Wesen des Typus *Tier* begrenzt zu kommunizieren, solange es ihm gegenüber mindestens die *Einstellung neutral* aufweist und einer bestimmten Art angehört, die bei Erlernen des Zaubers ausgewählt wurde. Es handelt sich nicht um ein echtes Gespräch, vielmehr kann er dem Wesen Fragen stellen, die diese im Rahmen seiner Sinneswahrnehmungen, Denkfähigkeit und Laune beantworten kann. Dieser Zauber kann mehrfach gelernt werden, jeweils für eine andere Tierart.

Wirkungsdauer: 5 Minuten**Erfolgsgrade:**

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +2V2): Der Zauber wirkt auch auf Wesen der entsprechenden Art, die eine *Einstellung von ablehnend* aufweisen.

Todesgespür (Spruch)**Schulen:** Erkenntnis 2, Heilung 1, Tod 1**Typus:** Nekromantie, Wahrnehmung**Schwierigkeit:** 18**Kosten:** K4V1**Zauberdauer:** 12 Ticks**Reichweite:** Zauberer

Wirkung: Der Zauberer spürt innerhalb des *Wirkungsbereichs* die Richtung und Entfernung aller Personen, die unter mindestens einer Stufe des Zustands *Sterbend* leiden.

Wirkungsdauer: kanalisiert**Wirkungsbereich:** 15 m**Erfolgsgrade:**

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 2 EG (Kosten +K1V1): Der Zauberer erfährt auch, welche Stufe des Zustands vorliegt und wie viele Lebenspunkte jeder Sterbende noch besitzt.

Tornado (Spruch)**Schulen:** Wind 4**Typus:** Elementarkontrolle, Herbeirufung**Schwierigkeit:** 27**Kosten:** 16V4**Zauberdauer:** 12 Ticks**Reichweite:** 5 m

Wirkung: Eine Windhose geht vom Zauberer zum Zielort aus und stößt diesen sowie alle im Weg befindlichen Wesen 3 m zurück. Sofern den Betroffenen keine *Akrobatik*- oder *Athletik*-Probe gegen 25 gelingt, gelten sie außerdem als *liegend*. Wesen mit

einer *Größenklasse* von 8 oder höher werden von diesem Zauber nicht betroffen.

Wirkungsdauer: 5 Ticks**Erfolgsgrade:**

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +4V4): Alle Ziele, deren Probe misslungen ist, verlieren außerdem 2 Ticks.

Totentier (Ritus)**Schulen:** Tod 2**Typus:** Nekromantie**Schwierigkeit:** 21**Kosten:** 8V2**Zauberdauer:** 2 Minuten**Reichweite:** Berührung

Wirkung: Ein totes Tier oder ähnliches Wesen wird zu einem Geschöpf des Typus *Untoter*. Je nach vorhandenem Material entsprechen die Werte entweder denen einer *Gruftkatze* (S. 211) oder eines *Wimmelnden Schreckens* (S. 217). Der Untote gehorcht den Befehlen des Zauberers.

Wirkungsdauer: 1 Tag**Erfolgsgrade:**

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +2V2): Der Untote erhält 10 Erfahrungspunkte, die nach Willen des Zauberers zum Steigern der Werte des Tiers eingesetzt werden können.

Traumbotschaft (Spruch)**Schulen:** Erkenntnis 3**Typus:** Botschaft, Gedanken**Schwierigkeit:** 24**Kosten:** 12V3**Zauberdauer:** 15 Minuten**Reichweite:** 100 km

Wirkung: Der Zauberer kann einem Ziel eine Botschaft schicken, die dieses das nächste Mal, wenn es schläft, im Traum erreicht. Die Botschaft wird vom Zauberer in seiner eigenen Gestalt und mit seiner Stimme überbracht und kann maximal 100 Wörter lang sein. Der Zauberer ist nicht in der Lage, mit dem Ziel weiter zu interagieren oder auf es zu reagieren. Das Ziel erinnert sich beim Erwachen an diesen Traum, kann aber nicht automatisch erkennen, dass es sich um keinen natürlichen Traum gehandelt hat.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 3 EG (Kosten +3V3): Der Zauberer kann die Botschaft auch in der Gestalt und mit der Stimme einer ihm persönlich bekannten Person überbringen.

Traumlesen (Ritus)**Schulen:** Erkenntnis 2**Typus:** Gedanken

Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels

Kosten: K8V2**Zauberdauer:** 1 Minute**Reichweite:** 10 m

Wirkung: Der Zauberer kann während der Wirkungsdauer des Zaubers die Träume einer in seinem Blickfeld befindlichen Per-

son innerhalb der Reichweite sehen. Hierdurch erhält er außerdem in den nächsten 12 Stunden einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf *Empathie*-Proben im *Sozialen Konflikt* gegen das Ziel. Während der Zauberdauer kann der Zauberer seine normale Umgebung nicht wahrnehmen. Dieser Zauber wirkt nur, wenn das Ziel schläft. Er bricht automatisch ab, wenn das Ziel während der Wirkungsdauer erwacht oder nicht geschlafen hat. Dieser Zauber benötigt keine *Formel*.

Wirkungsdauer: kanalisiert**Erfolgsgrade:**

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K2V2): Der Zauberer muss das Ziel nicht sehen können, um den Zauber zu wirken, muss sich aber sehr wohl innerhalb der Reichweite befinden.

Übergang finden (Ritus)**Schulen:** Erkenntnis 3**Typus:** Anderswelt, Wahrnehmung**Schwierigkeit:** 24**Kosten:** K12V3**Zauberdauer:** 6 Minuten**Reichweite:** Zauberer

Wirkung: Der Zauberer spürt, sofern ihm eine *Wahrnehmung*-Probe gegen 20 (+5 bis +15 für verdeckte oder durch Magie verdeckte Übergänge) gelingt, die Richtung des nächsten Übergangs in eine andere Domäne, sofern ein solcher in maximal drei Tagesreisen Entfernung existiert. Sollte es im Umkreis von maximal drei Tagesreisen keinen Übergang geben, erfährt der Zauberer bei einer gelungenen *Wahrnehmung*-Probe stattdessen dies. Darüber, ob ein Übergang als nächstgelegen zählt, bestimmt nur die reine Entfernung, nicht die eventuelle Erreichbarkeit. Einen Übergang zu finden, bedeutet nicht gleichzeitig auch zu wissen, wie man ihn benutzen kann.

Wirkungsdauer: kanalisiert**Erfolgsgrade:**

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K3V3): Der Zauberer erfährt beim Zauberorgang, ob der gefundene Übergang in die Magische, Spirituelle oder Mythische Domäne führt.

Übergang verschließen (Ritus)**Schulen:** Bann 3**Typus:** Anderswelt, Schutzfeld**Schwierigkeit:** 24**Kosten:** 12V3**Zauberdauer:** 5 Minuten**Reichweite:** 10 m

Wirkung: Ein mit diesem Zauber verzaußer Übergang in eine andere Domäne ist nur noch schwer zu durchqueren. Wer ihn dennoch benutzen möchte, muss eine *Entschlossenheit*-Probe gegen 25 ablegen.

Wirkungsdauer: 6 Stunden**Erfolgsgrade:**

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +3V3): Die Schwierigkeit der *Entschlossenheit*-Probe beträgt 35.

Umgebungssinn (Ritus)

Schulen: Erkenntnis 1

Typus: Hellsicht, Sinne

Schwierigkeit: 18

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 2 Minuten

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer erhält einen intuitiven Überblick über die Beschaffenheit der Umgebung im Wirkungsbereich. Dies umfasst die Grundrisse von Gebäuden (Wände, Mauern, Räume), aber auch natürliche Landschaftsmerkmale (Bäume, Höhlen, etc.). Die Übersicht hat dabei den Charakter einer groben Skizze, Feinheiten wie die Lage von geschlossenen Türen, Möbeln und ähnliches sind dem Zauberer nicht bekannt.

Wirkungsbereich: 25 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus, Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +1V1): Auch Möbel ab der Größe eines Stuhls sowie vergleichbare Landschaftsmerkmale sind dem Zauberer bewusst.

Umstoßender Pfeil (Spruch)

Schulen: Fels 2, Kampf 1

Typus: Objekt, Pfeil

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 5 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Ein mit diesem Zauber belegtes Geschoss wirft ein getroffenes Wesen um, sofern diesem nicht eine Probe auf Akrobatik oder Athletik gegen 15 plus die Fertigkeitspunkte des Zauberers in der verwendeten Magieschule gelingt. Der Zauber unterliegt während des Abschussvorgangs nicht der Regel zur maximalen Wirkungsweite kanalierter Zauber. Dieser Zauber ist nicht mit anderen Zaubern des Typus *Pfeil* kombinierbar.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Die Schwierigkeit der Akrobatik- oder Athletik-Probe erhöht sich um 3 Punkte.

Unabwendbarer Pfeil (Spruch)

Schulen: Kampf 2

Typus: Objekt, Pfeil

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 5 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Ein mit diesem Zauber verzauertes Geschoss erhält das Merkmal *Ablenkend* 2. Der Zauber unterliegt während des Abschussvorgangs nicht der Regel zur maximalen Wirkungsweite kanalierter Zauber. Dieser Zauber ist nicht mit anderen Zaubern des Typus *Pfeil* kombinierbar.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Der Pfeil erhält das Merkmal *Ablenkend* 3.

Unheil (Spruch)

Schulen: Schicksal 2, Stärkung 3

Typus: Fluch, Schwächung

Schwierigkeit: 24

Kosten: 8V2

Zauberdauer: 3 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Das Ziel erhält einen Malus in Höhe von einem Punkt auf alle Proben und *Widerstandswerte*. Jedes Ziel kann von diesem Zauber nur einmal gleichzeitig betroffen sein.

Wirkungsdauer: 60 Ticks

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s.u.), Verzehrt Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +2V2): Der Malus erhöht sich auf 2 Punkte.

Unschärfe (Spruch)

Schulen: Illusion 3, Wind 3

Typus: Tarnung

Schwierigkeit: 24

Kosten: K12V3

Zauberdauer: 12 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Die Konturen des Zauberers und die Luft um ihn herum beginnen für den Betrachter unscharf zu flirren und werden verschwommen. Gegen Wesen ohne das Merkmal *Dunkelsicht* erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf seine *Verteidigung*. Außerdem sind *Wahrnehmung*-Proben, um Details bezüglich des Zauberers auszumachen, um 4 Punkte erschwert.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrt Fokus
- 2 EG (Kosten +K3V3): Der Bonus auf Verteidigung erhöht sich auf 4 Punkte.

Unsichtbarkeit vor Tieren (Spruch)

Schulen: Illusion 4, Natur 3

Typus: Tarnung, Tiere

Schwierigkeit: 24

Kosten: K12V3

Zauberdauer: 12 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer ist für alle Wesen des Typus *Tier* nicht wahrzunehmen, sofern ihr *Geistiger Widerstand* niedriger ist als 15 + die Fertigkeitspunkte des Zauberers in der verwendeten Magieschule. Sollte der Zauberer einen Angriff gegen ein entsprechendes Wesen durchführen, wird er für dieses sofort sichtbar.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrt Fokus
- 2 EG (Kosten +K3V3): Der Zauberer wird erst 10 Ticks, nachdem er einen Angriff durchgeführt hat, für das entsprechende Wesen sichtbar.

Untote ersetzen (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 2, Tod 1

Typus: Nekromantie, Wahrnehmung

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 12 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer spürt die Anzahl und Richtung aller im Wirkungsbereich befindlichen Wesen mit dem Merkmal *Untot*.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Wirkungsbereich: 10 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrt Fokus, Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +K1V1): Der Zauberer spürt außerdem die Entfernung, in der sich die entsprechenden Wesen befinden.

Unsichtbarkeit vor Feen (Spruch)

Schulen: Illusion 3

Typus: Feenwesen, Tarnung

Schwierigkeit: 24

Kosten: K12V3

Zauberdauer: 12 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer ist für alle Wesen des Typus *Feenwesen* nicht wahrzunehmen, sofern ihr *Geistiger Widerstand* niedriger ist als 15 + die Fertigkeitspunkte des Zauberers in *Illusionsmagie*. Sollte der Zauberer einen Angriff gegen ein entsprechendes Wesen durchführen, wird er für dieses sofort sichtbar.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrt Fokus
- 2 EG (Kosten +K3V3): Der Zauberer wird erst 10 Ticks, nachdem er einen Angriff durchgeführt hat, für das entsprechende Wesen sichtbar.



Untote vertreiben (Spruch)

Schulen: Licht 2

Typus: Schwächung

Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels

Kosten: 8V2

Zauberdauer: 5 Ticks

Reichweite: 10 m

Wirkung: Ein Wesen des Typus *Untoter* erhält für 30 Ticks den Zustand *Panisch*, selbst wenn es eigentlich immun gegen diesen Zustand ist.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +2V2): Ein weiteres Wesen mit einem niedrigeren oder identischen *Geistigen Widerstand* wie das erste Ziel kann betroffen werden.

Untote zerschmettern (Spruch)

Schulen: Licht 5

Typus: Schaden

Schwierigkeit: 30

Kosten: 20V5

Zauberdauer: 13 Ticks

Reichweite: 25 m

Wirkung: Eine sich blitzschnell ausdehnende Kuppel aus intensivem Leuchten geht vom Zauberer aus und vernichtet alle Wesen des Typus *Untoter* im *Wirkungsbereich* bis maximal *Monstergrad* (als Einzelwesen) 1. Alle anderen Wesen des Typus *Untoter* erhalten für 30 Ticks Dauer die Zustände *Benommen* 2 und *Angsterfüllt* (selbst wenn sie eigentlich immun gegen diesen Zustand sind).

Wirkungsbereich: 5 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 2 EG (Kosten +5V5): Nicht zerschmetterte Untote erhalten außerdem 1W6+2 Punkte *Lichtschaden*.

Unverrückbar (Spruch)

Schulen: Bewegung 2, Fels 2, Stärkung 3

Typus: Körper stärken

Schwierigkeit: 21

Kosten: 8V2

Zauberdauer: 4 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Während der Wirkungsdauer des Zaubers ist der Zauberer immun gegen alle Versuche, ihn gegen seinen Willen zu bewegen.

Wirkungsdauer: 30 Ticks

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +2V2): Der Zauberer erhält außerdem einen Bonus in Höhe von 5 Punkten auf alle *Kraftakte*.

Vakuum (Spruch)

Schulen: Wind 5

Typus: Elementarkontrolle

Schwierigkeit: 30

Kosten: 20V5

Zauberdauer: 12 Ticks

Reichweite: 10 m

Wirkung: Der Zauberer erschafft eine Zone des Vakuums, in der jedes Lebewesen von *Ersticken* betroffen ist. Fliegende Wesen, die sich für ihre Flugfähigkeit nicht der Magie bedienen, stürzen ab. Nichtmagisches Feuer erlischt.

Wirkungsdauer: 60 Ticks

Wirkungsbereich: 5 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +5V5): *Erstickende Ziele* haben nur die Hälfte der üblichen Zeit.

Verdunklung (Spruch)

Schulen: Schatten 2

Typus: Schwächung, Verhüllung

Schwierigkeit: Verteidigung des Ziels

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 8 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Das Ziel wird von einer Schattenskugel getroffen, die es in einen dunklen Kokon hüllt. Dieser macht die Umgebung für das Ziel schwer erkennbar, ohne dass es selbst schlechter zu sehen wäre. Nur für das Wesen selbst gelten die *Lichtverhältnisse* als um 2 Stufen verschlechtert.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Das Wesen erhält außerdem einen Malus in Höhe von 3 Punkten auf alle *Lichtmagie*-Proben.

Verfall stoppen (Spruch)

Schulen: Heilung 2, Tod 1

Typus: Alter, Objekt

Schwierigkeit: 18

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 5 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Die unbelebten Zielobjekte mit einer Last von insgesamt 4 Punkten (oder im Falle von Leichen einer kombinierten *Größenklasse* von 4 Punkten) werden für die Wirkungsdauer vor weiterem Verfall geschützt. Somit können Kräuter, Nahrung oder Kadaver vor dem Verderben bzw. der Verwesung bewahrt werden.

Wirkungsdauer: 1 Tag

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +1V1): Es können Objekte mit einer Last von insgesamt 8 oder Leichen bis zu einer kombinierten *Größenklasse* von 7 vor Verfall geschützt werden.

Verfestigung (Spruch)

Schulen: Fels 3, Verwandlung 4, Wasser 3

Typus: Elementarkontrolle, Wildnis

Schwierigkeit: 24

Kosten: K12V3

Zauberdauer: 10 Ticks

Reichweite: 10 m

Wirkung: Im *Wirkungsbereich* verfestigt sich der Boden. Sumpfiger Boden, pulvriges Schneefeld, Lava und ähnliches wird

fest und ist problemlos zu begehen (ein etwaiges *Schwieriges Gelände* entfällt). Wasser wird so fest, dass es begehbar wird, zählt dabei aber als sehr schwieriges *Gelände*.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Wirkungsbereich: 10 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 2 EG (Kosten +K3V3): Wasser wird so fest, dass es nur noch als schwieriges *Gelände* zählt.

Versteck (Spruch)

Schulen: Illusion 3, Schatten 3

Typus: Aura, Sinne

Schwierigkeit: 24

Kosten: 12V3

Zauberdauer: 12 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Ein Ort, der grundsätzlich als Versteck taugt (also beispielsweise kein öffentlicher Platz oder ähnliches), wird vor den Blicken anderer verborgen. Alle Proben, um den Ort zu entdecken, sind um 8 Punkte erschwert.

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +3V3): Alle Proben, um den Ort zu entdecken, sind um 12 Punkte erschwert.

Vorbereitung (Spruch)

Schulen: Schicksal 1

Typus: Objekt, Prophezeiung

Schwierigkeit: 18

Kosten: 3V2

Zauberdauer: 2 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Der Zauberer erhält eine Inspiration, dass ihm ein bestimmter Gegenstand bis *Last 2* und bis zu einem Preis von 10 Lunaren in der nahen Zukunft nützen könnte. Wenn er innerhalb der Wirkungsdauer einen entsprechenden Gegenstand benötigt, kann er rückwirkend sagen, dass er ihn auf Basis seiner Inspiration erworben hat (und muss in diesem Fall die Kosten aufwenden) oder dass er einen bereits in seinem Besitz befindlichen Gegenstand auch am Körper führt. Dies ist nur möglich, wenn es zwischen Wirken des Zaubers und Nutzung der Wirkung eine Möglichkeit gab, einen entsprechenden Gegenstand zu erwerben oder wieder an sich zu nehmen. Der Gegenstand wird behandelt, als wäre er die ganze Zeit mitgeführt worden. Wenn man also beispielsweise sämtliche Ausrüstung zurücklassen muss, dann kann man auch keinen Gegenstand dabei haben.

Wirkungsdauer: 12 Stunden

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +1V1): Der Gegenstand kann bis zu *Last 3* haben und Kosten von bis zu 15 Lunaren aufweisen.

Wacher Geist (Spruch)

Schulen: Heilung 1, Stärkung 2
Typus: Körper stärken
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Berührung
Wirkung: Bis zu 2 Stufen des Zustands *Benommen* auf dem Ziel werden während der Wirkungsdauer des Zaubers unterdrückt. Nach Ende der Wirkungsdauer wirken diese Stufen des Zustands wieder, als wäre in der Zwischenzeit keine Zeit vergangen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +1V1): Es werden bis zu 3 Stufen des Zustands *Benommen* beim Ziel unterdrückt.

Waffe schwächen (Spruch)

Schulen: Kampf 1, Stärkung 2, Verwandlung 1
Typus: Objekt, Waffe
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: 5 m
Wirkung: Eine mit diesem Zauber verzauberte Waffe wird abgewetzt und scharfig. Sämtlicher mit ihr angerichteter Schaden sinkt um einen Punkt.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Der Schaden sinkt um insgesamt 2 Punkte.

Waffe zerschmettern (Spruch)

Schulen: Fels 4, Kampf 4
Typus: Schwächung, Waffe
Schwierigkeit: 24
Kosten: 16V4
Zauberdauer: 15 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Eine mit diesem Zauber verzauberte Waffe wird *demoliert*, sofern ihre Qualität maximal 2 beträgt.
Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +4V4): Die Waffe wird auch *demoliert*, sofern ihre Qualität 3 oder 4 beträgt.

Wand stärken (Spruch)

Schulen: Fels 1
Typus: Objekt, Wand
Schwierigkeit: 18
Kosten: 4V1
Zauberdauer: 5 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Eine natürliche oder magische Wand oder Tür wird deutlich haltbarer. Sie erhält temporäre *Haltbarkeit* (vergleichbar *temporären Lebenspunkten*, siehe S. 72) in Höhe von 20 Punkten. Jedes Objekt kann von diesem Zauber nur einmal gleichzeitig betroffen werden.

Wirkungsdauer: 8 Stunden
Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +1V1): Solange noch mindestens ein Punkt temporäre *Haltbarkeit* vorhanden ist, erhöht sich auch die Härte des Objekts um 2 Punkte.

Wasserschub (Spruch)

Schulen: Bewegung 2, Wasser 1
Typus: Bewegung stärken, Elementarkontrolle
Schwierigkeit: 18
Kosten: 4V1
Zauberdauer: 2 Ticks
Reichweite: 5 m

Wirkung: Der Zauberer stößt einen Wassersstrahl aus, mit dem er sich oder andere bewegen kann. Auf ein Ziel gerichtet, stößt er dieses 3 m zurück, wenn diesem keine *Zähigkeit*-Probe gegen 20 gelingt. Auf dem Boden gerichtet kann der Zauber als Sprunghilfe genutzt werden, um die Sprungweite beim Springen zu verdoppeln. Unter Wasser kann sich der Zauberer sofortig um 5 m bewegen und dadurch auch aus dem Wasser herausspringen.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +1V1): Die Schwierigkeit der *Zähigkeit*-Probe steigt auf 25. Die Sprungweite wird verdreifacht.

Wasserstrahl (Spruch)

Schulen: Kampf 1, Wasser 1
Typus: Schaden
Schwierigkeit: Verteidigung des Ziels
Kosten: 4V1
Zauberdauer: 6 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Ein harter Wasserstrahl trifft das Ziel und bringt es aus dem Gleichgewicht. Der Zauber verursacht 1W10+1 Punkte *Wasserschaden* mit dem Waffenmerkmal *Scharf 3*. Zudem erhält innerhalb von 15 Ticks der nächste Angriff eines beliebigen Kampfteilnehmers gegen den vom Zauber Betroffenen einen *Taktischen Vorteil*.
Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Schaden, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +1V1): Das Ziel verliert zudem 3 Ticks.

Weißglühende Hand (Spruch)

Schulen: Feuer 3
Typus: Hand
Schwierigkeit: 21
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 11 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Die Hände des Zauberers können auf seinen Wunsch hin vor Hitze flirren und glühen (*sofortige Reaktion* von 3 Ticks Dauer zum An- und Abschalten). Wenn dies der Fall ist, verursachen seine unbewaffneten *Nahkampfangriffe* einen Punkt zusätzlichen *Feuerschaden*. Alle von ihm mit seinen Händen länger als 10 Ticks berührten unbelebten Objekte bis *Last 7* fangen Feuer, sofern sie brennbar sind. Dies betrifft auch Ausrüstungsgegenstände des Zauberers. Dieser Zauber ist nicht mit anderen Zaubern des Typus *Hand* kombinierbar.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Wirkungsbereich: 5 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +K3V3): Alle nicht brennbaren Gegenstände bis *Last 7*, die der Zauberer länger als 10 Ticks berührt, erhalten alle 10 Ticks Schaden in Höhe von 2 Punkten (Härte wirkt nicht gegen diesen Schaden). Außerdem erhöht sich der Schaden seiner unbewaffneten Angriffe um einen weiteren Punkt *Feuerschaden*.

Weitwurf (Spruch)

Schulen: Bewegung 2, Wind 1
Typus: Objekt, Telekinese
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 9 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Alle vom Zauberer geworfenen Objekte sind von den Winden getragen. Ihre Grund-Reichweite verdoppelt sich.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Alle entsprechenden Proben zum Werfen erhalten einen Bonus in Höhe von einem Punkt.

Welle aus Licht (Spruch)

Schulen: Licht 3

Typus: Schaden

Schwierigkeit: 24

Kosten: 12V3

Zauberdauer: 12 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Vom Zauberer aus entlädt sich eine Welle aus Licht, die drei vom Zauberer bestimmten Wesen im Umkreis von 5 m den Zustand *Geblendet* 2 verleiht. Sollte es sich dabei um Wesen der Typen *Untote*, *Schattenwesen* und *Wesen der Finsternis* handeln, erhalten sie zusätzlich jeweils 5 Punkte *Lichtschaden*.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +3V3): Der Zauberer kann 5 Ziele benennen.

Wiederbelebung (Ritus)

Schulen: Heilung 5, Tod 5

Typus: Leben, Regeneration

Schwierigkeit: 30

Kosten: 20V5

Zauberdauer: 30 Minuten

Reichweite: Berührung

Wirkung: Das Ziel des Zaubers, bei dem es sich um ein Wesen bis maximal *Größenklasse* 6 handeln muss, das zu Beginn der Aktion *Zauber vorbereiten* für diesen Zauber innerhalb der letzten 60 Ticks verstorben ist, wird wiederbelebt. Es verfügt nun über 1 Lebenspunkt auf der Gesundheitsstufe *Todgeweit*.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +5V5): Der Zeitpunkt des Todes kann bis zu 10 Minuten zurückliegen.

Wiederverwertung (Spruch)

Schulen: Tod 2

Typus: Nekromantie

Schwierigkeit: 21

Kosten: 6V3

Zauberdauer: 30 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Bis zu drei bereits einmal von dem Nekromanten erhobene, aber „getötete“ Untote werden erneut erhoben, sofern sie sich innerhalb der Reichweite des Zaubers befinden. Dies gilt nur, wenn die Wirkungsdauer des ursprünglichen Erhebungzaubers grundsätzlich noch nicht verstrichen wäre. Die neu erhobenen Untoten haben eine um 2 Punkte gesenkten *Geschwindigkeit* und besitzen das Merkmal *Zerbrechlich*. Besaßen sie das Merkmal bereits, sinken stattdessen ihre *Lebenspunkte* auf 1.

Wirkungsdauer: 60 Ticks

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +2V2): Es können bis zu fünf Untote unter obigen Bedingungen erneut erhoben werden.

Wildniskraft (Spruch)

Schulen: Bewegung 3, Natur 2

Typus: Bewegung stärken, Wildnis

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 3 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer kann sich besonders gut in der Wildnis bewegen. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf seine *Geschwindigkeit* sowie auf *Athletik*-Proben in der freien Natur.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Der Zauberer wird außerdem nicht von natürlichen, die Bewegung einschränkenden Faktoren in der Wildnis (wie Unterholz, Schlingpflanzen und ähnlichem) betroffen.

Winterschlaf (Ritus)

Schulen: Natur 4, Wasser 3

Typus: Eis, Schutzfeld, Wildnis

Schwierigkeit: 24

Kosten: 12V3

Zauberdauer: 3 Minuten

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer versetzt sich in eine Art Kälteschlaf, in dem er keine Nahrung, kein Wasser und kaum Atemluft benötigt. Darüber hinaus ist eine etwaige *Kältestufe* für ihn um 3 Stufen gesenkt. Während der Wirkungsdauer des Zaubers ist er zwar *bewusstlos*, nimmt aber den *Wirkungsbereich* dennoch verschwommen wahr. Der Zauber kann auf Wunsch des Zauberers vorzeitig abgebrochen werden. Während des Zaubers kann der Zauberer die normale Anzahl an *Ruhephasen* nutzen.

Wirkungsdauer: 1 Woche

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +3V3): Der Zauberer benötigt gar keine Atemluft.

Wogenfesseln (Spruch)

Schulen: Wasser 2

Typus: Elementarkontrolle, Herbeirufung

Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 7 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Das Ziel wird von wässrigen Fesseln, die seine Bewegungen einschränken, gepackt. Es zählt für alle *Handlungen*, als würde er sich in hüfthohem Wasser befinden (siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 170). Zudem werden seine Zaubervorgänge eingeschränkt, sofern diese *Geste* oder *Formel* benötigen: Sie erhalten einen Malus in Höhe von 3 Punkten.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich, Wirkungsdauer

- 3 EG (Kosten + K2V2): Das Ziel wird so sehr behindert, dass es in Bezug auf seine *Handlungen* so behandelt wird, als würde es sich vollständig unter Wasser befinden (siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 170).

Wunde ausbrennen (Spruch)

Schulen: Feuer 2

Typus: Elementarkontrolle

Schwierigkeit: 21

Kosten: 8V2

Zauberdauer: 2 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Die Wunden eines freiwilligen Ziels, das einer oder mehrerer Stufen des Zustands *Blutend* unterliegt, werden ausgebrannt. Der Zustand wird beendet, dafür erleidet das Ziel *Feuerschaden* in Höhe der Stufe des Zustands.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +2V2): Das Ziel erleidet maximal einen Punkt *Feuerschaden*, egal wie hoch die Zustandsstufe war.

Wurfwaffe kopieren (Spruch)

Schulen: Kampf 3, Verwandlung 2

Typus: Objekt

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 7 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Der Zauberer erschafft fünf Ebenbilder einer beliebigen berührten Wurfwaffe. Diese besitzen alle aus normaler Qualität resultierende Verbesserungen der Waffe (aber keine legendären oder göttlichen Kräfte, keine Artefaktqualität, keine auf der Waffe liegenden Zauber, etc.). Während des Wurfvorgangs unterliegen die kopierten Waffen nicht den Regeln zur Wirkungsweite kanalizierter Zauber.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten + K2V2): Es können sieben Ebenbilder geschaffen werden.

Zähe Schatten (Spruch)

Schulen: Bewegung 2, Schatten 1

Typus: Elementarkontrolle

Schwierigkeit: 18

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 6 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Der Zauberer macht alle Schatten zäh, sodass man sich nur schwer durch sie hindurchbewegen kann. Alle Orte im Wirkungsbereich zählen als Schwieriges Gelände, sofern die *Lichtverhältnisse* dort Leichte Dunkelheit oder schlechter betragen.

Wirkungsdauer: 60 Ticks

Wirkungsbereich: 5 m

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich, Wirkungsdauer
- 3 EG (Kosten +1V1): Entsprechende Orte zählen als Sehr schwieriges Gelände.

Zauberahnung (Ritus)

Schulen: Erkenntnis 1

Typus: Hellsicht, Wahrnehmung

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 3 Minuten

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer nimmt intuitiv die Stärke der Magie in seiner Umgebung wahr. Für die *Identifikation* oder *Analyse* von magischen Effekten oder Artefakten im *Wirkungsbereich* des Zaubers erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Der Bonus erhöht sich auf 5 Punkte.

Zauberhemmer (Spruch)

Schulen: Bann 1

Typus: Konter

Schwierigkeit: 18

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 13 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Das Ziel des Zaubers ist während der Wirkungsdauer nicht mehr in der Lage, EG gemäß den Regeln in *Splittermond: Die Regeln* S. 221 zur Verbesserung seiner Zauber einzusetzen.

Wirkungsdauer: 40 Ticks

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +V1V1): Auch andere Möglichkeiten des EG-Einsatzes (etwa über Meisterschaften) sind während der Wirkungsdauer nicht möglich.

Wirkung: Ein *kanalisierte* Zauber auf dem Ziel bis maximal Grad 3 bricht ab, sofern das Ziel nicht als *sofortige Reaktion* von 0 Ticks Dauer Fokus in Höhe der halben normalen Kosten des Zaubers aufwendet. Ein bestimmter Zauber kann nur betroffen werden, wenn dieser zuvor *identifiziert* wurde. Ansonsten wird der niedrigstgradige auf dem Ziel liegende Zauber betroffen.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus
- 1 EG (Kosten +2V2): Das Ziel muss Fokus in Höhe der vollen normalen Kosten aufwenden.

Zauber schwächen (Spruch)

Schulen: Bann 1

Typus: Konter, Schwächung

Schwierigkeit: 18

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 3 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Ein auf dem Ziel liegender Zauber verliert seine *Verstärkung*, falls er entsprechend gezaubert wurde. Um einen bestimmten Zauber auszuwählen, muss dieser zuvor *identifiziert* worden sein, ansonsten wird der niedrigstgradige passende Spruch betroffen.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrt Fokus
- 2 EG (Kosten +V1V1): Ein weiterer Zauber verliert seine Verstärkung.

Zauber überlasten (Spruch)

Schulen: Bann 2

Typus: Konter, Zauber brechen

Schwierigkeit: 21

Kosten: 8V2

Zauberdauer: 8 Ticks

Reichweite: 10 m

Zauber verhüllen (Spruch)

Schulen: Bann 3, Illusion 2

Typus: Konter, Tarnung

Schwierigkeit: 21

Kosten: 8V2

Zauberdauer: 1 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Ein mit diesem Zauber belegter Zauber wird magisch überlagert und ist schwieriger zu *durchschauen*, zu *identifizieren* und zu *analysieren*. Entsprechende Proben erhalten einen Malus in Höhe von 9 Punkten. Sollte der verzauberte Zauber enden, endet auch dieser Zauber. Dieser Zauber benötigt weder *Formel* noch *Geste*.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrt Fokus
- 2 EG (Kosten +2V2): Entsprechende Proben erhalten einen Malus in Höhe von 15 Punkten.

Identifikation und Analyse

Seit jeher haben Sterbliche das Bedürfnis, Magie nicht nur zu wirken, sondern die ihr zugrundeliegenden Prinzipien auch zu verstehen. Ob gelehrte Magier des Zirkels der Zinne, wissenshungige Priester oder wilde Schamanen in den Dschungeln der Smaragdküste – sie alle untersuchen Zauber, Rituale, Artefakte und andere magische Phänomene, um ihnen ihre Geheimnisse zu entlocken. Dabei muss zwischen der einfachen und schnellen *Identifikation*, die nur einige grundlegende Informationen über den Untersuchungsgegenstand liefert, sowie der tiefgreifenden und oft langwierigen *Analyse* unterschieden werden, mittels derer sich die meisten Rätsel der Magie von Kennern lüften lassen.

Die einfache *Identifikation* ist bereits in *Splittermond: Die Regeln* auf Seite 149 beschrieben und wird hier der Vollständigkeit halber erneut aufgeführt und näher ausgestaltet. Die Regeln zur *Analyse* finden Sie hingegen erstmals in diesem Band.

Thema	Identifikation	Analyse
Artefakte	S. 148	S. 151
Magische Orte	S. 149	S. 152
Magische Wesen	S. 149	S. 152
Rituale	S. 149	S. 152
Zauber	S. 148	S. 151

Fehlende magische Wirkung

Wenn ein Zauberkundler versucht, einen nicht-magischen Effekt zu untersuchen oder ein Ziel auf mögliche Zauber zu überprüfen, diese jedoch nicht existieren, so erfährt der Untersuchende nicht automatisch, dass seine Untersuchung ins Leere lief. Vielmehr erhält er in einem solchen Fall immer das Ergebnis einer misslungenen Probe: „Der Abenteurer kann den Effekt nicht identifizieren oder erfährt nicht, ob ein Zauber auf dem Ziel liegt.“ Nur mittels der Meisterschaft *Magiedetektor* (siehe S. 46) ist es auch möglich, das Fehlen magischer Effekte korrekt vorherzusagen.

Aus diesem Grund kann es sich gegebenenfalls anbieten, Proben zur Identifikation und Analyse verdeckt zu würfeln oder die Schwierigkeit nicht anzusagen, damit die Spieler aus der Schwierigkeit keine Rückschlüsse auf das untersuchte Phänomen oder das Fehlen desselben schließen können.

Umstände

Die unterschiedlichen Bereiche der *Identifikation* und *Analyse* unterscheiden sich bezüglich der für sie relevanten Umstände oft nur geringfügig. Aus diesem Grund finden Sie im Folgenden eine Tabelle mit möglichen Umständen und wie sie sich auf die einzelnen Bereiche auswirken (also die Boni und Mali, die aus den jeweiligen Umständen resultieren).

Diese Liste der Umstände ist wie üblich nicht abschließend, vielmehr kann der Spielleiter nach eigenem Ermessen weitere Umstände einführen. Gerade im Bereich der Magie sind auch Effekte denkbar, die spezifisch dazu gedacht sind, Magie zu tarnen oder zu verhehlen – und diese können sogar noch über das Schema der Umstände hinausgehen (siehe hierzu auch die *Analyse* auf S. 150).

Legende: I: Identifikation A: Analyse	Zauber (Vorgang)			Zauber (gewirkt)		Artefakt		Ritual		Ort		Wesen	
	I	I	A	I	A	I	A	I	A	I	A	I	A
angespannte (Kampf-)Situation	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2
beherrscht (verankerten) Zauber in anderer Schule	+2	+2	+2	+2	+2	0	0	0	0	0	0	0	0
beherrscht (verankerten) Zauber in selber Schule	+4	+4	+4	+4	+4	0	0	0	0	0	0	0	0
beherrscht min. 1 beeinflussten Zauber	0	0	0	+2	+2	0	0	+2	+2	0	0	0	0
min. 1 Meisterschaft in (verankterter) Schule	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	0	0	0	0	0	0
min. 1 Meisterschaft in beeinflusster Schule	0	0	0	+2	+2	0	0	+2	+2	0	0	0	0
keine Punkte in (verankterter) Schule	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	0	0	0	0	0	0
keine Punkte in beeinflusster Schule	0	0	0	-2	-2	0	0	-2	-2	0	0	0	0
selbe Zaubertradition	+2 bis +4	0	0	0	0	+4	+4	0	0	0	0	0	0
sehr fremdartige Magie	-2 bis -6	-2 bis -6	-2 bis -6	-2 bis -6	-2 bis -6	-2 bis -6	-2 bis -6	-2 bis -6	-2 bis -6	-2 bis -6	-2 bis -6	0	0
gute/schlechte Sichtbarkeit des Effekts/der magischen Natur/etc.	0	-6 bis +4	6 bis +4	-6 bis +4	-6 bis +4	-6 bis +4	-6 bis +4	-6 bis +4	-6 bis +4	-6 bis +4	-6 bis +4	-6 bis +4	-6 bis +4
selbst in der Lage, konkreten Effekt/etc. zu bewirken	+2 bis +4	+2 bis +4	+2 bis +4	+2 bis +4	+2 bis +4	+2 bis +4	+2 bis +4	+2 bis +4	+2 bis +4	+2 bis +4	+2 bis +4	0	0
kennt min. 1 Komponente	0	0	0	0	0	+2 bis +4	+2 bis +4	0	0	0	0	0	0
konkrete Anleitung vorhanden	0	0	0	+6	+6	+6	+6	0	0	0	0	0	0
Anleitung aus selber Zaubertradition	0	0	0	+2	+2	+2	+2	0	0	0	0	0	0
Ritual in Vorbereitung	0	0	0	0	0	-4	-4	0	0	0	0	0	0
Ritual in Initialisierung	0	0	0	0	0	-2	-2	0	0	0	0	0	0
Literatur verfügbar	0	0	+2 bis +4	+2 bis +4	+2 bis +4	+2 bis +4	+2 bis +4	+2 bis +4	+2 bis +4	+2 bis +4	+2 bis +4	0	+2 bis +4
Priester des Gottes derselben Quelle	+2	+2	+2	0	0	+2	+2	+4	+4	+4	0	0	0
hat von Effekt beeinflussten Zauber gewirkt	0	+2 bis +4	+2 bis +4	+2 bis +4	+2 bis +4	+2 bis +4	+2 bis +4	+2 bis +4	+2 bis +4	+2 bis +4	+2 bis +4	0	0
min. 6 FP in Geschichte & Mythen	0	0	0	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2
min. 6 FP in Naturkunde	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	+2
hat Effekt/etc. schon einmal erfolgreich identifiziert	+2	+2	+1	+2	+1	+2	+1	+2	+1	+2	+1	+2	+1
kann Wesen selbst rufen/erschaffen	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+4	+4	+4
Wesen ist mindestens freundlich	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	+4	+4

Neben den hier aufgeführten Umständen sind außerdem alle Proben zur *Identifikation* sowie passende Proben zur *Analyse* durch die *Lichtverhältnisse* (siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 169) eingeschränkt.

Identifikation

Die simple *Identifikation* magischer Phänomene geht schnell vonstatten, ergibt aber meist auch nur oberflächliche Ergebnisse.

Zauber identifizieren

Zauber können grundsätzlich jederzeit identifiziert werden, sowohl während sie gewirkt werden, als auch wenn sie bereits auf einem Ziel liegen. Hierbei gelten jedoch unterschiedliche Rahmenbedingungen, die im Anschluss an die allgemeinen Aussagen zu diesem Thema erläutert werden. Zauber können, entsprechende Kenntnisse in *Arkaner Kunde* vorausgesetzt, völlig ohne den Einsatz von Magie identifiziert werden. Verschiedene Zauber und Meisterschaften unterstützen diese Bemühungen oder können sie auch ersetzen, sind aber keine Voraussetzung.

Ein Zauber ist im Sinne dieser Regeln immer dem Zaubergrad zugehörig, über den er gewirkt wurde (ein per *Illusionsmagie* gewirkter *Wahrer Blick* zählt beispielsweise als Zaubergrad 2, auch wenn der Zauber in anderen Schulen einen niedrigeren Grad aufweist).

Probe: Einfache Probe auf *Arkane Kunde* gegen Schwierigkeit 15 + dreifacher Zaubergrad. Dies ist eine *Reaktion* von 2 Ticks Dauer.

Verheerend: Der Abenteurer identifiziert den Zauber fälschlicherweise als einen völlig anderen oder glaubt selbst bei fehlenden Zaubern, dass ein Zauber aktiv ist. Etwaige weitere Proben (etwa um den Zauber zu bannen oder weitergehende *Analysen* anzustellen) erhalten einen Malus in Höhe von 5 Punkten.

Misslungen: Der Abenteurer kann den Zauber nicht identifizieren oder erfährt nicht, ob ein Zauber auf dem Ziel liegt.

Knapp misslungen: Der Abenteurer ist sich unsicher, womit er es zu tun hat oder ob ein Zauber vorliegt. Nach Ablauf von 10 Ticks kann er einen erneuten Versuch mit einem kumulativen Malus in Höhe von 3 Punkten wagen (bei in Vorbereitung befindlichen Zaubern: nur sofern der Zauber sich nach dieser Frist immer noch in Vorbereitung befindet).

Gelungen: Der Abenteurer erfährt, ob ein Zauber vorliegt, und kann darüber hinaus die *Mageschule*, den *Zaubergrad*, die *Typen* und die *Quelle* (diesseitig, feisch, göttlich, geisterhaft) des Zaubers erfolgreich identifizieren. Etwaige Proben auf *Bannmagie* gegen diesen Zauber oder zu seiner *Analyse* erhalten einen Bonus in Höhe von 1 Punkt. Für jeden erzielten EG beim Identifizieren von bereits wirkenden Zaubern kann der Abenteurer feststellen, ob ein weiterer, bisher nicht identifizierter Zauber auf dem Ziel liegt und welchen Zaubergrad dieser hat (beginnend mit dem nächstniedrigeren Zauber).

Herausragend: Der Abenteurer kennt den konkreten Zauber und seine exakte Wirkung. Er erfährt darüber hinaus, ob der Zauber in seiner verstärkten oder seiner normalen Form gewirkt wurde. Etwaige Proben auf *Bannmagie* gegen diesen Zauber oder zu seiner *Analyse* erhalten einen Bonus in Höhe von insgesamt 3 Punkten.

Zauber während des Zaubervorgangs identifizieren

Die *Reaktion* zur Identifikation gerade gewirkter Zauber kann während des gesamten Zaubervorgangs (*Zauber vorbereiten* und *Zauber auslösen*) durchgeführt werden, da der Vorgang insgesamt sichtbar ist und von Geste und Formel begleitet wird. Hierfür muss der Identifizierende Blickkontakt zum Zauberer besitzen.

Lässt der Zauberer Komponenten des Zaubers (*Formel* oder *Geste*) weg (siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 198) oder sind diese beim Zauber gemäß seiner Beschreibung nicht nötig, erschwert dies auch die Identifikation des Zaubers während des Wirkens. Wenn eine Komponente weggelassen wird, erhält der Versuch der Identifikation einen Malus in Höhe von 3 Punkten. Sollten gar beide Komponenten weggelassen werden, ist eine Identifikation während des Zaubervorgangs gar nicht möglich. Sollte ein während des Zaubervorgangs nicht identifizierter Zauber erfolgreich gewirkt werden, kann anschließend unabhängig vom Ausgang der vorherigen Probe ein neuer Versuch unternommen werden, wobei diesmal die Angaben zur Identifikation gewirkter Zauber gelten (s.u.).

Gewirkten Zauber identifizieren

Die Identifikation eines bereits gewirkten Zaubers ist jederzeit möglich, sofern das Ziel sichtbar ist. Bei Umgebungseffekten oder Außen reicht es aus, wenn nur ein Teil der Ziele oder des Zielbereiches sichtbar ist. Die Schwierigkeit wird dabei stark von den sichtbaren Komponenten des Zaubers beeinflusst, sodass etwa eine Steinhaut deutlich leichter zu identifizieren ist als ein heimlich gewirkter Beherrschungszauber (dies wird über die unten genannten Umstände abgebildet). Wie sichtbar ein Zaubereffekt ist, entscheidet im Zweifel der Spielleiter auf Basis der Beschreibung der Zauberwirkung. Grundsätzlich gilt, dass jeder bereits auf einem Ziel liegende Zauber *separat* identifiziert werden muss. Sollte es keine äußeren Anhaltspunkte geben, ob ein Zauber auf dem Ziel liegt, kann ein Spieler zwar eine Probe zur Identifikation versuchen, die Schwierigkeit hierfür sollte ihm jedoch nicht mitgeteilt werden, damit er daraus keine Rückschlüsse ziehen kann. Liegen in einem solchen Fall mehrere Zauber vor, wird die Schwierigkeit vom Zauber des niedrigsten Grades bestimmt. Bei einer gelungenen Probe wird dann zunächst auch nur dieser identifiziert, für weitere Zauber sind entsprechend weitere Proben (samt Zeitaufwand) fällig.

Identifikation aus zweiter Hand

Mitunter mag es vorkommen, dass jemand einen Zauber identifizieren möchte, von dem er nur eine Beschreibung aus zweiter Hand kennt, etwa aus einem Buch oder aus Erzählungen. Damit ein solcher Versuch durchgeführt werden kann, ist eine ausreichend gute Darstellung der Auswirkung oder des Zaubervorgangs nötig – ob eine solche Beschreibung ausreichend ist, entscheidet der Spielleiter, wobei die Regeln zum *Erinnern* (siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 150) einen Anhaltspunkt geben können. Selbst wenn die Güte der Beschreibung den Anforderungen genügt, erhält ein solcher Identifikationsversuch einen stark bis fast unmöglich negativen Umstand.

Ansonsten gelten die oben genannten Angaben, abhängig davon, ob eine Beschreibung des Zaubervorgangs oder der Auswirkung des Zaubers vorliegt. Sollte von beidem eine ausreichend gute Beschreibung vorliegen, sind auch zwei Proben möglich.

Artefakte identifizieren

Um ein Artefakt (siehe S. 165) als solches zu identifizieren und zu erkennen, ob es magischer Natur ist, wird die Meisterschaft *Artefaktkunde* (*Splittermond: Die Regeln* S. 105) benötigt. Sollte diese vorliegen, kann das Artefakt mittels der folgenden Regeln untersucht und seine konkreten Eigenschaften identifiziert werden.

Diese Regeln werden nur angewendet, um das Artefakt selbst zu identifizieren – wenn über das Artefakt (etwa im Falle eines *Strukturgebers*) ein Zauber ausgelöst wurde, kann dieser separat nach den obigen Regeln identifiziert werden. Hierfür wird immer der höchstmögliche *Zaubergrad* angenommen. Ein mittels eines Artefakts ausgelöster *Schwächeanfall* gilt beispielsweise für solche Zwecke immer als Zauber des zweiten Grades, unabhängig davon, ob er mittels *Stärkungsmagie* oder *Todesmagie* in das Artefakt gewirkt wurde. Ebenso gilt ein solcher Zauber als keiner Magieschule zugehörig (siehe auch S. 7), sodass der Untersuchende nur erfährt, dass er mittels eines Artefakts ausgelöst wurde.

Probe: *Einfache Probe auf Arkane Kunde* gegen Schwierigkeit 20 + doppelte Artefaktqualität. Eine solche Probe dauert 10 Minuten.

Verheerend: Der Abenteurer identifiziert das Artefakt völlig falsch und löst möglicherweise (nach Spielleitermaßgabe) für ihn selbst gefährliche Magie aus oder aktiviert vorliegende Schutzmechanismen. Etwaige weitere Proben (etwa um die Wirkung des Artefakts zu bannen oder zu *analysieren*) erhalten innerhalb der nächsten 24 Stunden einen Malus in Höhe von 5 Punkten.

Misslungen: Der Abenteurer kann das Artefakt nicht erfolgreich untersuchen.

Knapp misslungen: Der Abenteurer ist sich unsicher, womit er es zu tun hat und welche Fähigkeiten das Artefakt hat. Nach Ablauf von 10 Minuten kann er einen erneuten Versuch mit einem kumulativen Malus in Höhe von 3 Punkten wagen.

Gelungen: Der Abenteurer erkennt, ob das Artefakt magisch ist oder nicht. Etwaige Proben auf *Bannmagie* erhalten innerhalb der nächsten 24 Stunden einen Bonus in Höhe von 1 Punkt.

Herausragend: Der Abenteurer erhält einen groben Hinweis auf den Zweck des Artefakts („Dieser Stab wirft Feuerbälle“). Etwaige Proben auf *Bannmagie*, zur Aktivierung des Artefaktes oder zu seiner *Analyse* erhalten innerhalb der nächsten 24 Stunden jeweils einen Bonus in Höhe von insgesamt 3 Punkten.

Rituale identifizieren

Um ein Ritual (siehe S. 158) zu identifizieren und in Grundzügen zu verstehen, wird die Meisterschaft *Ritualkunde I* (siehe S. 165) benötigt. Sollte diese vorliegen, kann das Ritual mittels der folgenden Regeln untersucht werden. Die Identifikation eines Rituals ist sowohl während seines gesamten Zeremoniells als auch nach seinem erfolgreichen Wirken möglich und folgt dabei grundsätzlich denselben Regeln.

Probe: *Einfache Probe auf Arkane Kunde* gegen Schwierigkeit 20 + doppelter Ritualgrad. Eine solche Probe dauert 10 Minuten.

Verheerend: Der Abenteurer identifiziert das Ritual völlig falsch. Etwaige weitere Proben (etwa um das Ritual unmittelbar zu stören oder zu *analysieren*) erhalten innerhalb der nächsten 24 Stunden einen Malus in Höhe von 5 Punkten.

Misslungen: Der Abenteurer kann das Ritual nicht erfolgreich untersuchen.

Knapp misslungen: Der Abenteurer ist sich unsicher, womit er es zu tun hat und ob hier Ritualmagie wirkt. Nach Ablauf von 1

Stunde kann er einen erneuten Versuch mit einem kumulativen Malus in Höhe von 3 Punkten wagen.

Gelungen: Der Abenteurer erkennt, ob hier Ritualmagie wirkt oder nicht und welcher Ritualgrad vorliegt. Etwaige Proben auf *Bannmagie* oder zur *Analyse* des Rituals erhalten innerhalb der nächsten 24 Stunden einen Bonus in Höhe von 1 Punkt.

Herausragend: Der Abenteurer erhält einen groben Hinweis auf den Zweck des Rituals („Dieses Ritual soll scheinbar etwas oder jemanden aus einer anderen Domäne rufen“). Etwaige Proben auf *Bannmagie* oder zur *Analyse* des Rituals erhalten innerhalb der nächsten 24 Stunden einen Bonus in Höhe von insgesamt 3 Punkten.

Magische Orte identifizieren

So mancher Ort wird von Magie geradezu durchströmt, während sie an anderen Stellen geschwächt ist (siehe S. 153). Kenner sind in der Lage, diese teils subtilen Schwingungen der Umgebung zu erspüren und somit zu *identifizieren*, ob die Magie an einem Ort anders wirkt als gewöhnlich.

Probe: *Einfache Probe auf Arkane Kunde* gegen Schwierigkeit 20 + doppelte Ortsstufe des Ortes. Eine solche Probe dauert 10 Minuten.

Verheerend: Der Abenteurer identifiziert den Ort völlig falsch und geht von anderen magischen Veränderungen aus, als wirklich vorliegen (oder geht selbst dann von Veränderungen aus, wenn gar keine vorliegen). Etwaige weitere Proben (etwa um den Ort zu *analysieren*) erhalten in den nächsten 24 Stunden einen Malus in Höhe von 5 Punkten.

Misslungen: Der Abenteurer kann den Ort nicht erfolgreich untersuchen.

Knapp misslungen: Der Abenteurer ist sich unsicher, womit er es zu tun hat und ob die Magie an diesem Ort anders als gewöhnlich wirkt. Nach Ablauf von 10 Minuten kann er einen erneuten Versuch mit einem kumulativen Malus in Höhe von 3 Punkten wagen.

Gelungen: Der Abenteurer erkennt, ob an diesem Ort Magie anders wirkt als üblich oder dass keine Veränderungen vorliegen. Etwaige Proben, etwa zur *Analyse* des Ortes, erhalten innerhalb der nächsten 24 Stunden einen Bonus in Höhe von 1 Punkt.

Herausragend: Der Abenteurer erfährt, wie viele Achsen an diesem Ort Veränderungen unterliegen und welche dies sind (nicht aber welche Verschiebungen genau vorliegen, welche konkreten Magieschulen betroffen sind oder ähnliches). Etwaige Proben, etwa zur *Analyse* des Ortes, erhalten innerhalb der nächsten 24 Stunden einen Bonus in Höhe von insgesamt 3 Punkten.

Magische Wesen identifizieren

Auch magische Wesen können von Kennern identifiziert werden, um mehr über sie zu erfahren. Als magische Wesen im Sinne dieser Regeln gelten dabei alle Wesen, die einen oder mehrere der folgenden Typen aufweisen: *Feenwesen*, *Geisterwesen*, *Konstrukt*, *Untoter*.

Auch Wesen des Typus *Götterdiener* können äquivalent zu diesen Regeln *identifiziert* werden, dies erfolgt jedoch nicht durch *Arkane Kunde*, sondern mittels *Geschichte und Mythen*. Selbiges gilt für die *Analyse* von Götterdienern (siehe unten).

Probe: Einfache Probe auf *Arkane Kunde* gegen Schwierigkeit 20 + 5 für seltene Kreaturen / +10 für sehr obskure Kreaturen. Eine solche Probe ist eine sofortige Reaktion und nimmt 2 Ticks in Anspruch.

Verheerend: Der Abenteurer identifiziert das Wesen völlig falsch und provoziert es außerdem möglicherweise zum Angriff (nach Spielleitermaßgabe). Etwaige weitere Proben (etwa um das Wesen zu beruhigen oder zu *analysieren*) erhalten einen Malus in Höhe von 5 Punkten.

Misslungen: Der Abenteurer kann das Wesen nicht erfolgreich identifizieren.

Knapp misslungen: Der Abenteurer ist sich unsicher, womit er es zu tun hat und was für Fähigkeiten das Wesen hat. Nach Ablauf von 10 Ticks kann er einen erneuten Versuch mit einem kumulativen Malus in Höhe von 3 Punkten wagen.

Gelungen: Der Abenteurer erfährt den grundlegenden Typus des Wesens. Pro EG kann er außerdem eine weitere der folgenden Informationen erhalten: weiterer Typus, Resistenz, Verwundbarkeit,

Beschworene Wesen und Ähnliches

Magische Wesen können mitunter auf verschiedene Weise identifiziert und analysiert werden. Sollte nur das Wesen selbst untersucht werden, gelten die hier gemachten Angaben. Sollte das Wesen jedoch mittels eines Zaubers oder Rituals gerufen, erhoben oder animiert worden sein, so können auch die dortigen Regeln für Identifikation und Analyse angewandt werden (um dann natürlich entsprechend Informationen über den Zauber oder das Ritual zu erhalten). Bei nicht animierten Konstrukten ist es darüber hinaus möglich, diese als Artefakte zu identifizieren und zu analysieren.

Immunität, Widerstandswert, Monstergrad (als Einzelgegner), Monstergrad (als Gruppengegner). Etwaige Proben etwa zur Beruhigung oder zur *Analyse* von Wesen dieser Art erhalten innerhalb der nächsten 24 Stunden einen Bonus in Höhe von 1 Punkt.

Herausragend: Der Abenteurer erfährt über die genannten Informationen hinaus eine bestimmte Schwäche oder Stärke des Wesens („Das Wesen ist giftig“, „Das Wesen verfolgt fliehende Feinde normalerweise nicht“). Etwaige Proben etwa zur Beruhigung oder zur *Analyse* von Wesen dieser Art erhalten innerhalb der nächsten 24 Stunden einen Bonus in Höhe von insgesamt 3 Punkten.

Beispiele zur Identifikation

Beispiel 1: Tiai (*Arkane Kunde 11*) beobachtet in einem Kampf, wie ein schurkischer Magier den Zauber *Schadenswelle* (Grad 3) vorbereitet, und versucht den Zauber zu identifizieren. Hierfür legt sie eine Reaktion von 2 Ticks Dauer ab. Da die Kampfsituation unübersichtlich ist (leicht negativer Umstand, -2), Tiai aber auch mindestens einen Kampfzauber beherrscht (leicht positiver Umstand, +2), ist die Probe weder erleichtert noch erschwert. Tiai würfelt eine 19 – ein Triumph und gleichzeitig gegen die Schwierigkeit von 26 ein herausragendes Ergebnis. Tiai weiß genau, welchen Zauber der Schurke vorbereitet und kann ihre Gefährten rechtzeitig warnen, sich von dem Zauberer zu entfernen.

Beispiel 2: Selesha (*Arkane Kunde 13*) möchte ein ihrer Meinung nach magisches geflügeltes Wesen identifizieren: einen Gargyl (seltene Kreatur). Ihre 6 Fertigkeitspunkte in Geschichte und Mythen zählen dabei als leicht positiver Umstand (+2) sodass sie mit ihrem Würfelwurf von 10 auf ein Gesamtergebnis von 25 kommt – gerade genug, um die Schwierigkeit von 25 zu erreichen. Sie erfährt, dass es sich bei dem Wesen in der Tat um ein Konstrukt und damit um ein magisches Wesen handelt, kann aber keine weiteren Informationen erlangen.

Analyse

Im Gegensatz zur relativ schnellen *Identifikation* muss ein Zauberer bei der *Analyse* magischer Phänomene viel Zeit investieren und sich tiefgreifend mit der zu untersuchenden Thematik beschäftigen, kann dafür aber auch deutlich mehr Informationen erlangen. Um ein Phänomen zu *analysieren*, ist eine zuvor erfolgte Identifikation keine Voraussetzung – sehr wohl ist diese aber natürlich hilfreich. Das zu untersuchende Phänomen muss nicht während der gesamten Untersuchungszeit präsent sein (zu einer Analyse gehören etwa auch Recherche, Berechnungen und ähnliches), mindestens aber für die Hälfte der Zeit.

Mit einer Probe zur Analyse kann stets nur *ein* Aspekt des untersuchten Phänomens analysiert werden, nicht mehrere auf einmal. Diese zu erlangende Information muss vor Beginn der Probe festgelegt werden und bestimmt die benötigten Fortschrittpunkte (beachten Sie dazu die Angaben bei den jeweiligen Phänomenen).

Dies wird über eine *erweiterte* Probe auf *Arkane Kunde* abgebildet, deren Schwierigkeit vom untersuchten Phänomen und deren benötigten Fortschrittpunkte von der gesuchten Information abhängen. Die Auswirkungen der Probe sind stets die folgenden:

Verheerend: Der Abenteurer verrennt sich völlig und analysiert das Phänomen falsch. Er verliert sämtliche Fortschrittpunkte und kann in den nächsten 24 Stunden keinen neuen Versuch der Analyse vornehmen (sofern er das für nötig hält, glaubt er doch, das Phänomen durchschaut zu haben).

Misslungen: Der Abenteurer gerät bei seiner Analyse auf den Holzweg. Er verliert einen Fortschrittpunkt pro negativem EG.

Knapp misslungen: Der Abenteurer ist sich unsicher, um was es sich bei dem Phänomen genau handelt, kommt jedoch rechtzeitig wieder auf die richtige Spur. Keine weiteren Auswirkungen.

Gelungen: Der Abenteurer kommt der Natur des untersuchten Phänomens auf die Schliche und erhält einen Fortschrittpunkt (+1 pro EG). Sollte er dadurch die nötigen Fortschrittpunkte erlangt haben, erfährt er die gesuchte Information.

Herausragend: Der Abenteurer erfährt darüber hinaus *sofort* eine Information über das Phänomen, so als hätte er eine gesamte erweiterte Probe zur *Analyse* erfolgreich absolviert (hierbei kann nur eine noch nicht erlangte Information mit den niedrigsten Fortschrittpunkten gewählt werden).

Ausgestaltung der Analyse

Die Analyse eines magischen Phänomens kann je nach Kultur oder magischer Tradition stark unterschiedlich aussehen: Mag eine selenische Zauberin des Zirkels der Zinne Bücher konsultieren, das magische Feld analysieren und bestimmte Theorien testen, wird ein Mystiker der Raugarr vielmehr dem Wind lauschen, die Geister befragen und über den Untersuchungsgegenstand meditieren. Daher gilt, dass die hier vorgestellten Regeln stets gleich funktionieren, die genaue Ausgestaltung der Analyse aber von Spieler und Spielleiter selbst bestimmt werden kann.

Zauber analysieren

Zauber können nur *analysiert* werden, wenn sie bereits auf einem Ziel liegen. Grundsätzlich gilt, dass jeder auf einem Ziel liegende Zauber separat analysiert werden muss.

Ein Zauber ist im Sinne dieser Regeln immer dem Zaubergrad zugehörig, über den er gewirkt wurde (ein per *Illusionsmagie* gewirkter *Wahrer Blick* zählt beispielsweise als Zaubergrad 2, auch wenn der Zauber in anderen Schulen einen niedrigeren Grad aufweist).

Zauber können nur analysiert werden, wenn sie ausreichend lange für eine Beobachtung anhalten. Dies gilt dann als gegeben, wenn ein Zauber eine *Wirkungsdauer* besitzt (egal ob diese *kanalisiert* ist oder eine bestimmte Zeitdauer beträgt).

Probe: Erweiterte Probe auf *Arkane Kunde* gegen Schwierigkeit 15 + sechsfacher Zaubergrad. Es werden Fortschrittpunkte je nach gesuchter Information benötigt. Jede Teilprobe dauert 1 Stunde.

Informationen

Die Informationen werden nicht in einer spezifischen Reihenfolge erlangt, vielmehr kann der Abenteurer vorab wählen, was er untersuchen möchte, und legt darüber die nötigen Fortschrittpunkte seiner Probe fest:

- Wirkung des Zaubers (inkl. Verstärkung): Fortschrittpunkte in Höhe des Zaubergrads
- Wirkungsdauer: 2 Fortschrittpunkte
- Reichweite: 2 Fortschrittpunkte
- Wirkungsbereich: 2 Fortschrittpunkte
- Kosten: 2 Fortschrittpunkte
- Zauberdauer: 2 Fortschrittpunkte
- Verstärkt oder nicht: 1 Fortschrittpunkt
- per Artefakt ausgelöst oder regulär gewirkt: 2 Fortschrittpunkte
- eventueller Einfluss von Meisterschaften: 3 Fortschrittpunkte
- Genaue Quelle des Zaubers (magische Tradition, Drachlinge, Untertypus von Feenwesen, Gottheit des Götterdieners, etc.): 5 Fortschrittpunkte
- Signatur des Zauberers: 10 Fortschrittpunkte

Erschwernis und ihr Abbau

Eine solche Analyse ist deutlich schwieriger als die simple Identifikation, weshalb der bei jeder Identifikations-Probe angegebene Zuschlag verdoppelt wird (dies wird unten bei den Angaben zu den einzelnen Phänomenen jeweils eingerechnet). Dies ist die *Erschwernis* einer Analyseprobe. Diese kann sich noch zusätzlich durch die schiere Fremdartigkeit, eine aktive magische Verhüllung und ähnliches nach Maßgabe des Spielleiters erhöhen – ein von einem Götterdiener verhehlter Ort oder eine uralte magische Stele der Azurnen Riesen ist etwa schwerer zu durchdringen als ein einfacher Zauber. Der konkrete Aufschlag auf die *Erschwernis* hängt dabei vom jeweiligen Anlass ab: Mag eine simple bannmagische Hintergrundstrahlung noch zu einem Aufschlag von 5 bis 10 Punkten führen und ein von Feen auf sehr fremdartige Weise geschaffenes Artefakt einen Aufschlag von 20 bis 30 Punkten bedingen, so sind Artefakte der Drachlinge oder gar der Uralten oft kaum zu entschlüsseln und führen zu Aufschlägen von 50 Punkten oder mehr.

Dies kann zu einer *Erschwernis* führen, die eine Probe für die meisten Zauberer praktisch unmöglich macht. In solchen Fällen kann die *Langzeitbeobachtung* helfen, die auf S. 153 beschrieben wird.



Artefakte analysieren

Probe: Erweiterte Probe auf *Arkane Kunde* gegen Schwierigkeit 20 + vierfache Artefaktqualität. Es werden Fortschrittpunkte je nach gesuchter Information benötigt. Jede Teilprobe dauert 1 Stunde.

Informationen

Die Informationen werden nicht in einer spezifischen Reihenfolge erlangt, vielmehr kann der Abenteurer vorab wählen, was er untersuchen möchte, und legt darüber die nötigen Fortschrittpunkte seiner Probe fest:

- Wirkung des Artefakts: 2 + Artefaktqualität Fortschrittpunkte
- Auslöser: 4 + Artefaktqualität Fortschrittpunkte
- Art des Artefakts (Strukturgeber, etc.): 3 Fortschrittpunkte
- Beinhaltete EG/Probenergebnis (bei Verbesserten Schriftrollen/ Strukturgebern): 2 Fortschrittpunkte
- Eingestimmt auf Person oder nicht: 2 Fortschrittpunkte
- Genaue Quelle des Artefakts (magische Tradition, Drachlinge, Untertypus von Feenwesen, Gottheit des Götterdieners, etc.): 5 Fortschrittpunkte
- Signatur des Zauberers: 10 Fortschrittpunkte

Rituale analysieren

Die Analyse eines Rituals ist sowohl während seiner Vorbereitung als auch (sofern dies aus der Wirkung des Rituals heraus plausibel ist) nach seinem erfolgreichen Wirken möglich und folgt dabei grundsätzlich denselben Regeln.

Probe: Erweiterte Probe auf *Arkane Kunde* gegen Schwierigkeit 20 + vierfacher Ritualgrad. Es werden Fortschrittpunkte je nach gesuchter Information benötigt. Jede Teilprobe dauert 1 Stunde.

Informationen

Die Informationen werden nicht in einer spezifischen Reihenfolge erlangt, vielmehr kann der Abenteurer vorab wählen, was er untersuchen möchte, und legt darüber die nötigen Fortschrittpunkte seiner Probe fest:

- Status des Rituals (Vorbereitung, Initialisierung, Zeremonie, durchgeführt): 2 Fortschrittpunkte
- Ritualgrad: 2 Fortschrittpunkte
- Wirkung des Rituals: 5 + Ritualgrad Fortschrittpunkte
- Wirkungsduer: 2 Fortschrittpunkte
- Reichweite: 2 Fortschrittpunkte
- eine der Komponenten und ihre Stufe: 5 Fortschrittpunkte
- ein Schwachpunkt: 3 Fortschrittpunkte
- Genaue Quelle des Rituals (magische Tradition, Drachlinge, Untertypus von Feenwesen, Gottheit des Götterdieners, etc.): 5 Fortschrittpunkte
- Signatur des Zauberers: 10 Fortschrittpunkte

Magische Orte analysieren

Probe: Erweiterte Probe auf *Arkane Kunde* gegen Schwierigkeit 20 + vierfache Ortsstufe des Ortes. Jede Teilprobe dauert 1 Stunde.

Informationen

Die Informationen werden nicht in einer spezifischen Reihenfolge erlangt, vielmehr kann der Abenteurer vorab wählen, was er untersuchen möchte, und legt darüber die nötigen Fortschrittpunkte seiner Probe fest:

- ob und auf welchen Achsen Veränderungen vorliegen (nicht aber wie stark oder in welche Richtung): 3 Fortschrittpunkte
- genaue Veränderung einer Achse: je 6 Fortschrittpunkte
- sonstige Veränderung inklusive ihrer Auswirkung (etwa durch göttlichen Einfluss, siehe **Splittermond: Die Götter** S. 149): je 3 Fortschrittpunkte
- Genaue Quelle der Veränderung (magische Katastrophe, Feenwirken, göttliches Wirken, etc.): 5 Fortschrittpunkte

Magische Wesen analysieren

Probe: Erweiterte Probe auf *Arkane Kunde* gegen Schwierigkeit 20 für verbreitete Kreaturen +10 für seltene Kreaturen / +20 für sehr obskure Kreaturen. Es werden Fortschrittpunkte je nach gesuchter Information benötigt. Jede Teilprobe dauert 1 Stunde.

Informationen

Die Informationen werden nicht in einer spezifischen Reihenfolge erlangt, vielmehr kann der Abenteurer vorab wählen, was er untersuchen möchte, und legt darüber die nötigen Fortschrittpunkte seiner Probe fest:

- ein weiterer Typus: 1 Fortschrittpunkt
- ein Merkmal: 1 Fortschrittpunkt
- ein Widerstandswert: 1 Fortschrittpunkt
- Angriffswert: 2 Fortschrittpunkte
- Monstergrad: 1 Fortschrittpunkt
- ob beschworen/erhoben/animiert oder natürlich auftretend: 2 Fortschrittpunkte

Beispiele zur Analyse

Beispiel 1: Selesha (*Arkane Kunde* 13, Meisterschaft Artefaktkunde) möchte herausfinden, worum es sich bei einem magischen Artefakt, das sie in einer Ruine gefunden hat, genau handelt. Dafür versucht sie, die Art desselben zu ermitteln (sie benötigt also 3 Fortschrittpunkte; es handelt sich um einen Strukturgeber mit dem Bannzauber Wahrer Blick, AQ1). Da sie sowohl mindestens einen Bannzauber beherrscht (leicht positiver Umstand, +2), als auch den Zauber selbst in derselben Magieschule (stark positiver Umstand, +4), erhält sie insgesamt einen Bonus in Höhe von 6 Punkten auf die Probe. Sie würfelt eine 12 für ein Ergebnis von 31, genug um bei einer Schwierigkeit von 24 die nötigen 3 Fortschrittpunkte im ersten Versuch zu erreichen – sie erfährt, dass das Artefakt ein Strukturgeber ist. Sofort anschließend beginnt sie eine neue Analyse, um auch herauszufinden, was der Strukturgeber genau bewirkt.

Beispiel 2: Die Windmagierin Liwayway (*Arkane Kunde* 23, Meisterschaft Ritulkunde II) beobachtet einige Matuas bei einem Ritual (Ritual zum Schutz einer Insel vor Stürmen; Grad III) und ist neugierig, was dessen Wirkung ist (sie benötigt also 8 Fortschrittpunkte). Sie konsultiert befreundete Windgeister (wird vom Spielleiter wie etwa Literatur behandelt, leicht positiver Umstand, +2) und beherrscht außerdem sowohl mindestens einen Zauber als auch mindestens eine Meisterschaft in der Windmagie (je leicht positiver Umstand, je +2). Außerdem wäre sie selbst in der Lage, ein Ritual des dritten Grades zu wirken (leicht positiver Umstand, +2), doch da das Ritual erst in der Initialisierung ist, ist es schwer zu durchschauen (leicht negativer Umstand, -2). Liwayway beginnt ihre Analyse und legt nach einer Stunde ihre erste Teilprobe mit einem Würfelwurf von 11 ab für ein Gesamtergebnis von 40 – 8 Punkte über der Schwierigkeit von 32, womit sie also 3 Fortschrittpunkte erlangt. Ihr fehlen noch 5 Fortschrittpunkte, sodass sie mit der nächsten Teilprobe fortfährt.

Beispiel 3: Selesha (*Arkane Kunde* 13) möchte einen Vulkankegel, bei dem sie durch seine erfolgreiche Identifizierung (+1 auf folgende Analyse) von einer Verschiebung auf den Achsen weiß, daraufhin analysieren, ob eine Affinität vorliegt (und benötigt daher 6 Fortschrittpunkte). Der Ort ist in der Tat magisch (A: Feuer +1, Ortsstufe 1) und

da Selesha mindestens eine Meisterschaft in Feuermagie sowie mindestens einen Feuerzauber besitzt (jeweils ein leicht positiver Umstand, je +2), erhält sie einen Bonus in Höhe von insgesamt 5 Punkten. In ihrer ersten Teilprobe würfelt sie eine 12 für ein Ergebnis von 30. Dies übertrifft die Schwierigkeit von 24 um 6 Punkte und Selesha sammelt also 3 Fortschrittpunkte an. Als sie bei der nächsten Probe erneut 3 Fortschrittpunkte ansammelt, hat sie die vollen 6 Fortschrittpunkte erreicht und erfährt die konkrete Affinität des Ortes.

Langzeitbeobachtung

Wie auf S. 151 erläutert wurde, können die *Erschwernis* und damit die Schwierigkeit einer Analyse-Probe bei komplexen Untersuchungsgegenständen sehr hoch werden. Mittels der Meisterschaft *Langzeitbeobachtung* lässt sich die *Erschwernis* jedoch abbauen, was zwar Zeit kostet, aber auch die Möglichkeit eröffnet, für andere Zauberer unerklärliche Phänomene zu ergründen.

Langzeitbeobachtung (Arkane Kunde, Schwelle 2): Der Zauberer kann durch lange Beobachtung weitere Erkenntnisse für seine Analyse ziehen. Er kann die doppelte normalerweise erlaubte Anzahl an Proben bei jeder *erweiterten Probe* zur Analyse ablegen. Außerdem ist er in der Lage, die Erschwernis bei einer magischen Analyse abzubauen. Hierfür legt er eine *einfache Probe* gegen die Schwierigkeit der *Analyse* ab, bei der jedoch nur ein Zehntel der Erschwernis angerechnet wird. Eine solche Probe dauert 6 Stunden. Es können beliebig viele dieser Proben in Folge abgelegt werden, wobei sich der Abbau der Erschwernis kumuliert. Die Auswirkungen sind wie folgt:

Verheerend: Der Abenteurer verrennt sich in seinem Versuch, das Phänomen zu durchdringen, völlig. Er verliert sämtlichen eventuell kumulierten Abbau der Erschwernis.

Misslungen: Der Abenteurer kann das Phänomen nicht durchdringen, die Erschwernis ist für ihn so hoch oder niedrig wie vor dieser Probe.

Knapp misslungen: Der Abenteurer ist sich unsicher, womit er es zu tun hat. Er kann sich entscheiden, die Erschwernis um 1 Punkt zu verringern, muss dafür aber einen Abzug in gleicher Höhe auf eine etwaige nächste Probe zum Abbau der Erschwernis hinnehmen.

Gelungen: Der Abenteurer hat das Phänomen etwas besser verstanden. Die Erschwernis sinkt für ihn für alle Proben zur Verringerung der Erschwernis sowie zur *Analyse* des Phänomens um 1 (+1 pro EG) Punkte.

Herausragend: Der Abenteurer erfährt darüber hinaus Informationen über das Phänomen, als hätte er eine Probe zur Analyse erfolgreich absolviert (hierbei kann nur eine noch nicht erlangte Information mit den niedrigsten Fortschrittpunkten gewählt werden).

Beispiel: Der magische Forscher Kazuo (Arkane Kunde 18, Meisterschaft Langzeitbeobachtung) möchte eine magische Stele untersuchen, die von mächtiger Magie verhehlt wird (Artefaktqualität 5, zusätzliche Verhehlung +10) und deren Analyse-Schwierigkeit 50 und deren Erschwernis somit insgesamt 30 beträgt. Kazuo hat sich gut vorbereitet: Er besitzt etwas Literatur zu dem Thema (leicht positiv, +2), besitzt 6 Fertigkeitspunkte in Geschichte und Mythen (leicht positiv, +2) und hat eine Identifikation zuvor erfolgreich abgeschlossen (Bonus in Höhe von 1 Punkt). Um eine realistische Chance zu haben, die Analyse-Probe zu schaffen, beginnt er mit einer Langzeitbeobachtung. Nach 6 Stunden erreicht er bei seiner ersten Probe gegen die reduzierte Schwierigkeit von 23 nach Einrechnung aller Umstände drei EG. Wenn er jetzt die Stele analysieren wollen würde, betrüge die Schwierigkeit „nur“ noch 46. Kazuo fährt daher mit seiner Langzeitbeobachtung fort, um die Schwierigkeit weiter zu reduzieren und stellt sich darauf ein, noch mehrere Tage oder gar Wochen bei der Stele zu bleiben.

Magische Orte

Sagen aller Kulturen wissen von Orten zu berichten, an denen sich Zauberei leichter wirken lässt oder deutlich weniger magische Kraft benötigt als unter normalen Umständen. Seien es Steinkreise im Wald, die der Naturmagie zugetan sind, Orte magischer Katastrophen, an denen es schwierig ist, Magie zu fokussieren, oder gar Stellen der Verheerten Lande, an denen schon bei den kleinsten Zaubern das Geflecht der Realität zu reißen droht – all diesen Ort ist gemein, dass die Magie hier nicht in gewohnter Weise funktioniert.

In diesem Kapitel sollen die regeltechnischen Grundlagen für solche Phänomene angegeben werden, sowohl um bestehende Lokalitäten zu nutzen als auch um eigene magische Orte ausgestalten zu können.

Auch Göttern und deren Dienern ist es teilweise möglich, das Magische Feld eines Ortes zu beeinflussen. Mehr Informationen hierzu finden Sie in *Splittermond: Die Götter* ab Seite 149.

Das Magische Feld

Jeder Ort in Lorakis besitzt ein *Magisches Feld*, das im Normalfall dafür sorgt, dass Magie so funktioniert, wie es in *Splittermond: Die Regeln* angegeben ist. Es gibt jedoch auch Orte, die von dieser Norm abweichen: Hier liegen Verschiebungen auf einer der drei *Magischen Achsen* vor.
Diese Achsen sind:

Die **Affinität** stellt dar, wie leicht oder schwer Magie bestimmter Magieschulen an einem Ort zu wirken ist.

Der **Magiefluss** sagt aus, wie viel Fokus an einem Ort benötigt wird, um das magische Geflecht der Realität zu verändern.

Die **Stabilität** zeigt an, wie widerstandsfähig oder anfällig das magische Geflecht an einem Ort für die negativen Auswirkungen übermäßigen Magieeinsatzes ist.

Es ist möglich, dass an einem Ort Verschiebungen auf allen drei Achsen vorliegen, auch wenn das sehr selten ist. So kann es beispielsweise Orte geben, an denen zum einen Felsmagie erleichtert zu wirken ist, zum anderen jegliche Zauber weniger Fokus benötigen und zu guter Letzt die Stabilität des Magischen Feldes besonders stark ist. An den meisten magischen Orten liegen jedoch nur Verschiebungen auf einer Magischen Achse vor, in seltenen Fällen auch zwei.

Die Größe eines Ortes, in dem eine Verschiebung auf einer Magischen Achse vorliegt, kann sehr unterschiedlich ausfallen, ebenso wie die Form des betroffenen Gebiets: Manche magischen Orte erstrecken sich nur wenige Meter zwischen alten Steinsäulen, andere ziehen sich den kompletten Verlauf eines in der Anderswelt entspringenden Bachs entlang oder überdecken das unregelmäßige, kilometergroße Areal eines Schlachtfelds, auf dem Dracurier und Azurne Riesen mit arkanen Kräften einst gegeneinander gefochten haben.

Geweihter Boden

Auch göttlich geweihter Boden folgt grundsätzlich den Regeln in diesem Kapitel, wobei hier manche Besonderheiten zu beachten sind. So ist es Göttern etwa möglich, das Magische Feld an ihnen geweihten Orten bewusst in eine mit ihrer Natur harmonisierende Richtung zu ändern. Dies ist beispielsweise in den meisten Tempeln und praktisch allen Heiligtümern der Fall. Dabei können Götter auch bestimmte Zauberwirker (wie Anwender nicht-priesterlicher Zauberei) auf ihrem geweihten Boden beim Zaubern behindern oder ihre Götterdiener und Priester stärken oder heilen. Alle Angaben für diese Form Magischer Orte finden Sie in der Spielhilfe *Splittermond: Die Götter* ab Seite 149.

Die Magischen Achsen

Jeder Ort auf Lorakis hat auf allen drei Achsen eine bestimmte Position. Meist ist diese „normal“, es liegt entsprechend keine Verschiebung und somit auch keine Abweichung zum magischen Grundzustand der Domäne vor. Wo Verschiebungen auf einer oder mehreren magischen Achsen vorliegen, geschieht dies üblicherweise auf jeder Achse auf einer siebenstufigen Skala (wobei die Mitte der Skala dem Normalwert entspricht).

Es gibt in seltenen Fällen auch magische Orte, die die unten genannten Werte überschreiten – und deren Auswirkungen somit noch drastischer sind als hier beschrieben oder an denen weitere Merkmale der Realität verändert sind. Solche Lokalitäten – meist von Legenden umrankt und nicht selten mit Tabus belegt – sollten jedoch nur sparsam eingesetzt werden, sind diese doch von sagenhafter Natur und scheinen allen Gesetzen der lorakischen Magie zu trotzen.



Notation

Der Übersicht halber kann es oft von Vorteil sein, etwaige Verschiebungen eines Ortes auf den magischen Achsen auf einen Blick erkennbar zu machen. Hierzu können Sie die folgende Notation nutzen (die dabei stets in Kurzform in Klammern hinter dem Ort angegeben wird):

Ⓐ **Affinität (A)**: Es werden die betreffenden Magieschulen in Kurzform genannt, sowie der Bonus oder Malus. Wenn keine Magieschule genannt ist, gilt die Affinität für jegliche Zauber.

Ⓑ **Magiefluss (M)**: Es wird der zusätzliche oder geringere Fokusverbrauch genannt.

Ⓒ **Stabilität (S)**: Es wird das Vielfache angegeben, mit dem die normalen Werte zur Beeinflussung der Umwelt multipliziert werden.

Ⓓ Achsen ohne Verschiebung werden nicht genannt.

Beispiel 1: ein Ort, der einen reichhaltigen Magiefluss aufweist: (M: -2V2).

Beispiel 2: ein Ort, an dem eine helfende Affinität für Feuermagie und eine störende Affinität für Wassermagie vorliegen, sowie eine fragliche Stabilität: (A: Feuer +3, Wasser -3; S: x1/2)

Affinität

Ein Ort mit veränderter Affinität erleichtert oder erschwert das Wirken von Zaubern, da die lokalen magischen Schwingungen im Einklang oder in Dissonanz mit diesen stehen. Meist ist die Affinität auf eine Magieschule beschränkt, es ist aber auch möglich, dass mehrere Magieschulen oder gar alle Zauber gleichermaßen betroffen sind. Ebenso ist es möglich, dass verschiedene Magieschulen an einem Ort unterschiedlichen Affinitäten unterliegen (und beispielsweise eine Magieschule einer vorteilhaften Affinität unterliegt, eine andere hingegen einer behindernden). Selbst wenn mehrere unterschiedliche Verschiebungen der Affinität an einem Ort vorliegen, gilt dies zusammen als eine Veränderung der magischen Achsen.

Affinität	Auswirkungen
Helfend	Betroffene Zauberproben erhalten einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.
Zuträglich	Betroffene Zauberproben erhalten einen Bonus in Höhe von 2 Punkten.
Vorteilhaft	Betroffene Zauberproben erhalten einen Bonus in Höhe von 1 Punkt.
Normal	Magie funktioniert wie üblich.
Unvorteilhaft	Betroffene Zauberproben erhalten einen Malus in Höhe von 1 Punkt.
Störend	Betroffene Zauberproben erhalten einen Malus in Höhe von 3 Punkten.
Behindernd	Betroffene Zauberproben erhalten einen Malus in Höhe von 6 Punkten.

Natürliche Affinitäten können an Orten entstehen, die mit bestimmten Magieschulen gut oder schlecht harmonieren (etwa ein mächtiger Vulkan für *Feuermagie* bzw. *Wassermagie*), deren Natur einer Magieschule gegenüber affin ist (etwa eine uralte Nekropole für *Todesmagie*) oder an denen Übergänge in Feenwelten mit passenden oder unpassenden Merkmalen liegen (etwa *Schattenmagie* bzw. *Lichtmagie* für den Bereich um einen Übergang in eine Welt der Schatten).

Die Magische Ortsstufe

Jeder Ort auf Lorakis besitzt eine magische *Ortsstufe*, die sich aus der Summe der Verschiebungen auf allen Achsen zusammensetzt. Die Stufe eines Ortes ohne jegliche Veränderung beträgt also Null. Für alle Orte mit Veränderungen gilt hingegen: Für jede Achse wird separat die Stufen-Abweichung von der Normalität genommen und die Abweichungen werden addiert. Wo auf einer Achse mehrere Verschiebungen in unterschiedliche Richtungen und in unterschiedlichen Stärken vorliegen, zählt nur die höchste Abweichung. Die maximale Ortsstufe für Orte, die nicht über die hier präsentierten Skalen hinausgehen, beträgt also 9.

Beispiel: Ein magischer Ort mit (A Feuer +3, Wasser -3; M -2V2) hat eine Magische Ortsstufe von 5. Die Affinität ist für Feuer um 3 Stufen verändert, für Wasser um 2 Stufen – letzteres wird ignoriert. Der Magiefluss ist ebenfalls um 2 Stufen verändert.

Die Ortsstufe ist beispielsweise für *Identifikation* und *Analyse* (siehe S. 146) sowie für *Bannmagie* und *Meisterschaften* relevant.

Magiefluss

Ein Ort mit verändertem Magiefluss sorgt dafür, dass Zauber mehr oder weniger Fokus benötigen, um ausgelöst werden zu können. Meist wird dies dadurch verursacht, dass die magische Kraft an einem Ort stärker oder schwächer konzentriert ist und entsprechend leichter oder schwerer auf sie zugegriffen werden kann. Geänderter Magiefluss betrifft stets alle Magieschulen gleichermaßen.

Priester sind nie von „natürlich“ verändertem Magiefluss betroffen, da sie ihre magische Kraft nicht aus der Umgebung, sondern direkt von ihrer Gottheit beziehen. Es ist jedoch auch Göttern möglich, Einfluss auf den Magiefluss eines Ortes zu nehmen (etwa in Tempeln oder Heiligtümern) und ihn dort zu überlagern – und somit zum Beispiel allen außer ihren Priestern und Götterdienern höhere Fokuskosten zum Zaubern aufzubürden (siehe *Splittermond: Die Götter* S. 150).

Natürliche Veränderungen des Magieflusses können dort vorliegen, wo die magische Domäne mit ihrer ungezügelten Kraft nahe ist (etwa an Orten, an denen die Übergänge vom Diesseits in benachbarte Feenwelten fließend sind und der Magiefluss positiv verändert ist) oder aber wo es einst zu großen magischen Katastrophen kam (hier ist der Magiefluss meist negativ gestört).

Magiefluss	Auswirkungen
Übermäßig	Fokuskosten von ausgelösten Zaubern verringern sich um (K)3V3 Punkte.
Reichhaltig	Fokuskosten von ausgelösten Zaubern verringern sich um (K)2V2 Punkte.
Verstärkt	Fokuskosten von ausgelösten Zaubern verringern sich um (K)1V1 Punkte.
Normal	Magie funktioniert wie üblich.
Geschwächt	Fokuskosten von ausgelösten Zaubern erhöhen sich um (K)1V1 Punkte.
Gehemmt	Fokuskosten von ausgelösten Zaubern erhöhen sich um (K)2V2 Punkte.
Blockiert	Fokuskosten von ausgelösten Zaubern erhöhen sich um (K)3V3 Punkte.

der Fall, wo andere Domänen nahe sind, zum anderen aber auch an Orten, an denen bereits zuvor die Realität durch zu starken Magieeinsatz zerrissen wurde.

Stabilität	Auswirkungen
Unerschütterlich	Die Schwellenwerte zur Feststellung der Auswirkungen übermäßigen Fokusverbrauchs sind verdreifacht.
Stabil	Die Schwellenwerte zur Feststellung der Auswirkungen übermäßigen Fokusverbrauchs sind verdoppelt.
Gefestigt	Die Schwellenwerte zur Feststellung der Auswirkungen übermäßigen Fokusverbrauchs sind anderthalbmal so hoch wie üblich.
Normal	Magie funktioniert wie üblich.
Erschüttert	Die Schwellenwerte zur Feststellung der Auswirkungen übermäßigen Fokusverbrauchs sind nur zwei Drittel so hoch wie üblich.
Fragil	Die Schwellenwerte zur Feststellung der Auswirkungen übermäßigen Fokusverbrauchs sind halbiert.
Zerrüttet	Die Schwellenwerte zur Feststellung der Auswirkungen übermäßigen Fokusverbrauchs sind gedrittelt.

Stabilität

Von der Stabilität hängt ab, wie stark ein Ort für die negativen Auswirkungen übermäßigen Fokusverbrauchs anfällig ist (siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 197). Die Stabilität ist stets für alle Magieschulen gleich.

Die Stabilität ist auf natürlichem Wege meist dort beeinflusst, wo die Grenzen des Diesseits dünn sind. Das ist zum einen dort

Veränderung des Magischen Feldes

Verschiebungen des magischen Feldes können sowohl natürlich auftreten als auch durch *Ritualmagie* (siehe S. 158) oder mächtige Wesen herbeigeführt werden. Außerdem können solche Veränderungen entweder temporärer Natur sein oder dauerhaft vorliegen.

Eine geheimnismitterte Möglichkeit der Beeinflussung des Magischen Feldes besteht in der Harmonisierung desselben durch bauliche Maßnahmen. Gerade die Stabilität versucht man in manchen Städten oder Zauberschulen zu beeinflussen, aber auch Affinitäten (vor allem, wenn man natürlich vorkommende Tendenzen so in Bahnen lenken kann) und der Magiefluss können durch Architektur und magische Zeichen teils verändert werden. Affinität und Magiefluss werden dabei meist so modifiziert, dass die vorgefundenen natürlichen Gegebenheiten verstärkt werden. Während einfache Veränderungen (etwa Verschiebungen auf einer Achse um eine oder zwei Stufen) noch einigerma-

ßen verbreitet sind, wird das Wissen um stärkere Verschiebungen von denjenigen, die es besitzen, gut gehütet. Gerade die Schwertalben unter der Anleitung ihrer Gottkaiserin Myuriko, der Bewahrerorden von Ioria, die dämmeralbischen Pflanzenzauberer und die Magier von Nuum sollen Meister dieser architektonischen Beeinflussung der Magischen Achsen sein – doch in manchen Fällen wird auch vermutet, dass sie teils nur bestehende Mechanismen aus der Zeit der Uralten oder der Drachlinge pflegen und sie selbst kaum verstehen.

Dabei gilt, dass schon eine auf einen kleinen Raum (etwa ein großes Gebäude) beschränkte Verschiebung auf einer Achse um eine Stufe kein einfaches Unterfangen ist, während die Verschiebung um zwei Stufen auf einer Achse oder die Veränderungen zweier Achsen nur wahren Meistern auf diesem Gebiet vorbehalten ist. Alle drei Achsen eines Ortes zu verändern oder auf einer Achse Verschiebungen um drei Stufen vorzunehmen, ist hingegen der Stoff von Legenden.

Magische Orte auf Lorakis

In bisherigen Publikationen wurden bereits viele magische Orte beschrieben, die natürlich teilweise Verschiebungen auf einer der magischen Achsen aufweisen. Einige Beispiele für solche Orte wollen wir an dieser Stelle angeben, um Ihnen Inspiration für die genaue Ausgestaltung des magischen Feldes weiterer Orte an die Hand zu geben (alle mit „Welt“ markierten Seitenverweise beziehen sich auf *Splittermond: Die Welt*).

Binnenmeerlande

- ⌚ Das Allerheiligste des Manteions zu Ioria (Welt 208) – A: Erkenntnis +3; S: x3
- ⌚ Die Feeninsel Scherigya (Welt 230) – M: -3V3; S: x2/3
- ⌚ Der Golemturm der Ordenszitadelle von Nuum (Welt 215) – A: Beherrschung +2, Verwandlung +2, S: x1,5

Dragorea

- Q Das Schädelfeld in den Verheerten Landen (Welt 57) – M: +1V1; S: x1/2
- Q Der Vanforst in Zwingard (Welt 77, Ungebrochen 16) – A: Natur +3; S: x2
- Q Das verschlossene Mondportal in Ultia (Welt 72) – A: Bann +3, Erkenntnis –6; S: x2/3
- Q Der Crawandelwald in Selenia (Selenia 117) – A: Natur +2; M: –1V1

Pash Anar

- Q Das Tote Land in Demerai (Welt 181, Farukan 88) – A: –3; M: +2V2; S: x1/2
- Q Die Spitze des Turms der Tayru in Farukhur (Welt 165, Farukan 113) – A: Licht +2, Schatten +2; S: x2/3
- Q Der Blinde Wald in Ashurmazaan (Welt 169, Farukan 15) – A: Natur +1, Licht –1; M: –1V1

Smaragdküste und Arakea

- Q Der Palast der Spiegelprinzessin in Siprangu (Welt 139) – A: Illusion +3; M: 1V1
- Q Der Feenkerker im Ruraroate in Mahaluu (Welt 151) – A: Feuer +2, Wasser –1; S: x2/3
- Q Aandhar, der Lebensbaum der Dämmeralben (Welt 145) – A: Heilung +3, Natur +3; M: –2V2; S: x3

Takasadu

- Q Senrai, die Heilige Stadt der Myuriko (Welt 116) – A: Kampf +1, Schicksal +1, Stärkung +1; S: x3
- Q Die Feuerhöhlen von Shuishin in Zhoujiang (Zhoujiang 27) – A: Feuer +3, Wasser –3
- Q Die Felder von Soong Mai (Zhoujiang 32) – A: Tod +2; M: –1V1; S: x2/3



Labore, Ritualräume und Werkstätten

Magie ist allgegenwärtig und kann nahezu überall gewirkt werden. Das bedeutet aber nicht, dass eine passende Umgebung oder angemessenes Handwerkszeug nicht dennoch von großem Vorteil sein können. Daher haben Zauberkundige zahlreiche Möglichkeiten eronnen, die Ausübung ihrer Kunst durch geeignete Räumlichkeiten und Hilfsmittel zu unterstützen: Labore, Bibliotheken, speziell eingerichtete Ritualräume oder Golemwerkstätten sind in Lorakis deshalb weit verbreitet.

Mittels der Ressource *Zuflucht* können auch Abenteurer Zugriff auf derartige Unterstützung erhalten. Bis zu einem Wert von 3 kann diese Zuflucht auch mobiler Natur sein (ein Werkstattkaren, eine Schriftrollensammlung in einem Planwagen), bei höheren Werten muss sie stationär sein. Aussehen und Ausgestaltung der Zuflucht sind dabei Spieler und Spielleiter überlassen.

Für jeden Punkt *Zuflucht* kann ein Abenteurer eine der folgenden Wirkungen auswählen, wobei stets die Zustimmung des Spielleiters erforderlich ist.

Q Der Abenteurer erhält einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf einen Schwerpunkt einer passenden Fertigkeit (*Alchemie*, *Arkane Kunde*, eine *Magieschule*) oder auf einen bestimmten Zaubertypus. Dieser Bonus zählt als Ausrüstungsbonus und wird nur gewährt, wenn der Abenteurer für die Probe Zugriff auf seine Zuflucht hat. Dieser Effekt kann pro Einsatzzweck bis zu dreimal gewählt werden.

Q Die Kosten eines bestimmten Einsatzzweckes sinken um 10 %, wenn der Abenteurer Zugriff auf seine Zuflucht hat. Wählbar sind: Herstellungskosten von Alchemika, Herstellungskosten von Artefakten, Herstellungskosten von Golems, Verbrauchskosten von Ritualen. Dieser Effekt kann pro Einsatzzweck bis zu zweimal gewählt werden.

Q Die Auswirkungen von Zauberpatzern sind um 1 Stufe reduziert, solange die Zauberhandlung in der Zuflucht stattfindet.

Q In der Zuflucht erhobene Untote haben bei Einsatz der verstärkten Zauberwirkung 5 EP zusätzlich zur Verfügung.

Q In der Zuflucht animierte Golems aktivieren eine zusätzliche Verfügung. Außerdem erhalten *Konstruktion* und *Unterweisung* in der Zuflucht einen *leicht positiven Umstand*.

Q Wenn in der Zuflucht ein Wesen beschworen wird, kann der Zauberer die *Verstärkung* des Zaubers verwenden, ohne dafür EG aufzubringen zu müssen. Die erhöhten Fokuskosten fallen dennoch an.

Q Die Kosten von Zaubern des Typus *Beschwörung* sind in der Zuflucht um 2V1 Punkte reduziert.

Q Die Erschwernis der *Analyse* (S. 150) von magischen Phänomenen ist in der Zuflucht um 3 Punkte reduziert.

Q Die *Magische Ortsstufe* (S. 155) der Zuflucht kann um eine Stufe erhöht werden. Diese Wirkung kann bis zu zweimal gewählt werden, die Verschiebungen müssen dabei jedoch auf unterschiedlichen Achsen vorliegen.

Ritualmagie

„Bei Sonnenaufgang ruderten wir über die Draue. Die kleine, baumbestandene Insel lag im Morgennebel da. Wir konnten kaum etwas erkennen. Felsen, Bäume, Büsche – alles verschmolz im Nebel zu einem einzigen Umriss. Die Insel wirkte fast wie ein lauerndes Tier. Ich wusste es zu diesem Zeitpunkt noch nicht, aber wir waren in der Nähe der Stelle, an der Sanna gestorben war, nur wenige Wochen zuvor. Kaum waren wir angelandet, als wir den Gesang auch schon hören konnten. Er schwoll auf und ab, fast wie die Wellen des verfluchten Stroms. Ein kleiner Pfad führte durch den Wald. Wir folgten ihm. Maro hatte die Hand an seinem Schwertknauf, aber Lediria wirkte vollkommen ruhig.“

Ich weiß nicht, was ich erwartet hatte. Singende Zauberer in Kapuzenmänteln vielleicht. Ein großer Kreis, symmetrische Symbole. Ganz sicher aber hatte ich kein Chaos erwartet. Keine Lichtung, auf der Körperteile von Tieren verstreut lagen, als hätte ein grausames Raubtier sie einfach zerfetzt. Keine Sänger, die sich mit Sicheln Arme und Beine aufschlitten, ohne in ihrem Gesang innezuhalten. Und am wenigsten hatte ich Sanna erwartet, die mit dem Rücken zu uns stand und die Sänger anleitete.“

Wir traten auf die Lichtung, und ich sah Sanna kurz innehalten. Dann packten mich Maro und Lediria auf einmal, hielten mich fest wie in einem Schraubstock. Ich konnte fast spüren, wie Sanna grinste, und als sie sich umdrehte und ich sah, was aus ihrem Gesicht geworden war, fing ich einfach nur an zu schreien.“

—gehört von einem verstümmelten Bettler in Prym

Magie, so heißt es, kennt kaum Grenzen, und wenn die richtigen Bedingungen zusammentreffen, kann sie die Welt erschüttern. Zahlreiche Beispiele aus der lorakischen Geschichte zeigen, welchen Einfluss mächtige Zauberei auf die Welt haben kann. Aber um die größten Kräfte der Magie zu entfesseln, reichen einfache Zaubersprüche nicht mehr aus. Hier benötigt man *Rituale*.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zur lorakischen Ritualmagie. Dies ist in erster Linie ein Baukasten für den Spielleiter: Rituale – gleich, ob sie guten oder bösen Zwecken dienen – sind klassische Abenteueraufhänger, wenn es etwa darum geht, einen uralten Schutzbann wieder zu errichten oder die Beschwörung eines furchterlichen Schreckens zu verhindern. Nutzen Sie diesen Baukasten, um einzuschätzen, wie mächtig Ritualmagie in *Splittermond* ist und welcher Aufwand für ein Ritual notwendig

ist. Beachten Sie dabei: Die hier vorgestellten Angaben sind in erster Linie Anhaltspunkte für die Ausgestaltung. Abweichungen von diesen Angaben sind möglich, sollten sich aber ungefähr im vorgestellten Rahmen bewegen.

Für Spielercharaktere ist es möglich, über die Meisterschaften *Ritualkunde I-III* Zugriff auf diese Fähigkeiten zu erhalten. In diesem Fall sollten Spieler und Spielleiter gemeinsam die genaue Ausgestaltung eines Rituals festlegen. Neue Rituale benötigen immer eine Anleitung.

Zauber und Rituale

Zauber und *Rituale* unterscheiden sich deutlich – auch, wenn die Zaubervariante *Ritus* einen ähnlichen Namen trägt. Zauber in *Splittermond* sind (relativ) schnelle Effekte, die ohne viel Vorbereitung gewirkt werden können und bei denen die genauen Umstände regeltechnisch nicht wichtig sind – ob jemand die Zauberformel singt, aufsagt oder brüllt ist nur innerweltlich von Bedeutung, wird regeltechnisch aber nicht unterschieden. Auch ein *Ritus* ist letzten Endes ein gewöhnlicher Zauber, dessen Durchführung nur etwas zeitaufwändiger ist als die eines Spruches. Im Gegensatz dazu ist ein *Ritual* eine große, bis ins Detail festgelegte zeremonielle Handlung, die festen Bedingungen und Vorgaben folgt und nur für einen speziellen Zweck geschaffen wurde. Der Aufwand folgt also der Skala *Spruch – Ritus – Ritual*.

Es ist denkbar, dass die Grenze in manchen Bereichen fließend ist. Sie können sich daher gegebenenfalls bei der innerweltlichen Ausgestaltung eines Ritus grob an diesem Kapitel orientieren, auch wenn es regeltechnisch klar unterschieden wird. Außerdem mag es von manchen Zaubern (wie zum Beispiel Beschwörungen) „rituelle“ Varianten geben, die mächtiger sind, aber auch ungleich mehr Aufwand erfordern. Falls eine Gruppe derartige Ritualvarianten von Zaubern einführen will, kann man sich an den Angaben in diesem Kapitel orientieren. Auch die mächtigsten mit Zaubern verwandten Rituale werden aber selten über Ritualgrad 2 hinausgehen.

Grundlagen

Ähnlich wie Zauber sind Rituale je nach Mächtigkeit in unterschiedliche *Grade* (von 0 bis 5) unterteilt. Jeder Grad benötigt eine bestimmte Anzahl an *Komponentenpunkten*, die man erhält, indem man *Komponenten* ansammelt, was je nach Ritualgrad mal einfacher, mal schwerer ist. Weiterhin benötigt ein Ritual immer ein *Zeremoniell*, also eine (innerlorakische) Anleitung, wie das Ritual vorzubereiten und durchzuführen ist.

Der Ritualgrad

Grad	Beschreibung	Benötigte Komponentenpunkte
0	Einfach	6-10
1	Machbar	11-20
2	Großtat	21-30
3	Lebenswerk	31-35
4	Episch	36-40
5	Welterschütternd	41-45

Grad 0: Einfach

Ein einfaches, kurzes Ritual, beispielsweise für einige Tage Wolken über einem Dorf abregnern lassen.

Zeremoniell: weit verbreitet, im Zweifel auch selbst herleitbar

Grad 1: Machbar

Ein anspruchsvolles, aber verbreitetes Ritual, etwa der „Funke des Lebens“ für einen Golem (siehe S. 203).

Zeremoniell: bekannt, aber nicht weit verbreitet, vergleichbar mit Anleitungen für komplexe Gegenstände

Grad 2: Großtat

Ein großes Ereignis, das dazu geeignet ist, ein Leben nachhaltig zu beeinflussen, etwa die Umwandlung in einen Schattenweber.

Zeremoniell: selten, nur aus bestimmten Büchern oder von kundigen Personen erhältlich; die eigene Herleitung ist möglich, dauert aber Monate bis Jahre

Grad 3: Lebenswerk

Ein Ritual, an dessen Umsetzung Zauberkundige ein Leben lang arbeiten können, etwa die Verschiebung einer gesamten Burg in die Anderswelt.

Zeremoniell: sehr selten, am Ende einer langen Queste in verschollenen Büchern oder uralten Steintafeln aufzufinden, als Preis für einen Feenpakt möglich; selbst herleiten dauert Jahrzehnte

Grad 4: Episch

Ein Ritual, das höchstens alle paar Generationen einmal durchgeführt wird und spektakuläre Auswirkungen hat, etwa das Umformen einer Insel durch die Seelben.

Zeremoniell: aus dem Wissen untergegangener Kulturen oder mit göttlicher Inspiration erfahrbar; selbst herleiten erfordert die jahrzehntelange Anstrengung eines ganzen Magierzirkels oder Forschung über mehrere Generationen

Grad 5: Welterschütternd

Die höchste bekannte Form der Magie auf Lorakis. Rituale von diesem Ausmaß haben das Zeug, die Geschichte der ganzen Welt zu ändern, etwa die Versiegelung des Mondportals in Ultia.

Zeremoniell: benötigt die Hilfe von Unsterblichen, das Wissen einer ganzen Hochkultur und/oder die jahrzehntelangen Bemühungen einer Lorakis umspannenden Organisation

Rituale durchführen

Viele Rituale werden von einer einzelnen Person durchgeführt. Häufig kommt es jedoch auch vor, dass mehrere Personen sich zu einem *Ritualzirkel* zusammenschließen. In einem solchen Fall gibt es mehrere qualifizierte Personen, die in der Lage sind, das Ritual zu vollenden. Auch in diesem Fall gibt es üblicherweise einen Leiter des Zirkels, der den Löwenanteil der Arbeit auf sich nimmt – im Grunde aber sind die Durchführenden austauschbar, und wenn einer von ihnen zusammenbricht, können jederzeit andere Mitglieder des Ritualzirkels einspringen und seine Aufgabe nahtlos übernehmen.

Die Durchführung eines Rituals ist in drei Teile untergliedert: die *Vorbereitung*, die *Initialisierung* und die *Zeremonie*.



Das Zeremoniell

Das Zeremoniell ist eine exakte Anleitung für den festgelegten Ablauf eines Rituals. Es beschreibt, welche Komponenten (siehe unten) notwendig sind, wie die Vorbereitung abläuft und wie das eigentliche Ritual durchgeführt werden muss. Was genau das Zeremoniell beinhaltet und wie es aussieht, ist von Ritual zu Ritual unterschiedlich. Manche Zeremonielle sind in dicken Büchern festgehalten, in denen ein hundertstrophiger Beschwörungsgesang niedergeschrieben ist. Andere werden nur mündlich von Lehrer zu Schüler weitergegeben, sodass der Schüler mühsam jedes Detail auswendig lernen muss, da eine Abweichung schlimme Folgen haben kann. Wieder andere bestehen aus einer großen Ansammlung weit verstreuter Hinweise, die erst mühsam rekonstruiert werden müssen. Oftmals ist es auch schwierig zu erkennen, ob wirklich sämtliche Anweisungen des Zeremoniells notwendig oder doch nur schmückendes Beiwerk sind.

Die Vorbereitung

Die *Vorbereitung* ist die rein profane Zeitspanne, in der beispielsweise der Ritualplatz hergerichtet, das Material vorbereitet und die Zeremonie einstudiert wird. Die Vorbereitung erstreckt sich oftmals über einen langen Zeitraum und kann prinzipiell jederzeit unterbrochen werden. Die Vorbereitung eines Rituals ist meist eher eine erzählerische Angelegenheit, kann jedoch gegebenenfalls Proben auf *Arkane Kunde* (um Zeremonien einzustudieren), *Edelhandwerk* (um magische Muster zu zeichnen), *Handwerk* (um Ritualgegenstände herzustellen) oder ähnliche Fertigkeiten erfordern. Es ist kein Fokusaufwand notwendig.

Die Initialisierung

Während der *Initialisierung* geschehen die ersten Zauberhandlungen. Hier werden beispielsweise Ritualgegenstände verzaubert oder die magischen Ströme am Ritualplatz in vorteilhafte Bahnen gelenkt. Auch die Initialisierung kann unterbrochen werden, dies kann aber negative Auswirkungen mit sich ziehen, wenn dies allzu häufig oder lang geschieht. Als Faustregel gilt, dass Unterbrechungen von mehr als 72 Stunden dazu führen, dass die Initialisierung sich verlängert oder gar von vorne beginnen muss. Im Zuge der Initialisierung werden etwa ein Viertel der Fokuskosten fällig, gleichmäßig verteilt über den gesamten Zeitraum, so dass oft genug Zeit ist, sich von der Anstrengung zu erholen. Geforderte Fertigkeiten sind meist *Arkane Kunde* (um Ritualgegenstände zu verzaubern), *Entschlossenheit* (zur Konzentration) sowie passende Magieschulen (um den Ritualplatz magisch vorzubereiten).

Die Zeremonie

Das Ritual findet schließlich seinen Höhepunkt in der *Zeremonie*. Dies ist die eigentliche Durchführung, die die ständige, ungeteilte Aufmerksamkeit des Rituelleiters erfordert. Wird der Rituelleiter unterbrochen, kann ein anderes Mitglied des Ritualzirkels – so vorhanden und anwesend – die Durchführung nahtlos übernehmen. Erst, wenn für mehr als wenige Augenblicke niemand mehr die Zeremonie durchführt, bricht das Ritual zusammen.

Da Zeremonien im Extremfall bis zu einer Woche dauern können, ist es zwingend notwendig, dass der Rituelleiter (etwa durch Magie, die Meisterschaft *Wachsamkeit* oder Alchemika) langfristig wach bleibt – oder sich mit anderen Rituelleitern ablöst.

Proben

Um die Zeremonie durchzuführen ist eine erweiterte Probe notwendig, deren Dauer durch die Komponente *Zeit* (siehe unten) festgelegt ist. Die Schwierigkeit und die Anzahl der benötigten Fortschrittpunkte hängen vom Ritualgrad ab. Bei wechselndem Rituelleiter hängt die maximale Anzahl der erlaubten Proben von den Attributen desjenigen ab, der die erste Probe würfelt. Die angesammelten Fortschrittpunkte bleiben aber erhalten, auch wenn jemand anderes die Durchführung übernimmt.

Jeder *Schwachpunkt*, der dem Ritual freiwillig verliehen wird, erleichtert die Proben um 1 Punkt.

Ritualgrad	Schwierigkeit	Fortschrittpunkte
0	30	3
1	33	5
2	36	7
3	39	12
4	42	15
5	45	18

Fokusverbrauch

Drei Viertel der Fokuskosten werden im Zuge der Zeremonie fällig. Dabei kostet jede Teilprobe der erweiterten Probe eine bestimmte Menge Fokus, die unter der Komponente *Fokuskosten* (S. 162) angegeben ist. Sämtlicher eventuell noch benötigte Fokus muss mit der Probe aufgebracht werden, in der der letzte Fortschrittpunkt erreicht wird. Es ist möglich, die Zahl der erreichten Fortschrittpunkte in einer Probe zu reduzieren (bis auf 0), wenn man die Dauer der Zeremonie weiter strecken möchte, etwa, um nicht allen Fokus auf einen Schlag aufbringen zu müssen. Weiterhin ist es möglich, bei jeder Probe auch mehr als die auf S. 162 angegebenen Mindestkosten aufzubringen. Sobald alle Fokuskosten bezahlt und alle Fortschrittpunkte angesammelt sind, kann das Ritual mit jeder weiteren Probe ausgelöst werden. (Es ist also auch möglich, die Auslösung des Rituals zu verzögern, solange die maximale Anzahl der erlaubten Proben noch nicht erreicht ist.)

Sämtliche Fokuspunkte müssen von demjenigen aufgebracht werden, der die Probe würfelt, über die Meisterschaft *Ritualband* (S. 165) kann er diese Kosten aber auf mehrere Schultern verteilen.

Beispiel: Ein Ritual des 3. Grades erfordert insgesamt V100 Punkte Fokus. V25 müssen während der Initialisierung aufgebracht werden, die restlichen V75 im Laufe der Zeremonie. Jede Probe verzehrt mindestens V10 Punkte Fokus. Die benötigten Fortschrittpunkte werden in der vierten Probe erreicht. In den ersten drei Proben entscheidet sich der Rituelleiter, nur die Mindestkosten von je V10 Punkten Fokus zu bezahlen (insgesamt V30). Die vierte und letzte Probe verzehrt V45 Punkte Fokus. Der Rituelleiter hätte sich stattdessen entscheiden können, bei den Proben weniger Fortschrittpunkte anzusammeln, um die Dauer der Zeremonie (und damit den Fokusverbrauch) über einen längeren Zeitraum zu strecken.

Verwendete Fertigkeiten

Welche Fertigkeiten für die Zeremonie Verwendung finden, hängt immer vom Ritual ab. Bis Ritualgrad 1 ist es üblicherweise nur eine einzelne Fertigkeit, meist eine passende Magieschule. Ab Ritualgrad 2 werden häufig mehrere Fertigkeiten gefordert: Etwa die Hälfte der Proben wird auf eine passende Magieschule abgelegt, die andere Hälfte auf Fertigkeiten wie *Arkane Kunde* (um den magischen Strom richtig zu interpretieren), *Entschlossenheit* (um die Konzentration zu wahren) oder gar *Zähigkeit* (um nicht durch die Anstrengung zusammenzubrechen).

Aufwand von Material und Opfern

Wann genau das verwendete Material „aufgebraucht“ wird beziehungsweise ein Lebewesen geopfert werden muss, ist von Ritual zu Ritual unterschiedlich. Einige erfordern das Blut eines Tieres, damit die Zeremonie überhaupt erst beginnen kann, bei anderen ist die Opferung eines Menschen erst der Abschluss der Zeremonie. Als Faustregel gilt: Nach spätestens drei Proben ist das Material verloren; Blutopfer erhalten den Zustand *Blutend 1*, der die gesamte Zeremonie (oder bis zu ihrem Tod) andauert.

Komponenten

Die sieben Komponenten für ein Ritual sind *Ort*, *Dauer*, *Zeitpunkt*, *Fokuskosten*, *Unterstützer*, *Material* und *Opfer*. Jede Komponente hat 6 Stufen, jede Stufe zählt als 1 Komponentenpunkt. Komponenten sind teilweise untereinander austauschbar – ein Mangel an Unterstützern kann also beispielsweise gegebenenfalls durch ein größeres Opfer ausgeglichen werden. Das ist aber nicht immer der Fall: Die meisten Rituale haben *notwendige* Komponenten, die in jedem Fall gebraucht werden, und *unterstützende* Komponenten, die austauschbar sind. Es ist also beispielsweise möglich, dass ein Ritual des 3. Grades (31 nötige Komponentenpunkte) nur den Schädel eines hohen Drachen (5 Komponentenpunkte) und 100 Fokuspunkte (3 Komponentenpunkte) zwingend voraussetzt, die restlichen 23 Komponentenpunkte aber beliebig aufgebracht werden können. Je höher der Ritualgrad ist, desto mehr notwendige Komponenten gibt es üblicherweise. Und je mehr notwendige Komponenten erforderlich sind, desto schwieriger ist es, das Ritual durchzuführen – was der Spielleiter hervorragend nutzen kann, um ein Ritual anspruchsvoller oder einfacher zu gestalten.

Die Dauer

Die Dauer beschreibt, wie viel Zeit benötigt wird, um das Ritual durchzuführen. Unterschieden wird in *Vorbereitung*, *Initialisierung* und *Zeremonie*. Nähere Informationen finden Sie im Abschnitt *Rituale durchführen* (S. 159). Die unten aufgeführten Werte sind Durchschnittswerte – je nach Ritual können die Zeiten nach oben abweichen.

Stufe	Vorbereitung	Initialisierung	Zeremonie (pro Probe)
1	1-3 Tage	1-3 Stunden	20 Minuten
2	ca. 2 Wochen	ca. 3 Tage	30 Minuten
3	ca. 4 Wochen	ca. 2 Wochen	1 Stunde
4	mehrere Monate	ca. 6 Monate	3 Stunden
5	mehrere Jahre	ca. 1 Jahr	6 Stunden
6	Jahrzehnte	ca. 2 Jahre	12 Stunden

Der Zeitpunkt

Der Zeitpunkt gibt an, wann das Ritual durchgeführt werden kann. Je einzigartiger der Zeitpunkt ist, desto mehr Komponentenpunkte erhält man durch ihn.

Stufe	Bezeichnung	Beschreibung
1	täglich	jederzeit zu einer bestimmten Tageszeit (z. B. um Mitternacht oder bei Sonnenaufgang)
2	häufig	zu einer bestimmten Mondphase, in einer bestimmten Jahreszeit oder ähnliches
3	jährlich	einmal jährlich, z. B. zur Sommersonnenwende oder zum ersten Wintertag
4	selten	zu einem Zeitpunkt, der nur wenige Male im Leben eines Sterblichen eintritt, z. B. zur Sonnenfinsternis oder alle 13 Jahre
5	sehr selten	zu einem bestimmten Zeitpunkt, der nur alle paar Jahrhunderte eintritt
6	einzigartig	nur zu einem einzigen Zeitpunkt überhaupt

Der Ort

„Ort“ beschreibt die Beschaffenheit des Ritualplatzes, etwa besondere Affinitäten eines Ortes wie die Nähe zu einer Anderswelt.

Stufe	Bezeichnung	Beschreibung des Ortes
1	einfach	Der Ort weist eine leichte Affinität (A: +1) zu einer für das Ritual genutzten Magieschule auf.
2	komplex	Der Ort hat eine höhere Affinität (A: +2 oder höher) zu einer für das Ritual genutzten Magieschule oder zu Ritualen allgemein, etwa ein Ritualraum in einem Turm des Zirkels der Zinne.
3	speziell	Der Ort muss bestimmte Bedingungen erfüllen, sodass es einige Mühe kostet, eine passende Stelle ausfindig zu machen oder zu erreichen, z.B. der Gipfel eines (beliebigen) hohen Berges, ein Hain, in dem sieben Ulmen stehen, ein Kreuzweg, an dem ein Mensch gestorben ist.
4	selten	Der Ort muss selten oder anderweitig schwer zu finden und zu erreichen sein, z. B. das Zentrum eines verwunschenen Waldes oder die Einschlagstelle eines Mondsplitters.
5	gefährlich	Der Ort ist nicht nur selten, sondern birgt auch eine gewisse Gefahr, zum Beispiel der Kraterrand eines aktiven Vulkans.
6	einzigartig	Das Ritual kann nur an einem ganz bestimmten Ort gewirkt werden, den zu finden bzw. zu erreichen ein Abenteuer für sich darstellt oder den man schwerlich ungestört nutzen kann, etwa der Thronsaal des selenischen Kaiserpalastes.

Fokuskosten

Natürlich müssen auch im Zuge eines Rituals Fokuskosten bezahlt werden. Als Faustregel gilt, dass etwa 25 % der Kosten während der *Initialisierung* anfallen. Der Rest wird im Laufe der *Zeremonie* verzehrt. Details hierzu finden Sie auf S. 160.

Stufe	Gesamt	Initialisierung	Zeremonie	pro Probe
1	ca. V30	V7	V23	min. V5
2	ca. V50	V12	V38	min. V7
3	ca. V100	V25	V75	min. V10
4	ca. V500	V125	V375	min. V30
5	ca. V1.000	V250	V750	min. V50
6	ca. V1.500	V375	V1.125	min. V75

Der Fokusaufwand unterliegt vollständig den Angaben zu Magie und Umwelt (siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 197). Dies ist ein weiterer Grund, warum Rituale häufig auf einen längeren Zeitraum gestreckt werden, denn es gilt zu verhindern, dass zu viel magische Kraft auf einmal freigesetzt wird.

Material

Für die meisten Rituale werden auch materielle Komponenten benötigt, etwa als Räucherwerk, zur Vorbereitung oder als Opfergaben. Diese Materialien müssen immer einen Bezug zu dem speziellen Ritual haben, unterscheiden sich aber stark in ihrer Seltenheit und damit ihren Kosten. Nach einem Ritual kann nach Ermessen des Spielleiters bis zur Hälfte der Materialkomponenten erneut genutzt werden, der Rest gilt als verbraucht.

Stufe	Bezeichnung	Beschreibung des Materials
1	erschwinglich	spezielle Pflanzen oder eine bestimmte Art von Kreide, im Wert von 5-25 Lunaren
2	teuer	teure, schwer erhältliche Komponenten, etwa bestimmte Edelsteine oder Trophäen, im Wert von 50-300 Lunaren
3	selten	schwierig zu beschaffendes Material, etwa Thaumarium, im Wert von mindestens 50 Solaren
4	sehr selten	sehr begehrtes Material, etwa Mondstein, im Wert von mindestens 100 Solaren
5	einzigartig	ein oder mehrere seltene und teure, ggf. einzigartige Materialien oder Gegenstände, z.B. der Schädel eines bestimmten höheren Drachen, das Schwert des ersten Kaisers von Zhoujiang
6	mystisch	ein oder mehrere einzigartige Gegenstände mystischer Herkunft, z. B. die Krone eines Gottes

Opfer

Viele Rituale erfordern vom Durchführenden ein persönliches Opfer, dessen Verlust für den Ritualleiter schmerhaft ist.

Stufe	Bezeichnung	Beschreibung des Materials
1	gering	ein geliebtes Vertrautentier (<i>Kreatur 2</i>), permanenter Fokus (5 Punkte)
2	schmerhaft	ein persönliches <i>Relikt</i> (mindestens 5 Punkte), eine wichtige Erinnerung (35 Erfahrungspunkte)
3	dauerhaft	ein Teil des Selbst, mit dessen Verlust eine deutliche Einschränkung einhergeht (ein Auge, eine Hand, die Freude, der eigene Schatten)
4	tragisch	das Leben eines geliebten Freundes, aller irdische Besitz, die Fähigkeit, Magie zu wirken, die gesamte Erinnerung (300 Erfahrungspunkte)
5	unwiederbringlich	das eigene Leben, das des eigenen Kindes
6	qualvoll	die eigene Familie, das Schicksal der eigenen Dynastie

Rituale und Erfahrungspunkte

Rituale zu erlernen kostet keine Erfahrungspunkte. Wenn Sie als Spielleiter einem Abenteurer ein Ritual

Unterstützer

Ein Ritualleiter kann nicht nur von einem Zirkel unterstützt werden, der beim tatsächlichen Zaubervorgang hilft (siehe S. 159), sondern auch von weiteren Unterstützern: Ritualtänzern, Sängern, Selbstgeißlern, Weihrauchschwenkern und ähnlichem. Diese Unterstützer benötigen mindestens 6 Fertigkeitspunkte in einer zu ihrer Tätigkeit passenden Fertigkeit, etwa *Darbietung* (für Ritualtänzer) oder *Zähigkeit* (für Selbstgeißler).

Stufe	Anzahl Unterstützer
1	3+
2	10+
3	30+
4	50+
5	100+
6	1000+

zugänglich machen wollen, können Sie daher in Erwägung ziehen, bei spieltechnisch bedeutsamen Rituale als notwendige Komponente für die Durchführung Erfahrungspunkte zu verlangen.

Blutopfer

Nicht immer ist es möglich, alle Bedingungen eines Rituals zu erfüllen. Möglicherweise ist der passende Ort oder der passende Zeitpunkt nicht erreichbar, oder es fehlt an Material. In solchen Fällen kann man auf ein finsternes Mittel zurückgreifen: Blutopfer.

Nicht immer müssen Blutopfer unfreiwillig sein – es gibt durchaus Situationen, in denen sich andere freiwillig für die Gemeinschaft opfern. Und natürlich ist nicht jedes Ritual geeignet, durch Blutopfer unterstützt zu werden: Bei einem großen Heilritual etwa ist ein

Blutopfer häufig unangemessen (wobei es durchaus Legenden von mächtigen Drachlingsherrschern gibt, die sich durch den Tod von Sklaven von ihren Krankheiten befreien ließen).

Blutopfer stellen zusätzliche Komponentenpunkte zur Verfügung. So ist es möglich, Komponenten auszugleichen, die man nicht erfüllen konnte – etwa den falschen Zeitpunkt, den falschen Ort oder zu geringen Fokus. Nicht jede Komponente kann immer durch ein Blutopfer ausgeglichen werden – *notwendige* Komponenten sind üblicherweise nicht ersetzbar.

Komponenten	Blutopfer
1	Blut eines vernunftbegabten Wesens (im Wert von 5 vollen Gesundheitsstufen)
2	das Leben eines oder mehrerer Tiere (mit insgesamt 50 LP)
3	das Leben eines vernunftbegabten Wesens
4	das Leben von mindestens fünf vernunftbegabten Wesen
5	das Leben Dutzender vernunftbegabter Wesen
6	das Leben Hunderter vernunftbegabter Wesen

Schwachpunkte

Manche Rituale besitzen *Schwachpunkte*, sei es, dass sie besonderen Aufwand erfordern, um weiterhin zu wirken, sei es, dass sie leicht aufgehoben werden können. Diese Schwachpunkte untergraben die Macht eines Rituals, dafür aber senken sie auch die benötigten Komponenten – und damit ggf. den Ritualgrad. Außerdem erleichtert jeder Schwachpunkt die Proben zur Durchführung des Rituals um 1 Punkt. Als Faustregel gilt, dass maximal ein Viertel der Komponenten durch Schwachpunkte ersetzt werden können, und dass Schwachpunkte zum Ritual passen müssen – die letztendliche Entscheidung liegt beim Spielleiter.

Einige Rituale besitzen auch festgelegte Schwachpunkte. Diese können niemals auf irgendeine Art und Weise umgangen werden.



Komponenten	Schwachpunkt
-1	Das Ritual kann durch eine schwer zu erfüllende Bedingung aufgehoben werden, etwa: Zu einem bestimmten Zeitpunkt muss ein Auserwählter in der Feenwelt die Krone des Winterkönigs tragen.
-2	Bei der Zeremonie benötigt der Rituelleiter den ständigen Zugriff auf das schriftlich niedergelegte Zeremoniell. Wird es entwendet oder vernichtet, scheitert das Ritual sofort.
-3	Das Ritual muss nach seiner erfolgreichen Durchführung regelmäßig durch eine bestimmte Tradition erneuert werden, zum Beispiel durch einen jährlichen Erntetanz der Dorfgemeinschaft.
-4	Das Ritual muss nach seiner erfolgreichen Durchführung durch ein jährliches Opfer (etwa Gold oder ein Lebewesen) aufrechterhalten werden.
-4	Das Ritual benötigt einen Fokusgegenstand, etwa das Amulett des Rituelleiters oder eine magische Steinsäule. Dieser kann an einem bestimmten Ort (etwa die Schmieden von Korobrom) vernichtet werden. Geschieht das, wird das Ritual aufgehoben.
-6	Das Ritual wird aufgehoben, sobald der Rituelleiter (oder dessen von ihm unterrichtete Nachfolger) versterben.
-6	Das Ritual kann nur durch einen einzigen Rituelleiter durchgeführt werden. Wird er an der Durchführung gehindert, bricht das Ritual zusammen.
-6	Das Ritual gilt gegen <i>Bannmagie</i> als <i>nicht kanalizierter Zauber</i> (der Zaubergrad entspricht dem Ritualgrad), kann also gegebenenfalls einfach aufgehoben werden.
-6	Das Ritual benötigt einen Fokusgegenstand. Wird dieser vernichtet (wozu keine bestimmten Voraussetzungen nötig sind), wird das Ritual aufgehoben.
-10	Das Ritual wird aufgehoben, wenn der Ritualort beschädigt wird.

Ungünstige Bedingungen

Es ist möglich, wenn auch schwierig, Rituale auch unter ungünstigen Bedingungen durchzuführen. Möglicherweise sind Zeit oder Ort nicht gut gewählt, oder es gibt vielleicht sogar „Gegenbeter“, die versuchen, das Ritual aufzuhalten, etwa, wenn ein Maulwurf in den Ritualzirkel eingeschleust wurde, der die Zeremonie absichtlich manipuliert.

In einem solchen Fall werden analog zu den oben genannten Bedingungen einfach Komponentenpunkte abgezogen: Ein Ort mit einer schlechten Affinität beispielsweise zieht 1-2 Komponentenpunkte ab, die anderweitig ausgeglichen werden müssen – falls der Ort keine notwendige Komponente war.

Mauern gegen die Finsternis – ein Beispielhaftes Ritual

Ein uraltes Ritual, das irgendwo in den Aufzeichnungen des Wächterbundes verborgen liegt, beschreibt einen Weg, wie man eine ganze Burg ein Jahr lang gegen die Kräfte der Finsternis zu schützen vermag. Das Ritual des 2. Grades erfordert 23 Komponentenpunkte. Notwendige Komponenten sind: Das Ritual kann nur im Winter (*Zeitpunkt*: 2 Komponentenpunkte) nach wenigen Wochen

Vorbereitung (*Dauer*: 2 Komponentenpunkte) in einem speziell präparierten Raum tief im Keller der Burg stattfinden (*Ort*: 3 Komponentenpunkte), alle Bewohner der Burg müssen beteiligt sein (*Unterstützer*: 4 Komponentenpunkte) und es müssen V80 Punkte Fokus aufgewendet werden (*Fokuskosten*: 3 Komponentenpunkte). Die restlichen 9 Punkte können beliebig aufgebracht werden.

Spielleiterinformationen: Die Ketten der Gefallenen

Eines der mächtigsten Rituale der lorakischen Geschichte war die Sprengung des Mondsiegels, das den *Blauen Mond* bersten ließ. Die Sprengung des Siegels war ein Ritual des 5. Grades (43 Komponentenpunkte). Notwendige Bedingungen waren das Mondsiegel (*Material*: 6 Komponentenpunkte), eine extrem seltene Sternenkonstellation (*Zeitpunkt*: 5 Komponentenpunkte), jahrzehntelange Vorbereitung (*Dauer*: 6 Komponentenpunkte) und Unmengen an Magie (*Fokuskosten*: 6 Komponentenpunkte). Die

fehlenden Komponentenpunkte wurden durch hunderte Blutopfer (6 Komponentenpunkte), 1000 Ritualtänzer (*Unterstützer*: 6 Komponentenpunkte) und einen sorgfältig vorbereiteten Ritualort im Zentrum der alten Hauptstadt der Drachlinge (*Ort*: 4 Komponentenpunkte) ausgeglichen. Außerdem opferte der Ritualleiter sein Leben (*Opfer*: 5 Komponentenpunkte). Die der Gefallenen dienenden Dracurier hatten also insgesamt 44 Komponentenpunkte angesammelt – also genug für die Durchführung. Gerüchten zufolge soll das Ritual auch einen Schwachpunkt beseessen haben...

Mehr zu diesem Thema finden Sie in *Die Götter* ab S. 80.

Rituale brechen oder aufheben

Immer wieder werden Rituale zu finsternen Zwecken eingesetzt – was es notwendig macht, gegen sie vorzugehen.

Rituale unterbrechen

Falls ein Ritual noch nicht erfolgreich abgeschlossen wurde, ist es möglich, die Durchführung zu verhindern. Dazu muss der Ritualzirkel auf die eine oder andere Weise aus dem Verkehr gezogen oder am Abschluss der Zeremonie gehindert werden. Ein anderer Weg ist es, dem Ritual die Komponenten zu entziehen: Sinken die vorhandenen Komponenten unter den für den Ritualgrad benötigten Wert, scheitert die Durchführung.

Viele Ritualleiter sichern sich daher gegen eine Einmischung ab, indem sie die Ritualorte gut verstecken oder bewachen lassen, die Verantwortung auf mehrere Schultern verteilen und mehr Komponenten als nötig ansammeln, um auf Überraschungen vorbereitet zu sein.

Beispiel: Ein Ritual mit Grad 2 benötigt 30 Komponentenpunkte. Der Ritualzirkel hat insgesamt 35 Komponentenpunkte angesammelt. Wenn es gelingt, dem Ritualzirkel Material oder Opfer im Wert von mindestens 6 Komponentenpunkten zu entziehen, sinken die verfügbaren Punkte auf 29 – was nicht für ein Ritual des 2. Grades ausreicht, sodass es scheitert. Außerdem scheitert das Ritual natürlich, wenn man dem Zirkel eine notwendige Komponente entzieht.

Bereits abgeschlossene Rituale aufheben

Wenn ein Ritual einmal erfolgreich durchgeführt wurde, ist es ungleich schwerer, es aufzuheben. Einige Schwachpunkte (S. 163) erlauben es mit Bannmagie, etwa den Zaubern *Zauber bannen* oder *Totaler Zauberbann*, gegen ein Ritual vorzugehen. In solchen Fällen müssen diese Zauberwirkungen aber an ei-

nem passenden Ort durchgeführt werden – etwa in Gegenwart eines etwaigen Fokusgegenstandes des Rituals, am Ritualort selbst oder an dem Ort, der von seiner Wirkung betroffen ist. Alle mächtigeren Rituale lassen sich lediglich durch Gegenrituale aufheben. Als Faustregel gilt, dass ein passendes Gegenritual höchstens einen Grad niedriger sein darf als das Ritual, das aufgehoben werden soll.

Glücklicherweise verfügen aber zahlreiche Rituale über Schwachpunkte (siehe S. 163), die es ermöglichen, das Ritual aufzuheben, indem man bestimmte Bedingungen erfüllt. Wenn ein Ritual aufgehoben ist, wird natürlich nicht alles rückgängig gemacht, was durch es verursacht wurde. Ein Fluch etwa, der auf einer Familie liegt, endet zwar – eine Person aber, die unter der Wirkung dieses Fluchs gestorben ist, wird nicht wieder lebendig.

Neue Meisterschaften für Arkane Kunde

Schwelle 1

Ritualband: Der Zauberer ist in der Lage, Fokuskosten, die im Zuge eines Rituals entstehen, auf andere, freiwillige Personen zu übertragen. Diese müssen sich innerhalb eines Radius von MYS x 10 m um den Zauberer herum befinden. *Voraussetzung:* Meisterschaft Ritulkunde I (siehe Schwelle 2)

Schwelle 2

Fokusdiebstahl: Der Zauberer ist in der Lage, Fokuskosten, die im Zuge eines Rituals entstehen, auf bis zu AUS x 2 unfreiwillige Personen zu übertragen. Hierzu dürfen diese Personen nicht mehr als MYS + 10 m von ihm entfernt sein. Dies erfordert eine *kontinuierliche Aktion* von 5 Ticks Dauer, die die Ritualprobe nicht unterbricht. Am Ende der Aktion werden AUS Punkte Fokus von allen Betroffenen gleichzeitig *verzehrt*. Weiterhin müssen sie sich in einem der Zustände *Benommen*, *Bewusstlos*, *Ringend*

oder *Schlafend* befinden oder gefesselt sein. *Voraussetzung:* Meisterschaft Ritualband, ausreichend Fokus bei den Betroffenen
Ritulkunde I: Der Zauberer ist in der Lage, Rituale von Grad 0 durchzuführen, sofern er über das Zeremoniell verfügt und die Bedingungen erfüllt.

Schwelle 3

Ritulkunde II: Der Zauberer ist in der Lage, Rituale von Grad 1 und 2 durchzuführen, sofern er über das Zeremoniell verfügt und die Bedingungen erfüllt. *Voraussetzung:* Meisterschaft Ritulkunde I

Schwelle 4

Ritulkunde III: Der Zauberer ist in der Lage, Rituale von Grad 3 und höher durchzuführen, sofern er über das Zeremoniell verfügt und die Bedingungen erfüllt. *Voraussetzung:* Meisterschaft Ritulkunde II

Magische Artefakte

Auf Lorakis hat zwar grundsätzlich jede Person das Potenzial zu zaubern – dennoch sind die Fähigkeiten des einzelnen unterschiedlich stark ausgeprägt und bei weitem nicht jeder hat eine magische Ausbildung erhalten. Um auch selteneren oder dem Anwender schlicht nicht bekannte Effekte nutzen zu können, um sich vor fremder Zauberei zu schützen oder um den eigenen Fokus in kritischen Situationen zu schonen, verwenden daher viele Lorakier magische Artefakte verschiedenster Art.

Einfache Artefakte, die sogenannten *Strukturgeber*, sind bereits in *Splittermond: Die Regeln* ab Seite 254 beschrieben; an dieser Stelle kommen weitere Typen verzauberter Gegenstände hinzu, sowie Regeln zur Nutzung und Herstellung derselben. Es ist dabei problemlos möglich, verschiedene Typen von Artefakten miteinander zu kombinieren.

Alle Boni auf Proben und abgeleitete Werte, die durch ein Artefakt direkt oder durch einen mittels ihnen ausgelösten Zauber verliehen werden, gelten als Zauberboni im Rahmen der Regeln der maximalen Boni auf Fertigkeiten und abgeleitete Werte (siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 18).

faktkunst hingegen finden sich nur in kundigen oder wohlbeleibten Händen – und in einigen magischen Gemeinschaften ist man sogar besonders stolz auf jene Artefakte, über die man seine Zugehörigkeit zu seiner Gemeinschaft ausdrückt (für solche *Traditionsartefakte* siehe auch S. 9). Besonders im Mertalischen Städtebund, in Ioria sowie in den großen Städten entlang des Jadebands in Zhoujiang leben viele Artefaktmagier, ist doch dort die zahlungskräftige Kundschaft nicht weit.

Hoch angesehen unter Angehörigen ihrer Zunft ist beispielsweise die im iorischen Ingotia-Viertel angesiedelte „Wunderschmiedin“ *Ashrra* (Vargin, *968 LZ, Brandnarben im struppigen Fell, trägt Schmuck aus vielen Ländern), die in der Lage ist, zauberstärmchte Waffen zu schmieden und angeblich sogar das Geheimnis unsichtbarer Klingen kennen soll. Doch nur mit Geld lassen sich ihre Schmuckstücke kaum erwerben, vielmehr muss sich ein potenzieller Träger stets würdig erweisen.

Ganz anders verhält sich der selbsternannte „Thaumaturg der drei Welten“ *Martan Drokavi* (Gnom, *932 LZ, edelste Kleidung, hat eigene Hörner als Strukturgeber verzaubert), der für den richtigen Preis seine Werke an jeden verkauft. Der in Talaberris ansässige Zauberer besitzt Manufakturen in der ganzen Stadt, in denen seine Lehrlinge einfache Artefakte für den Massenmarkt herstellen. Er selbst führt nur für wahre Meisterwerke seine Finger, wobei er besonders für seine Zauberspeicher weitläufig bekannt ist.

Artefaktmagie in Lorakis

Artefakte sind in Lorakis weit verbreitet, da jene Zauberwerke niedriger Macht meist preislich erschwinglich und auch von Laien einfach zu nutzen sind. Wahre Wunderwerke der Arte-

Über die mächtigen Artefaktauberer in der seelbischen Gelehrtenstadt Xilliar dringt nur wenig nach außen, sind die Seelben doch recht geheimniskrämerisch über ihre internen Angelegenheiten. Dennoch kennt man in der ganzen Kristallsee den Namen von *Valiria Sternenblick* (Albin, *673 LZ, weißes Haar, melodische Stimme). Wer eines ihrer Stücke, die meist als filigrane Glasbläsereien daherkommen, sein eigen nennt, der muss mächtige Freunde haben – denn ihre Artefakte können stets nur als Geschenke weitergegeben werden und bringen Unglück, wenn sie geraubt oder gestohlen werden.

Artefakte kaufen

Prinzipiell ist es problemlos möglich, Artefakte in darauf spezialisierten Geschäften oder bei entsprechend begabten Zauberern zu erwerben. Gerade *Schriftrollen* und einfache *Strukturgeber* werden auf Märkten feilgeboten und sind leicht zu erhalten. Je mächtiger ein Artefakt wird (und je schwieriger es herzustellen ist), desto geringer wird jedoch die Verfügbarkeit. Insbesondere *Schriftrollen*, *Strukturgeber* und *Zauberspeicher* mit darin verankerten hochgradigen Zaubern (Zaubergrade 4 und 5) sind meist nicht einfach frei zu kaufen. Für sie muss man vielmehr erst einen fähigen Zauberer der jeweiligen Magieschule finden und diesen davon überzeugen, ein solches Kleinod herzustellen – oft für eine Gegenleistung, die über bare Lunare hinausgeht.

Bei den jeweiligen Artefaktarten sind jeweils Verfügbarkeiten angegeben, die jedoch nur die grundsätzliche Möglichkeit zum Erwerb beschreiben. In einer Metropole wird man zwar jemanden finden, der eine Schriftrolle für einen Zauber des fünften Zaubergrads herstellen kann – doch weder muss diese bereits vorrätig liegen, noch einfach so zum Verkauf stehen. Letztlich liegt die Entscheidung hierfür immer beim Spielleiter.

Begrenzungen von Artefakten

Nicht jedes Artefakt kann ohne weiteres von jedem benutzt werden, auf die meisten muss sich vielmehr erst eingestimmt werden, um von ihnen zu profitieren. Dieser als *Einstimmung* bekannte Vorgang ist bei allen Artefakten außer den *Strukturgebern* nötig. Auf wie viele Artefakte man sich maximal einstimmen kann, hängt von der *Artefaktkapazität* eines Trägers ab.

Einstimmung auf Artefakte

Die Einstimmung ist ein aktiver und bewusster Vorgang, der einer gewissen Konzentration bedarf. Je nach magischer Tradition sieht die genaue Art der Einstimmung unterschiedlich aus, meist ist damit jedoch eine Meditation verbunden. In jedem Fall muss sich das Artefakt in unmittelbarer Nähe des Nutzers befindet (also am Körper getragen werden oder sich im mitgeführten Gepäck befinden). Normalerweise ist für eine solche Meditation eine *Ruhephase* nötig, um die Einstimmung erfolgreich zu absolvieren. Erst wenn die Einstimmung erfolgt ist, können alle Fähigkeiten des Artefakts genutzt werden. Eine Ausnahme hierbei stellen *Strukturgeber* dar: Diese können selbst dann jederzeit ohne Einstimmung genutzt werden, wenn ein entsprechender Gegenstand auch andere Artefaktverbeserungen besitzt, die erst bei erfolgter Einstimmung nutzbar sind.

Optional: Überlastung der Einstimmung

Üblicherweise kann ein Sterblicher nicht mehr Artefakte nutzen, als seine Artefaktkapazität angibt. Versucht er sich darüber hinaus auf weitere Artefakte einzustimmen, so funktioniert dies einfach nicht und die überzähligen Artefakte bleiben unwirksam.

Gerüchteweise soll es aber Zauberer geben, die durch schiere Willenskraft (oder pure Dickköpfigkeit) mehr Artefakte einzustimmen versuchen, als es ihnen eigentlich möglich ist. Da hierbei allerdings die magischen Kräfte in höherem Maße gelenkt und genutzt werden, als es der Anwender zu kontrollieren vermag, kann es dabei zu gefährlichen Fehlfunktionen kommen.

Möchten Sie dies am Spieltisch abbilden, so muss eine *Entschlossenheit*-Probe gegen eine Schwierigkeit von $12 + \text{Artefaktkapazität} + \text{Artefaktqualität}$ der „überzähligen“ Artefakte abgelegt werden, um überhaupt die Einstimmung überlasten zu können. Unabhängig vom Ausgang der Probe kommt es bei jedem solchen Einsatz von Artefakten zu Nebenwirkungen und Fehlfunktionen, für die Sie sich von der Patzertabelle für Zauberer (siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 199) und von der Tabelle für Demolierte Artefakte (siehe S. 168) inspirieren lassen können.

Sobald sich der Anwender auf ein Artefakt eingestimmt hat, bleibt diese Einstimmung bestehen, solange das Artefakt sich innerhalb der *Wirkungsweite* kanalisierter Zauber befindet ($10 + \text{MYS Meter}$). Sollte ein Artefakt weiter entfernt werden, verfällt die Einstimmung und sie muss neu herbeigeführt werden. Dies gilt ebenso, wenn ein neuer Träger ein Artefakt auf sich einstimmt; in diesem Fall wird eine etwaige bestehende Einstimmung aufgehoben. Eine erfolgreiche Einstimmung auf ein Artefakt sagt lediglich aus, dass es theoretisch benutzt werden kann – es müssen weiterhin alle übrigen Voraussetzungen (etwa die Kenntnis des Auslösers) erfüllt sein.

Artefaktkapazität

Es ist nicht möglich, gleichzeitig auf beliebig viele Artefakte eingestimmt zu sein, vielmehr besitzt jeder Lorakier eine sogenannte *Artefaktkapazität*. Diese berechnet sich aus der Summe aus den Attributen Mystik und Verstand und erhöht sich mit steigender Erfahrung.

Artefaktkapazität: MYS + VER + vierfacher Heldengrad

Jedes gewöhnliche Artefakt, auf das sich eingestimmt werden muss, zählt mit seiner vollen *Artefaktqualität* gegen diesen Wert. Für jedes Relikt muss hingegen nur die halbe *Artefaktqualität* eingerechnet werden.

Beispiel: Keira (MYS 2, VER 1, Heldengrad 1, Artefaktkapazität 7) ist bereits auf einen verzauberten Mantel eingestimmt, der als *Talisman* die Wirkungen Zauberstärker (Schatten, Verhüllung) und Magieunterstützer (Schatten) besitzt (AQ insgesamt 3). Als sie nach einem Kampf mit einigen Halunken einen Handschuh erbeutet, der als ladungsbasierter Zauberspeicher (Katzenreflexe Grad 2) verzaubert

ist (3 Ladungen, AQ5), kann sie sich nicht auf diesen einstimmen, da sie mit beiden Artefakten zusammen ihre Artefaktkapazität überschreiten würde. Sie kann sich jedoch entscheiden, die Bindung zu ihrem Mantel aufzuheben, um sich auf den Zauberspeicher einzustimmen.

Wenn ein Artefakt etwa als Beute nach einer Kampfbegegnung ins Spiel eingeführt wird und die genaue *Artefaktqualität* nicht bekannt ist (etwa weil ein in einen *Zauberspeicher* eingebetteter Zauber in verschiedenen Stufen in unterschiedlichen Graden erlernt werden kann), so wird in Bezug auf die Artefaktkapazität für die *Artefaktqualität* stets der höchstmögliche Grad angenommen.

Artefakte nachträglich erweitern

Es ist nur sehr begrenzt möglich, ein bereits erstelltes Artefakt nachträglich zu erweitern, da die magischen Strukturen des Gegenstandes bei der Verzauberung fixiert werden und sich daher nachher kaum noch verändern lassen. Daher gilt: Nur als *Relikt* erworbenen Artefakten können nachträglich weitere Eigenschaften hinzugefügt werden. Dies funktioniert immer über die Steigerung der Ressource *Relikt*, weitere Angaben hierzu finden Sie bei den Angaben zur *Höheren Artefaktmagie* auf S. 174.

Artefaktqualität und Gegenstandsqualität

Es ist problemlos möglich, dass ein Gegenstand sowohl *Gegenstandsqualität* als auch *Artefaktqualität* besitzt – meist, weil ein verbesserter Gegenstand nachträglich als Artefakt verzaubert wird. In solchen Fällen werden beide Werte separat voneinander nachgehalten. Sollte ein solcher Gegenstand gekauft oder verkauft werden, werden die Aufschläge separat ausgerechnet und abschließend auf den Grundpreis des Gegenstandes addiert. Eine Liste der Kosten eines Artefakts gemäß seiner Artefaktqualität finden Sie auf S. 178.

Beispiel: Cederion möchte bei einem Zauberschmied ein neues Langschwert kaufen (Grundpreis 10 L), das sowohl einen um einen Punkt erhöhten Schaden besitzt (Q1, +15 L), als auch als Strukturgeber für den Zauber Flammende Waffe fungiert (AQ3, +60 L). Insgesamt muss er also 85 Lunare für sein Schwert bezahlen.

Eine Besonderheit ist es, wenn „profane“ Relikte nachträglich verzaubert werden sollen. Da diese einige besondere spieltechnische Vorteile genießen, wie etwa den Schutz vor dauerhaftem Verlust oder Zerstörung, ist es in einem solchen Fall nötig, etwaige *Artefaktqualität* auf den Reliktwert anzurechnen und diese per Erfahrungspunkten zu erwerben.

Beispiel: Selesha möchte ihr magisches Zepter (*Relikt* 2) so verzaubern, dass es zusätzlich als magischer Talisman ihren Schadenszaubern die Verbesserung Schadensverstärker (Ablenkend 1) verleiht. Normalerweise würde das nur eine *Artefaktqualität* von 1 erfordern, doch da ihr Zepter ein *Relikt* ist, muss sie die Stufe der Ressource auf 3 erhöhen, um das Zepter wie geplant verzaubern zu können.



Artefakte beschädigen

Artefakte können auf zwei verschiedene Weisen beschädigt und so in ihrer Wirkung eingeschränkt werden: durch profane Beschädigung sowie durch *Entzauberung*.

Profane Beschädigung

In Bezug auf profane Beschädigungen gelten für Artefakte dieselben Regeln wie für sonstige Gegenstände (siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 180), da eine profane Beschädigung auch die magische Matrix des Artefakts stört. Dabei ist auch eine etwaige Probe zur Auslösung des Artefakts via *Arkaner Kunde* von entsprechenden Mali durch *angeschlagene* Gegenstände betroffen. Wenn das Artefakt gar *demoliert* ist, ist es für seinen eigentlichen Zweck sogar unbrauchbar, bis es repariert wurde. Eine solche Reparatur rein profaner Beschädigung funktioniert genauso wie bei Gegenständen, die kein Artefakt sind (siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 144) – wenn der Gegenstand wieder *unbeschädigt* ist, funktioniert auch das Artefakt wieder wie gewohnt.

Zusätzlich hierzu kann eine profane Beschädigung dazu führen, dass mittels eines Artefaktes gewirkte *kanalisierte* Zauber abbrechen. Wenn ein Artefakt die Stufe *angeschlagen* erreicht, muss mit 2W10 gewürfelt werden und die doppelte *Artefaktqualität* addiert werden. Wenn das Ergebnis mindestens 15 beträgt, kann ein über das Artefakt gewirkter kanalisierte Zauber aktiv gehalten werden. Sollten mehrere Zauber aus demselben Artefakt aktiv sein, kann für je volle 3 Punkte über 15 ein weiterer Zauber aktiv gehalten werden.

Optional: Demolierte Zauberanker benutzen

In verzweifelten Situationen könnte man den Versuch unternehmen, ein *demoliertes* Artefakt dennoch benutzen zu wollen. Bei *Talismanen* und *Zauberspeichern* sowie *Werteankern* ist dieses Unterfangen aussichtslos, denn im *demolierten* Zustand können diese Artefakte einfach keinerlei magische Energie aus der Umgebung ziehen und kanalisieren.

Bei Zauberankern hingegen, denen die magische Energie ohnehin vom Fokus des Anwenders zugeführt werden

muss, kann es möglich sein, sie auch *demoliert* zu aktivieren, indem man gewissermaßen „gewaltsam“ magische Energie durch sie hindurch leitet.

In einem solchen Fall gelten die üblichen Mali bei Nutzung von angeschlagenen Gegenständen. Darüber hinaus sind aber außerdem die Kosten des jeweiligen Zaubers um +(K)2V1 erhöht und es muss zwingend mit 2W10 auf die folgende Tabelle gewürfelt werden.

Ergebnis	Auswirkung
2	Die Zauberwirkung tritt ein, das Artefakt brennt allerdings dabei aus und wird zu einem profanen Gegenstand (der nach den üblichen Regeln zur Herstellung von Artefakten neu verzaubert werden muss).
3-5	Die Zauberwirkung tritt ein, das Ziel wird jedoch unter allen im Radius von 10 + MYS Meter befindlichen Wesen zufällig bestimmt, selbst wenn die eigentlich Reichweite <i>Berührung</i> oder <i>Zauberer</i> wäre. Bei gegen einen Widerstand gerichteten Zauber trifft dieser das neue Ziel nur dann, wenn es von der ursprünglichen Probe auch getroffen worden wäre.
6-8	Die Zauberwirkung tritt ein, aber durch eine magische Sogwirkung wird der Fokus des Anwenders über die Maßen beansprucht: Die Kosten erhöhen sich zusätzlich um +4V2. Sollte nicht genügend Fokus verfügbar sein, um die Kosten aufzuwenden, wird sämtlicher verbliebener Fokus erschöpft und es tritt keine Zauberwirkung ein.
9-12	Eine vom Spielleiter gewählte Zauberwirkung eines anderen Zaubers aus derselben Magieschule und vom selben Grad tritt zu den (gemäß obiger Angabe erhöhten) Kosten des ursprünglichen Zaubers ein.
13-16	Die Zauberwirkung setzt nicht ein, die vollen Fokuskosten müssen jedoch aufgewendet werden, da das Artefakt die magische Energie in bunte Lichtblitze und arkane Rauchwölkchen umsetzt.
17-19	Statt der Zauberwirkung kommt es zu einer arkanen Rückkopplung, durch die der Anwender den Zustand <i>Benommen 1</i> erhält.
20	Statt der Zauberwirkung kommt es durch unkontrollierte Umsetzung magischer Energie zu einer arkanen Explosion, die im Radius von 2 Metern um das Artefakt 3W6 + Artefaktqualität Schaden verursacht.

Entzauberung

Komplizierter ist es hingegen, wenn ein Artefakt mittels Magie oder ähnlicher Effekte *entzaubert* wurde. In einem solchen Fall kann das Artefakt nur von Zauberern repariert werden, die über die Fähigkeiten verfügen, ein solches Artefakt herzustellen. Hierfür ist eine einfache Probe auf *Arkane Kunde* gegen eine Schwierigkeit von 20 + Artefaktqualität nötig. Diese Probe nimmt 2 Stunden in Anspruch. Die Auswirkungen der Probe entsprechen denselben wie bei der profanen Reparatur (siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 144).

Artefakte und Bannmagie

Passive Wirkungen von Artefakten können nur durch Zauber eingeschränkt werden, die explizit gegen Artefakte wirken. Durch Artefakte ausgelöste Zauber können hingegen auch durch Bannmagie betroffen werden. Dies wirkt jedoch nur, wenn die bannenden Zauber explizit gegen *alle* Zauber wirken. Tun sie dies nur gegen bestimmte Magieschulen, haben sie auf durch Artefakte ausgelöste Zauber keinen Effekt – diese zählen nicht als irgendeiner Magieschule zugehörig (siehe auch S. 7).

Beispiel 1: Selesha möchte einen mittels eines Artefakts ausgelösten Fluch der Schmerzen brechen, mit dem Cederion verzaubert wurde. Sie nutzt hierzu den Zauber Fluch brechen – was problemlos funktioniert, da dieser gegen alle Zauber des Typus Fluch wirkt, egal ob sie per Artefakt gewirkt wurden oder nicht.

Beispiel 2: Nene vermutet, dass ein verdächtiger Gast auf dem Ball des Grafen von Südfang sich mittels Verwandlungsmagie verkleidet hat. Er wirkt einen Verwandlung beenden – doch dieser zeigt keinen Effekt.

Erst später findet er heraus, dass sein Verdacht stimmte, doch der Schurke hat ein Artefakt für die Verwandlung genutzt. Da Verwandlung beenden nur gegen Verwandlungzauber wirkt, nicht aber gegen via Artefakte ausgelöste Zauber, lief der Bannzauber ins Leere.

Wenn ein durch Artefakte ausgelöster Zauber mittels bannender Magie beeinflusst werden und dieser prinzipiell über verschiedene Magieschulen in unterschiedlichen Graden erlernt werden kann, wird hierfür immer der höchstmögliche Zaubergrad angenommen. Ein mittels eines Artefaktes ausgelöster Schwächeanfall gilt beispielsweise für solche Zwecke immer als Zauber des zweiten Grades, unabhängig davon ob er mittels Stärkungsmagie (Grad 2) oder Todesmagie (Grad 1) in das Artefakt gewirkt wurde.

Zauber aus Artefakten

Auch abseits der Bannmagie gilt, dass Zauber, die über Artefakte ausgelöst werden, nicht von Effekten betroffen werden, die nur auf Zauber bestimmter Magieschulen wirken. Wenn eine Meisterschaft beispielsweise auf alle Stärkungzauber wirkt, dann ist ein mittels eines Artefakts ausgelöster Zauber davon nie betroffen, selbst wenn er eigentlich ein Stärkungzauber ist. Fähigkeiten, die alle Zauber betreffen, wirken hingegen auch auf Zauber aus Artefakten wie üblich. Dies gilt auch für Verschiebungen auf einer der magischen Achsen (siehe S. 154): Eine Affinität auf bestimmte Magieschulen beeinflusst Artefaktzauber beispielsweise niemals, für Veränderungen der Stabilität ist hingegen auch der über Artefakt-Zauber aufgewendete Fokus relevant.

Typen von Artefakten

Die lorakischen Thaumaturgen, wie Artefaktmagier von manchen Gelehrten genannt werden, unterscheiden grob zwischen drei Arten von magischen Artefakten: den *Strukturgebern* (enthalten die magische Struktur eines Zauberspruchs, nicht aber die benötigte magische Energie), den *Unterstützungstalismanen* (ermöglichen oder erleichtern eine magische Tätigkeit) und den *Zauberspeichern* (enthalten eine Zauberstruktur und sind mit magischer Energie versorgt).

Besonders mächtige Artefakte und einige weitere Spezialfälle überlappen sich mit *Relikten* und ihrem Potenzial zu *legendären* sowie *göttlichen Kräften*. Diese werden weiter unten im Bereich der *Höheren Artefaktmagie* näher beschrieben.

Zauber höherer Grade

Grundsätzlich ist es möglich, Artefakte mit Zaubern höherer Grade auch auf niedrigeren Heldengraden zu erwerben und zu nutzen. Der Spielleiter sollte sich jedoch gut überlegen, ob und inwieweit er solche Möglichkeiten bereitstellt, da der frühzeitige Zugriff auf Zauber höherer Grade das Spielgleichgewicht stören kann. Seien Sie also vorsichtig, wenn ein Abenteurer des ersten Heldengrades beispielsweise einen Strukturgeber mit einem Zauber des fünften Grades erwerben möchte, und überlegen Sie sich, ob dies auf das Spiel in Ihrer Gruppe einen negativen Einfluss hätte. Falls dem so ist, stellen Sie den Erwerb eines solchen Artefakts besser gar nicht zur Option.

Strukturgeber

Strukturgeber sind die einfachsten (und günstigsten) Artefakte in Lorakis – und gerade dadurch erfreuen sie sich großer Beliebtheit und weiter Verbreitung. Dabei gibt es mehrere Arten von Strukturgebern:

⑨ Schriftrollen ermöglichen es, einen in ihnen verankerten Zauber auszulösen, wofür jedoch weiterhin eine Probe (auf *Arkane Kunde*) gelingen muss und eigener Fokus verbraucht wird. Kenntnisse in der zugrundeliegenden Magieschule sind jedoch nicht nötig. Mittels *Verbesserter Schriftrollen* können sogar Zauber ausgelöst werden, ohne dass dafür eine Probe anfällt, wenn gleich weiterhin eigener Fokus benötigt wird.

⑨ Mittels eines *Strukturgebers mit Zauberankerung* (kurz oft *Zauberanker* genannt) kann ein in ihm verankelter Zauber immer wieder ausgelöst werden, ohne dass der Zauberer Kenntnisse in der zugrundeliegenden Magieschule besitzen muss. Hierfür muss Fokus aufgewendet werden und eine Probe (auf *Arkane Kunde*) absolviert werden. Es existieren jedoch auch *Verbesserte Strukturgeber mit Zauberankerung*, die sogar ohne Probe ausgelöst werden können, aber weiterhin eigenen Fokus benötigen.

⑨ Ein *Strukturgeber mit Werteverbesserung* (auch als *Werteanker* bezeichnet) erhöht einen Wert des Trägers dauerhaft, während das Artefakt geführt oder getragen wird.

Kombination

Die verschiedenen Arten von Strukturgebern können untereinander mit Ausnahme von Schriftrollen kombiniert werden, hierbei wird jedoch ihre *Artefaktqualität* aufaddiert.

Schriftrollen können nicht mit anderen Arten von Strukturgebern oder untereinander kombiniert werden – jede Schriftrolle kann stets nur einen Zauber in sich tragen.

Schriftrollen

Schriftrollen sind quasi „temporäre“ Strukturgeber, in die eine Zauberstruktur zur einmaligen Verwendung eingebettet ist. Weiterhin können Schriftrollen nur eine einzige Zauberwirkung speichern. Der Träger einer Schriftrolle wird beim Zaubervorgang zerstört, daher werden in den meisten Kulturen hierfür Gegenstände von geringem materiellem Wert genutzt.

Der Begriff *Schriftrolle* ist als Sammelbegriff zu verstehen: Die meisten gelehnten Zauberer verwenden in der Tat Schriftrollen, um derartige temporäre Strukturgeber zu erstellen, aber viele Kulturen haben ihre eigenen Trägermedien entwickelt. Die temporären Strukturgeber der Durghach beispielsweise bestehen aus komplexen Rindenschnitzereien, die zerbrochen werden, während von den Dämmeralben Blütenblätter bekannt sind, die bei Gebrauch verwelken.

Schriftrollen auslösen

Um eine Schriftrolle auszulösen, muss eine Probe auf *Arkane Kunde* gegen die normale Schwierigkeit des Zaubers abgelegt werden, wobei auch Vorbereitung und Auslösung wie üblich anfallen. Gelingt diese Probe, wirkt der Zauber, als wäre er auf normalem Wege gezaubert worden. Die Schriftrolle muss dabei in der Hand gehalten werden.

Probe: *Einfache Probe (Arkane Kunde)*. Die Schwierigkeit ist die Schwierigkeit des verankerten Zaubers.

Preis und Verfügbarkeit

Schriftrollen kosten gemäß dem in ihnen verankerten Zauber unterschiedlich viel und sind unterschiedlich weit verbreitet.

Zaubergrad	Preis	Verfügbarkeit
0	3 L	Dorf
1	6 L	Dorf
2	12 L	Kleinstadt
3	18 L	Großstadt
4	24 L	Metropole
5	30 L	Metropole

Verbesserte Schriftrollen

Verbesserte Schriftrollen funktionieren wie normale Schriftrollen, jedoch muss keine Probe gewürfelt werden, um sie auszulösen.

Verbesserte Schriftrollen auslösen

Um eine Verbesserte Schriftrolle auszulösen wird weiterhin Vorbereitung und Auslösung benötigt, ebenso wie Geste und Formel normal durchgeführt werden müssen – eine Probe ist jedoch nicht nötig.

Wie stark ein mittels einer Verbesserten Schriftrolle ausgelöster Zauber ist, wird bei der Herstellung derselben festgelegt (siehe S. 177). Diese Stärke ist bei einer solchen Schriftrolle stets notiert. Bei Zaubern gegen eine feste Schwierigkeit werden dabei immer die EG angegeben, die nach den üblichen Regeln vom Anwender eingesetzt werden können. Bei Zaubern gegen eine variable Schwierigkeit (also beispielsweise einen *Widerstandswert*) wird hingegen das „erwürfelte“ Ergebnis angegeben, anhand dessen man überprüfen muss, ob der Zauber gelingt und wie viele EG vorliegen.

Beispiel: Eine Verbesserte Schriftrolle (*Heilung stärken, 1 EG*) wirkt so, als hätte man den Zauber mit 1 EG gewirkt. Diesen EG kann man etwa nutzen, um 1 Punkt erschöpften Fokus zu sparen oder die Verstärkung des Zaubers zu nutzen. Eine Verbesserte Schriftrolle (*Feuerstrahl, 22*) wirkt hingegen einen Feuerstrahl, als hätte man eine 22 bei seiner Zauberprobe gewürfelt. Sie trifft Ziele bis zu einer VTD von 22 (und erreicht eventuell entsprechende EG), ist jedoch gegen Ziele mit einer VTD von 23 oder höher wirkungslos.

Preis und Verfügbarkeit

Auch für Verbesserte Schriftrollen gilt, dass sich die Kosten nach dem in ihnen verankerten Zauber bemessen.

Zaubergrad	Preis	Verfügbarkeit
0	6 L	Dorf
1	12 L	Kleinstadt
2	24 L	Großstadt
3	36 L	Metropole
4	48 L	Metropole
5	60 L	Metropole

Gekaufte Verbesserte Schriftrollen haben stets eine Stärke von 0 EG (für Zauber mit fester Schwierigkeit) bzw. 15 + dreifachem Zaubergrad (für Zauber mit variabler Schwierigkeit). Verbesserte Schriftrollen mit höherer Stärke müssen entweder selbst hergestellt werden oder können nach Maßgabe des Spieelleiters erworben oder als Belohnung verteilt werden.

Strukturgeber mit Zauberankerung

Zauberanker gehören zu den am weitesten verbreiteten Artefakten, ermöglichen sie doch mit lediglich etwas Übung in *Arkane Kunde*, das eigene Zauberportfolio erheblich zu erweitern. Mittels eines Zauberankers ist es möglich, den in ihm verankerten Zauber beliebig oft zu wirken, wobei aber alle üblichen Parameter zum Zauberwirken gelten und auch Fokus vom Zauberer selbst aufgewendet werden muss.

Strukturgeber auslösen

Um einen Zauberanker auszulösen, muss eine Probe auf *Arkane Kunde* gegen die normale Schwierigkeit des Zaubers abgelegt werden. Gelingt diese Probe, wirkt der Zauber als wäre er auf regulärem Wege gezaubert worden. Der Strukturgeber muss dabei in der Hand gehalten werden.

Probe: Einfache Probe (*Arkane Kunde*). Die Schwierigkeit ist die Schwierigkeit des verankerten Zaubers.

Preis und Verfügbarkeit

Strukturgeber benötigen gemäß der in ihnen verankerten Zauber unterschiedlich hohe Artefaktqualität, diese beträgt für jeden in einem Zauberanker verankerten Zauber stets Zaubergrad + 1. Der Preis des Zauberankers errechnet sich aus der Summe der gesamten Artefaktqualität (inklusive der Artefaktqualität aus etwaigen anderen Artefaktwirkungen) sowie gegebenenfalls des Grundpreises des verzauberten Gegenstands. Eine Liste der Kosten eines Artefakts gemäß seiner Artefaktqualität finden Sie auf S. 178.

Zaubergrad	AQ	Verfügbarkeit
0	1	Dorf
1	2	Dorf
2	3	Kleinstadt
3	4	Großstadt
4	5	Metropole
5	6	Metropole

Verbesserte Strukturgeber mit Zauberankerung

Verbesserte Zauberanker funktionieren grundsätzlich wie normale Zauberanker, können jedoch auch ohne Probe ausgelöst werden.

Verbesserte Strukturgeber auslösen

Um einen Verbesserten Zauberanker auszulösen, werden weiterhin Vorbereitung und Auslösung benötigt, ebenso wie Geste und Formel regulär durchgeführt werden müssen – eine Probe ist jedoch nicht nötig.

Wie stark ein entsprechender Zauber ist, wird bei der Herstellung des Verbesserten Zauberankers festgelegt (siehe S. 177). Diese Stärke ist bei einem solchen Artefakt stets notiert. Bei Zaubern gegen eine feste Schwierigkeit werden dabei stets die EG angegeben, die nach den üblichen Regeln vom Anwender eingesetzt werden können. Bei Zaubern gegen eine variable Schwierigkeit (also beispielsweise einen *Widerstandswert*) wird hingegen das „erwürfelte“ Ergebnis angegeben, anhand dessen man überprüfen muss, ob der Zauber gelingt und wie viele EG vorliegen.

Preis und Verfügbarkeit

Die Artefaktqualität eines Verbesserten Zauberankers erhöht sich immer um 1 Punkt gegenüber dem für einen entsprechenden Strukturgeber üblichen Wert.

Zaubergrad	AQ	Verfügbarkeit
0	2	Dorf
1	3	Kleinstadt
2	4	Großstadt
3	5	Metropole
4	6	Metropole
5	7	Metropole

Gekaufte Verbesserte Zauberanker haben eine Stärke von 0 EG (für Zauber mit fester Schwierigkeit) bzw. 15 + dreifacher Zaubergrad (für Zauber mit variabler Schwierigkeit). Verbesserte Zauberanker mit höherer Stärke müssen entweder selbst hergestellt werden oder können nach Maßgabe des Spielleiters erworben oder als Belohnung verteilt werden.

Strukturgeber mit Werteverbesserung

Werteanker geben dem Benutzer einen Bonus auf seine *Widerstandswerte* (GW oder KW oder VTD) in Höhe von 1, 2 oder 3 Punkten oder verleihen ihm eine der *Stärken Gift-, Hitze-, Kälte- oder Krankheitsresistenz* (maximal einmal pro Artefakt).

Diese Verbesserungen zählen als *Bonus aus Zauberei* und werden entsprechend gegen den maximalen Bonus für Proben und abgeleitete Werte gerechnet (*Splittermond: Die Regeln*, Seite 89).

Sollten mehrere Werteanker der gleichen Art genutzt werden, gilt stets nur der höchste (und auch bei mehreren gleichstarken stets nur einer). Sollte ein Werteanker benutzt werden, der eine *Stärke* verleiht und der Träger gleichzeitig diese *Stärke* regulär besitzen, so wirken diese kumulativ.

Preis und Verfügbarkeit

Werteanker sind je nach ihrer Stärke unterschiedlich teuer, wobei dies über die Artefaktqualität abgebildet wird. Eine Liste der Kosten eines Artefakts gemäß seiner Artefaktqualität finden Sie auf S. 178.

Verbesserung	AQ	Verfügbarkeit
Widerstand +1	2	Dorf
Widerstand +2	4	Kleinstadt
Widerstand +3	6	Großstadt
Stärke (siehe oben)	2	Kleinstadt

Talismane

Talismane dienen der Unterstützung des Zauberers bei seinen Zaubern. Sie verleihen passive Fähigkeiten, wenn sie während des Zaubervorgangs in der Hand gehalten werden, wobei sie meist nur auf bestimmte Magieschulen oder *Typen* von Zaubern wirken. Gerade die sogenannten *Traditionsartefakte* (siehe S. 9) sind sehr oft Talismane, aber auch sonst sind entsprechende Artefakte unter Zauberwirkern sehr beliebt, erweitern sie doch die eigenen Fähigkeiten erheblich.

Kombination

Die verschiedenen Arten von Talismanen können untereinander kombiniert werden, hierbei wird jedoch ihre AQ aufaddiert. Außerdem kann jede Verbesserung für jede/n Magieschule, Typus oder Zauber nur einmalig gewählt werden. Wenn eine Verbesserung mehrfach gewählt werden soll, muss hierbei jedes Mal ein/e noch nicht gewählte/r Magieschule, Typus oder Zauber ausgesucht werden.

Verbesserungen

Talisme können viele unterschiedliche Verbesserungen haben. Wenn ein Effekt nur auf bestimmte Zauber, *Magieschulen* und/oder *Typen* wirkt, müssen diese bei der Herstellung des Talismans (siehe S. 177) festgelegt werden und können später nicht mehr geändert werden.

Die möglichen Verbesserungen (und ihre Kosten in Artefaktqualität) sind:

⌚ **Auraverstärker (AQ 1):** Alle Zauber des Typus *Aura*, die nur auf eine eingeschränkte Zahl an Personen wirken, können weitere beim Auslösen des Zaubers festgelegte Wesen bis zur Höhe der AUS des Zauberers gemäß der üblichen Wirkung des Zaubers betreffen. Bei Zaubern, bei denen man Ziele von einer Wirkung ausnehmen kann, können außerdem weitere Wesen in Höhe der AUS des Zauberers ausgenommen werden.

⌚ **Magieunterstützer (AQ 2):** Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf alle Zauber einer bestimmten Magieschule.

⌚ **Schadensverstärker (AQ 1):** Der Zauberer kann bei Zaubern des Typus *Schaden* einer bestimmten Magieschule dem zugefügten Schaden ein bestimmtes Merkmal hinzufügen. Die möglichen Merkmale sind *Ablenkend 1* (falls vorhanden: +1), *Exakt 1* (falls vorhanden: +2), *Kritisch 3* (falls vorhanden: +3) und *Scharf 3* (falls vorhanden: +3; bis max. +3 bei W6 als Schadenswürfel; max. +5 bei W10 als Schadenswürfel).

⌚ **Spartalisman (AQ 1):** Der Zauberer kann bei Zaubern einer bestimmten *Magieschule*, die einen bestimmten *Typus* aufweisen, einen *erschöpften* oder *kanalisierten* Punkt Fokus einsparen (Mindestkosten 1).

⌚ **Verstärkungssparer (AQ 2):** Der Zauberer kann bei Zaubern einer bestimmten Magieschule eine etwaige Verstärkung für (K)1V1 Fokus weniger benutzen. Sollte eine Verstärkung mehrfach nutzbar sein, gilt dies nur bei der ersten Wahl der Verstärkung.

⌚ **Wirkungsweiterer (AQ 2):** Die *Wirkungsweite* der kanalisierten Zauber des Zauberers, die einen bestimmten *Typus* aufweisen, ist verdoppelt.

⌚ **Zauberpersonalisierung (AQ 1):** Der Zauberer kann bei Proben auf Zauber einer bestimmten *Magieschule*, die einen bestimmten *Typus* aufweisen, eines der beiden beteiligten Attribute gegen ein anderes bestimmtes Attribut austauschen oder einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf die Probe erhalten. Hierdurch darf nicht zweimal auf dasselbe Attribut gewürfelt werden.

⌚ **Zauberverstärker (AQ 1):** Der Zauberer erhält bei Proben auf Zauber einer bestimmten *Magieschule*, die einen bestimmten *Typus* aufweisen, bei Gelingen einen zusätzlichen Erfolgsgrad, den er nach den üblichen Regeln einsetzen kann.

Preis und Verfügbarkeit

Die Preise bestimmen sich wie bei Strukturgebern gemäß der bei den jeweiligen Verbesserungen angegebenen Artefaktqualität. Eine Liste der Kosten eines Artefakts gemäß seiner Artefaktqualität finden Sie auf S. 178.

AQ durch Talisman	Verfügbarkeit
1	Dorf
2	Kleinstadt
3	Großstadt
4 und höher	Metropole

Zauberspeicher

Zauberspeicher sind gewissermaßen eine Weiterentwicklung der Strukturgeber, erlauben sie doch ebenso wie diese, einen Zauber auszulösen, den der Benutzer eigentlich nicht beherrscht. Hierfür muss jedoch anders als bei Strukturgebern nicht einmal der eigene Fokus genutzt werden, die nötige Magie zieht der Zauberspeicher vielmehr direkt aus der Umgebung.

Zauberspeicher existieren dabei in zwei unterschiedlichen Versionen:

Ⓐ **Ladungsbasierte Zauberspeicher:** Diese Zauberspeicher besitzen eine begrenzte Zahl an Ladungen. Sobald diese aufgebraucht sind, ist das Artefakt inaktiv, kann jedoch unter gewissen Umständen wieder aufgeladen werden.

Ⓑ **Intervallbasierte Zauberspeicher:** Diese Zauberspeicher können den verankerten Zauber innerhalb eines bestimmten Intervalls einmalig auflösen und laden sich anschließend wieder von selbst auf.



Materialien

Die Aufnahme von Magie aus der Umgebung funktioniert nur durch im Strukturgeber verbaute *besondere Materialien*, die quasi Umgebungsmagie wie ein Schwamm aufnehmen können. Hierfür sind in verschiedenen Regionen unterschiedliche Materialien bekannt, ihnen allen ist jedoch gemein, dass sie selten und dadurch teuer sind. Einige Beispiele für solche Materialien finden Sie in der folgenden Tabelle, diese ist jedoch mitnichten abschließend.

Material	Art	Region
Avranblut	Baumharz	Dschungel Arakeas
Derantiagold	Blütenstaub	Frostlande
Drachlingsatem	Mineralisches Pulver	Kintai
Lamassol	Kristall	Pash Anar (v.a. Turubar)
Lurgolith	Metall	Flammensenke
Schädelwurm-Horn	Tierisches Produkt	Smaragdküste
Thaumarium	Erz	Termark
Vyralin	Gestein	Mertalische Halbinsel

Regeltechnisch funktionieren alle diese Materialien gleich, es gelten dabei die allgemeinen Angaben zu *besonderen Materialien* aus **Mondstahlklingen** S. 94.

Materialeigenschaft: Der Gegenstand kann als Zauberspeicher verzaubert werden und anschließend Magie aus der Umgebung gemäß den Regeln des jeweiligen Zauberspeichers aufnehmen.

Materialqualität: 2 (Zauberstäbe)

Aufpreis pro Punkt Last: 15 L

Um einen Zauberspeicher zu erstellen, muss also zunächst ein Gegenstand vorliegen, der maßgeblich aus einem der genannten Materialien gefertigt wurde und bei dem die entsprechende *Materialeigenschaft* freigeschaltet wurde.

Göttliches Material

Die genannten Materialien ziehen die magischen Energien immer aus der Umgebung. Es existieren jedoch auch direkt aus der Domäne der Götter stammende Materialien, mittels derer Zauberspeicher geschaffen werden können, die ihre Magie von einem Gott erhalten. Regeltechnisch funktionieren solche Materialien (wie etwa die von Myuriko an treue Gläubige verliehenen *Goldenen Kranichfedern*, die von Gagamba-Priestern mitunter genutzte *Finsterseide* oder die *Glutsteine* des stromländischen Feuergiganten Ka) wie ihre profanen Gegenstücke.

Kombination

Die verschiedenen Arten von Zauberspeichern können untereinander kombiniert werden, hierbei wird jedoch ihre *Artefaktqualität* aufaddiert.

Zauberspeicher benutzen

Einen Zauberspeicher benutzt man ebenso wie einen Strukturgeber: Man muss Geste und Formel ausführen, die nötige Zauberdauer und Auslösezeit aufwenden sowie eine Probe gegen die reguläre Schwierigkeit des Zauber ablegen. Dabei muss der Zauberspeicher in der Hand gehalten werden.

Probe: *Einfache Probe (Arkane Kunde)*. Die Schwierigkeit ist die Schwierigkeit des verankerten Zauber.

Gelingt diese Probe, wirkt der Zauber als wäre er auf normalem Wege gezaubert worden, benötigt jedoch keinen Fokuseinsatz seitens des Zauberers. Erfolggrade können wie üblich genutzt werden, wobei auch die Verstärkung freigeschaltet werden kann (diese benötigt keinen zusätzlichen Fokuseinsatz).

Sonstige Parameter des Zauber, wie etwa die *Wirkungsweite* kanalisierte Zauber oder auf Attributen basierende Zauberauswirkungen, richten sich nach dem Benutzer des Zauberspeichers. Eine Ausnahme hierzu bildet der Abbruch kanalisierte Zauber: Dieser erfolgt nicht wie üblich, wenn der Zauberer das Bewusstsein verliert oder wenn er viel Schaden erleidet, sondern vielmehr, wenn das Artefakt selbst beschädigt, entzaubert oder zerstört wird (siehe S. 167).

Kanalisierte Zaubereffekte

Kanalisierte Effekte eines mittels eines Zauberspeichers ausgelösten Zauber wirken nur für eine begrenzte Zeit. Selbst der mächtigste Zauberspeicher ist nicht in der Lage, Magie so gut zu leiten, wie ein denkendes Wesen dies vermag, sodass die Wirkung nach Auslösung nur 3 Stunden anhält.

Ladungsbasierte Zauberspeicher

Ladungsbasierte Zauberspeicher besitzen eine bestimmte Anzahl an maximalen Ladungen, die bei der Herstellung des Zauberspeichers festgelegt werden muss (und über die die *Artefaktqualität* bestimmt wird). Jeder ladungsbasierte Zauberspeicher hat dabei für die Basis-Artefaktqualität mindestens eine Ladung, je zwei weitere Ladungen können durch Aufwendung der halben Basis-Artefaktqualität dazugewonnen werden.

Aufladung

Der Hersteller eines ladungsbasierten Zauberspeichers kann diesen jederzeit wieder aufladen, was ihn halb so viel Fokus kostet, wie für die Herstellung eines entsprechenden Artefakts nötig ist. Dies entspricht den halben Kosten des Zauber (*kanalisierte* Punkte werden dabei zu *erschöpften*). Bei mehreren Ladungen muss der Fokus auch mehrfach aufgewendet werden.

Hierfür ist eine Probe auf *Arkane Kunde* gegen 20 + AQ des Artefakts nötig (Dauer 1 Stunde). Sofern die Probe erfolgreich ist, besitzt das Artefakt wieder 1 + EG Ladungen bis hin zum Maximum der bei Erschaffung des Artefakts implementierten Ladungen. Hierfür muss je nach Grad der aufgeladenen Zauber Material im Wert von 5 / 10 / 20 L für die Grade 0-1 / 2-3 / 4-5 aufgewendet werden (dieses Material muss zu den für die Erschaffung von Zauberspeichern nötigen Materialien gehören, siehe S. 172).

Die Aufladung kann jederzeit erfolgen, sobald mindestens eine Ladung aufgebraucht wurde, der Zauberspeicher muss dafür nicht völlig leer sein.

Intervallbasierte Zauberspeicher

Intervallbasierte Zauberspeicher können einen in ihnen verankerten Zauber einmal oder mehrmals innerhalb eines bestimmten Zeitraums (pro Tag, pro Woche oder pro Monat) auslösen. Alle Ladungen werden dabei zum selben Zeitpunkt wieder verfügbar, egal wann sie innerhalb des Intervalls benutzt wurden. Diese Zeitpunkte sind:

- ⌚ Bei pro Monat verwendbaren Artefakten ist dies immer der Sonnenaufgang des ersten Tages des Monats.
- ⌚ Bei pro Woche verwendbaren Artefakten ist dies immer der Sonnenaufgang des ersten Tages der Woche (Montag).
- ⌚ Bei pro Tag verwendbaren Artefakten ist dies immer der Sonnenaufgang.

Beispiel 1: Selesha benutzt am Lobetag (dem vierten Tag der Woche) einen intervallbasierten Zauberspeicher, der einen Zauber einmal pro Woche auslösen kann. Ab jetzt muss sie bis zum Sonnenaufgang des nächsten Montages (in vier Tagen) warten, bevor sie ihn wieder nutzen kann.

Beispiel 2: Telkin löst einen intervallbasierten Zauberspeicher aus, der einen Zauber zweimal pro Tag wirken kann. Eine weitere Anwendung kann er jederzeit nutzen. Unabhängig davon ob er dies tut, kann er bei Sonnenaufgang des nächsten Tages wieder auf beide Anwendungen zugreifen.

Die Kosten in Artefaktqualität hängen vom Zaubergrad sowie dem Intervall ab. Sollten mehrere Anwendungen pro Intervall vorliegen, erhöht das die Artefaktqualität entsprechend der ursprünglichen Kosten. Es ist nicht möglich, verschiedene Intervalle desselben Zauber in ein Artefakt zu binden (also etwa ein Artefakt zu erschaffen, das einen Zauber sowohl einmal pro Monat als auch einmal pro Woche wirken lässt).

Beispiel: Ein ladungsbasierter Zauberspeicher, mittels dem der Zauber Gegenstand bewegen gewirkt werden soll, benötigt mindestens eine Artefaktqualität von 2 und enthält in diesem Fall eine Ladung. Mit einer Artefaktqualität von 3 hätte er bereits 3 Ladungen, mit einer Artefaktqualität von 4 hätte er 5 Ladungen und so weiter.

Zaubergrad	AQ Monat	AQ Woche	AQ Tag	Verfügbarkeit (Monat/Woche/Tag)
0	1	2	3	Dorf/Kleinstadt/Großstadt
1	2	3	4	Kleinstadt/Großstadt/Metropole
2	3	4	5	Großstadt/Metropole/Metropole
3	4	5	6	Metropole
4	5	6	7	Metropole
5	6	7	8	Metropole

Jede Ladung nach der ersten kostet eine AQ weniger als in der Tabelle angegeben (mind. 1). Ein intervallbasierter Zauberspeicher, der einen Zauber des zweiten Grades dreimal pro Monat wirken können soll, würde also 7 AQ benötigen (3 für die erste Ladung, je 2 für die zweite und dritte).

Höhere Artefakte

Die höhere Artefaktmagie umfasst Artefakte verschiedenster Art, die sich vor allem dadurch auszeichnen, dass sie nur sehr schwierig an einen Träger zu binden sind – und diese Bindung meist dauerhaft erfolgt. Regeltechnisch bedeutet dies, dass alle *Höheren Artefakte* als *Relikte* an ihren Träger gebunden werden müssen und entsprechend Erfahrungspunkte benötigen. Diese Bindung ersetzt noch nicht die *Einstimmung* (siehe S. 166) – ein solches Artefakt kann aber sehr wohl nur auf Personen eingestimmt werden, an die es gebunden ist.

Höhere Artefakte erhalten

Um ein *Höheres Artefakt* zu binden (egal ob gekauft oder gefunden) muss dieses als *Relikt* erworben werden. Dafür müssen so viele Stufen der Ressource *Relikt* erworben werden, wie die Summe aus *Artefaktqualität* und *Gegenstandsqualität* des Artefakts beträgt. Höhere Artefakte können neben *Höheren Artefaktkräften* auch andere Verbesserungen durch Artefaktqualität besitzen. Höhere Artefakte können bereits bei der Generierung erworben werden, hierfür ist jedoch die Zustimmung des Spielleiters nötig.

Höhere Artefakte verbessern

Anders als normale Artefakte, können *Höhere Artefakte* im Laufe des Spiels weiter verbessert werden. Wird die Ressource *Relikt* gesteigert, kann der Spieler entweder einen neuen Gegenstand wählen oder aber einen alten verbessern. Die Qualität des *Reliktes* erhöht sich daraufhin entsprechend zur Steigerung, was bedeutet, dass neue *Verbesserungen* gewählt werden können – und auch neue *Höhere Artefaktkräfte*.

Wie bei allen Ressourcen gilt, dass auch *Relikt* nur gesteigert werden kann, wenn es einen guten Grund dafür gibt oder der Spielleiter als Abenteuerbelohnung Ressourcenpunkte für *Relikte* vergibt. Aber was genau ist ein „guter Grund“ für die Steigerung eines Reliktes? Es gibt drei verschiedene Ansätze hierfür (die natürlich miteinander kombiniert werden können):

Steigende Erfahrung

Einige Gegenstände besitzen schon von Beginn an eine gewaltige Macht – größer als das, was ein einfacher Abenteurer begreifen oder einsetzen kann. Um das ganze Potenzial des Gegenstandes zu nutzen, muss die Erfahrung des Abenteurers steigen. Je mehr

Höhere Artefaktkräfte und andere Kräfte

Die in *Mondstahlklingen* S. 102 aufgeführten *Legendenkräfte* und die in *Die Götter* S. 124 eingeführten *Göttlichen Kräfte* funktionieren ähnlich wie die hier vorgestellten *Höheren Artefaktkräfte* und können beliebig mit diesen kombiniert werden. Einige der Kräfte sind sogar so magisch in ihrer Natur, dass der Spielleiter sie analog als *Höhere Artefaktkräfte* behandeln kann. Sie funktionieren in diesem Fall wie in *Mondstahlklingen* beschrieben, der Hintergrund der Kräfte ist dann jedoch magischer Natur.

Zeit er mit dem Gegenstand verbringt, je häufiger er ihn einsetzt, desto stärker steigt sein Wissen über dessen Macht und seine Fähigkeit, diese zu nutzen.

Dieser Ansatz geht davon aus, dass ein *Relikt* von Anfang an seine volle Macht besitzt, der Abenteurer sie aber erst mit zunehmender Erfahrung nutzen kann. Ein gutes Maß hierfür ist der *Heldengrad*: Wird ein Relikt mit diesem Ansatz behandelt, kann der Abenteurer die Ressource mit jedem Heldengrad (oder mit Spielleiterzustimmung auch bei besonders einschneidenden Erlebnissen) um 1 Punkt steigern, bis er schließlich das volle Potenzial erschlossen hat. Aber auch nach einer besonderen Situation, etwa wenn gerade das Relikt dem Abenteurer gerade noch das Leben gerettet hat, kann es sein, dass der Träger eine neue Seite an seinem Artefakt entdeckt. Bei diesem Ansatz kann beim Steigern der Ressource eine beliebige Verbesserung oder *Höhere Artefaktkraft* gewählt werden.

Legendäre Taten

Nicht jedes Artefakt beginnt seine Existenz gleich als sagenumwobenes Relikt: Ein einfacher Zauberstab, der in einer alten Gruft gefunden wurde, kann nach dem Sieg über den Fürsten der Schattenweber zur Geißel der Untoten und zum Gegenstand von Legenden werden.

Dieser Ansatz geht davon aus, dass *Relikte*, wie auch Abenteurer, an ihren Taten wachsen: Begeht ein Abenteurer mit einem *Relikt* eine wahrhaft legendäre Tat, darf er die Ressource mit Erfahrungspunkten um einen oder mehrere Punkte steigern. Es dürfen nur solche Verbesserungen oder *Höhere Artefaktkräfte* gewählt werden, die einen Bezug zur Tat haben. Was genau als legendäre Tat zählt, sollten Spieler und Spielleiter gemeinsam entscheiden. Nicht jedes bestandene Abenteuer sollte als solche Tat angesehen werden, sondern nur solche Heldenataten, von denen man noch Jahre später berichten wird. Diese Taten sind häufig eine Art Queste: Eine Herausforderung, die der Abenteurer gezielt sucht und die vom Spielleiter zu Abenteuern oder ganzen Kampagnen ausgebaut werden kann.

Selbst ist der Thaumaturg

Sofern ein Zauberer die entsprechenden Voraussetzungen erfüllt und gegebenenfalls die nötigen *Anleitungen* besitzt (siehe S. 176), kann er ein Relikt auch selbst erweitern (oder Relikte seiner Gefährten mit deren Zustimmung entsprechend erweitern). Hierbei ist nur bei der Wahl von *Höheren Artefaktkräften* wie üblich die Zustimmung des Spielleiters Voraussetzung, doch sollte in einem solchen Fall der Wunsch der Spieler nicht unnötig eingeschränkt werden, da der entsprechende Zauberer natürlich Erfahrungspunkte in diesen Bereich investiert hat.

Auch wenn ein Zauberer auf diese Weise *Höhere Artefaktkräfte* in ein Artefakt binden kann, sind dennoch weiterhin weitere Stufen der Ressource *Relikt* nötig, die derjenige aufbringen muss, der das Artefakt an sich binden will.

Höhere Artefaktkräfte austauschen

Je nach Umstand ist es auch denkbar, Höhere Artefaktkräfte in einem Artefakt auszutauschen. Das letzte Wort hierzu hat immer der Spielleiter, wobei sich an den obigen Angaben zur Erstellung eines Artefakts orientiert werden kann.

Höhere Artefaktkräfte

Die am weitesten verbreiteten *Höheren Artefaktkräfte* (und ihre Kosten in AQ/Reliktstufen) sind:

Anderswelt-Notausgang (2 AQ): Der Zauberer kann mittels seines Artefakts jederzeit aus der Anderswelt zurück ins Diesseits gelangen, sofern er hierfür eine kanalisierte Aktion von 10 Ticks Dauer erfolgreich abschließt. Er kann nicht bestimmen, wohin im Diesseits er gelangt, dies hängt vielmehr von seiner genauen Position in der Anderswelt (und dem Ermessen des Spielleiters) ab.

Artefaktschutz (1 AQ): Das Artefakt ist resistent gegen Zauber, die es entzaubern oder seine Wirkung (nicht aber etwaige mittels des Artefakts ausgelöste Zauber) einschränken. Entsprechende Versuche erhalten einen Malus in Höhe von 10 Punkten pro Punkt AQ, die in diese *Höhere Artefaktkraft* investiert wurden. Diese Kraft ist bis zu dreimal wählbar.

Beschwörungshelfer (1 AQ): Vom Träger des Artefakts beschworene Wesen sind besonders dienstfertig. Sie führen die ersten beiden ihnen erteilten Dienste, die eigentlich Fokus kosten würden, kostenlos durch.

Bodenloser Beutel (1 AQ): Ein mittels dieser Kraft verzaubertes Artefakt, bei dem es sich stets um ein Gefäß (einen Rucksack, ein Beutel, eine Truhe, etc.) handeln muss, fasst deutlich mehr Inhalt als eigentlich normal wäre. Es kann neben seinem normalen Inhalt bis zu 10 Gegenstände mit einer kombinierten Last von bis zu 10 Punkten halten. Diese Kraft ist bis zu zweimal wählbar.

Fokusunterstützung (2 AQ): Das Artefakt unterstützt den Zauberer dabei, sich auf seine Magie zu fokussieren. Er erhält einen Bonus in Höhe von 5 Punkten auf seinen Fokus, solange er auf das Artefakt eingestimmt ist.

Komm in meine Hand (1 AQ): Das Relikt kann vom Zauberer in seine Hand zurückgerufen werden, sofern es sich im Umkreis von 10+MYS Metern um ihn und innerhalb seiner Sichtlinie befindet. Dies erfordert eine Reaktion von 3 Ticks Dauer. Wird das Relikt festgehalten, muss der Zauberer erfolgreich eine *vergleichende Probe* auf *Arkane Kunde* gegen die *Athletik* des Haltenden ablegen. Ist das Relikt festgebunden, kann der

Zauberer einen *Kraftakt* versuchen, für den er statt seiner *Athletik* auch seine *Arkane Kunde* benutzen kann.

Kraft des Nekromanten (3 AQ): Die Anzahl der mittels Zauber oder Rituale vom Träger des Relikts gerufenen Untoten verdoppelt sich.

Permanenz (6 / 8 AQ): Das Relikt trägt einen passenden kanalisierten Zauber des Grades 0 oder 1, der dauerhaft auf dem Träger liegt, solange er das Relikt mit sich führt. Welche Zauber hierzu zulässig sind, liegt im Ermessen des Spielleiters.

Ritualgegenstand (2 AQ): Das Artefakt stellt bei einem vom Besitzer durchgeführten Ritual stets 2 *Komponentenpunkte* zur Verfügung.

Schnelle Einstimmung (1 AQ): Auf dieses Artefakt kann sich schon mittels einer *Verschnaufpause* eingestimmt werden. Außerdem zählt es nur mit einem Viertel seiner AQ gegen die Artefaktkapazität (statt wie bei Relikten üblich mit der Hälfte der AQ).

Teil des Zauberers (1 AQ): Das Artefakt ist wie eine Fortführung des Körpers des Zauberers. Es wird für alle positiven Zaubereffekte als Teil desselben gewertet, fällt also beispielsweise bei Verwandlungen nicht unter die Lastbeschränkung mitgeführter Ausrüstung.

Thaumaturgisches Werkzeug (1 AQ): Das Artefakt unterstützt den Träger bei seinem magischen Handwerk. Sofern er ein Konstrukt konstruiert oder ein Artefakt verzaubert, erhöht das Artefakt die Zahl der erlaubten Teilstufen der erweiterten Probe um sein höchstes beteiligtes Attribut.

Ungestörte Wirkung (1 AQ): Mit dem Artefakt ausgelöste Zauber sind besonders schwer zu bannen oder in ihrer Wirkung einzuschränken. Alle entsprechenden Versuche erhalten einen Malus in Höhe von 10 Punkten pro Punkt AQ, die in diese *Höhere Artefaktkraft* investiert wurden. Diese Kraft ist bis zu dreimal wählbar.

Unzerstörbarkeit (1 AQ): Das Relikt ist auf profanem Wege sowie durch Zauber praktisch nicht zu beschädigen oder gar zu zerstören. Um es zu vernichten bedarf es eigens dafür entwickelter Rituale, göttlichem Eingreifen, Vulkanglut oder ähnlichem.



Herstellung von Artefakten

Die Herstellung von Artefakten erfolgt unabhängig von der Art des Artefakts grundsätzlich gleich: Es wird ein zu verzaubernder Gegenstand benötigt, der anschließend in einem bis zu mehrere Tage andauernden Prozess verzaubert wird. Dabei kann nicht jeder einfach so Artefakte herstellen, vielmehr werden hierfür besondere Kenntnisse benötigt.

Voraussetzungen

Um Artefakte herzustellen, muss ein Zauberer spezielle Meisterschaften besitzen, die sich nach dem Typus des herzustellenden Artefakts richten. Bei allgemeinen Meisterschaften, bei denen keine spezielle Magieschule angegeben ist, gilt dabei stets, dass diese in der Magieschule des zu verankernden Zaubers erlernt sein müssen.

Typus	Unterart	Zaubergrad/Wirkung	Meisterschaften	Sonstige Voraussetzungen
Schriftrolle	gewöhnlich	0-1	Schriftrollen erstellen I	Kenntnis des Zaubers
Schriftrolle	gewöhnlich	2-3	Schriftrollen erstellen II	Kenntnis des Zaubers
Schriftrolle	gewöhnlich	4-5	Schriftrollen erstellen III	Kenntnis des Zaubers
Schriftrolle	verbessert	0-1	Verbesserte Schriftrollen erstellen	Kenntnis des Zaubers
Schriftrolle	verbessert	2-3	Verbesserte Schriftrollen erstellen, Schriftrollen erstellen II	Kenntnis des Zaubers
Schriftrolle	verbessert	4-5	Verbesserte Schriftrollen erstellen, Schriftrollen erstellen III	Kenntnis des Zaubers
Strukturgeber	gew. Zauberanker	0-1	Zauberfinger	Kenntnis des Zaubers
Strukturgeber	gew. Zauberanker	2-3	Wunderwirker	Kenntnis des Zaubers
Strukturgeber	gew. Zauberanker	4-5	Artefaktmeister	Kenntnis des Zaubers
Strukturgeber	verb. Zauberanker	0-1	Verbesserte Zauberanker erstellen	Kenntnis des Zaubers
Strukturgeber	verb. Zauberanker	2-3	Verbesserte Zauberanker erstellen, Wunderwirker	Kenntnis des Zaubers
Strukturgeber	verb. Zauberanker	4-5	Verbesserte Zauberanker erstellen, Artefaktmeister	Kenntnis des Zaubers
Strukturgeber	Werteanker	Widerstand verbessern	Zauberfinger (Bann- oder Schutzmagie)	–
Strukturgeber	Werteanker	Giftresistenz	Zauberfinger (Heilungs- oder Schutzmagie)	–
Strukturgeber	Werteanker	Hitzeresistenz	Zauberfinger (Feuer-, Schutz- oder Wassermagie)	–
Strukturgeber	Werteanker	Kälteresistenz	Zauberfinger (Feuer-, Schutz- oder Wassermagie)	–
Strukturgeber	Werteanker	Krankheitsresistenz	Zauberfinger (Heilungs- oder Schutzmagie)	–
Talisman	AQ1-Verbesserungen	alle	Talismane erstellen	6 Punkte in der beeinflussten Magieschule
Talisman	AQ2-Verbesserungen	alle	Talismane erstellen, Wunderwirker	9 Punkte in der beeinflussten Magieschule
Zauberspeicher	beliebig	0-1	Zauberspeicher erstellen	Kenntnis des Zaubers
Zauberspeicher	beliebig	2-3	Zauberspeicher erstellen, Wunderwirker	Kenntnis des Zaubers
Zauberspeicher	beliebig	4-5	Zauberspeicher erstellen, Artefaktmeister	Kenntnis des Zaubers
Höheres Artefakt	beliebig	alle	Höherer Artefaktmagier	Anleitung nötig

Anleitungen für Höhere Artefakte

Um Höhere Artefakte herstellen zu können, reicht nicht einfach die entsprechende Meisterschaft, weiterhin werden separate Anleitungen für die Verankerung der einzelnen *Höheren Artefaktkräfte* (oder sogar Unterteilungen dieser Kräfte, etwa für einzelne Zauberwirkungen bei der Kraft *Permanenz*) benötigt. Die Kenntnis einer *Höheren Artefaktkraft* gilt als Anleitung (siehe *Splittermond: Die Regeln*, S. 142). Ein Artefaktzaube-

rer mit der Meisterschaft *Höherer Artefaktmagier* weiß also nicht automatisch, wie jede Kraft in einen Gegenstand gebunden werden kann, sondern weiß dies nur für eine einzelne *Höhere Artefaktkraft* (oder Unterteilung derselben). Weitere *Höhere Artefaktkräfte* muss er separat erlernen. Hierzu sind wie bei Anleitungen üblich keine Erfahrungspunkte nötig, sehr wohl aber nach Maßgabe des Spilleiters ein passender Lehrmeister, ein umfangreiches Forschungsvorhaben oder eine eigene Queste.

Gegenstände

Um einen Gegenstand als Artefakt zu verzaubern, ist es hilfreich, wenn er grundsätzlich zu der Wirkung des Artefakts passt. Ein *Zauberanker* für einen Zauber des Typus *Täuschung* kann etwa in einen Mantel gebunden werden. Die Entscheidung darüber, was passend ist oder nicht, liegt beim Spielleiter.

Um einen *Zauberspeicher* herzustellen, wird immer außerdem ein Gegenstand benötigt, in dem bestimmte besondere Materialien verarbeitet sind (siehe auch S. 177).

Eine Besonderheit stellen *Schriftrollen* dar, da diese nach bzw. im Rahmen ihrer Verwendung normalerweise zerstört werden. Hierfür wird nur entsprechendes Rohmaterial wie etwa spezielles Pergament und Tinte benötigt, je nach Kultur sind aber auch andere Materialien möglich.

Herstellung

Um aus einem profanen Gegenstand ein Artefakt zu machen, muss die entsprechende Zauberwirkung in den Gegenstand gebunden werden. Hierfür ist eine *erweiterte Probe* nötig, deren verwendete Fertigkeit von der Art des Artefakts abhängt.

Artefakt	Wirkung	Fertigkeit
(Verbesserte) Schriftrolle	beliebig	Magieschule des zu verankernden Zaubers
(Verbesserter) Strukturgeber	Zauberanker	Magieschule des zu verankernden Zaubers
Strukturgeber	Werteanker	Magieschule, in der Zauberfinger Voraussetzung ist
Talisman	beliebig	zu beeinflussende Magieschule
Zauberspeicher	beliebig	Magieschule des zu verankernden Zaubers
Höheres Artefakt	beliebig	Arkane Kunde
Thaumarium	Erz	Termark
Vyralin	Gestein	Mortalische Halbinsel

Probe: *Erweiterte Probe* auf die angegebene Fertigkeit. Die Schwierigkeit beträgt *20 zuzüglich der doppelten Artefaktqualität*. Insgesamt müssen *Fortschrittpunkte in Höhe der doppelten Artefaktqualität* angesammelt werden. Die Dauer einer einzelnen Probe richtet sich nach der Art des Artefakts: eine Stunde für *Schriftrollen*, ein halber Tag für *Strukturgeber*, *Talismane* und *Zauberspeicher*, ein ganzer Tag für *Höhere Artefakte*. Fortschrittpunkte können ausschließlich für die Herstellung verwendet werden, nicht für die Modifikation des Zaubers.

Bei Verbesserten Schriftrollen/Strukturgebern kann die Schwierigkeit erhöht werden, um bessere Ergebnisse zu erzielen: Je 3 Punkte Aufschlag erhält das erfolgreich hergestellte Artefakt einen EG für den Zauber (bzw. bei gegen einen Widerstand gerichteten Zaubern: Ein um 3 Punkte höheres Ergebnis als ein gekauftes Exemplar).

Hierbei erfordern manche Proben Fokuskosten (pro Teilprobe, nicht für die gesamte erweiterte Probe):

⊕ Bei *Schriftrollen* fallen keine Fokuskosten an.

⊕ Bei einem *Werteanker* oder *Talisman* muss 1 *erschöpfter* Fokus pro Punkt *Artefaktqualität* aufgewendet werden.

⊕ Bei einem *Zauberanker* oder *Zauberspeicher* müssen die Kosten des Zaubers aufgewendet werden (*kanalisierte* Punkte werden

dabei zu *erschöpft*). Bei mehreren Ladungen eines Zauberspeichers muss der Fokus auch mehrfach aufgewendet werden.

⊕ Bei einem *Höheren Artefakt* müssen 4 *erschöpfte* Fokus pro Punkt *Artefaktqualität* aufgewendet werden.

Sollen mehrere Zauberwirkungen in einen Strukturgeber gelegt werden, müssen gegebenenfalls mehrere Magieschulen eingesetzt werden. Wie viele Fortschrittpunkte mit welcher Magieschule erzielt werden müssen, hängt von der benötigten Qualität ab und unterliegt der Maßgabe des Spielleiters. Ein Artefakt kann nicht in mehreren „Schritten“ verzaubert werden, alle gewünschten Wirkungen müssen aufaddiert werden und geben so Schwierigkeit und benötigte Fortschrittpunkte vor (eine Ausnahme hierzu bilden Relikte, die auch nachträglich weiter verzaubert werden können; dies zählt jedes Mal als neuer Verzauberungsvorgang gemäß diesen Regeln; siehe S. 174).

Verheerend: Etwas geht fürchterlich schief. Der Zauberer verliert nicht nur jeglichen Fortschritt, sondern auch das Rohmaterial, und muss auf der Tabelle für verheerende Misserfolge bei Zaubern würfeln (siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 199).

Misslungen: Der Zauberer verliert Fortschrittpunkte in Höhe der negativen Erfolgssgrade.

Knapp misslungen: Ein Fehler im Zauber, der aber ausgeglichen werden kann: Wenn der Zauberer zusätzliche Fokuskosten in Höhe der *Artefaktqualität* erschöpft, kann er dennoch 1 Fortschrittpunkt ansammeln.

Gelungen: Der Zauberer erhält 1 Fortschrittpunkt + 1 pro Erfolgssgrad.

Herausragend: Die Probe gelingt zusätzlich in der halben Zeit.

Beseelte Artefakte

Gerade bei *Höheren Artefakten* kann es in seltenen Fällen vorkommen, dass während des Erschaffungsprozesses etwas schief geht und das Artefakt eine begrenzte Form von Bewusstsein oder gar Verstand und Kommunikationsfähigkeit entwickelt. Diese sogenannten *Artefaktseenen* sind in Lorakis nur sehr rudimentär erforscht, man nimmt jedoch an, dass die Anwesenheit minderer Feenwesen verbunden mit verpfuschten Verzauberungen zu einem solchen Erwachen des Artefakts führen kann, wobei in diesem Zuge das Feenwesen im Artefakt aufgeht.

Üblicherweise werden derartig missglückte Artefakte umgehend vernichtet, da die Verlässlichkeit der Artefaktwirkung stark unter der oft launenhaften Artefaktseele leidet. Nur in den seltensten Fällen ist diese hilfreich und unterstützt den Artefaktbesitzer in seinen Vorhaben.

Sollten Sie eine solche Artefaktseele regeltechnisch umsetzen wollen, können sie diese beispielsweise als Hintergrund für die wie üblich erworbene legendäre Kraft *Wissen der Ahnen (Mondstahlklingen* S. 103) nutzen. Aber es ist auch denkbar, dass sie die Artefaktseele selbst ausarbeiten und sie gelegentlich ihres Charakters gemäß hilfreich oder störend in Erscheinung treten lassen. Wichtig ist dabei lediglich, dass sich die Vorteile und Nachteile einer solchen Artefaktseele gegenseitig aufwiegen, um einem Spieler mit einem solchen Artefakt nicht zu bevorzugen oder zu benachteiligen.

Materialkosten und Preis

Ein Artefakt zu verzaubern benötigt vonseiten des Artefatzauüberers einige materielle Komponenten und Zutaten. Die Kosten hierfür betragen ein Drittel des Preises des fertigen Artefakts (ohne die Kosten des zu verzaubernden Gegenstands).

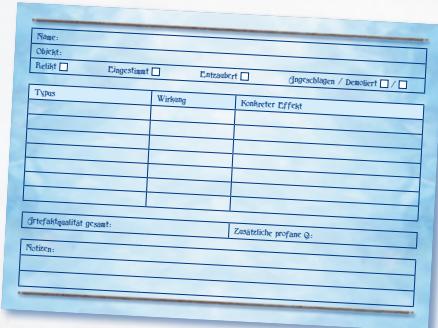
Artefaktqualität	Preis
1	15 L
2	30 L
3	60 L
4	90 L
5	150 L
6	210 L
je Stufe über 6	+75 L

Die Preise des fertigen Artefakts richten sich danach, ob es um *Schriftrollen* (die einen festen Preis nach Zaubergrad aufweisen) oder sonstige *Artefakte* (deren Preis sich nach der AQ richtet) geht. Die Preise für (*Verbesserte*) *Schriftrollen* sind ebenso weiter oben bei den jeweiligen Artefakt-Typen angegeben, genau wie die AQ-Kosten für entsprechende andere Verbesserungen. Artefakte sind dabei nicht immer beliebig auf dem freien Markt zu erwerben, selbst wenn man das nötige Kleingeld mitbringt (siehe dazu auch S. 166).

Sollte ein käuflich erworbenes Artefakt eine über die Meisterschaft *Maßgeschneiderte Artefakte* oder aus anderen vergleichbaren Meisterschaften verfügbare Erweiterung besitzen, erhöht sich der Preis für jede dieser Erweiterungen um 15 Lunare. Hierfür ist immer die Zustimmung des Spielleiters erforderlich.

Artefakte notieren

Sofern Sie die von Ihren Abenteurern besessenen Artefakte notieren wollen, bietet es sich an, dafür die nebenstehende Maske zu nutzen, um alle Informationen auf einen Blick zu haben. Eine Kopiervorlage für einen Bogen, der mehrere dieser Masken enthält, finden Sie sowohl im Anhang dieses Buches auf S. 219 als auch unter www.splittermond.de zum Download.



Regeltechnische Erweiterungen für Artefatzauüberer und -nutzer

Neue Stärken

Intuitive Einstimmung (1): Der Zauberer geht bei der Einstimmung auf Artefakte nicht so analytisch vor wie manch andere. Er kann bei der Berechnung seiner *Artefaktkapazität* den Wert eines seiner Attribute AUS, INT oder WIL dazuzählen.

Schnelle Einstimmung (1): Der Zauberer ist in der Lage, sich besonders schnell auf Artefakte einzustimmen. Hierfür benötigt er nur eine *Verschnaufpause* statt wie sonst üblich eine *Ruhephase*.

Neue Meisterschaften

Ärkane Kunde

Schwelle 1

Arkaner Schriftkundiger: Der Zauberer ist besonders gut darin, *Schriftrollen* zu benutzen. Wenn er diese nutzt und die Probe gelingt, erhält er einen zusätzlichen Erfolgsgrad.

Artefaktbeschleuniger: Der Zauberer ist in der Lage, besonders schnell wirkende Artefakte zu erschaffen. Er kann einmalig einen Malus in Höhe von 3 Punkten bei der Herstellung eines Artefakts, mittels dem später ein Zauber ausgelöst wird, hinnehmen, um die Auslösezeit des Zaubers um 1 Tick zu reduzieren (mind.

1). Sofern er dies tut, erhöhen sich außerdem die Materialkosten des Artefakts um 5 Lunare (und der Verkaufspreis entsprechend um 15 Lunare). *Voraussetzung:* Meisterschaft Zauberfinger in einer beliebigen Magieschule

Artefaktstapelung: Der Zauberer ist besonders begabt darin, komplexe Wirkungen in Artefakte einzuweben. Er kann einmalig einen Malus in Höhe von 3 Punkten bei der Herstellung eines Artefakts hinnehmen, um die *Artefaktqualität* für die Herstellung und *Einstimmung* (nicht aber für die Bindung als Relikt oder den Verkauf) um 1 zu senken (mind. 1). Wenn er dies tut, erhöhen sich außerdem die Materialkosten des Artefakts um 5 Lunare (und der Verkaufspreis entsprechend um 15 Lunare). *Voraussetzung:* Meisterschaft Artefaktkunde, Meisterschaft Zauberfinger in einer beliebigen Magieschule

Artefaktverlängerer: Der Zauberer ist in der Lage, besonders lang wirkende Zauberspeicher zu erstellen. Er kann bis zu zweimal einen Malus in Höhe von 3 Punkten bei der Herstellung eines Zauberspeichers, in den ein kanalisierte Zauber gebunden werden soll, hinnehmen, um die *Wirkungsdauer* des Zaubers um jeweils 1 Stunde zu erhöhen. Für jedes Mal, dass er einen solchen Malus in Kauf nimmt, erhöhen sich außerdem die Materialkosten des Artefakts um 5 Lunare (und der Verkaufspreis entsprechend um 15 Lunare). *Voraussetzung:* Meisterschaft Zauberfinger in einer beliebigen Magieschule

Bestehende Meisterschaften für Artefaktmagier

Schwelle	Meisterschaft	Wirkung	Quelle
Arkane Kunde-Meisterschaften			
1	Artefaktkunde	Ermöglicht Identifikation/Analyse von Artefakten	GRW 105
1	Schriftrollen erstellen I	Ermöglicht Erschaffung schwacher Schriftrollen	GRW 105
1	Schriftrollen erstellen II	Ermöglicht Erschaffung mittlerer Schriftrollen	GRW 106
1	Schriftrollen erstellen III	Ermöglicht Erschaffung starker Schriftrollen	GRW 106
Allgemeine magische Meisterschaften			
1	Zauberfinger	Ermöglicht Erschaffung schwacher Strukturgeber	GRW 201
2	Wunderwirker	Ermöglicht Erschaffung mittlerer Strukturgeber	GRW 201
3	Artefaktmeister	Ermöglicht Erschaffung starker Strukturgeber	GRW 201

Talismane erstellen: Der Zauberer ist in der Lage, *Talismane* zu erstellen, sofern er die jeweiligen Voraussetzungen erfüllt (siehe S. 176). **Voraussetzung:** Meisterschaft Zauberfinger in einer beliebigen Magieschule

Verbesserte Verankerung: Der Zauberer ist in der Lage, *Verbesserte Schriftrollen* und *Verbesserte Strukturgeber* zu erstellen. Hierbei kann er nur *Verbesserte Schriftrollen/Zauberanker* für Zaubergrade erstellen, für die er auch normale *Schriftrollen/Zauberanker* erstellen kann. **Voraussetzung:** Meisterschaft Schriftrollen erstellen I, Meisterschaft Zauberfinger in einer beliebigen Magieschule

Schwelle 2

Strukturgeber-Experte: Wenn der Zauberer einen *Strukturgeber* nutzt, erhält er bei Gelingen der Probe einen zusätzlichen Erfolgsgrad. **Voraussetzung:** Meisterschaft Arkaner Schriftkundiger

Maßgeschneiderte Artefakte: Der Zauberer ist in der Lage, bei der Herstellung von Artefakten, diesen weitere Fähigkeiten zu verleihen, ohne dass sich dadurch die *Artefaktqualität* erhöht. Er kann eine oder mehrere der folgenden Erweiterungen einbauen, wofür sich für jede Erweiterung sowohl die *Schwierigkeit* um 3 Punkte als auch die nötigen *Fortschrittspunkte* um 1 Punkt erhöhen:

⌚ **Aufspürbar** (die Person, die sich auf das Artefakt eingestimmt hat, spürt wo es sich befindet, sofern es maximal 10 km entfernt ist)

⌚ **Gehärtet** (die Härte des Artefakts wird um 1 Punkt erhöht; bis zu dreimal wählbar)

⌚ **Federleicht** (die Last des Artefakts ist um 1 Punkt reduziert; bis zu dreimal wählbar bis minimal Last 0)

⌚ **Regenerierend** (das Artefakt erhält, sofern es beschädigt ist, alle 24 Stunden eine Gesundheitsstufe zurück, sofern es nicht völlig zerstört war)

⌚ **Verdeckt** (Versuche, das Artefakt zu *identifizieren* oder zu *analysieren*, erhalten einen Malus in Höhe von 2 Punkten; bis zu fünfmal wählbar)



⌚ **Widerstandsfähig** (Versuche, das Artefakt oder mit ihm gewirkte Zauber mit anderen Zaubern zu beeinflussen, erhalten einen Malus in Höhe von 1 Punkt; bis zu dreimal wählbar).

Für jede gewählte Erweiterung erhöhen sich außerdem die Materialkosten des Artefakts um 5 Lunare (und der Verkaufspreis entsprechend um 15 Lunare). Eine solche Modifikation ist nur bei der ersten Verzauberung des Artefakts möglich, nicht bei etwaigen Folgeverzauberungen für Relikte. **Voraussetzung:** Meisterschaft Artefaktkunde, Meisterschaft Zauberfinger in einer beliebigen Magieschule

Schneller Zauberspeicher-Auflader: Der Zauberer ist in der Lage, *ladungsbasierte Zauberspeicher* besonders schnell aufzuladen. Er benötigt für entsprechende Proben nur 15 Ticks, muss hierfür jedoch einen Malus in Höhe von 6 Punkten auf die *Arkane Kunde*-Probe hinnehmen. **Voraussetzung:** Meisterschaft Zauberspeicher aufladen

Zauberspeicher aufladen: Der Zauberer ist in der Lage, auch von anderen Personen hergestellte *ladungsbasierte Zauberspeicher* aufzuladen (siehe S. 173). **Voraussetzung:** Meisterschaft Artefaktkunde

Zauberspeicher erstellen: Der Zauberer ist in der Lage, *Zauberspeicher* zu erstellen, sofern er die jeweiligen Voraussetzungen erfüllt (siehe S. 176). **Voraussetzung:** Meisterschaft Zauberfinger in einer beliebigen Magieschule

Schwelle 3

Höherer Artefaktmagier: Der Zauberer ist in der Lage, *Höhere Artefaktkräfte* in Gegenstände zu binden, sofern er eine entsprechende *Anleitung* besitzt. Außerdem kann er Artefakte, bei denen es sich um *Relikte* handelt, selbsttätig erweitern, wenn er die entsprechenden Voraussetzungen erfüllt. **Voraussetzung:** Meisterschaft Artefaktkunde, Meisterschaft Artefaktmeister in einer beliebigen Magieschule

Befehle an gerufene und erschaffene Wesen erteilen

Im Anschluss an dieses Kapitel finden Sie Regeln zur Erhebung von Untoten (S. 182), zur Beschwörung von Wesenheiten (S. 186) sowie zur Animierung von Konstrukten (S. 203). All diese Wesen zeichnet aus, dass der Zauberer ihnen im Rahmen ihrer Fähigkeiten Befehle erteilen kann (und, damit sie aktiv handeln, teilweise auch muss). Details dazu, was die einzelnen Wesen zu leisten in der Lage sind und wie Anweisungen für sie genau funktionieren, finden Sie in den jeweiligen Kapiteln. Es gibt jedoch allgemeine und alle diese Wesen betreffende Regeln, wie lange einen bestimmten Befehl zu geben dauert und wie man Befehle im Kampf einsetzen kann.

Dabei gilt: Befehle werden in verschiedene Arten unterteilt, die sich in ihrer Komplexität unterscheiden. Je komplexer ein Befehl ist, desto mehr Informationen können in ihm vermittelt werden, doch desto länger dauert es auch ihn zu geben. *Einfache* und *Komplexe Befehle* sind *sofortige Reaktionen* und können nur begrenzte Informationen vermitteln. *Aufgaben* hingegen beinhalten mehrere Nebenbedingungen und weitere Einschränkungen und sind *kontinuierliche Aktionen*. *Komplexe Aufgaben* sind noch aufwendiger und können einem Wesen ganze Ketten an Anweisungen geben, können jedoch nicht im Kampf erteilt werden. Details können Sie der folgenden Tabelle entnehmen.

Befehl	Art	Dauer	Beispiel
Einfacher Befehl	Sofortige Reaktion*	3 Ticks	„Greif Gegner A an!“ oder „Beschütze Charakter C!“
Komplexer Befehl	Sofortige Reaktion*	5 Ticks	„Bleib hier und lass nichts durch!“
Aufgabe	Kontinuierliche Aktion	5 Ticks	„Lauf da rüber, hol das Artefakt und bring es dann her!“
Komplexe Aufgabe	im Kampf nicht möglich		
Sammelbefehl**	Sofortige Reaktion*	8 Ticks	Greift an!

*Diese Reaktionen unterbrechen keine eigenen kontinuierlichen Handlungen, sondern verlängern diese nur um die entsprechenden Ticks.
**Ein Sammelbefehl kann nur ein sehr einfacher, simpler Befehl ohne jegliche taktische Anweisung sein (z.B. ein „Fass!“), dafür aber an bis zu AUS Wesen gleichzeitig gerichtet werden.

Untote und Nekromantie

„IV – So die Gliedmaßen des Leichnams vom Torso getrennt sind, nimm sie nur und lege sie an jenen Ort, wo sie im Leben gewesen. V – Nimm Wasser und Schwamm und reinige den Körper gründlich. Es ist ein Zeichen der Achtung, keinen mit Blut, Dreck und Fäkalien verschmierten Kadaver zu erheben.

VI – Nimm das mit dem sechsten Siegel bestickte Tuch und decke es über die Augen des Leichnams.

VII – So vorhanden, forme Mittelfinger und Daumen des Leichnams zu einem Kreise. Stecke den Kreis mit Nadeln fest. Die magische Kraft wird so von den Händen im Leichnam gehalten.

VIII – Platziere das fünfte Siegel unter dem Herz des Leichnams.

IX – Bewege deine Finger zu einer Form gleich den Fingern des Leichnams.

X – Sprich die Intonationen Gar, Sel und Zun und lass die Kraft durch deine Finger in die des Leichnams fließen.“

—aus den „Zehn Geboten der Erhebung von Toten“, Sabelia Sarasata, oberste Obitura

Wenigen Magierichtungen wird in großen Teilen von Lorakis mit so viel Furcht, Ablehnung, Aberglaube und Schrecken begegnet wie der Nekromantie, der Erhebung von Toten. Die Nekromantie ermöglicht es nicht, einen Verstorbenen ins Leben zurückzurufen – sie erweckt nur seine frühere körperliche Hülle, erfüllt sie mit einer Simulation von Leben und unterwirft sie

dem Willen des Zauberkundigen, ohne jeglichen Respekt vor der Totenruhe. Sie wird zu einem Un-Toten.

Es ist leicht, Nekromantie zu verdammen und zu dämonisieren, aber längst nicht alle Nekromanten sind finstere Gestalten, und nicht in allen Gesellschaften sind Untote verachtet und gefürchtet. Und doch: Wer in leere Augenhöhlen oder auf verwesendes Fleisch blickt, muss schon einen starken Willen haben, um nicht zumindest einen Hauch von Abneigung zu verspüren – oder in einer Gesellschaft aufgewachsen sein, in der man so oft mit diesem Anblick konfrontiert wird, dass man sich daran gewöhnen kann.

Nekromantie in Lorakis

Schauergeschichten und alte Epen künden von Horden von Untoten, die als gefühl- und furchtloses Heer unter der Führung eines skrupellosen Nekromanten Angst, Tod und Verderben über ganze Landstriche bringen. Dieses Bild ist nicht falsch – aber es ist unvollständig. Untote sind verbreiteter, als manche denken. Von skelettierten Hausdienern und Straßenfegern in Nuum bis hin zu göttergesandten mumifizierten Wächtern, die uralte Gräfte bewachen, gibt es sie in unzähligen Ausprägungen.

Esmoda ist sicherlich das erste Beispiel, das einem in den Sinn kommt, und doch ist die Zitadelle der Unsterblichkeit zwar

die größte Ansammlung von Untoten in Lorakis, entspricht aber mit den zahlreichen vernunftbegabten Nicht-Lebenden, die ihre Persönlichkeit und Intelligenz behalten haben, kaum dem üblichen Bild. „Klassische“ Untote findet man als Diener und Schergen beim Magierorden von Nuum (siehe S. 22), aber auch gelegentlich bei den Karzadai verehrenden Dämmeralben und als Diener der Nurghon-Priesterschaft in Farukan.

Auch die Drachlinge bedienen sich untoter Schergen, die vermutlich zu großen Teilen schuld an dem verbreiteten Misstrauen gegenüber Nekromantie sind. Noch heute finden sich immer wieder von Drachlingen erhobene Untote in den alten Ruinen der Dracurier. Auch im Schattenwald der Schlangenlande sollen Verstorbene immer wieder als Untote zurückkehren, ohne dass jemand dafür einen Grund weiß.

Ebenso gibt es Orte, an denen Nekromantie und die Erhebung von Untoten als Verfehlung oder gar Frevel angesehen werden. So erbaute Zhoujiang die *Große Mauerstraße* nicht nur als Schutz vor Barbaren, sondern auch vor den Untoten Esmadas, und während Geister hier hoch angesehen sind, ist Nekromantie vielerorts verachtet. Der Starrekyn-Kirche in Nyrding gelten Nekromantie (und andere Belebungen) als Gotteslästerei, weshalb sie streng verfolgt werden. Rein pragmatisch gesehen stehen Nekromanten häufig vor dem Problem, an „Rohmaterial“ zu gelangen. Leichenschändung und Grabraub stehen in vielen Kulturen unter Strafe. An Orten, an denen Nekromantie verbreitet ist, ist es üblich, dass Leichname, auf die keine Familie Anspruch erhebt, Nekromanten zur Verfügung gestellt werden. Ebenso ist es möglich, dass Personen Nekromanten ihre Leichname vermachen – oder gar verkaufen, was teilweise ganze Geschäftsfelder begründet hat.

Der Weg zum Untoten

Obwohl Untote häufig durch bewusste Zauberei entstehen, gibt es doch auch andere Wege, wie ein Verstorbener zu untotem Leben erwachen kann.

➊ Bestimmte Einflüsse in der Umgebung können dazu führen, dass sich Untote ohne bewusste Einwirkung erheben. Dies können beispielsweise Orte sein, die eine große Affinität zur Todesmagie oder zu einer finsternen Gottheit aufweisen, oder an denen sich chaotische Effekte ereignen, etwa durch eine spektakuläre Entladung magischer Kraft in der Nähe. Auch bestimmte Sternenkonstellationen scheinen dies zu ermöglichen.

➋ Während Zauber häufig schnell und unkompliziert untote Diener erwecken, ist ihre Macht doch begrenzt. Anders sieht das bei speziellen *Ritualen* aus. Manche dieser Großen sind in der Lage, ganze Regimenter von Untoten zu erheben. Mehr zu Ritualen finden Sie auf S. 158.

➌ Gezielte Flüche oder göttliches Wirken können ebenfalls Untote erschaffen. So mag ein mächtiges Wesen einen Fluch aussprechen, dass ein Feind „niemals Ruhe finden möge“, oder eine Gottheit einen gefallenen Krieger erheben, um ihn zur ewigen Wache über ein Heiligtum zu rufen. In diesen Fällen verbleiben meist die Seele und die Persönlichkeit im Leib des Untoten.

Freiwillige Untote

Nicht immer wird ein Leichnam gegen seinen Willen aus seiner ewigen Ruhe gerissen. So mancher sehnt sich nach Unsterblichkeit – und sieht den Weg dorthin in seinem Un-Tod. Eines dieser Beispiele ist der *Ritus der letzten Rast*, mit dem viermal jährlich freiwillige Anwärter in Esmoda zu Unto-

ten erhoben werden. Das Ritual, das vom Knochenkönig geleitet wird, füllt so die Reihen der Bewohner der Zitadelle der Unsterblichkeit.

Auch ist nicht jedes Opfer eines Vampirs unfreiwillig – manche sehnen sich nach der Macht, die dieser Zustand mit sich bringt, und gehen möglicherweise gar gezielt auf die Suche nach einer dieser Kreaturen. Manchmal streben mächtige Zauberkundige nach Unsterblichkeit und rekonstruieren urale Rituale, um zu *Schattenwebern* zu werden. Diese Wesen benötigen die Lebenskraft anderer, um weiterzubestehen. Eine Unterform der Schattenweber sind die *Draugar* Zwingards und Termarks, die sich unzählige Runen in den Leib schneiden, um nach dem Verbluten als untote Zaubermeister wieder auferstehen.

Falls Sie am Spieltisch ein Schattenweber-Ritual ausgestalten wollen, finden Sie Anregungen für Rituale ab S. 158. Gehen Sie von einem Ritual des II. Grades aus.

Untote, Seelen und Geister

Untote sind quasi das genaue Gegenteil von Geistern: Während Geister ruhelose Seelen ohne Körper sind, sind Untote erhobene Körper ohne Seele. Untote werden üblicherweise durch Magie ins Un-Leben zurückgerufen und von dieser Magie angetrieben und gesteuert. Sie verfügen über kein Bewusstsein und keine Persönlichkeit.

Das ist jedoch nur eine Verallgemeinerung. Selbstverständlich gibt es Untote, die noch über Intelligenz und sogar Charakter verfügen, etwa die Bewohner von Esmoda oder die grausamen Schattenweber. Diese sind jedoch die Ausnahme, und auch bei ihnen verändert der Un-Tod ihre Perspektive – und damit oft auch ihre Persönlichkeit.



Berühmte Nekromanten

Zweifelsohne die besten Nekromanten von Lorakis finden sich in Esmoda, der Zitadelle der Unsterblichkeit. Hierbei sticht besonders der *König der Knochen* (Untoter, unbekanntes Alter, stets in zerfetzte Tücher und Lumpen gekleidet) hervor: Viele gilt er als mächtigster Nekromant des Kontinents, und der legendäre *Knochensturm*, den er angeblich hervorrufen kann, soll eines der größten Werke der Nekromantie sein. Generell zweifelt niemand daran, dass in der Zitadelle der Unsterblichkeit noch zahlreiche Geheimnisse der Totenbeschwörung verborgen liegen. Auch der Dämmeralb *Yiamra Seelenschild* (Alb, *714 LZ, hochmütig), Hoher Priester des Karzadai, ist für seine Macht bekannt – obwohl Yiamra selbst überzeugt ist, in früheren Leben noch mehr Wissen angesammelt gehabt zu haben. *Godstane aus Skarlandes Schar* (Mensch/Draugar, *925 LZ, kalter Blick, brutal) herrscht als Kriegsherrin über Teile von Termark. Obwohl sie ihr Gesicht verbirgt, ist es ein offenes Geheimnis, dass sie eine Draugar, eine untote Zauberin, ist. Immer wieder entrißt sie Untote der ewigen Ruhe, um sie für ihre Zwecke einzuspannen.

Unter der Nurghon-Priesterschaft in Farukan befinden sich ebenfalls zahlreiche angesehene Nekromanten, darunter das Oberhaupt des Kultes, *Tulkar* (Mensch, unbekanntes Alter, pergamentartige Haut), der für seine Vergabe erratischer Questen bekannt ist. Der *Geisterdrache* (Mensch, alterslos, bleich und ohne Emotion, Rüstung aus Totenstahl) aus Zhoujiang wiederum ist einer der wenigen Nekromanten aus dem Reich des Phönix. Die Totenbeschwörerin *Rasima Daveros* (Mensch, *939 LZ, ätherischer Blick, seelische Kleidung) nimmt ihre Zugehörigkeit zu den „Schädelkorsaren“ wörtlich und bemannt ihr Schiff teils mit untoten Matrosen.

Außerhalb von Esmoda haben sich nur vergleichsweise wenige Gruppen dem gemeinsamen Studium der Nekromantie verschrieben. Neben der *Bruderschaft des Schädels* in Midstad und Patalis (siehe S. 10) sind hier vor allem die *Obituren* zu nennen, eine Gruppe der Ordensmagier von Nuum. Diese Gelehrten unter der Führung von *Sabelia Sarasta* (Gnomin, *901 LZ, zierlich, resolut) erforschen die Nekromantie methodisch und systematisch und betrachten Untote und ihre Fähigkeiten mit der kühlen Nüchternheit von Wissenschaftlern.

Regeln zur Nekromantie

Auf den folgenden Seiten finden Sie sämtliche Regeln, die Sie benötigen, um Nekromantie am Spieltisch umzusetzen – sei es für Nekromanten unter den Abenteuern oder aber für Antagonisten.

Zur Nutzung dieser Regeln

Die hier vorgestellten Regeln erweitern die Möglichkeiten eines Nekromanten gegenüber denen in *Splittermond*:

Die Regeln beträchtlich. Daher gilt bei vollständiger oder teilweiser Nutzung der Angaben in diesem Kapitel, dass mittels jedes einzelnen zur Erhebung von Untoten genutzten Zaubers des Typus *Nekromantie* nur bis zu 4 Wesen egal welcher Art gleichzeitig erhoben werden können – unabhängig davon, wie oft der entsprechende Zauber gewirkt wird oder von der Nutzung entsprechender Meisterschaften oder sonstiger Mittel zur Erhöhung der Anzahl der Untoten. Untote mit dem Merkmal *Zerbrechlich* zählen dabei nicht vollständig, sondern nur zu einem Drittel. Untote, die mittels des Zaubers *Wiederverwertung* erhoben werden, werden in Bezug auf die Maximalzahlen pro Zauber so behandelt, als wären sie mit dem ursprünglichen Zauber erhoben worden.

den. Ein Skelett mit nur einem Arm wird immer noch genauso gut kämpfen können, ist jedoch nur der Schädel vorhanden, schlägt der Zauber automatisch fehl. Das letzte Wort hat hierbei der Spielleiter. Wenn ein Nekromantie-Zauber die Reichweite *Berührung* besitzt, reicht es aus, einen einzelnen Teil des oder der Kadaver zu berühren. Sobald der Untote sich erhebt, zieht die Magie alle anderen übrigen Teile aus der direkten Umgebung zusammen: Abgetrennte Hände kriechen langsam in Richtung des Zauberers, Schädel rollen polternd über den Boden. Falls der Leichnam jedoch weit verstreut ist, ist es möglich, dass nicht alle Teile in Reichweite sind – als Faustregel gilt, dass alle Körperteile, die weiter als MYS + 10 m vom Ort des Zaubers entfernt sind, nicht mehr von der Magie gerufen werden können.

Untote Intelligenz

Zauber, die Untote erheben, erwecken immer Wesen mit einem bestimmten Wertesatz, der bei den Zaubern angegeben ist. Dabei gilt eine Besonderheit: Jeder auf diese Weise frisch erhobene Untote hat einen *Verstand* von 0. Selbst, wenn der Wertesatz eines freien Untoten (z. B. einer Mumie) einen höheren *Verstand* aufweist, wird dieser bei einem frisch erweckten Wesen auf 0 gesetzt. (Der Einfachheit halber ändern sich dadurch keinerlei sonstige Werte).

Auch wenn es in Lorakis durchaus Untote gibt, die über Intelligenz verfügen, gilt dies doch nicht für die gewöhnlichen von Nekromanten erhobenen Untoten. Diese sind nicht viel mehr als tumbe Werkzeuge und willenlose Diener, die lediglich simple Befehle verstehen. Das bedeutet, dass sie nur *einfache Befehle* (S. 180) zuverlässig ausführen können, und das auch nur, wenn sie klar und eindeutig formuliert sind – Untote neigen dazu, Befehle wörtlich zu nehmen.

Schon bei *komplexen Befehlen* obliegt es der Spielleiterentscheidung, ob ein Untoter ihn versteht: Ein Befehl wie „Greif jeden an, der durch diese Tür kommt.“ ist noch im Rahmen des Verständnisses, der Befehl „Greif jeden an, der durch diese Tür kommt, es sei denn, er trägt das gleiche Amulett wie ich.“ ist es

Kadaver und Leichname

Einer der großen Nachteile der Nekromantie ist es, dass man mit ihr – anders als bei vielen anderen Zaubern zur Herbeirufung von Wesen – keine Wesen aus dem Nichts rufen kann. Stattdessen ist immer „Rohmaterial“ notwendig – in Form von toten Lebewesen. Es ist dabei nicht zwingend notwendig, dass der Kadaver vollständig ist. Kleinere Auslassungen, etwa fehlende Knochen, werden von den Erhebungs-Zaubern ignoriert. Fehlen größere Körperteile, fehlen diese auch bei dem erhobenen Wesen. Wenn aber zu wenig Kadaver vorhanden ist, dann kann auch kein Untoter erhoben wer-

nicht. Im Zweifel gilt: Eine einzige Bedingung („jeden Alben“) mag noch erfüllbar sein (und auch nur, wenn sie keinerlei Vorkenntnis erfordert), eine zweite („jeden Alben mit dunklen Haaren“) ist es mit Sicherheit nicht.

Noch komplexere Befehle wie *Aufgaben* sind völlig jenseits des Verständnishorizonts eines Untoten. Um solche Befehle zu verstehen, muss der *Verstand* des Untoten bei der Erhebung mittels der Verstärkung des jeweiligen Zaubers mindestens auf einen Wert von 1 gesteigert werden.

Die meisten Untoten können nicht sprechen, sondern lediglich knirschen, schmatzen, knurren, kreischen oder mit den Zähnen klappern. Untote, die ihre Seelen behalten haben (siehe S. 181), sind – so anatomisch möglich – jedoch durchaus in der Lage, sich mitzuteilen.

Werte und Steigerung von Untoten

Untote gibt es in zahllosen unterschiedlichen Formen, die nicht alle mit individuellen Werten abgebildet werden können. Deshalb gilt: Ein Nekromantie-Zauber erschafft immer Untote mit dem angegebenen Wertesatz, auch, wenn die genaue Gestalt des Wesens natürlich vom verfügbaren Leichnam abhängt. Es ist also möglich, mittels *Untote erheben* einen toten Kampfhund zu erwecken – dieser hat aber dennoch die Werte eines *Wandelnden Leichnams* oder eines *Skeletts*. Jeder Zauber zum Erheben von Untoten beinhaltet in der Verstärkung die Möglichkeit, die Werte der Untoten mit Erfahrungspunkten zu verbessern. Diese Punkte können nach den gewöhnlichen Steigerungsregeln für Abenteurer eingesetzt werden, wobei Folgendes zu beachten ist:

G Eine Steigerung gilt immer nur für ein einzelnes mittels eines Zaubers erhobenes Wesen, auch dann, wenn mit einem einzelnen Zauber mehrere Wesen erhoben wurden.
G Die Werte werden immer „von 0 an“ gesteigert. Das bedeutet, die ersten 6 zugekauften Fertigkeitspunkte kosten je 3 Erfahrungspunkte, bei 7–9 Fertigkeitspunkten je 5 Erfahrungspunkte und so weiter. Die neuen Fertigkeitspunkte werden dennoch einfach auf den bereits vorhandenen Fertigkeitswert aufgeschlagen. Das gleiche gilt analog für Attribute: Die erste Steigerung kostet 10 EP, die zweite 15 EP und so weiter.

Untote als Kreatur

Manche untote Wesen verfügen über das Merkmal *Kreatur* und können über die entsprechende Ressource erworben werden. Diese Untoten haben einige Besonderheiten:

G Während gewöhnliche Untote sich nicht selbst heilen, regenerieren Kreatur-Untote pro *Ruhephase* Lebenspunkte in Höhe ihrer doppelten *Konstitution*, mindestens aber 1 Punkt (dies geschieht, indem sie Magie aus der Umgebung ziehen, von ihrem Besitzer repariert werden oder ähnliches).

G Kreatur-Untote sind dauerhaft erhoben und müssen nicht mit einem Zauber erweckt werden.

G Steigerungen von Attributen erhöhen auch entsprechend abgeleitete Werte und Fertigkeiten. (Gehen Sie beim *Angriff* im Zweifel von BEW + STÄ aus).

G Ab 6 gesteigerten Fertigkeitspunkten erhält der Untote eine Schwelle-1-Meisterschaft, ab 9 Punkten eine Schwelle-2-Meisterschaft und so weiter.

G Die Grenze der maximal möglichen Punkte ergibt sich durch den Grad des Zaubers, mit dem ein Untoter erhoben wurde: Mit Zaubern der Grade 1 und 2 erhobene Untote müssen die Grenzen von Heldengrad 1 einhalten, mit Zaubergrad 3 erhobene Untote die von Heldengrad 2 und so weiter. Diese Grenze gilt nur für die neu zugekauften Punkte.

G Erhobene Untote können keine Magieschulen lernen und keine Magie wirken. Sie sind nicht zu höheren intellektuellen Leistungen in der Lage – entsprechende Fertigkeiten (wie *Arkanen-Kunde* oder *Geschichte und Mythen*) können nicht gesteigert werden, selbst wenn der *Verstand* des Untoten gesteigert wurde.



Abnormitäten

Begabte Nekromanten können nicht allein die Fähigkeiten der Untoten verbessern – sie können deren Körper teilweise so verändern, dass sie ganz neue Fähigkeiten erhalten. Diese Veränderungen des untoten Leibes nennt man *Abnormitäten*.

Abnormitäten setzen voraus, dass der Nekromant die *Todesmagie*-Meisterschaft *Meister der Abnormitäten* beherrscht. Dann können sie ebenfalls mit der Verstärkungsoption der Zauber hinzugekauft werden. Eine Abnormität kostet 5 Erfahrungspunkte. Jeder Untote kann nur eine einzige Abnormität besitzen.

Die Namen der Abnormitäten sollen nur veranschaulichend wirken. Sie sind prinzipiell für jede Art von Untoten verfügbar: Während etwa ein lebender Leichnam mit der Abnormität *Innereienspeier* seine Innereien hochwürgen kann, kann ein Skelett Gegner vielleicht in beißenden Knochenstaub hüllen. Sollten Sie als Spielleiter dennoch überlegen, einzelne Abnormitäten für bestimmte Untote nicht zuzulassen, so sollten Sie dabei gerade in Bezug auf von Abenteuerern gerufene Untoten vorsichtig sein, da eine Schwächung an dieser Stelle die entsprechenden Spieler-Nekromanten gegenüber anderen Zauberern benachteiligt.

Aufgebläht

Der Untote ist eine aufgeblähte und aufgedunsene Monstrosität. Er erhält folgende Modifikationen: GK +1 (maximal 7), GSW -2, LP +2, KW +1, Schaden +2, WGS +2, zusätzliches Waffenmerkmal *Wuchtig*.

Fäulnisgase

Der Leib des Untoten ist von Fäulnisgasen bis zum Zerbersten gefüllt. Verliert er den letzten Lebenspunkt, zerplatzt er in einem Schwall ätzender Leichenflüssigkeit. Alle Wesen in Nahkampf-Distanz zum Untoten erhalten 2 *Säureschaden* pro Zaubergrad des zur Erhebung verwendeten Zaubers. *Schadensreduktion* wirkt gegen diesen Schaden nicht.

Innereienspeier

Der Untote ist in der Lage, einmalig seine ätzenden Innereien hochzuwürgen und in einem mächtigen Schwall auf Feinde zu speien. Dies erfordert eine *kontinuierliche Aktion* (10 Ticks) zur Vorbereitung, sowie im Anschluss eine *sofortige Aktion* (3 Ticks) für das eigentliche Speien. Der Schwall reicht 5 m weit und wächst mit jedem Meter, den er sich von dem Untoten entfernt, um einen halben Meter in der Breite, bis zu einem Maximum von 3 m Breite. Alle Wesen und Objekte innerhalb dieses Bereichs erhalten 1W6 (+ doppelter Zaubergrad des zur Erhebung verwendeten Zaubers) Punkte *Säureschaden*.

Knochenklauen

Messerscharfe Knochenklauen wachsen aus dem Körper des Untoten. Er erhält folgende Modifikationen: Angriff +1, Schaden +2, seine Angriffe erhalten die folgenden Merkmale: Durchdringung +2, Kritisch +2

Leichengift

Der Körper des Untoten ist durch die Verwesung zäh und von Gift durchdrungen. Er erhält folgende Modifikationen: Angriff +1, KW +1, zusätzliches Monstermerkmal *Gift* (*Blut* 4 / *Verwundet* / 30 Ticks). Jedes Ziel kann nur einmal gleichzeitig von diesem Gift betroffen sein.

Modernder Panzer

Der Leib des Untoten überzieht sich mit knochigen Schuppen, ledriger Haut oder ähnlichem. Er erhält folgende Modifikationen: VTD +2, SR +2

Mordlust

Der Untote ist von unstillbarem Zorn auf alles Lebende erfüllt. Er erhält folgende Modifikationen: Angriff +2, zusätzliches Monstermerkmal Blutrausch (2 / Gesundheitsstufe Angeschlagen)

Schreckensantitz

Der Untote ist ein grauenerregender Anblick. Ein eventuell vorhandenes Monstermerkmal *Furchterregend* erhöht sich um 5 Punkte. Bei einer Gruppe gleichartiger Untoter mit dieser Abnormalität muss nur eine Entschlossenheitsprobe für die gesamte Gruppe abgelegt werden.



Schleimblase

Der Leib des Untoten ist mit Blasen voll beißenden und klebrigen Schleims übersät. Verliert er seinen letzten Lebenspunkt, zerplatzt er in einem Schwall ätzender Leichenflüssigkeit. Alle Wesen in Nahkampf-Distanz zum Untoten erhalten für 30 Ticks die Zustände *Lahm* und *Geblendet* 2 (bis zu einem Maximum von drei Stufen durch diesen Effekt).

Schutz des Grabes

Der Leib des Untoten überzieht sich mit einer Mischung aus Knochensplittern, Grabserde und ledriger Haut. Er verliert eines der folgenden Merkmale nach Wahl des Nekromanten: *Lichtempfindlich*, *Verwundbarkeit gegen Schadensart*. Alternativ kann er auch das Merkmal *Resistenz gegen [Schadensart 4]* erhalten.

Todeswürger

Der Untote hat es gelernt, Lebewesen mit seinen Skeletthänden, einer abnorm langen Zunge oder ähnlichem zu umklammern und langsam zu Tode zu würgen. Er erhält folgende Modifikationen: Angriff +1, Waffenmerkmal Umklammern, zusätzliche Meisterschaften: Handgemenge (I: Umklammern; III: Würgegriff)

Wuchernder Leib

Der untote Körper wächst wieder zusammen. Der Untote regeneriert alle 15 Ticks 4 LP, sofern er nicht bereits alle Lebenspunkte verloren hat.

Neue Todesmagie-Meisterschaften

Weitere Meisterschaften der Todesmagie, die sich nicht direkt auf die Erhebung von Untoten beziehen, die aber dennoch für einen Nekromanten von Interesse sein können, finden Sie auf S. 103.

Schwelle 1

Flinke Untote: Vom Zauberer erhobene Untote sowie seine *Kreaturen* mit dem Merkmal *Untot* erhalten einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf ihre *Geschwindigkeit*.

Meister der Abnormalitäten: Der Nekromant ist in der Lage, Untote bei der Erhebung mit *Abnormalitäten* (siehe S. 183) zu versehen. *Voraussetzung:* Meisterschaft Nekromant

Skelett und Grazie: Die vom Zauberer erhobenen Untoten sind nicht immer modrig und verfault, sondern können auch sauber oder gepflegt erscheinen. Sofern der Zauberer dies wünscht, erhalten sie AUS +1 und *Darbietung* +3.

Totentanz: Der Nekromant ist in der Lage, mehrere Untote gleichzeitig zu erwecken. Wenn er einen *Todesmagie*-Zauber des Typus *Nekromantie* verwendet, der Untote erhebt, kann er sich – sofern genug Rohmaterial vorhanden ist – entscheiden, stattdessen zu gleichen Kosten bis zu der dreifachen Anzahl Untote zu erheben. Diese haben ihre üblichen Werte, aber zusätzlich das Merkmal *Zerbrechlich*. Verfügt der Nekromant auch über die Meisterschaft *Meister der Untoten*, kann er mittels *Totentanz* bis zu der sechsfachen Anzahl Untote mit dem Merkmal *Zerbrechlich* erheben.

Schwelle 2

Kaum zu bannen: Zauber, die vom Zauberer erhobene Untote bannen oder ihnen Mali verleihen, erhalten einen Malus in Höhe von 3 Punkten.

Spontaner Grabraub: Der Nekromant kann Untote besonders schnell erheben, diese sind dafür aber weniger robust. Er kann sich dazu entscheiden, einen *Todesmagie*-Zauber des Typus *Nekromantie* anstatt als *Ritus* als *Spruch* zu wirken. Die Zauberdauer beträgt in diesem Fall Zaubergrad mal 10 Ticks. Die erhobenen Untoten erhalten einen Malus in Höhe von 3 Punkten auf ihre *Verteidigung* und das Merkmal *Zerbreichlich*. Besitzen sie das Merkmal bereits, sinken stattdessen ihre *Lebenspunkte* auf 1.

Untote Horden: Für jeden im Umkreis von MYS + 10 m befindlichen vom Nekromanten erhobenen Untoten erhält der Angriffswert aller von ihm erhobener Untoten (sofern sie sich nicht weiter als MYS + 10 m vom Zauberer entfernt befinden) einen Bonus in Höhe von je 1 Punkt. Der maximale Bonus beträgt 3 + Heldengrad des Nekromanten. **Voraussetzung:** Meisterschaft Nekromant

Untoter Ansturm: Alle vom Zauberer erhobenen Untoten erhalten die Meisterschaft *Vorstürmen* (sofern noch nicht vorhanden). **Voraussetzung:** Meisterschaft Flinke Untote

Schwelle 3

Erhebt euch!: Die Zauberdauer jedes *Todesmagie*-Zaubers des Typus *Nekromantie* ist halbiert. Bei gleichzeitigem Besitz der Meisterschaft *Spontaner Grabraub* sinkt die Zauberdauer bei Nutzung derselben auf Zaubergrad mal 5 Ticks.

Leichenlehrer: Alle von dem Nekromanten erhobenen Untoten starten mit *Verstand* 1. Dadurch können sie auch *komplexe Befehle* (siehe S. 180) ausführen. **Voraussetzung:** Meisterschaft Nekromant

Schwelle 4

Herr der untoten Scharen: Wenn der Nekromant durch die Verstärkung seiner Zauber, durch magische Labore oder sonstigen Elementen Erfahrungspunkte erhält, um erhobene Untote zu verbessern, wird diese Menge verdreifacht. **Voraussetzung:** Meisterschaft Nekromant, Meisterschaft Totentanz

Beschwörung jenseitiger Wesenheiten

„Freunde in der Anderswelt schaden nur dem, der sie nicht hat.“
—Lehrspruch der patalischen Beschwörerin Cassaria

Mannigfach und mächtig sind die Wesen der Anderswelt, seien es Feen, Geister oder gar die Diener der Götter. Und so wundert es nicht, dass seit alters her die Bewohner von Lorakis versuchen, Kontakt mit diesen Kreaturen aufzunehmen und sie für ihre Zwecke zu nutzen. Eine der verbreitetsten Methoden hierfür ist die *Beschwörungsmagie*. Sie erlaubt lorakischen Zauberern durch die Nutzung einfacher Zaubersprüche Wesen nach ihren Bedürfnissen zu rufen und diese ihre Wünsche und Befehle ausführen zu lassen. Gleich, ob ein Naturgeist benötigt wird, um die Pflanzen eines Bauernhofs wachsen zu lassen, ein Feuerdjinn die Gegner des Zauberers vernichten soll oder ein Totengeist um Rat gefragt werden soll – all dies ist mit Beschwörungsmagie möglich.

Beschwörung in Lorakis

Beschwörungsmagie ist überall in Lorakis bekannt, dennoch gibt es natürlich Gebiete, in denen diese Kunst besonders angesehen ist. In Farukan sind die *Elementarrufer* beispielsweise Koryphäen der Beschwörung, wie schon ihr Name erahnen lässt. Sie beschwören Wesen der nach farukanischem Glauben vier klassischen Elemente Fels, Feuer, Wasser und Wind und sollen sogar mächtige Rituale kennen, um Djinnenfürsten zu rufen. Zhoujiang ist hingegen ein Zentrum der Geisterbeschwörung, was angesichts der Omnipräsenz dieser Form der jenseitigen Wesenheiten dort kaum verwundert. Besonders die *Stimmen der Geister* sind dafür bekannt, nicht nur mit im Diesseits präsenten Geisten zu verhandeln, sondern auch Geister aus der Mystischen Domäne zu rufen. An der Smaragdküste wetteifern die *Titanenkinder* mit den Elementen und rufen oft die Diener der Titanen, sehen diese aber vielmehr als ihre Geschwister, denn als

unter ihren Willen gezwungene Kreaturen. Nur wenigen Gelehrten ist bekannt, dass auch unter den Nagas der südlichen Dschungel Meister der Beschwörung leben: Die als *Geistwanderer* bekannten Schamanen dieses Volkes rufen von ihnen als „Kinder der Schatten“ bezeichnete Wesen ebenso wie Feenwesen und Geister der Natur – und angeblich sollen sie solche Wesen besonders gerne in sich oder in mächtige Krieger ihrer Stämme einfahren lassen.

Befindlichkeiten beschworener Wesen

Auch wenn viele Beschwörer sich darum bemühen, höflich mit den von ihnen gerufenen Kreaturen umzugehen, ist dies doch nicht nötig: Wenn ein Wesen der Anderswelt mittels eines Beschwörungszaubers gerufen wurde, führt es im Rahmen des Zaubers mögliche Befehle ohne zu murksen aus und hegt auch sonst scheinbar keinen Groll gegen fordernde oder unhöfliche Zauberer (sollten Sie doch Wert auf die nähere Ausgestaltung des Charakters eines beschworenen Wesens legen, dann nutzen Sie dafür die optionalen Angaben auf S. 188). Es gibt diverse Theorien, die diesen Unterschied zum oft launenhaften Verhalten von Bewohnern der Anderswelt, die man ohne die Hilfe von Beschwörungszaubern trifft, erklären wollen. Viele Gelehrte glauben, dass auch Andersweltler etwas davon haben, auf eine Beschwörung zu reagieren und die Wünsche der Sterblichen auszuführen – sei es ein Teil der magischen Kraft des Zaubers, ein Weg ins Diesseits oder Ansehen in ihrer Welt. Andere wiederum glauben, dass solche Zauber gar keine Individuen rufen, sondern vielmehr rohe Kraft der Anderswelt in bekannte Muster zwingen, die gerufenen Wesen aber nach dem Ende des Zaubers wieder vergehen.

Regeln zur Beschwörung

Beschwörungsmagie ist über verschiedene Magieschulen möglich, wobei stets nur zur Schule passende Wesen gerufen werden können (also solche, die einen entsprechenden Typus besitzen). Diese Magieschulen und die zugehörigen Wesen sind:

- ⓧ Felsmagie: Felswesen
- ⓧ Feuermagie: Feuerwesen
- ⓧ Lichtmagie: Lichtwesen
- ⓧ Naturmagie: Naturwesen
- ⓧ Schattenmagie: Schattenwesen
- ⓧ Schicksalsmagie: Götterdiener
- ⓧ Todesmagie: Geisterwesen
- ⓧ Wassermagie: Wasserwesen
- ⓧ Windmagie: Windwesen

Dabei reicht es, wenn ein Wesen einen der passenden *Typen* aufweist, um es mit entsprechenden Zaubern zu beschwören.

Eine Besonderheit bilden hierbei *Götterdiener*: Jedes Wesen dieses *Typus* kann nur von Zauberern mit der *Stärke Priester* oder der *Ressource Glaube* auf einem Wert von 3 oder höher gerufen werden. Dabei werden immer Diener der eigenen Gottheit gerufen, niemals die einer anderen. Welche Götterdiener für Diener welcher Gottheit zur Verfügung stehen, unterliegt der Entscheidung des Spielleiters (eine Gottheit der Heilung wird beispielsweise normalerweise keinen *Seuchenbringer* rufen lassen).

Neues Merkmal: Beschwörbare Wesen

Nicht jedes Wesen, das einen der oben genannten Typen aufweist, ist auch über einfache Zauber zu beschwören. Damit dies der Fall ist, muss ein entsprechendes Wesen auch stets das Merkmal *Beschwörbares Wesen* auf der zum Zauber passenden Stufe aufweisen.

Beschwörbares Wesen: Das Wesen kann von Zaubern, die Wesen mit passendem Typus und mit der entsprechenden Stufe des Merkmals beschwören, beschworen werden. Das Wesen kann in beschworenen Zustand seine Zauber nicht einsetzen und es kann nur seinen *Basisdienst* sowie die Dienste *Folge* und *Warte* ausführen. Für die Nutzung der entsprechenden Dienste gelten die ab S. 188 aufgeführten Regeln.

Auch bestehende Wesen aus bereits erschienenen Büchern erhalten nachträglich dieses Merkmal, wenn sie beschwörbar sind. Eine Tabelle mit entsprechenden Wesen finden Sie am Ende dieses Kapitels auf S. 191.

Beschwörungszauber

Beschwörungen im Sinne dieser Regeln funktionieren stets über Zauber. Da diese Zauber sich zwischen den jeweiligen Magieschulen nur in Bezug auf die rufbaren Wesen unterscheiden, werden sie der Einfachheit halber hier gesammelt angegeben, anstatt jeweils für die einzelnen Magieschulen im Zauberkapitel auf S. 117 genannt zu werden. Für jeden der folgenden Zauber gilt, dass [Magieschule] durch die je-

weilige Magieschule ersetzt wird und [Wesen] durch den zur Magieschule gehörenden Typus (siehe Auflistung weiter oben).

Beispiele: Wenn [Wesen] rufen II über Naturmagie gelernt und gewirkt werden soll, heißt der Zauber Naturwesen rufen II und dient dem Rufen von Naturwesen. Wenn der Zauber über Schicksalsmagie gelernt und gewirkt werden soll, heißt er Götterdiener rufen II und dient dem Rufen von Götterdienern.

Alle Beschwörungszauber der *Todesmagie* weisen neben den angegebenen Typen auch den Typus *Geisterwesen* auf, die der *Naturmagie* die Typen *Geisterwesen* und *Feenwesen*, die der *Schicksalsmagie* den Typus *Göttlich* und alle übrigen Beschwörungszauber den Typus *Feenwesen*.

Jeder der hier vorgestellten Zauber kann von jedem Zauberer nur einmalig gleichzeitig gesprochen werden (es ist also beispielsweise nicht möglich, den Zauber gleichzeitig auf sich selbst zu kanalisieren und mittels der Meisterschaft *Hand des Zauberers* außerdem auf eine andere Person).

Errata

Sollten Sie die Beschwörungsregeln in diesem Buch nutzen, ersetzen diese die entsprechenden Zauber in *Splittermond: Die Regeln* völlig. Dies bedeutet, dass die Zauber *Felswesen rufen I* und *Geister rufen I* gestrichen werden. Wer die entsprechenden Zauber gelernt hat, erhält die hierfür aufgewendeten Erfahrungspunkte zurück und kann einen anderen Zauber des entsprechenden Grades wählen (bevorzugt einen der neuen Beschwörungszauber). Gleichzeitig verlieren alle Wesen einen etwaigen Typus *Magisches Wesen*, da dieser im Rahmen der hier vorgestellten Beschwörungsregeln obsolet wird.



[Wesen] rufen 0

Schulen: [Magieschule] 0

Typus: Beschwörung, [weitere nach Magieschule]

Schwierigkeit: 15

Kosten: K1

Zauberdauer: 2 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer ruft ein Wesen des Typus [Wesen], das außer diesem Typus und dem Merkmal *Beschwörbares Wesen 1* keinerlei sonstige Spielwerte besitzt. Es begleitet den Zauberer, als hätte es den Dienst *Folge* erhalten. Das Wesen kann den Dienst *Stelle Essenz bereit* ausführen.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Verstärken (s. u.)
- 1 EG (Kosten +K1V1): Das Wesen erhält die Modifikationen einer passenden Rolle aus dem Baukasten auf S. 195.

[Wesen] rufen I

Schulen: [Magieschule] 1

Typus: Beschwörung, [weitere nach Magieschule]

Schwierigkeit: 18

Kosten: K3V1

Zauberdauer: 3 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer ruft ein Wesen des Typus [Wesen] mit dem Merkmal *Beschwörbares Wesen 1*. Bei Erlernen des Zaubers muss ein passendes Wesen festgelegt werden, das in der Folge gerufen werden kann. Weitere Wesen können nur gerufen werden, wenn sie mit entsprechenden Meisterschaften erworben werden.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Das Wesen erhält die Modifikationen einer passenden Rolle aus dem Baukasten auf S. 195.

[Wesen] rufen II

Schulen: [Magieschule] 2

Typus: Beschwörung, [weitere nach Magieschule]

Schwierigkeit: 21

Kosten: K6V2

Zauberdauer: 5 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer ruft ein Wesen des Typus [Wesen] mit dem Merkmal *Beschwörbares Wesen 3* oder niedriger. Bei Erlernen des Zaubers muss ein passendes Wesen festgelegt werden, das in der Folge gerufen werden kann. Weitere Wesen können nur gerufen werden, wenn sie mit entsprechenden Meisterschaften erworben werden.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Das Wesen erhält die Modifikationen einer passenden Rolle aus dem Baukasten auf S. 195.

[Wesen] rufen III

Schulen: [Magieschule] 3

Typus: Beschwörung, [weitere nach Magieschule]

Schwierigkeit: 24

Kosten: K9V3

Zauberdauer: 8 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer ruft ein Wesen des Typus [Wesen] mit dem Merkmal *Beschwörbares Wesen 5* oder niedriger. Bei Erlernen des Zaubers muss ein passendes Wesen festgelegt werden, das in der Folge gerufen werden kann. Weitere Wesen können nur gerufen werden, wenn sie mit entsprechenden Meisterschaften erworben werden.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Das Wesen erhält die Modifikationen einer passenden Rolle aus dem Baukasten auf S. 195.

[Wesen] rufen IV

Schulen: [Magieschule] 4

Typus: Beschwörung, [weitere nach Magieschule]

Schwierigkeit: 27

Kosten: K12V4

Zauberdauer: 10 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer ruft ein Wesen des Typus [Wesen] mit dem Merkmal *Beschwörbares Wesen 7* oder niedriger. Bei Erlernen des Zaubers muss ein passendes Wesen festgelegt werden, das in der Folge gerufen werden kann. Weitere Wesen können nur gerufen werden, wenn sie mit entsprechenden Meisterschaften erworben werden.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Das Wesen erhält die Modifikationen einer passenden Rolle aus dem Baukasten auf S. 195.

[Wesen] rufen V

Schulen: [Magieschule] 5

Typus: Beschwörung, [weitere nach Magieschule]

Schwierigkeit: 30

Kosten: K15V5

Zauberdauer: 12 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer ruft ein Wesen des Typus [Wesen] mit dem Merkmal *Beschwörbares Wesen 9* oder niedriger. Bei Erlernen des Zaubers muss ein passendes Wesen festgelegt werden, das in der Folge gerufen werden kann. Weitere Wesen können nur gerufen werden, wenn sie mit entsprechenden Meisterschaften erworben werden.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Das Wesen erhält die Modifikationen einer passenden Rolle aus dem Baukasten auf S. 195.

Ritualmagie und Beschwörung

Es gibt so manches mächtige Wesen der Anderswelt, das nicht über einfache Beschwörungsmagie zu rufen ist. Doch wie in so vielen magischen Spezialgebieten gilt, dass herausragende Ergebnisse mit der nötigen Vorbereitung und entsprechenden Kenntnissen erzielt werden können – und diese Mittel sind Teil der *Ritualmagie*. Es ist möglich mittels dieser mächtigen Spielart der Magie

Wesen zu rufen, die das Merkmal *Beschwörbares Wesen* eigentlich nicht aufweisen – auch wenn diese dann nicht immer so kooperativ sind, wie auf „herkömmlichem“ Weg gerufene Wesen. Die letzte Entscheidung hierzu liegt immer beim Spielleiter, entsprechende Hilfestellungen hierfür finden Sie im entsprechenden Kapitel ab Seite 158.

Beschworene Wesen

Beschworene Wesen verhalten sich nicht wie normale Wesen ihrer Art, sondern führen nur dann Aktionen aus, wenn sie entsprechende *Dienste* beherrschen und der Beschwörer sie dazu auffordert. Sie scheinen ansonsten größtenteils teilnahmslos zu sein und keinerlei Interesse an ihrer Umwelt an den Tag zu legen. Beschworene Wesen verstehen den Beschwörer grundsätzlich und führen seine mit *Diensten* verbundenen Befehle aus. Der Sprache mächtig sind jedoch nur vernunftbegabte Feenwesen (bei bereits publizierten Wesen ist dies der Beschreibung zu entnehmen oder liegt im Ermessen des Spielleiters; bei mit dem Baukasten ab S. 192 erschaffenen Wesen gilt dies nur, wenn sie das Modul *Vernunftbegabt* besitzen). Neben einer oder mehreren Sprachen ihrer Domäne beherrschen entsprechende Wesen immer die Muttersprache des Beschwörers sowie Basarnomisch.

Wenn ein beschworenes Wesen alle Lebenspunkte verliert, stirbt es nicht etwa, sondern kehrt in seine Domäne zurück.

Werte beschworener Wesen

Bei beschwörbaren Wesen wird wie bei jedem Wesen normalerweise nicht jeder Fertigkeitswert angegeben. Im Rahmen einer Beschwörung kann es dennoch relevant sein, nicht angegebene Werte zu kennen. In allen nicht angegebenen Fertigkeiten besitzt das Wesen einen Wert in Höhe der Stufe des Merkmals *Beschwörbares Wesen*.

Dienste beschworener Wesen

Wesen, die mittels der oben genannten Zauber beschworen werden, können von ihrem Beschwörer Befehle erhalten – ob sie diese jedoch auch umsetzen können, hängt von ihren Fähigkeiten ab. Dies wird über *Dienste* abgebildet, die solche Wesen beherrschen. Jedes Wesen beherrscht dabei einen *Basisdienst*, der für den Beschwörer immer verfügbar ist. Weitere Dienste können als *Erweiterte Dienste* vorliegen, sind aber nur mittels spezieller Meisterschaften nutzbar. Dienste müssen stets mündlich erteilt werden.

Verhalten ohne Dienst

Sobald ein Wesen beschworen wurde, erscheint es in unmittelbarer Nähe des Zauberers. Sollte es keinen Dienst erhalten, wird es an diesem Ort verbleiben, bis die Wirkungsdauer des Zaubers endet. Dabei bleibt es passiv, beobachtet aber durchaus seine Umgebung. Selbst wenn das Wesen angegriffen wird, verteidigt es sich nicht, sofern es keinen entsprechenden Dienst wie etwa *Wache* oder *Beschütze* ausführt.

Sprach- und vernunftbegabte beschworene Wesen können sich mit dem Zauberer auch unabhängig von Diensten unterhalten, geben aber ohne entsprechende *Dienste* keine relevanten Informationen preis, leisten keine Hilfestellung und nehmen auch keinen besonderen Anteil am Schicksal ihres Beschwörers.

Mehrere Dienste kombinieren

Ein Wesen ist in der Lage, mehrere Dienste gleichzeitig auszuführen, wenn die Situation dies zulässt. So ist es beispielsweise problemlos möglich, den Dienst *Transportiere* mit dem Dienst *Beschütze* zu verbinden, um etwa während des Transports bei etwaigen Angriffen die getragene Person zu schützen. Die letzte Entscheidung, ob zwei Dienste sich kombinieren lassen, liegt immer beim Spielleiter.

Optional: Charakter und Verhalten beschworener Wesen

Wenn in Ihrer Spielrunde neben den regeltechnischen Effekten auch der rollenspielerischen Interaktion mit den beschworenen Wesen mehr Platz eingeräumt werden soll, können die folgenden Anregungen helfen: Beschworene Wesen sind archetypische Vertreter ihrer eigenen Unter-Domäne der Anderswelt und somit bestimmt ihr Typus in weiten Teilen ihren **Charakter** im Umgang mit dem Beschwörer.

Typus	Charakterzüge
Felswesen	stoisch, wortkarg, zielstrebig
Feuerwesen	aggressiv, impulsiv, energiegeladen
Lichtwesen	imposant, charismatisch, großspurig
Naturwesen	harmoniesuchend, aber gnadenlos
Schattenwesen	tiefgründig, eloquent, undurchsichtig
Götterdiener	je nach Gottheit
Geisterwesen	je nach Charakter des Verstorbenen, oft melancholisch, wehmüdig
Wasserwesen	wankelmüsig, aufbrausend, tiefesinnig
Windwesen	ungeduldig, scharfsinnig, unstet

Doch auch innerhalb der Wesen eines Typus treten durchaus Unterschiede auf, und teilweise ist das **Verhalten** von den momentanen Stimmungen des beschworenen Wesens abhängig. Daher kann optional bei jeder Beschwörung auf die folgende Tabelle gewürfelt werden:

W10	Verhalten des Wesens
1	Empört über die dreisten Wünsche
2	Widerspenstig und stetig kritisierend
3	Zerstreut und unwirsch
4	Gelangweilt angesichts der Aufgabe
5	Uninteressiert und pflichtschuldig
6	Belehrend und schulmeisterlich
7	Aufgereggt und enthusiastisch
8	Auf aufsehenerregende Effekte bedacht
9	Routiniert und hilfsbereit
10	Perfektionistisch

Dabei gilt weiterhin: Durch Beschwörungszauber gerufene Wesen sind stets grundsätzlich kooperativ und werden die Befehle des Beschwörers den weiter oben präsentierten Regeln gemäß ausführen. Das ausgewürfelte Verhalten bezieht sich nur darauf, mit welchen Kommentaren sie die Wünsche des Beschwörers verstehen, welches Mienenspiel sie bei der Verrichtung ihrer Dienste zeigen oder in welchem Maße sie ihrem Beschwörer das Gefühl geben, sich zum Dienst an ihm herabzulassen.

Es ist auch möglich, einem Wesen eine Reihe von Diensten zu erteilen, die voneinander abhängen. So ist etwa denkbar, einem Wesen den Dienst *Wache* zu geben und ihm zu sagen, sobald ein Wesen einer bestimmten Größenklasse den Bereich betritt und es nicht innerhalb von 20 Ticks verschwindet, den Dienst *Kämpfe* gegen dieses Wesen auszuführen. Eventuelle Fokuskosten für einen solchen Dienst muss der Beschwörer erst aufwenden, wenn eine entsprechende Situation eintritt. Sollte er in einem solchen Fall nicht mehr genügend Fokus besitzen, wird der Dienst nicht ausgeführt.

Dienste unterbrechen

Ein Dienst kann unterbrochen und danach wieder aufgenommen werden, etwa wenn das Wesen einen noch nicht abgeschlossenen länger andauernden Dienst ausführt und der Beschwörer möchte, dass es zwischendurch einen anderen Dienst ausführt. In so einem Fall führt das Wesen nach Beendigung des zweiten Dienstes wieder seinen ursprünglichen Dienst aus, wofür keine etwaigen Kosten erbracht oder Befehle gegeben werden müssen.

Liste der Dienste

Im Folgenden sind alle Dienste aufgelistet, die ein Wesen mit dem Merkmal *Beschwörbares Wesen* haben kann. Manche weisen dabei Fokuskosten auf, die ein Beschwörer jedes Mal selbst aufwenden muss, wenn er einen entsprechenden Dienst erteilt. Bei einem Dienst, der das Wesen vom Beschwörer wegführt (etwa bei *Überbringe Nachricht*) kehrt das Wesen selbsttätig zum Beschwörer zurück, wenn der Dienst nicht ausführbar ist (etwa wenn der Empfänger der Nachricht nicht auffindbar ist). Der Zauberer erfährt bei der Rückkehr intuitiv, ob der Dienst erfolgreich beendet werden konnte oder nicht.

Assistiere bei [Fertigkeit]: Das Wesen assistiert dem Zauberer bei einer Probe. Dieser erhält für eine einzelne Fertigkeitsprobe einen *leicht positiven Umstand*. Das Wesen hat dabei nur Zugriff auf exakt zwei beim Dienst genannte Fertigkeiten. *Kosten:* 2V1 Fokus

Beschütze: Das Wesen beschützt den Zauberer oder ein anderes Wesen. Wann auch immer ein Wesen das beschützte Wesen angreift, greift das beschworene Wesen den Angreifer so lange an, bis er kampfunfähig ist oder sich auf mindestens 20 m von der beschützten Person entfernt hat (und dabei Kampfhandlungen eingestellt hat). *Kosten:* 3V1 Fokus

Diene: Das Wesen vollführt alltägliche Aufgaben für den Zauberer, wie etwa Putzen, Dinge anreichen oder ähnliches. Damit gehen keine regeltechnischen Auswirkungen einher. *Kosten:* 0 Fokus

Folge: Das Wesen folgt dem Zauberer in einem von diesem festgelegten Abstand von maximal 10 m. *Kosten:* 0 Fokus

Heile Gift: Das Wesen heilt ein Gift bis einschließlich Grad 3, sofern kein damit verbundener Zustand *Siechtum* vorliegt. Hierfür ist eine Berührung von 30 Ticks Dauer nötig, während derer die Wirkung des Giftes ausgesetzt wird. *Kosten:* 3V2 Fokus

Heile Lebenskraft: Das Wesen heilt so viele Lebenspunkte, wie die Stufe des Merkmals *Beschwörbares Wesen* beträgt. Hierfür ist eine Berührung von einer Minute Dauer nötig. *Kosten:* 4V2 Fokus

Kämpfe: Das Wesen kämpft in einem Kampf bis zur Beendigung desselben oder bis es alle Lebenspunkte verloren hat. Es greift dabei den nächsten Gegner an, sofern es vom Zauberer keine anderslautenden Befehle (siehe S. 180) erhält. *Kosten:* 3 Fokus

Lenke ab: Das Wesen versucht ein anderes Wesen abzulenken. Dies dauert 20 Ticks und kann abgebrochen werden wie eine *kontinuierliche Aktion*. Solange die Aktion andauert, erhält das entsprechende Wesen einen *leicht negativen Umstand* auf alle Proben. *Kosten:* 2 Fokus

Neutralisiere Gegenelement: Das Wesen setzt seine elementare Kraft ein, um Zauber gegensätzlicher Kräfte zu neutralisieren. Es kann einen entsprechenden Zauber bannen, dessen Grad maximal so hoch ist, wie der zur Beschwörung des Wesens genutzte Zauber. Das Wesen vergeht dabei und der Beschwörungszauber endet. Gegensätzliche Elemente im Rahmen dieses Dienstes sind: Fels/Wind, Feuer/Wasser, Licht/Schatten. *Kosten:* 0 Fokus

Nutze [Fertigkeit]: Das Wesen nutzt eine Fertigkeit und setzt diese nach dem Willen des Zauberers ein. Das Wesen hat dabei nur Zugriff auf die bei dem Dienst genannten Fertigkeiten. *Kosten:* 4V2 Fokus

Schütze vor Element: Das Wesen behütet den Zauberer oder ein anderes Wesen vor seinem eigenen Element. Jeglicher Schaden des desselben Elements (*Feuerschaden* für ein Feuerwesen, etc.) wird um so viele Punkte reduziert, wie die halbe Stufe des Merkmals *Beschwörbares Wesen* beträgt. Während dieses Dienstes kann das Wesen keine anderen Dienste ausführen und legt sich wie ein schützender Mantel um das Ziel. *Kosten:* 2V1 Fokus

Spähe: Das Wesen späht einen Bereich aus oder verfolgt eine Person und erstattet anschließend Bericht. Dafür verlässt es sich auf seine *Heimlichkeit*. Sollte es entdeckt oder angegriffen werden, zieht es sich sofort zum Zauberer zurück. *Kosten:* 4V1 Fokus

Stelle Essenz bereit: Das Wesen stellt dem Zauberer einen Teil seiner magischen Essenz zur Verfügung. Der Zauberer erhält auf eine Zauberprobe der Magieschule, mittels derer er das Wesen gerufen hat, einen *Zaubereibonus* in Höhe der Stufe des Merkmals *Beschwörbares Wesen*. Dies ist eine *sofortige Reaktion* von 0 Ticks Dauer (diese bricht keine *kontinuierlichen Aktionen* ab). Anschließend endet der Zauber und das Wesen verschwindet. *Kosten:* 0 Fokus

Transportiere: Das Wesen transportiert den Zauberer oder eine andere Person und/oder Gegenstände über Land. Wesen mit einem Wert in *Schwimmen* können auch über (aber nicht durch) Wasser transportieren. Zur Berechnung der Traglast müssen die *Größenklassen* von Personen und die *Last* von Gegenständen addiert werden. Das Wesen kann so viel tragen, wie seinem doppelten Wert in *Stärke* entspricht. *Kosten:* 3V1 Fokus

Transportiere durch [Element]: Das Wesen transportiert den Zauberer oder eine andere Person und/oder Gegenstände durch das angegebene Element (möglich sind: *Fels*, *Feuer*, *Wasser*, *Wind*). Etwaige Personen sind während eines solchen Transports immun gegen *Ersticken* und erhalten keinen Schaden durch Ausprägungen des Elements, nehmen aber auch ihre Umwelt nicht wahr. Zur Berechnung der Traglast müssen die *Größenklassen* von Personen und die *Last* von Gegenständen addiert werden. Das Wesen kann so viel tragen, wie seinem doppelten Wert in *Stärke* entspricht. Pro Einsatz dieses Dienstes können maximal 500 m Strecke zurückgelegt werden. *Kosten:* 3V1 Fokus

Überbringe Nachricht: Das Wesen reist mittels seiner normalen *Geschwindigkeit* an einen Ort oder zu einer dem Zauberer bekannten Person, deren Aufenthaltsort dem Zauberer bekannt sein muss. Zu diesem Ort oder dieser Person überbringt es eine schriftliche Nachricht und kehrt anschließend zum Zauberer zurück. Sollte die Person sich nicht an dem Ort befinden oder der Ort unzugänglich sein, kehrt das Wesen unverrichteter Dinge zurück. *Kosten:* 0 Fokus

Überbringe Sprachnachricht: Das Wesen reist mittels seiner normalen *Geschwindigkeit* an einen Ort oder zu einer dem Zauberer bekannten Person, deren Aufenthaltsort dem Zauberer bekannt ist. Zu diesem Ort oder dieser Person überbringt es eine gesprochene Nachricht, hört sich eine etwaige Antwort an und kehrt anschließend zum Zauberer zurück. Sollte die Person sich nicht an dem Ort befinden oder der Ort unzugänglich sein, kehrt das Wesen unverrichteter Dinge zurück. *Kosten:* 3V1 Fokus

Unterdrücke Zustand: Das Wesen kann einen negativen Zustand, der nicht mit dem Zustand *Siechtum* verbunden ist, unterdrücken. Hierfür ist eine durchgehende Berührung des Ziels nötig. In dieser Zeit kann das Wesen nichts anderes tun. Dies kann abgebrochen werden wie eine *kontinuierliche Aktion*. Wenn die Berührung unterbrochen wird, endet der Dienst und es zählt die Dauer des Zustands wieder wie zu Beginn der Unterdrückung. *Kosten:* 4V2 Fokus

Wache: Das Wesen meldet dem Zauberer (sofern er sich im Umkreis von 1000 km befindet) auf telepathische Weise, wenn ein Wesen ab *Größenklasse* 2 einen festgelegten Bereich von maximal 10 m Durchmesser betritt. *Kosten:* 0 Fokus

Warte: Das Wesen wartet an einem vom Zauberer festgelegten Ort. Dieser muss sich bei Vergabe des *Dienstes* in Sichtweite befinden. *Kosten:* 0 Fokus

Zaubere: Das Wesen wendet einen Zauber an, den es besitzt. Der Fokusverbrauch teilt sich dabei auf das Wesen und den Beschwörer auf: Das Wesen muss bis zu 2 Punkte Fokus *erschöpfen* oder *kanalisiieren*. Alle übrigen Punkte muss der Beschwörer aufwenden. *Kosten:* 0 Fokus

Meisterschaften zur Beschwörung

Mittels folgender Meisterschaften ist es möglich, die Fähigkeiten eines Beschwörers deutlich zu erweitern: Es können weitere beschwörbare Wesen erlernt werden, weitere Dienste freigeschaltet werden und die Kosten bestimmter Dienste gesenkt werden. Alle im Folgenden genannten Meisterschaften werden über *Arkane Kunde* erlernt und gelten für passende Zauber in allen Magieschulen.

Arkane Kunde

Schwelle 1

Dienstexperte: Der Zauberer wählt einen *Dienst* für beschworene Wesen aus. Wenn er diesen *Dienst* erteilt, kostet ihn dies 1V1 Fokus weniger als üblich (mindestens 1). Diese Meisterschaft kann mehrfach gewählt werden, dabei muss immer ein neuer *Dienst* ausgewählt werden. *Voraussetzung:* mindestens ein Zauber des Typus Beschwörung

Heilende Wesen: Der Zauberer kann bei von ihm selbst beschworenen Wesen die Dienste *Heile Gift*, *Heile Lebenskraft* und *Unterdrücke Zustand* nutzen, falls diese zu den *Erweiterten Diensten* des Wesens gehören und das Wesen maximal das Merkmal *Beschwörbares Wesen 5* aufweist. *Voraussetzung:* mindestens ein Zauber des Typus Beschwörung

Hilfreiche Wesen: Der Zauberer kann bei von ihm selbst beschworenen Wesen die Dienste *Assistiere*, *Diene* und *Nutze Fertigkeit* nutzen, falls diese zu den *Erweiterten Diensten* des Wesens gehören und das Wesen maximal das Merkmal *Beschwörbares Wesen 5* aufweist. *Voraussetzung:* mindestens ein Zauber des Typus Beschwörung

Kampfbeschwörer: Vom Zauberer beschworene Wesen sind besonders kampfstark. Sie erhalten einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf ihren *Angriffswert* im Nahkampf sowie in Höhe von 1 Punkt auf ihre *Widerstände*. Außerdem erhalten diese Wesen eine Meisterschaft in einer passenden Kampffertigkeit, deren maximale Schwelle von der Stufe des Merkmals *Beschwörbares Wesen* abhängt: Stufe 1-5: Schwelle 1; Stufe 6-7: Schwelle 2; Stufe 8-9: Schwelle 3; Stufe 10+: Schwelle 4.

Kämpfende Wesen: Der Zauberer kann bei von ihm selbst beschworenen Wesen die Dienste *Beschütze*, *Kämpfe* und *Wache* nutzen, falls diese zu den *Erweiterten Diensten* des Wesens gehören und das Wesen maximal das Merkmal *Beschwörbares Wesen 5* aufweist. *Voraussetzung:* mindestens ein Zauber des Typus Beschwörung

Kampfzaubernde Wesen: Vom Zauberer beschworene Wesen nutzen, sofern sie den Dienst *Kämpfe* erhalten, ihre eventuellen Zauber des Typus *Schaden* nach eigenem Ermessen. Bei jedem Zaubervorgang kann sich der Zauberer entscheiden, die Kosten wie beim Dienst *Zaubere* aufzuteilen. Wenn er dies nicht tut, nutzt das Wesen seinen eigenen Fokus. *Voraussetzung:* Meisterschaft Zaubernde Wesen

Kundschaftende Wesen: Der Zauberer kann bei von ihm selbst beschworenen Wesen die Dienste *Spähe*, *Überbringe Sprachnachricht* und *Überbringe Sprachnachricht* nutzen, falls diese zu den *Erweiterten Diensten* des Wesens gehören und das Wesen maximal das Merkmal *Beschwörbares Wesen 5* aufweist. *Voraussetzung:* mindestens ein Zauber des Typus Beschwörung

Schützende Wesen: Der Zauberer kann bei von ihm selbst beschworenen Wesen die Dienste *Lenke ab*, *Neutralisiere Gegen-element* und *Schütze vor Element* nutzen, falls diese zu den *Erweiterten Diensten* des Wesens gehören und das Wesen maximal das Merkmal *Beschwörbares Wesen 5* aufweist. *Voraussetzung:* mindestens ein Zauber des Typus Beschwörung

Starker Beschwörer: Der Beschwörer ist in der Lage, die Grenzen seiner *Beschwörungszauber* voll auszuschöpfen. Wenn er einen entsprechenden Zauber nutzt, kann er die maximale Stufe des Merkmals *Beschwörbares Wesen* um 2 Punkte erhöhen (bis maximal zum doppelten der ursprünglichen Stufe). *Voraussetzung:* mindestens ein Zauber des Typus Beschwörung

Transportierende Wesen I: Der Zauberer kann bei beschworenen Wesen den Dienst *Transportiere* nutzen, falls dieser zu den *Erweiterten Diensten* des Wesens gehört und das Wesen maximal das Merkmal *Beschwörbares Wesen 5* aufweist. *Voraussetzung:* mindestens ein Zauber des Typus Beschwörung

Wesenskenntnis: Der Zauberer kennt mehr Wesen, die er mit seinen erlernten Zaubern, mittels derer er Wesen des Merkmals *Beschwörbares Wesen* beschwört, rufen kann. Diese Wesen müssen bei Erlernen der Meisterschaft festgelegt werden und die Summe der Stufen ihrer Merkmale *Beschwörbares Wesen* darf 10 nicht übersteigen. Diese Meisterschaft kann mehrfach erworben werden. Überzählige Punkte können aufgespart werden und mit einer etwaigen erneuten Wahl dieser Meisterschaft kombiniert werden (hierdurch darf auch der Höchstwert der Stufe 10 überschritten werden). *Voraussetzung:* mindestens ein Zauber des Typus Beschwörung

Zaubernde Wesen: Der Zauberer kann bei beschworenen Wesen die Dienste *Stelle Essenz bereit* und *Zaubere* nutzen, falls diese zu den *Erweiterten Diensten* des Wesens gehören und das Wesen maximal das Merkmal *Beschwörbares Wesen 5* aufweist. *Voraussetzung:* mindestens ein Zauber des Typus Beschwörung

Schwelle 2

Transportierende Wesen II: Der Zauberer kann bei beschworenen Wesen die Dienste *Transportiere durch Luft* und *Transportiere durch Wasser* nutzen, falls diese zu den *Erweiterten Diensten* des Wesens gehören und das Wesen maximal das Merkmal *Beschwörbares Wesen 5* aufweist. **Voraussetzung:** Meisterschaft Transportierende Wesen I

Vielversprechender Beschwörer: Wenn Meisterschaften des Zauberers weitere Dienste für beschworene Wesen freischalten, sind diese für Wesen bis maximal Merkmal *Beschwörbares Wesen 8* nutzbar. **Voraussetzung:** eine Meisterschaft, die weitere Dienste freischaltet

Schwelle 3

Herausragender Beschwörer: Wenn Meisterschaften des Zauberers weitere Dienste für beschworene Wesen freischalten, sind diese für Wesen bis maximal Merkmal *Beschwörbares Wesen 11* nutzbar. **Voraussetzung:** Meisterschaft Vielversprechender Beschwörer

Transportierende Wesen III: Der Zauberer kann bei beschworenen Wesen den Dienst *Transportiere durch Fels* und *Transportiere durch Feuer* nutzen, falls dieser zu den *Erweiterten Diensten* des Wesens gehört und das Wesen maximal das Merkmal *Beschwörbares Wesen 5* aufweist. **Voraussetzung:** Meisterschaft Transportierende Wesen II

Publizierte beschwörbare Wesen

Selbstverständlich sind neben den auf S. 209 vorgestellten neuen Kreaturen auch einige in anderen Publikationen von *Splittermund* beschriebene Wesen mittels der in diesem Kapitel genannten Regeln beschwörbar. Auf welche Wesen dies zutrifft und welche Stufe des Merkmals *Beschwörbares Wesen* diese be-

sitzen (sowie welchen *Basisdienst* und welche *Erweiterten Dienste* sie besitzen; *Basisdienste* werden *kursiv* markiert), können Sie der folgenden Tabelle entnehmen. Beim Dienst *Nutze [Fertigkeit]* ist dabei in Klammern der Fertigkeitswert des Wesens notiert, sofern dieser im Werteblock des Wesens bisher nicht angegeben ist.

Wesen	Typus	Quelle	Merkmasstufe	Dienste
Aschling	Feuer, Geister	B&U 47	8	<i>Lenke ab</i> ; Neutralisiere Gegenelement, Stelle Essenz bereit, Zaubere
Baumwandler	Natur	GRW 266	8	<i>Assistiere bei Naturkunde/Überleben</i> ; Diene, Heile Gift, Transportiere, Zaubere
Böstimber	Naturwesen	B&U 17	4	<i>Assistiere Edelhandwerk/Handwerk</i> ; Zaubere
Braunling	Natur	B&U 18	5	<i>Zaubere</i> ; Lenke ab; Diene
Daeva	Schatten	B&U 21	7	<i>Nutze Redegewandtheit</i> ; Assistiere bei Diplomatie/Redegewandtheit, Zaubere
Dämon des Kampfes (schwach)	Götter	Götter 153	11	<i>Kämpfe</i> ; Lenke ab, Wache
Dornling	Natur	Jenseits 105	9	<i>Kämpfe</i> ; Beschütze, Heile Gift
Dryade	Natur	GRW 267	6	<i>Heile Gift</i> ; Heile Lebenskraft, Nutze Naturkunde (14), Zaubere
Düsterfee	Schatten	GRW 268	11	<i>Lenke ab</i> ; Zaubere
Fäulnisdjinn	Natur	Farukan 112	11	<i>Heile Gift</i> ; Lenke ab, Neutralisiere Gegenelement, Schütze vor Element, Wache, Zaubere
Feenhörnchen	Natur	Bestienmeister 44	3	<i>Überbringe Nachricht</i> ; Diene, Spähe
Feenpferd (nicht fliegend)	Natur	Jenseits 106	6	<i>Transportiere</i>
Feenschwarm	Natur	Bestienmeister 45	4	<i>Stelle Essenz bereit</i> ; Lenke ab, Spähe
Felsdjinn	Fels	Jenseits 107	11	<i>Transportiere durch Fels</i> ; Neutralisiere Gegenelement, Schutz vor Element, Wache, Zaubere
Felsling	Fels	GRW 268	5	<i>Bewache</i> ; Kämpfe, Neutralisiere Gegenelement
Feuerdjinn	Feuer	GRW 269	11	<i>Transportiere durch Feuer</i> ; Neutralisiere Gegenelement, Schütze vor Element, Wache, Zaubere
Flimmerfee	Licht, Natur	GRW 270	5	<i>Zaubere</i> ; Neutralisiere Gegenelement, Überbringe Sprachnachricht
Geisterhafter Krieger	Geist	GRW 271	8	<i>Wache</i> ; Kämpfe
Göttlicher Bote	Götter	Götter 156	6	<i>Überbringe Sprachnachricht</i> ; Assistiere bei Geschichte und Mythen/Länderkunde, Überbringe Nachricht, Wache
Grimolochin	Schatten	Jenseits 107	5	<i>Spähe</i> ; Überbringe Nachricht
Hedfarswyd	Natur	Jenseits 108	5	<i>Kämpfe</i>
Ifrit	Feuer, Schatten	B&U 59	11	<i>Assistiere bei Entschlossenheit/Redegewandtheit</i> ; Diene, Kämpfe

Wesen	Typus	Quelle	Merkmalsstufe	Dienste
Irrwisch	Licht	B&U 60	6	Zaubere; Stelle Essenz bereit
Kelpie	Wasser	Jenseits 109	9	Transportiere; Transportiere durch Wasser, Zaubere
Libellenschlange	Natur	Jenseits 110	2	Spähe; Stelle Essenz bereit
Nymphe	Natur, Wasser	B&U 76	8	Heile Lebenskraft; Assistiere bei Heilkunde/Schwimmen, Heile Gift, Zaubere
Oreade	Fels	Jenseits 111	7	Assistiere bei Edelhandwerk/Handwerk; Transportiere durch Fels, Zaubere
Pteronaga	Natur	Jenseits 112	3	Spähe; Überbringe Nachricht
Reifjungfer	Wasser	Jenseits 113	7	Kämpfe; Schütze vor Element, Stelle Essenz bereit
Schatten	Schatten	Jenseits 115	8	Spähe; Assistiere bei Heimlichkeit/Wahrnehmung, Kämpfe
Schneefrau	Wasser	Jenseits 115	6	Assistiere bei Heilkunde/Überleben; Heile Lebenskraft, Schütze vor Element, Unterdrücke Zustand
Schutzenengel	Götter	Götter 157	5	Unterdrücke Zustand; Heile Gift, Heile Lebenskraft
Selkie	Wasser	Jenseits 116	6	Überbringe Sprachnachricht; Diene, Heile Lebenskraft, Nutze Heilkunde
Seuchenbringer	Götter	Götter 158	11	Unterdrücke Zustand; Zaubere
Spuk	Geist	GRW 280	6	Spähe; Lenke ab, Überbringe Sprachnachricht
Steinfresser	Fels	B&U 115	5	Lenke ab; Stelle Essenz bereit, Zaubere
Sumpfkriecher	Natur	Jenseits 117	8	Kämpfe; Diene, Lenke ab
Teuflischer Verführer	Götter	Götter 159	11	Nutze Redegewandtheit; Assistiere bei Redegewandtheit, Diene, Lenke ab, Nutze Diplomatie, Überbringe Sprachnachricht
Totengeist	Geist	B&U 46	6	Nutze Geschichte und Mythen (12); Lenke ab, Zaubere
Traumbringer	Schatten	GRW 281	7	Zaubere; Assistiere bei Empathie/Heimlichkeit, Spähe
Undare	Wasser	Bestienmeister 47	4	Stelle Essenz bereit; Spähe, Zaubere
Vanyr (mittel)	Natur	B&U 124	10	Heile Lebenskraft; Assistiere bei Jagdkunst/Überleben, Heile Gift, Stelle Essenz bereit, Zaubere
Wareishi	Geist	Bestienmeister 48	3	Stelle Essenz bereit; Überbringe Nachricht, Zaubere
Wasserdjinn	Wasser	Jenseits 118	11	Transportiere durch Wasser; Neutralisiere Gegenelement, Schutz vor Element, Wache, Zaubere
Weißen Rabe	Geist	B&U 135	6	Spähe; Überbringe Nachricht, Zaubere
Winddjinn	Wind	Jenseits 119	11	Transportiere durch Wind; Neutralisiere Gegenelement, Schutz vor Element, Wache, Zaubere
Zwielichthetzer	Schatten	Jenseits 119	9	Nutze Jagdkunst; Assistiere bei Jagdkunst/Wahrnehmung, Kämpfe

Baukasten für beschwörbare Wesen

Um Ihren Beschwörern eine ausreichend breite Palette an beschwörbaren Wesen zu ermöglichen, finden Sie an dieser Stelle einen Baukasten zur Erschaffung neuer Geister, Feenwesen und Götterdiener. Diese sollen die bestehenden Wesen aus diesem und anderen Büchern ergänzen und ermöglichen es, eigene Vorstellungen umzusetzen. Dabei gilt jedoch, dass das Erschaffen eines Wesens mittels dieses Baukastens und das Erlernen der Beschwörung eines solchen Wesens nach den üblichen Regeln stets die explizite Zustimmung des Spielleiters erfordert.

Da ein mittels dieses Baukastens geschaffenes und erlerntes Wesen jederzeit wieder gerufen werden kann, empfiehlt es sich, für das Wesen selbst einen gewissen Hintergrund und eine Optik sowie einen Namen auszudenken.

Der Baukasten dient nicht dazu, bestehende Wesen nachzubauen oder alle in Lorakis möglichen Wesen zu erschaffen, sondern ist einzig und allein dafür gedacht, das mögliche Portfolio eines Beschwörers um eigene Kreationen zu erweitern. Dabei gilt in-

nerlorakis jedoch, dass der Beschwörer nicht etwa ein neues Wesen „erschafft“, sondern vielmehr bestehende Wesen der jeweiligen Art ruft.

Übersicht

In diesem Baukasten gehen Sie bei der Erstellung neuer Wesen Schritt für Schritt vor und wählen immer wieder Module und Fähigkeiten.

☞ Zunächst wählen Sie einen *Körper* (siehe S. 193), der die Größe des Wesens bestimmt und einige Grundwerte verleiht.

☞ Anschließend wird der *Typ* festgelegt (siehe S. 194), wobei sowohl die grundsätzliche *Art* des Wesens (*Feenwesen*, *Geisterwesen*, *Götterdiener*) als auch eventuell darauf aufbauend ein *Element* festgelegt wird.

☞ Weiterhin können Sie verschiedene *Zusätzliche Fähigkeiten* erwerben (siehe S. 195), die gegebenenfalls den Wert des Wesens im Merkmal *Beschwörbares Wesen* erhöhen.

Q Zu guter Letzt wird ein Großteil der Fähigkeiten des Wesens über seine *Rolle* (siehe S. 195) bestimmt. Zur Wahl stehen dabei *Kämpfer*, *Helper* sowie *Zauberer*. *Rollen* sind mehrfach wählbar und auch untereinander kombinierbar.

Hilfe für den Spielleiter

Sollten Sie als Spielleiter von einem Ihrer Spieler gefragt werden, ob Sie ein bestimmtes mittels dieses Baukastens geschaffenes Wesen erlauben, dann sollten Sie aufpassen, dass dadurch niemals ein in ihrer Runde befindlicher Charakter obsolet gemacht wird. Durch die Freiheiten des Baukastens lassen sich spezialisierte Wesen erstellen, die innerhalb ihres Bereiches sehr kompetent sind – vielleicht auch kompetenter als Spielercharaktere, falls in Ihrer Runde die im System möglichen Höchstwerte nicht ausgereizt werden. Dies kann schnell zu Frust führen, wenn Spieler in Ihrer Runde das Gefühl haben, dass der Beschwörer ihnen mit seinen Kreaturen die Show „stiehlt“.

Vergleichen Sie die Werte erschaffener Wesen daher stets mit denen vergleichbarer Spielercharaktere. Ein für den Kampf gedachtes Wesen sollte niemals ein besserer Kämpfer sein als der Gruppenkämpfer, ein auf Heilung spezialisiertes Wesen niemals den Gruppenheiler ersetzen können.

Gerade wenn Sie in Ihrer Runde nicht versuchen, die im jeweiligen Heldengrad möglichen Höchstwerte zu erreichen, bietet es sich an, dies auch bei diesem Baukasten nicht zu tun und die mehrfache Wählbarkeit der *Rolle* pro Heldengrad einzuschränken. Ebenfalls ist es möglich, dies nur auf die mehrfache Wahl *derselben* Rolle zu beschränken, um eine Maximierung einzelner Fertigkeiten einzuschränken.

Die Erschaffung

Um ein Wesen mittels dieses Baukastens zu erschaffen, müssen Sie sowohl einen *Körper* (Schritt 1) als auch einen *Typ* (Schritt 2) wählen. Alle weiteren Schritte sind optional. Bei jeder Option ist angegeben, wie stark das Merkmal *Beschwörbares Wesen* durch die Wahl desselben erhöht wird. Am Ende der Erschaffung müssen alle diese Angaben zusammengezählt werden, um die letztendliche Stufe des Merkmals zu bestimmen.

Immer wenn ein Wesen im Rahmen dieses Baukastens *freie Fertigkeitspunkte*, *Meisterschaften* oder *Zauber* erhält, können diese bis zu Schritt 5 (Feinschliff) aufgespart werden. Freie Fertigkeitspunkte können außerdem nur in *allgemeinen* Fertigkeiten verteilt werden, die das Wesen (etwa durch seinen *Körper* oder weitere Module) am Ende der Erschaffung besitzt. Sie können nicht genutzt werden, um weitere Fertigkeiten „freizuschalten“ oder um Kampffertigkeiten oder Magieschulen zu erhöhen. Auch freie Meisterschaften und Zauber können nur in Fertigkeiten gewählt werden, die das Wesen am Ende der Erschaffung besitzt (jedoch auch in Kampffertigkeiten sowie Magieschulen, nicht nur in allgemeinen Fertigkeiten). Bei manchen Meisterschaften hängt die mögliche Schwelle von der letztendlichen Stufe des Merkmals *Beschwörbares Wesen* ab (siehe auch S. 196).

Mit diesem Baukasten erschaffene Wesen erhalten keine freien Meisterschaften oder Zauber, wenn sie bestimmte Schwellenwerte in Fertigkeiten erreichen. Sie erhalten lediglich die direkt in Modulen vergebenen Meisterschaften und Zauber.

Schritt 1: Der Körper

In diesem Schritt legen Sie die Größe des beschwörbaren Wesens fest und wählen eines der unten angegebenen Module und notieren die entsprechend dort angegebenen Grundwerte.

Klein

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	3	2	1	1	0	1	1
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
2	5	3	4	14	0	12	15
Waffen	Wert	Schaden	WGS		INI	Merkmale	
Körper	2	1W6	8		8-1W6	Stumpf	

Fertigkeiten: Akrobistik 6, Athletik 4, Entschlossenheit 4, Heimlichkeit 8, Wahrnehmung 6, Zähigkeit 3

Merkmale: Beschwörbares Wesen 0, Feigling, Zerbischlich

Mittel

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	2	2	1	1	2	1	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
4	6	5	6	15	0	15	14
Waffen	Wert	Schaden	WGS		INI	Merkmale	
Körper	3	1W6	7		8-1W6	Stumpf	

Fertigkeiten: Akrobistik 6, Athletik 8, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 7, Wahrnehmung 6, Zähigkeit 6

Merkmale: Beschwörbares Wesen 1, Feigling, Schwächlich

Groß

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	2	3	2	1	3	1	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
6	8	6	11	16	0	19	17
Waffen	Wert	Schaden	WGS		INI	Merkmale	
Körper	6	2W6+2	10		7-1W6	Durchdringung 1	

Fertigkeiten: Akrobistik 8, Athletik 9, Entschlossenheit 7, Heimlichkeit 7, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 10

Merkmale: Beschwörbares Wesen 2

Schritt 2: Der Typ

In diesem Schritt müssen Sie zunächst eine *Art* festlegen (*Feenwesen*, *Geisterwesen*, *Götterdiener*), und können anschließend je nach Art außerdem ein *Element* bestimmen. Letzteres ist bei *Geisterwesen* eingeschränkt – diese sind auch ebenso wie *Götterwesen* in der Lage, ohne ein gewähltes *Element* auszukommen.

Mögliche Dienste

Ab diesem Schritt finden Sie in den entsprechenden Modulen Angaben zu möglichen Diensten. Diese beziehen sich immer auf die in Schritt 5 wählbaren Dienste des erschaffenen Wesens. Wenn ein bestimmter Dienst bei keinem Modul Ihres Wesens als möglicher Dienst angegeben ist, können Sie diesen für Ihr Wesen nicht wählen.

Art

Q Feenwesen (Merkmal Beschwörbares Wesen +0): *Typus*: Feenwesen; Wahrnehmung +1; *zusätzliches Merkmal*: Feenblut; *Zauber*: beliebiger Grad 0-Zauber des gewählten Elements; *wählbare Elemente*: alle (es muss mindestens ein Element gewählt werden); *mögliche Dienste*: Diene, Lenke ab, Stelle Essenz bereit, Überbringe Nachricht

Q Geisterwesen (+1): *Typus*: Geisterwesen; AUS -1, SR +2, VTD +1, KW +1, GW +1; Angriff +1; Entschlossenheit +1, Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +1, eine freie Meisterschaft [Schwelle 1]; *zusätzliches Merkmal*: Geist; *wählbare Elemente*: alle (es muss kein Element gewählt werden; sofern Elemente gewählt werden, muss Natur als erstes Element gewählt werden); *mögliche Dienste*: Diene, Lenke ab, Stelle Essenz bereit, Überbringe Nachricht

Q Götterdiener (+1): *Typus*: Götterdiener; AUS +1, WIL +1, FO +2, VTD +1, KW +1, GW +2; Angriff +1, Schaden +1; Akrobatik +1, Athletik +1, Entschlossenheit +3, Heimlichkeit +1, Wahrnehmung +1, Zähigkeit +1, eine bevorzugte Magieschule der Gottheit +6; *zusätzlicher Zauber*: beliebiger Grad 0-Zauber in der gewählten Magieschule; *Meisterschaft*: eine freie Meisterschaft [Schwelle siehe Schritt 5], Merkmal *Mythisches Wesen*; *wählbare Elemente*: alle zur Gottheit passenden (es muss kein Element gewählt werden); *mögliche Dienste*: Diene, Lenke ab, Stelle Essenz bereit, Überbringe Nachricht

Element

Aufbauend auf der Art können eines oder mehrere Elemente gewählt werden, die bei der jeweiligen Art als wählbar aufgelistet sind. Dabei sollte beachtet werden, dass es sehr unüblich ist, dass ein Wesen in Larakis mehr als zwei Elementen zugeordnet ist. Für Geisterwesen und Götterdiener kann auf diesen Schritt auch völlig verzichtet werden.

Q Fels (+1): *zusätzlicher Typus*: Felswesen; KON +1, WIL +1, LP +1, VTD +1, SR +1, KW +1, GW +1; Angriff +1; Athletik +1,

Entschlossenheit +1, Zähigkeit +2, Felsmagie +3 (mind. 6); *zusätzlicher Zauber*: beliebiger Grad 0-Zauber in Felsmagie; *zusätzliche Merkmale*: Betäubungsimmunität, Resistenz gegen Elektrizitätsschaden 2, Verwundbarkeit gegen Säureschaden; *mögliche Dienste*: Neutralisiere Gegenelement, Schütze vor Element, Transport durch Fels

Q Feuer (+1): *zusätzlicher Typus*: Feuerwesen; AUS oder INT +1, VTD +1, KW +1, GW +1; Angriff +2; Akrobatik +2, Entschlossenheit +2, Feuermagie +3 (mind. 6); *zusätzlicher Zauber*: beliebiger Grad 0-Zauber in Feuermagie; *zusätzliche Meisterschaft*: eine freie Meisterschaft [Schwelle 1]; *zusätzliche Merkmale*: Hitzeresistenz 3, Resistenz gegen Feuerschaden 2, Verwundbarkeit gegen Wasserschaden; *mögliche Dienste*: Neutralisiere Gegenelement, Schütze vor Element, Transport durch Feuer

Q Licht (+1): *zusätzlicher Typus*: Lichtwesen; AUS +1, BEW +1, VTD +1, KW +1, GW +2; Angriff +2; Entschlossenheit +2, Wahrnehmung +2, Lichtmagie +3 (mind. 6); *zusätzlicher Zauber*: ein beliebiger Grad 0-Zauber in Lichtmagie; *zusätzliche Merkmale*: Dämmersicht, Resistenz gegen Lichtschaden 2, Verwundbarkeit gegen Schattenschaden; *mögliche Dienste*: Neutralisiere Gegenelement, Schütze vor Element, Unterdrücke Zustand

Q Natur (+1): *zusätzlicher Typus*: Naturwesen; AUS oder INT oder WIL +1, VTD +1, KW +1, GW +1; Angriff +2; Athletik +2, Zähigkeit +2, Naturmagie +3 (mind. 6); *zusätzlicher Zauber*: ein beliebiger Grad 0-Zauber in Naturmagie; *zusätzliche Meisterschaft*: Entschlossenheit (I: Kühler Kopf I), eine freie Meisterschaft [Schwelle 1]; *zusätzliches Merkmal*: Unbeherrschbar; *mögliche Dienste*: Heile Lebenskraft, Schütze vor Element

Q Schatten (+1): *zusätzlicher Typus*: Schattenwesen; INT oder WIL +1, VTD +1, KW +1, GW +1; Angriff +1; Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +1, Schattenmagie +3 (mind. 6); *zusätzlicher Zauber*: ein beliebiger Grad 0-Zauber in Schattenmagie; *zusätzliche Merkmale*: Dämmersicht, Furchtimmunität, Resistenz gegen Schattenschaden 2, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden; *mögliche Dienste*: Neutralisiere Gegenelement, Schütze vor Element, Spähe

Q Wasser (+1): *zusätzlicher Typus*: Wasserwesen; BEW oder INT +1, GSW (schwimmend) +3, VTD +1, KW +1, GW +1; Angriff +1; Akrobatik +2, Heimlichkeit +1, Schwimmen +6, Wahrnehmung +2, Wassermagie +3 (mind. 6); *zusätzlicher Zauber*: beliebiger Grad 0-Zauber in Wassermagie; eine freie Meisterschaft [Schwelle 1]; *zusätzliche Merkmale*: Amphibisch, Resistenz gegen Säure- und Wasserschaden 2, Verwundbarkeit gegen Elektrizitätsschaden; *mögliche Dienste*: Neutralisiere Gegenelement, Schütze vor Element, Transport durch Wasser

Q Wind (+1): *zusätzlicher Typus*: Windwesen; BEW oder WIL +1; GSW +1, GSW (fliegend) +3, VTD -1, KW -1, G W-1; Angriff -2; Akrobatik +2, Wahrnehmung +1, Windmagie +3 (mind. 6); *zusätzlicher Zauber*: ein beliebiger Grad 0-Zauber in Windmagie; *zusätzliche Merkmale*: Fliegend, Resistenz gegen Kälteschaden 2, Verwundbarkeit gegen Felsschaden; *mögliche Dienste*: Neutralisiere Gegenelement, Schütze vor Element, Transport durch Wind

Schritt 3: Zusätzliche Fähigkeiten

In diesem Schritt wählen Sie Module aus, die sowohl das Merkmal *Beschwörbares Wesen* erhöhen, als auch ihm zusätzliche Fähigkeiten verleihen. Jedes dieser Module kann, sofern nicht anders angegeben, nur einmal gewählt werden. Es ist nicht nötig, zusätzliche Fähigkeiten zu wählen.

Beachten Sie, dass Sie im nächsten Schritt noch eine oder mehrere Rollen für Ihr Wesen wählen können. Sie sollten daher möglicherweise einige der Ihnen für Ihr Wesen zur Verfügung stehenden Punkte im Merkmal *Beschwörbares Wesen* noch zurückhalten.

Q Bedrohlich (+1): Das Wesen ist in der Lage, anderen Wesen Furcht einzuflößen. *Modifikationen:* AUS +1, VTD +1, KW +1, GW +2; Angriff +2; Entschlossenheit +2, Zähigkeit +1; *zusätzliches Merkmal:* Furchterregend (10 + finale Stufe des Merkmals Beschwörbares Wesen); *zusätzliche Meisterschaft:* eine freie Meisterschaft [Schwelle 1]; *mögliche Dienste:* Kämpfe, Wache

Q Blutrausch (+1): Das Wesen kann in einen Blutrausch versetzt werden. *Modifikationen:* STÄ +1; VTD +1, KW +1, GW +1; Angriff +2; Wahrnehmung +1, Zähigkeit +2; *zusätzliche Merkmale:* Blutrausch, Schmerzresistenz; *zusätzliche Meisterschaft:* eine freie Meisterschaft [Schwelle siehe Schritt 5]; *mögliche Dienste:* Beschütze, Kämpfe

Q Dämmerbote (+1): Das Wesen findet sich auch in der Dunkelheit gut zurecht (dieses Modul kann bis zu zwei Mal gewählt werden). *Modifikationen:* INT +1; VTD +1, KW +1, GW +1; Angriff +1, INI -1; GSW +2; Akrobatik +1, Entschlossenheit +1, Heimlichkeit +2, Wahrnehmung +3; *zusätzliches Merkmal:* Dämmersicht; *zusätzliche Meisterschaften:* Heimlichkeit (I: Leisetreter) oder Wahrnehmung (I: Umgebungssinne), eine freie Meisterschaft [Schwelle siehe Schritt 5]; *mögliche Dienste:* Spähe, Wache

Q Fliegend (+1): Das Wesen kann fliegen. *Modifikationen:* BEW +1; GSW (fliegend) +3, VTD -1, KW -1, GW -1; Angriff -2, Akrobatik +1, Wahrnehmung +1; *zusätzliches Merkmal:* Fliegend (oder falls schon vorhanden: eine freie Meisterschaft [Schwelle siehe Schritt 5]); *mögliche Dienste:* Spähe, Transportiere durch Wind

Q Flink (+1): Das Wesen ist besonders schnell. *Modifikationen:* BEW +1, INT +1; GSW +3, VTD +1, KW +1, GW +1; Angriff +2, INI -2; Akrobatik +1, Athletik +1, Heimlichkeit +3, Jagdkunst +3 (mind. 6); *zusätzliche Meisterschaft:* eine freie Meisterschaft [Schwelle 1]; *mögliche Dienste:* Spähe, Transportiere

Q Hände (+1): Das Wesen besitzt Extremitäten, mit denen es Sachen greifen und manipulieren kann. Außerdem besitzt es die folgenden Modifikationen: VER +1; VTD +1, KW +1, GW +1; Angriff +1; Fingerfertigkeit +3 (mind. 6), 6 freie Fertigkeitspunkte (max. +2 pro Fertigkeit); *zusätzliche Meisterschaft:* eine freie Meisterschaft [Schwelle siehe Schritt 5]; *mögliche Dienste:* Assistiere bei [Fertigkeit], Nutze [Fertigkeit]

Q Immunität (+1): Das Wesen ist besonders immun gegen bestimmte Einschränkungen; (dieses Modul kann bis zu drei Mal gewählt werden). *Modifikationen:* KON +1; VTD +1, SR +1, KW +1, GW +1; Angriff +1; Entschlossenheit +1, Zähigkeit +1; *zusätzliche Meisterschaft:* eine freie Meisterschaft [Schwelle 1]; *zwei zusätzliche Merkmale aus der folgenden Aufzählung:* Betäubungsimmunität, Erschöpfungsresistenz 2, Furchtimmunität, Giftimmunität, Hitzeresistenz 3, Kälteresistenz 3, Resistenz gegen [Schadensart] 3, Schmerzresistenz; *mögliche Dienste:* Beschütze, Transportiere

Q Körperlos (+1): Das Wesen besitzt keinen festen Körper. *Modifikationen:* WIL +1; VTD +1, SR +1, KW +1, GW +1; Entschlossenheit +1, Wahrnehmung +1; *zusätzliches Merkmal:* Körperlos; *mögliche Dienste:* Spähe, Unterdrücke Zustand

Q Prächtig (+1): Das Wesen ist ein besonders großer Vertreter seiner Art. *Modifikationen:* AUS +1, STÄ +1; GK +1, GSW +2, VTD +2, KW +1, GW +1; Angriff +1; Entschlossenheit +2, Zähigkeit +2; eine freie Meisterschaft [Schwelle siehe Schritt 5]; etwaiges Merkmal Zerbrechlich wird zu Schwächlich oder etwaiges Merkmal Schwächlich entfällt; *mögliche Dienste:* Assistiere bei [Fertigkeit], Transportiere

Q Verhüllt (+1): Das Wesen ist in der Lage, sich zu verbergen. *Modifikationen:* MYS +1; VTD +1, SR +1, KW +1, GW +2; Angriff +1; Heimlichkeit +1, Wahrnehmung +1; *zusätzliche Meisterschaft:* eine freie Meisterschaft [Schwelle 1]; *zusätzliches Merkmal:* Verhüllt; *mögliche Dienste:* Spähe, Wache

Q Vernunftbegabt (+1): Das Wesen ist vernunftbegabt und kann mit dem Zauberer in seiner Muttersprache sowie in Basargnomisch kommunizieren. *Modifikationen:* VER +1, WIL +1; FO +2, VTD +1, KW +1, GW +1; Angriff +1; Entschlossenheit +2, eine noch nicht besessene allgemeine Fertigkeiten auf 7; *mögliche Dienste:* Assistiere bei [Fertigkeit], Nutze [Fertigkeit], Überbringe Sprachnachricht

Q Zäh (+1): Das Wesen ist besonders zäh. *Modifikationen:* KON +1; LP +1, VTD +1, SR +1, KW +2, GW +1; Angriff +1; Zähigkeit +2; etwaiges Merkmal Zerbrechlich wird zu Schwächlich oder etwaiges Merkmal Schwächlich entfällt; *mögliche Dienste:* Beschütze, Transportiere

Schritt 4: Rolle

In diesem finalen Schritt wählen Sie optional die Rolle aus, die das beschworene Wesen überwiegend erfüllen soll. Ein *Helper* steht dem Zauberer vor allem mit Fertigkeitseinsatz und ähnlichem zur Seite, während ein *Kämpfer* in erster Linie in bewaffneten Konflikten hilfreich ist und ein *Zauberer* sich auf seine Zauberfähigkeiten konzentriert. Es ist nicht nötig, eine Rolle zu wählen. Rollen können mehrfach gewählt werden, um mächtigere Wesen zu erschaffen. Hierfür können Sie Rollen beliebig oft wählen und auch Rollen miteinander kombinieren. Beachten Sie jedoch die Hinweise auf S. 193 zum mehrfachen Wählen von Rollen sowie zur Stärke von mit diesem Baukasten erschaffenen Wesen.

Q Helper (+1): ein beliebiges Attribut +1; GSW +1, VTD +1, KW +1, GW +1; Angriff +1; eine noch nicht freigeschaltete Fertigkeit auf 6 oder eine bestehende +3; 12 freie Fertigkeitspunkte für andere Fertigkeiten (max. +2 pro Fertigkeit); *zusätzliche Meisterschaften:* eine freie Meisterschaft [Schwelle 1], eine freie Meisterschaft [Schwelle siehe Schritt 5]; *mögliche Dienste:* Assistiere bei [Fertigkeit], Heile Gift, Heile Lebenskraft, Nutze [Fertigkeit], Unterdrücke Zustand

Q Kämpfer (+1): ein beliebiges Attribut +1; VTD +1, KW +1, GW +1; Angriff +1; 1 Punkt Verbesserter Angriff [siehe Schritt 5]; 2 freie Fertigkeitspunkte; *zusätzliche Meisterschaft:* eine freie Meisterschaft [Schwelle siehe Schritt 5]; kein Merkmal Feigling; *mögliche Dienste:* Beschütze, Kämpfe, Wache

Q Zauberer (+1): ein beliebiges Attribut +1; FO +3, VTD +1, KW +1, GW +1; Angriff +1; 6 freie Fertigkeitspunkte (max. +2 pro Fertigkeit), eine Magieschule +2 (mind. 4); *zusätzliche Zauber:* ein freier Zauber [Grad siehe Schritt 5], ein freier Zauber oder eine freie Meisterschaft [Grad siehe Schritt 5]; *mögliche Dienste:* Zaubere

Schritt 5: Feinschliff

In diesem Schritt wird das Wesen finalisiert, wofür Sie noch einige letzte Handgriffe unternehmen müssen:

Freie Punkte, Meisterschaften und Zauber

Verteilen bzw. wählen Sie alle etwaigen freien Fertigkeitspunkte, Meisterschaften und Zauber, die Sie aus entsprechenden Modulen für Ihr Wesen erhalten haben. Fertigkeitspunkte können nur in allgemeinen Fertigkeiten gesetzt werden, die das Wesen durch eines der Module explizit besitzt; es können keine neuen Fertigkeiten „freigeschaltet“ werden. Zauber und Meisterschaften können in beliebigen durch Module freigeschalteten Fertigkeiten gewählt werden. Beachten Sie weiterhin:

⌚ Freie Fertigkeitspunkte können nur auf allgemeine Fertigkeiten gelegt werden, nicht auf Kampffertigkeiten oder Magieschulen. Beachten Sie dabei die Maximalwerte, die gegebenenfalls bei den Modulen genannt wurden.

⌚ Bei der Entscheidung für Meisterschaften sollten Sie sich an den besten Fertigkeiten des Wesens orientieren. Die letzte Entscheidung darüber, ob eine bestimmte Meisterschaft gewählt werden kann, hat immer der Spielleiter.

⌚ Für alle Meisterschaften/Zauber, bei denen für die Schwelle/den Grad auf diesen Schritt verwiesen wurde, gilt, dass die maximal wählbare Schwelle von der letztendlichen Stufe des Merkmals *Beschwörbares Wesen* abhängt:

Stufe	Schwelle	Grad
1-2	1	0
3-4	1	1
5	1	2
6-7	2	3
8-9	3	4
10	4	5

Merkmale

Blutrauschkäigkeiten

Das Merkmal Blutrausch benötigt immer eine Stufe und einen Auslöser. Je höher die Stufe ist, desto spezieller sollte der Auslöser sein. Einige Beispiele finden Sie hier:

Blutrausch (3 / Verbündeter bewusstlos/tot)

Blutrausch (2 / Verletzt)

Blutrausch (1 / Sonnenschein)

⌚ Sollte ein Wesen mehrfach das Merkmal *Dämmersicht* erhalten, wird dieses durch *Dunkelsicht* ersetzt.

⌚ Sollte ein Wesen mehrfach das Merkmal *Schmerzresistenz* erhalten, wird dieses durch *Schmerzimmunität* ersetzt.

⌚ Sollte ein Wesen mehrfach ein in mehreren Stufen vorliegendes Merkmal erhalten, addieren sich die Stufen auf (aus zweimal *Erschöpfungsresistenz 1* wird also *Erschöpfungsresistenz 2*).

⌚ Andere doppelte Merkmale entfallen ersatzlos.

⌚ Sollte ein Wesen sowohl das Merkmal *Feigling* als auch das Merkmal *Furchtimmunität* erhalten, entfallen beide.

⌚ Sollte das Wesen bei einem Modul die Wahl gehabt haben, das Merkmal *Zerbrechlich* durch das Merkmal *Schwächlich* zu ersetzen oder das Merkmal *Schwächlich* entfallen zu lassen, obwohl kein Merkmal *Zerbrechlich* oder *Schwächlich* (mehr) vorlag, erhöhen sich die *Lebenspunkte* des Wesens für jedes Mal, dass dies der Fall war, um 2.

⌚ Sollte das Wesen das Merkmal *Amphibisch* und/oder *Fliegend* besitzen, kann die normale (Land-) Geschwindigkeit um bis zu 3 Punkte gesenkt werden, um die schwimmende oder fliegende Geschwindigkeit um dieselbe Punktzahl zu erhöhen.

Verbesserte Angriffe

Bei Wesen die durch die Rolle *Kämpfer* Punkte in *Verbesserter Angriff* erhalten haben, können Sie den Schaden der Angriffe des Wesens verbessern, indem Sie entweder neue Werte für die „Waffe“ des Wesens aus der unten genannten Liste wählen oder indem sie die bestehenden (oder auch neuen) Werte durch Handwerkerverbesserungen erhöhen (Kosten an Punkten *Verbesserter Angriff* entnehmen Sie der nebenstehenden Tabelle). Neue Werte zählen dabei zusätzlich zu den bestehenden und es können auch mehrere Wertesets neu erworben werden – das Wesen kann sich vor jedem Angriff entscheiden, mit welchen Werten es angreift.



Sobald mindestens drei Punkte für *Verbesserter Angriff* genutzt wurden, können Sie in Absprache mit dem Spielleiter auch von einer anderen Kampffertigkeit als *Handgemenge* ausgehen (und haben so eventuell Zugriff auf andere Meisterschaften).

Neue Wertesets

Punkte	Schaden	WGS	Merkmale
3	1W6+4	8	Kritisch 2
5	2W10+1	10	Scharf 2, Zweihändig
8	3W6+4	12	Kritisch 2, Scharf 2, Wuchtig, Zweihändig

Sonstiges

1	Ein etwaiges Merkmal <i>Stumpf</i> entfällt.
3	Neuer Angriff mit den Werten einer beliebigen einhändigen Nahkampfwaffe oder eines beliebigen Schildes.
4	Neuer Angriff mit den Werten einer beliebigen Fernkampfwaffe.
5	Neuer Angriff mit den Werten einer beliebigen zweihändigen Nahkampfwaffe.
Variabel	Eine passende Handwerksverbesserung im Wert der benötigten Qualität für <i>ein</i> Werteset (Fertigkeitsbonus ist nicht wählbar); siehe Splittermond: Die Regeln S. 142 und Mondstahlklingen S. 93. Die Punktekosten entsprechenden der nötigen <i>Gegenstandsqualität</i> der Verbesserung.

Sollte ein Wesen einer der Korpus-Module *Mittel* oder *Groß* besitzen und aus der Rolle *Kämpfer* Punkte für *Verbesserter Angriff* erhalten, erhöhen sich diese Punkte um 1 (Mittel) bzw. 2 (Groß). Veränderungen des Waffenschadens, der Waffengeschwindigkeit oder zusätzliche Waffenmerkmale, die das Wesen aus den einzelnen Modulen erhalten hat, werden am Ende direkt mit allen Wertesets der Angriffe verrechnet.

Die genaue Art der jeweiligen Nahkampfangriffe ist in diesem Zusammenhang nicht wichtig und kann in Absprache mit dem Spielleiter selbst festgelegt werden. Während manche Wesen mit ihrem Körper angreifen mögen, können andere als physische Manifestationen ihres Daseins auch „Waffen“ (wie etwa Sonnenschwerter, feurige Hellebarden oder ähnliches) ausbilden. Diese haben die oben genannten Werte und sind Teil des Wesens selbst, können also nicht weitergegeben werden.

Dienste

☞ Wählen Sie so viele Dienste für Ihr Wesen aus, wie die halbe Stufe des Merkmals *Beschwörbares Wesen* beträgt. Dabei sind nur Dienste wählbar, die bei einem der Module des Wesens als mögliche Dienste genannt sind. Sollten Sie mehr Dienste wählen können, als durch die Module zur Auswahl stehen, entfallen die übrigen Dienste.

☞ Die Dienste *Assistiere bei [Fertigkeit]* und *Nutze [Fertigkeit]* können mehrfach gewählt werden und gelten dabei jedes Mal für neue Fertigkeiten. Eine Wahl des Dienstes ermöglicht immer den Einsatz in Bezug auf zwei (Assistiere) bzw. eine (Nutze) Fertigkeit.

☞ Legen Sie einen der gewählten Dienste als *Basisdienst* (siehe S. 188) fest. Alle übrigen Dienste sind *Erweiterte Dienste* und können nur genutzt werden, wenn der Zauberer passende Meisterschaften besitzt.

Ein Funke Leben: animierte Konstrukte

„Trogan – komm her! Die schweren Schritte des stählernen Vargen ließen den Boden erbeben. Sein Ziel war der Meister, der neben einem anderen Mann stand. Neugierig betrachtete dieser die Schrammen in Trogans Brust: Die Äxte und Pfeile vermochten keinen größeren Schaden anzurichten. ,Beeindruckend, nicht wahr? Trogan ist eine Bereicherung für jede Arena, das garantire ich euch. Und bevor ihr zu feilschen versucht: Mit Trogan in eurem Besitz werden die Lanista vor Neid erblassen. Alle Gladiatoren werden vor Trogan in die Knie gehen. Und nach den Kämpfen: Keine Notwendigkeit mehr für kostspielige Heiler – Trogan ist unzerstörbar und muss allenfalls mal lackiert werden. Trogan muss nicht bei Laune gehalten werden – keine Kosten für Annehmlichkeiten gleich welcher Art. Und ihr könnt euch seiner absoluten Loyalität sicher sein. Wollt ihr eine Demonstration?‘ Sein Meister lächelte und ließ auf einen kurzen Befehl eine Gruppe verängstigter Rattlinge auf den Platz bringen. ,Trogan – vernichte sie.‘ – gehört in Ultia, neuzeitlich

Seit Jahrtausenden gibt es auf Lorakis seelenlose Konstrukte, die aus unterschiedlichsten Materialien hergestellt und von Magie belebt werden. Sie verspüren keine Schmerzen und folgen jedem Befehl, und da sie oft durch die Härte ihres Materials wenig

Schaden nehmen, werden sie gern im Kampf eingesetzt. Da neben dem verwendeten Material auch die Größe eines Konstruktus stark variieren kann, reicht oft schon die bloße Anwesenheit einer haushohen Kampfmaschine aus, um jeden Feind in die Flucht zu schlagen. Aber auch als Diener, Wächter oder Handlanger sind sie durchaus beliebt.

Die Errichtung von Konstrukten ist eine angesehene, wenn auch wenig verbreitete Kunst auf Lorakis, da sich in ihr sowohl magische als auch handwerkliche Kunstmehrheit treffen. Andere hingehen sehen in der Konstruktion dieser Wesen eine Verspottung der natürlichen Ordnung.

Konstrukte in Lorakis

Unangefochtene Marktführer auf dem Gebiet der Konstrukterschaffung ist der *Magierorden von Nuum*, der seine Golems in ganz Lorakis verkauft. Dieses Geschäft hat sich als ausgesprochen lukrativ herausgestellt, sodass innerhalb des Ordens schon verschiedene Gruppierungen entstanden sind, die versuchen, sich gegenseitig zu manipulieren und sich gegenseitig Mitglieder abzuwerben. Die Magier aus Nuum versehen ihre Golems mit einem unverkenn-

baren Siegel, um dem Käufer die gewünschte Qualität zu garantieren.

Auch der *Zirkel der Zinne* kann Erfolge bei der Errichtung von Konstrukten verzeichnen, insbesondere das *Haus der Elemente*. Basierend auf der Analyse alter Drachlingsmagie errichten die Magier vor allem stählerne Golems, die in den Burgen der Adligen nicht von dekorativen Ritterrüstungen zu unterscheiden sind. Aber auch das *Haus des Körpers* hat, entgegen der Nekromantie-Vorwürfe des Gunwar-Kultes, in jüngster Zeit erste anatomisch korrekte Lehrgolems erschaffen.

Farukan kann auf eine lange Tradition des Golembaus zurückblicken, denn bereits die Lamassu sollen viele Wächterstatuen mit Leben versehen haben, um ihre Aufgaben zu erfüllen. Infolgedessen werden im heutigen Farukan häufig Golems in Form von Lamassu geschaffen, die hauptsächlich als Tempelwachen eingesetzt werden.

In Zhoujiang kennt man die magisch belebten *Terrakottakrieger*, die meist aus Lehm und rotem Kristallsand gefertigt werden. Auch die Terrakottakrieger gehen auf eine lange Tradition zurück, die allerdings erst vor wenigen Jahren wieder aufgegriffen wurde.

Berühmte Konstrukteure

Zu den berühmtesten Golembauern gehört „*Lehmgesicht*“ Chen aus Zhoujiang (Gnom, *858 LZ, paranoider Tüftler, wird aufgeregt, wenn es um seine Konstruktionen geht, trägt eine Lehmmaresse), der nahezu unermüdlich an seinen Terrakottagolems arbeitet. Deutlich zugänglicher ist *Tun Toi* (Mensch, *963 LZ, geschäftstüchtig), die mitunter geradezu aufdringlich werden kann in ihren Versuchen, ihre Golems an den Käufer zu bringen. Sie ist trotz ihres jungen Alters eine wichtige Figur unter den *Formgebern*, den

Golembauern Kungaitans, was gerüchteweise auch an ihrer engen Bindung an die Kirche der Agomai liegt.

Orin Medasco (Zwerg, *780 LZ, Glatze, weißer Bart, großväterlich) aus Nuum ist der unangefochtene Großmeister des Kriegsgolembaus. Seine Konstrukte haben so manche Schlacht entschieden und so manche Festung eingenommen – zumindest bis vor etwa zwanzig Jahren. Angewidert von dem von ihm unterstützten Blutvergießen zog Medasco sich aus dem Geschäft zurück und weigerte sich, seine Geheimnisse weiterzugeben. Stattdessen erschuf er wundersames belebtes Spielzeug, das an Adelshöfen in ganz Lorakis beliebt ist, das er aber einmal monatlich auch an ausgewählte Kinder verschenkte. Doch das ist nun vorbei: Zu Beginn des Jahres 991 LZ fand man seine Werkstatt verwüstet vor. Der Meister bleibt verschwunden.

Intelligente Konstrukte

Konstrukte sind üblicherweise lediglich künstlich geschaffene Hülle, die durch Magie zum Leben erweckt werden. Sie sind zu rein motorischen Leistungen in der Lage und können weder denken noch sprechen.

Es gibt jedoch einige wenige, sehr seltene Konstrukte, die über Intelligenz verfügen. Das Geheimnis dahinter ist noch nicht ergründet: Angeblich sollen einige Dakardsmyrer Golembauer hochkomplexe Uhrwerke erschaffen können, die Denkleistungen ermöglichen, wieder andere behaupten, der Nuumer Meisterbauer Orin Medasco habe einen Weg gefunden, Feenwesen in seine Spielzeuge zu binden, die sie daraufhin mit Verstand erfüllen. Bestätigt sind solche Gerüchte jedoch nicht.

Golems – die bekanntesten Konstrukte

Zu den bekanntesten Konstrukten von Lorakis zählen *Golems*: Konstrukte, die aus einer physischen Hülle bestehen, welche durch Magie temporär oder dauerhaft künstlich animiert wird. Golems handeln eigenständig, führen aber lediglich die Befehle desjenigen aus, der sie erweckt hat. Am weitesten verbreitet sind Golems aus Lehm, der sich schnell und einfach beschaffen lässt, billig und leicht formbar ist. Golems aus Holz, Metall oder Stein sind jedoch ebenfalls üblich.

Das Erscheinungsbild eines Golems

Golems sind häufig humanoid (das heißt: sie haben zwei Arme, zwei Beine und einen Kopf), aber das ist bei Weitem keine notwendige Voraussetzung. Golems können auch tierhaft, monströs oder völlig bizarre Formen haben – solange sie ihre Gliedmaßen bewegen können, ist nahezu jede Form denkbar. Die zur *Animierung* verwendete Magie übernimmt die Aufgabe, den zugewiesenen Körper so zu steuern, wie es dessen Form zulässt. An den hier angegebenen Werten ändert das nichts, aber das Erscheinungsbild ist nahezu beliebig vom Konstrukteur wählbar.

Rüstungen sind für Golems nicht nutzbar. Waffen können Golems nur nutzen, sofern sie Hände oder andere passende Extremitäten besitzen.

Grundlagen

Bevor die Regeln im Detail erklärt werden, werden hier zunächst einige Grundlagen und Begriffe erklärt, auf die im weiteren Verlauf des Textes Bezug genommen wird.

Die drei Schritte der Golemerschaffung

Golems müssen erst physisch hergestellt und auf ihre Rolle vorbereitet werden, bevor die eigentliche Animierung erfolgen kann. Aus diesem Grund ist die Erschaffung eines Golems in drei Schritte eingeteilt:

➊ **Die Konstruktion:** Die *Konstruktion* ist der handwerkliche Prozess, in dessen Zuge die physische Hülle des Golems errichtet wird. Je nach verwendetem Material erfordert die Konstruktion Geschick beim Schnitzen (Holz, Knochen), Schmieden/Metallguss (Metall), Bildhauen (Stein) oder in exotischen Fällen auch in weiteren Handwerksfähigkeiten. Es gibt viele Wege, die physische Hülle eines Golems herzustellen, und nahezu jeder Golembauer hat seine eigenen Geheimnisse und Künste. Mehr zur Konstruktion erfahren Sie auf S. 200.

➋ **Die Unterweisung:** Nach der eigentlichen Konstruktion müssen in der *Unterweisung* die *Instruktionen* implementiert werden, die der Golem später ausführen können soll. Dies erfolgt unmittelbar im Anschluss an die Konstruktion und wird in dieser vorbereitet. Mehr zur Unterweisung erfahren Sie auf S. 202

5 Die Animierung: Ist der Golem fertiggestellt, kann er *animiert* werden. Dies muss nicht unbedingt von derjenigen Person getan werden, die auch die *Konstruktion* und die *Unterweisung* durchgeführt hat, aber es ist einfacher, wenn der Zauberkundige den Golem mit eigenen Händen hergestellt hat. Bei der Animierung gibt es zwei Möglichkeiten: Der *Kleine Ritus* erfordert einen kanalisierten Zauber (siehe S. 117) und erfüllt die physische Hülle des Golems temporär mit Leben. Sobald der Zauber endet, erlischt auch das Leben im Golem, bis er erneut erweckt wird. Der *Große Ritus* erfordert ein aufwendigeres Ritual (und den Erwerb von Punkten in der neuen Ressource *Golem*, siehe S. 203) und erfüllt den Golem dauerhaft mit Leben, bis er zerstört wird. Mehr zur Animierung erfahren Sie auf S. 203.

Weitere Regelemente

Für Golems sind weitere Regelemente von Bedeutung, die sein Spektrum an Fähigkeiten sowie seine Einschränkungen festlegen.

9 Applikation: Eine *Applikation* ist eine „Erweiterung“ des Golems, die ihm besondere Fähigkeiten verleiht. Jeder Golem besitzt automatisch zwei Applikationen, weitere müssen üblicherweise während der *Konstruktion* festgelegt werden. Letzteres erschwert jedoch die Herstellungsprobe und fügt dem Golem weitere *Schwachpunkte* hinzu.

9 Schwachpunkt: Alle Golems verfügen über einen *Schwachpunkt*, basierend auf dem Material, aus dem sie bestehen. Weitere Schwachpunkte können während der *Konstruktion* gewählt werden, um zusätzliche *Applikationen* zu erhalten. Außerdem können durch Fehlschläge bei der Konstruktion Schwachpunkte entstehen.

9 Instruktion: Die *Instruktionen* geben vor, welche Befehle der Golem später ausführen kann. Alle Golems beherrschen die Instruktionen *Folge* und *Warte*. Zusätzlich beherrschen sie weitere Instruktionen, die während der *Unterweisung* festgelegt werden. Neben *Folge* und *Warte* kann üblicherweise nur eine weitere Instruktion *aktiv* sein. Diese muss gewöhnlich während der *Animierung* festgelegt werden. Will der Zauberer eine andere Instruktion aktivieren, muss er im Normalfall den Animierungszauber erneut sprechen. Instruktionen werden während der Unterweisung schriftlich niedergelegt, wobei der Begriff „schriftlich“ hier dehnbar ist. In einigen Kulturkreisen sind es tatsächlich niedergeschriebene Befehle, die in den Kopf des Golems gelegt werden. In anderen nehmen sie die Form von in die Brust des Golems geschnittenen Runen und Symbolen an, in wieder anderen werden sie mit spezieller Farbe auf die Hände und Füße des Golems gezeichnet.

9 Verfügungen: Verfügungen modifizieren die Instruktionen eines Golems. So ist es beispielsweise möglich, zwei aktive Instruktion-

nen über eine Bedingung miteinander zu verknüpfen („Warte, bis jemand den Raum betritt, dann greife ihn an“). Eine Verfügung kann aktiviert werden, indem bei der *Animierung* die *Verstärkung* des Animierungszaubers gewählt wird. Mittels der Meisterschaft *Komplexe Golembefehle* kann dies beliebig oft angewendet werden.

Neue Merkmale

Jeder Golem besitzt einige regeltechnische Besonderheiten, die durch die folgenden neuen Merkmale abgebildet werden. Diese besitzt jeder Golem basismäßig, wenn sie nicht im Rahmen der Erstellung (siehe Baukasten ab S. 205) entfernt wurden.

Golem: Das Wesen ist ein Golem. Es folgt den Befehlen desjenigen, der ihn mittels eines zur Stufe des Merkmals passenden Zaubers animiert hat (oder der im Rahmen eines Rituals zu seinem Herrn bestimmt wurde, und führt dabei die Instruktionen *Folge* und *Warte* sowie eine weitere Instruktion aus, die im Golem grundsätzlich implementiert ist. Für die Nutzung der Instruktionen und weitere Parameter gelten die ab S. 200 aufgeführten Regeln.

Konstrukt: Ein Konstrukt gilt als magisches Objekt, nicht als Wesen, verfügt aber dennoch über *Lebenspunkte* und *Schadensreduktion* (auch im nichtanimierten Zustand). Es besitzt keine *Einstellung* und kann nicht durch die Regeln des *sozialen Konflikts* beeinflusst werden. Ein Konstrukt ist immun gegen *Betäubungsschaden*, Bewusstlosigkeit, Ersticken, Krankheiten, Schlaf, Vergiften und Verhungern. Zauber des Typus *Kontrolle*, *Objekt* und *Leben* wirken auf es nicht, außer diese nehmen explizit auf Konstrukte Bezug. Es ist

nicht durch übliche Heil- oder Reparaturzauber heilbar, ebenso besitzt es keine natürliche Regeneration von Lebenspunkten.

Pazifist: Das Wesen greift niemanden an und wehrt sich nicht, selbst wenn es angegriffen wird. Es führt auch keine entsprechenden Befehle, sei es per *Dienst*, *Instruktion* oder ähnlichem, aus.

Golems reparieren

Golems regenerieren durch das Merkmal *Konstrukt* keine Lebenspunkte in einer Ruhephase. Stattdessen müssen sie, sofern sie beschädigt wurden, aktiv repariert werden. Dies kann nur von jemandem durchgeführt werden, der die Meisterschaft *Konstrukteur* besitzt. Die hierfür nötige einfache Probe kann auf *Edelhandwerk* oder *Handwerk* abgelegt werden und benötigt zwei Stunden. Die Schwierigkeit beträgt $20 +$ die Stufe des Merkmals *Golem*. Wenn die Probe gelingt, dann erhält der Golem eine Gesundheitsstufe zurück. Eine solche Reparatur kann auch dann durchgeführt werden, wenn die Lebenspunkte des Golems auf 0 gesunken sind.



Die Herstellung eines Golems

Die Herstellung eines Golems – also der physische Prozess von der handwerklichen Arbeit des Golembaus bis zur Vorbereitung seines Einsatzes – gliedert sich in zwei Teile: die *Konstruktion* und die *Unterweisung*. Auf diese Schritte folgt später die *Animierung* (siehe hierfür S. 203).

Die folgenden Abschnitte geben eine Übersicht über die regeltechnischen Aspekte der Konstruktion. Um die letztendlichen Werte eines Golems zu erhalten, nutzen Sie den Baukasten am Ende dieses Kapitels ab S. 205. Es empfiehlt sich, dies zu tun, *bevor* Sie sich im Spiel an die tatsächliche Konstruktion machen, da sich erst durch die Nutzung des Baukastens die Stufe des Merkmals *Golem* sowie die sonstigen Fähigkeiten wie etwa *Applikationen* ergeben.

Konstruktion

Um einen Golem zu konstruieren, benötigt ein Handwerker vier Dinge:

- ❑ Die Meisterschaft *Konstrukteur* (siehe S. 204) in *Edelhandwerk* oder *Handwerk*.
- ❑ Zugriff auf eine ausreichend ausgestattete Werkstatt samt Werkzeug (äquivalent zu mindestens *Zuflucht* 1).
- ❑ Rohmaterial im Wert von einem Drittel des fertigen Golems (siehe S. 204). Ist er bereits im Besitz des Materials, reduzieren sich die Materialkosten auf ein Zehntel. Passende Meisterschaften zum Senken von Handwerkskosten gelten vollumfänglich.
- ❑ Ganz gleich, aus welchem Material ein Golem besteht: Für jeden Golem benötigt man ein „Herz“ aus einem magischen Material. Hierfür sind verschiedene Materialien möglich – eine Auflistung beispielhafter Materialien finden Sie im Kapitel zu Artefakten ab S. 172. Die Kosten für diese Materialien sind in den Kosten der Rohmaterialien enthalten.

Besondere Materialien

Neben gewöhnlichem Stahl und Holz gibt es zahlreiche besondere Materialien auf Lorakis, vom Totenerz aus Esmoda über Mondstahl bis hin zum Firnholz aus dem Immersommerwald. Es ist möglich, wenn auch ausgesprochen teuer, Golems ganz oder teilweise aus diesen besonderen Materialien herzustellen. Hierzu muss Material aufgewendet werden, das in Punkten *Last* in Höhe mindestens der doppelten Stufe des Merkmals *Golem* entspricht; außerdem benötigt der Konstrukteur die *Edelhandwerk/Handwerk*-Meisterschaft *Materialmeister* (Schwelle 2) für einen passenden *Schwerpunkt*. Dafür kann auf diese Weise die maximale Stufe des Golems erhöht werden, wobei entsprechende Stufen dann nur teilweise für die Bestimmung der Schwierigkeit der Herstellungsprobe zählen (siehe die Angaben bei der Meisterschaft *Konstrukteur* auf S. 204).

Mehr zu besonderen Materialien erfahren Sie in **Mondstahlklingen** auf S. 95ff.

Probe: Erweiterte Probe (*Edelhandwerk* oder *Handwerk*). Die Schwierigkeit beträgt 20 zuzüglich der doppelten Stufe des Merkmals *Golem*. Insgesamt müssen Fortschrittpunkte in Höhe der

doppelten Stufe des Merkmals *Golem* angesammelt werden. Eine einzelne Probe dauert üblicherweise drei Tage, kann bei besonders einfachen oder komplexen Golems jedoch nach oben oder unten abweichen (nach Spielleiterentscheid).

Die Probe kann durch die Wahl zusätzlicher *Applikationen* erschwert werden, jede auf diese Weise gewählte Applikation erhöht die Schwierigkeit der Probe um 1 Punkt und die benötigten Fortschrittpunkte um 3 Punkte. Außerdem muss für jede so gewählte Applikation ein weiterer *Schwachpunkt* gewählt werden. Bei der Wahl neuer Applikationen und Schwachpunkte ist die Zustimmung des Spielleiters erforderlich.

Verheerend: Etwas geht furchtbar schief. Der Golembauer verliert nicht nur jeglichen Fortschritt, sondern auch das Rohmaterial.

Misslungen: Der Golembauer verliert 1 angesammelten Fortschrittpunkt.

Knapp misslungen: Das war haarscharf. Der Golem ist noch funktionsfähig, aber es hätte daneben gehen können. Der Golembauer kann sich entscheiden, doch noch 1 Fortschrittpunkt anzusammeln, wenn er seinem Golem einen zusätzlichen *Schwachpunkt* verleiht.

Gelungen: Der Golembauer erhält 1 Fortschrittpunkt +1 pro Erfolgsgrad, die er zu seinen bereits angesammelten Punkten addieren kann.

Herausragend: Die Probe gelingt zusätzlich in der Hälfte der Zeit.

Ausrüstung und Umstände

Zusätzliche Aufzeichnungen (leicht positiv), Ressource Mentor (leicht bis stark positiv)

Das am Ende der *Konstruktion* erschaffene Gebilde ist noch kein regeltechnischer Golem. Für alle regeltechnischen Aspekte zählt es als *Objekt*, erst durch die Unterweisung wird es zum *Golem*.

Kunstfertigkeit

Obwohl die Golemherstellung nur die Meisterschaft *Konstrukteur* erfordert, sind die besten Golembauer doch auch echte Handwerksmeister. Die äußerliche Erscheinung eines Golems hängt daher immer auch von den Meisterschaften *Geselle*, *Fachmann* und *Meister* des Golembauers ab: Besitzt er diese Meisterschaften nicht, sind die Golems eher krude und simpel, besitzt er sie, sind wahre Kunstwerke möglich.

Applikationen

„Es gibt eine Applikation dafür!“

—Jana Deragon, enthusiastische Golembauerin

Authentifizierung

Der Golem lässt sich nur von einer bestimmten Person animieren. Diese Person muss bei der Konstruktion festgelegt werden. Diese Applikation kann beliebig oft gewählt werden, dabei kann jedes Mal eine weitere Person bestimmt werden.

Fokusaffinität

Die Animierung des Golems kostet einen *erschöpften* Punkt Fokus weniger. Diese Applikation kann bis zu dreimal gewählt werden.

Gefügig

Der Golem erhält bei der Animierung automatisch eine aktive *Verfügung*, ohne dass hierfür die Verstärkungsoption des Zaubers gewählt werden muss. Diese Applikation kann beliebig oft gewählt werden.

Geheimfach

Der Golem verfügt über ein Geheimfach für Gegenstände mit einer kombinierten Last von GK –2. Dieses Geheimfach ist nur mit einer *Wahrnehmung*-Probe gegen 25 erkennbar, und auch nur, wenn gezielt danach gesucht wird. Die Applikation kann mehrfach gewählt werden: Jede erneute Wahl erhöht entweder die Größe des Fachs um 1 (bis maximal GK –1) oder die Schwierigkeit der *Wahrnehmung*-Probe um +5.

Kennwort

Der Golem verfügt über ein Kennwort. Wer das Kennwort kennt, kann den animierten Golem befehligen, auch wenn er nicht der Erwecker/Besitzer ist. Diese Applikation kann mehrfach gewählt werden. Mit jeder Wahl nach der ersten kann eine andere Applikationen an das Kennwort gekoppelt sein, etwa: Der Golem zerstört sich auf ein bestimmtes Kennwort hin, er öffnet sein Postfach/Geheimfach auf das Kennwort, oder ähnliches.

Lebensecht

Der Golem ist durch geschickte Lackierung, subtile Mimik, besonders flüssige Bewegungen oder andere Maßnahmen besonders lebensecht. Es muss eine *Wahrnehmung*-Probe gegen 15 gelingen, um ihn als Golem zu erkennen. Dies gilt jedoch nur für oberflächliche Betrachtungen: Der Golem kann weiterhin nicht sprechen oder interagieren, und eine Berührung verrät ihn sofort. Diese Applikation kann bis zu zwei weitere Male gewählt werden, jedes Mal erhöht sich die Schwierigkeit der Probe um 5 Punkte. *Voraussetzung:* Meisterschaft Fachmann (passender Schwerpunkt) des Konstrukteurs in der Fertigkeit, die zur Konstruktion genutzt wird

Optimierte Konstruktion

Der Golem verliert einen *Schwachpunkt*. Diese Applikation kann mehrfach gewählt werden.

Schlafmodus

Der Golem wird inaktiv, bis eine bestimmte, offensichtliche Bedingung erfüllt ist, für die keine größeren kognitiven Leistungen benötigt werden (etwa: jemand betritt den Raum, jemand öffnet eine bestimmte Tür, jemand spricht den Golem an). Solange er inaktiv ist, kann er nur durch magische *Analyse* sicher als Golem erkannt werden.

Selbstzerstörung

Der Golem detoniert, sobald er zerstört wird oder sobald eine bestimmte, offensichtliche Bedingung erfüllt ist, für die keine größeren kognitiven Leistungen benötigt werden (etwa: jemand betritt den Raum, jemand öffnet eine bestimmte Tür, jemand attackiert den Golem). Alle Wesen im Radius von 3 m um den Golem erhalten 1W6 Punkte Schaden. Nach der Zerstörung können die Bruchstücke nicht mehr magisch *identifiziert* werden. Diese Applikation ist bis zu zweimal wählbar und erhöht mit jeder Wahl nach der ersten den Schaden um 1W6 Punkte.

Sicherheitssystem

Der Golem verursacht Lärm, wenn eine bestimmte, offensichtliche Bedingung erfüllt ist, für die keine größeren kognitiven Leistungen benötigt werden (etwa: jemand betritt den Raum, jemand öffnet eine bestimmte Tür).

Speicher

Der Golem verfügt über ein Erinnerungsvermögen. Er kann Dinge, die in seinem Umfeld geschehen, wahrnehmen und sie sich merken. Wenn er nicht auch über die Applikation *Sprachausgabe* verfügt, kann er nur durch zustimmendes oder ablehnendes Brummen oder entsprechende Gesten auf Fragen des Zauberers antworten. Generell sind die Informationen, die ein Golem speichern kann, einfach gehalten. So kann er etwa bejahen, dass eine Person den Raum vor einigen Stunden betreten hat, und über weitere Fragen auch bejahen, dass es sich um einen Gnom gehandelt hat. Einen Namen wird er jedoch ebenso wenig zuordnen können, wie er genauere Informationen zum Muster der Kleidung der Person geben kann.

Sprachausgabe

Der Golem kann auf Befehl bis zu 20 Wörter wiedergeben, die derjenige, der ihn animiert hat, jederzeit bestimmen kann. Falls der Golem über die Applikation *Speicher* verfügt, kann er auch gehörte Wörter aus der Erinnerung wiedergeben sowie in seiner Erinnerung gespeicherte Ereignisse in einfachen Worten darlegen. In diesem Fall entfällt auch die Wortbegrenzung.

Wartungsmodus

Der Golem ist in der Lage, sich selbst zu reparieren. Hierzu benötigt er Zugriff auf passendes Material. Ist dies gegeben, repariert der Golem pro 6 Stunden Lebenspunkte in Höhe seiner *Konstitution*.

Werkzeugkasten

Der Golem gilt als Werkzeug (Qualität 2) für einen Schwerpunkt einer bestimmten Fertigkeit. Diese Applikation kann mehrfach gewählt werden, entweder für neue Schwerpunkte oder um die Qualität zu erhöhen (maximal Q6).

Zaubergolem

Der Golem kann *Zauberspeicher* verwenden und hat nur für diesen Zweck einen Wert in *Arkane Kunde* in Höhe von 10 plus die Stufe des Merkmals *Golem*. Falls der Golem nicht in der Lage ist, *Formel* oder *Geste* durchzuführen (etwa weil er keine Sprachausgabe oder keine Extremitäten besitzt), dann erhält er die dafür üblichen Mali. Diese Applikation kann beliebig oft gewählt werden, jedes Mal erhöht sich der Wert in *Arkane Kunde* um die Stufe des Merkmals *Golem*.

Zusätzliche Instruktion

Der Golem besitzt eine zusätzliche Instruktion, die in ihm grundsätzlich implementiert ist. Dies ändert nichts an den Regeln zu aktiven Instruktionen.

Schwachpunkte

Anfällig

Verteidigung, *Geistiger Widerstand* und *Körperlicher Widerstand* des Golems sind um 1 reduziert. Dieser Schwachpunkt kann bis zu dreimal gewählt werden.

Fehlfunktion

Der Golem funktioniert nicht immer wie gewollt. Jedes Mal, wenn während einer laufenden *Animierung* des Golems zwischen der *aktiven Instruktion* sowie *Folge* oder *Warte* gewechselt werden soll (siehe S. 204), ist dafür eine Probe auf *Arkane Kunde* gegen 15 + Stufe des Merkmals *Golem* nötig. Sollte die Probe misslingen, zeigt der Golem für die nächsten 30 Ticks eine Fehlfunktion nach Maßgabe des Spielleiters (so kann er sich etwa in eine zufällige Richtung bewegen oder ähnliches). Dies gilt ebenso, wenn mittels der Meisterschaft *Spontane Unterweisung* (siehe S. 204) die *aktive Instruktion* im laufenden Betrieb geändert werden soll und die entsprechende Probe misslingt.

Feingliedrig

Schadensreduktion und *Lebenspunkte* des Golems sind um 1 reduziert. Dieser Schwachpunkt kann mehrfach gewählt werden (bis zu einem Minimum von SR oder LP 0).

Fokusfresser

Die Animierung des Golems kostet K1V1 Punkte zusätzlich. (Bei Golems, die durch die Ressource *Golem* erworben wurden, muss der Besitzer bei jeder Änderung einer *Instruktion/Verfügung* 1V1 Punkte Fokus aufwenden.) Dieser Schwachpunkt kann bis zu dreimal gewählt werden, die Kosten addieren sich dabei auf.

Fragil

Der Golem ist irreparabel zerstört, sobald er keinerlei Lebenspunkte mehr besitzt.

Langsam

Die *Geschwindigkeit* des Golems ist um 3 Punkte reduziert (bis zu einem Minimum von 2).

Ruhemodus

Der Golem ist nur zu bestimmten Phasen aktiv (etwa nur bei Tag, nur im Dunkeln, nur in Tempeln; insgesamt sollte dies grob die Hälfte der Spielzeit abdecken), ansonsten wird er selbst bei erfolgter Animierung teilnahmslos herumstehen.

Schwer zu animieren

Der Golem ist nur schwer zu animieren. Alle entsprechenden Proben erhalten einen Malus in Höhe von 3 Punkten. Dieser Schwachpunkt kann nur für Golems gewählt werden, die nicht mittels der Ressource *Golem* an eine Person gebunden werden. Sollte ein entsprechender Golem nachträglich an eine Person gebunden werden, muss ein anderer Schwachpunkt gewählt werden. Diese Applikation ist bis zu dreimal wählbar.

Unterweisung

Im Zuge der *Unterweisung*, die zu einem beliebigen Zeitpunkt nach der Konstruktion erfolgen kann, erhält der Golem die *Instruktionen*, die bei ihm prinzipiell später aktiv geschaltet werden können. Ebenso werden alle Nebenbedingungen von *Applikationen* und *Schwachpunkten* in diesem Rahmen festgelegt und finalisiert (etwa das konkrete Passwort bei einem Golem mit der Applikation *Authentifizierung*).

Die Unterweisung muss nicht von derselben Person durchgeführt werden, die auch die Konstruktion vorgenommen hat. Um die Unterweisung erfolgreich abzuschließen, ist eine Probe nötig.

Probe: Erweiterte Probe (*Arkane Kunde*). Die Schwierigkeit und die nötigen Fortschrittpunkte sind dieselben wie bei der Konstruktion des Golems. Eine einzelne Probe dauert üblicherweise drei Stunden, kann bei besonders einfachen oder komplexen Golems jedoch nach oben oder unten abweichen (nach Spielleiterentscheid).

Verheerend: Etwas geht fürchterlich schief. Der Golembauer verliert nicht nur jeglichen Fortschritt, sondern er selbst kann auch nie wieder einen Versuch der Unterweisung bei diesem konkreten Roh-Golem vornehmen.

Misslungen: Der Golembauer verliert 1 angesammelten Fortschrittpunkt.

Knapp misslungen: Das war haarscharf. Der Golem ist noch funktionsfähig, aber es hätte daneben gehen können. Der Golembauer kann sich entscheiden, doch noch 1 Fortschrittpunkt anzusammeln, wenn er seinem Golem einen zusätzlichen *Schwachpunkt* verleiht.

Gelungen: Der Golembauer erhält 1 Fortschrittpunkt +1 pro Erfolgsgrad, die er zu seinen bereits angesammelten Punkten addieren kann.

Herausragend: Die Probe gelingt zusätzlich in der Hälfte der Zeit.

Ausrüstung und Umstände

Zusätzliche Aufzeichnungen (leicht positiv), Ressource Mentor (leicht bis stark positiv), Golem selbst konstruiert (leicht positiv)

Die während der Unterweisung festgelegten *Instruktionen*, sowie Randbedingungen von *Applikationen* und *Schwachpunkten*, können nachträglich nicht mehr ohne Weiteres geändert werden, hierzu sind spezielle Kenntnisse (wie etwa die Meisterschaft *Restaurierung*, siehe S. 204) nötig.

Instruktionen

Während der Unterweisung kann standardmäßig genau eine *Instruktion* (neben den stets vorhandenen Instruktionen *Folge* und *Warte*) im Golem implementiert werden. Weitere Instruktionen können in diesem Schritt nur implementiert werden, wenn die Applikation *Zusätzliche Instruktion* bei der Konstruktion ausgewählt wurde. Die einzelnen Instruktionen sind:

Behüte: Das Konstrukt beschützt den Besitzer, einen Ort oder ein anderes Wesen. Wann auch immer ein Wesen die beschützte Person angreift, den Ort betritt oder einen bewachten Durchgang durchschreiten möchte, greift das Konstrukt den Angreifer so lange an, bis er kampfunfähig ist oder sich auf mindestens 20 m vom beschützten Ort oder Wesen entfernt und die Kampfhandlungen eingestellt hat.

Folge: Das Konstrukt folgt dem Besitzer in einem von diesem festgelegten Abstand von maximal 10 m bzw. kommt auf direktem Weg in seine Nähe.

Hilf: Das Konstrukt führt Dienste für den Besitzer aus. Hierzu können etwa alltägliche Tätigkeiten wie Putzen, Dinge anreichen oder ähnliches gehören, aber auch der hilfreiche Einsatz von allgemeinen Fertigkeiten fällt unter diese Instruktion.

Kämpfe: Das Konstrukt kämpft in einem Kampf bis zur Beendigung desselben oder bis es alle Lebenspunkte verloren hat. Es greift dabei den nächsten offensichtlichen Gegner an, sofern es vom Besitzer keine anderslautenden Befehle erhält.

Spähe: Das Konstrukt späht einen Bereich aus oder verfolgt eine Person und erstattet anschließend Bericht. Dafür verlässt es sich auf seine *Heimlichkeit*. Sollte es entdeckt oder angegriffen werden, zieht es sich sofort zum Zauberer zurück.

Überbringe: Das Konstrukt transportiert den Besitzer oder eine andere Person und/oder Gegenstände über Land hin zu einem bestimmten Ort. Konstrukte mit einem Wert in *Schwimmen* können

auch über oder durch Wasser transportieren. Zur Berechnung der Traglast müssen die *Größenklassen* von Personen und die *Last* von Gegenständen addiert werden. Das Konstrukt kann so viel tragen, wie seiner doppelten *Stärke* entspricht. Ein Konstrukt mit der Applikation *Sprachausgabe* kann auch Botschaften überbringen.

Warte: Das Konstrukt wartet an einem vom Zauberer festgelegten Ort. Dieser muss sich bei Vergabe des Auftrags in Sichtweite befinden.

Die Animierung

In der Animierung erhält der Golem den eigentlichen „Funken des Lebens“ – er wird von einem Zauber oder einem Ritual erweckt. Künftig führt er alle Befehle seines Erweckers/Besitzers aus, sofern die dafür nötigen Instruktionen implementiert und aktiviert sind. Von allen implementierten Instruktionen (neben den immer verfügbaren und aktiven Instruktionen *Folge* und *Warte*) kann stets nur eine gleichzeitig *aktiv* sein.

Der Kleine Ritus

Im *Kleinen Ritus* wird ein Golem temporär mittels eines Zaubers animiert. Bei der Animierung kann der Zauberer wie oben beschrieben eine der implementierten Instruktionen des Golems *aktivieren*. Weiterhin sind die Instruktionen *Folge* und *Warte* aktiv. Mit der verstärkten Option des Zaubers kann er zusätzlich eine *Verfügung* aktivieren.

Will er *Instruktion* oder *Verfügung* ändern, muss er im Normalfall den Zauber erneut wirken. Die Beschreibung der Zauber finden Sie auf S. 117. Hat der Zauberer den Golem selbst *konstruiert* und/oder *unterwiesen*, erhält er auf die Zauberprobe jeweils einen *leicht positiven Umstand*.

Jeder Animierungs-Zauber kann von jedem Zauberer nur einmalig gleichzeitig gesprochen werden (es ist also beispielsweise nicht möglich, den Zauber gleichzeitig auf sich selbst zu kanalisieren und mittels der Meisterschaft *Hand des Zauberers* außerdem auf eine andere Person).

Der Große Ritus

Der *Große Ritus* erweckt einen Golem dauerhaft zum Leben. Hierfür ist kein einfacher Zauber ausreichend – stattdessen muss ein *Ritus* durchgeführt werden und der zukünftige Besitzer muss Erfahrungspunkte für die Ressource *Golem* ausgeben. Falls gewünscht, können Sie sich bei der Ausgestaltung des Rituals an den Angaben auf S. 158 orientieren. Der zukünftige Besitzer des Golems muss das Ritual nicht selbst durchführen, sehr wohl aber bei der Durchführung anwesend sein.

Verfügungen

Normalerweise kann durch die Verstärkungsoption eines Animierungszaubers genau eine *Verfügung* freigeschaltet werden, durch die Meisterschaft *Komplexe Golembefehle* lässt sich dies jedoch erweitern. Die möglichen Verfügungen sind:

Bedingung: Die Ausführung einer Instruktion wird an eine Bedingung geknüpft. Auf diese Art können mehrere aktive Instruktionen miteinander verknüpft werden. Diese Verfügung kann mehrfach gewählt werden, jedes Mal gilt sie für eine weitere Bedingung. *Beispiel (zwei Bedingungen):* „**Warte** hier, bis jemand

Neue optionale Ressource: Golem

Golems sind selten, finden sich aber dennoch im Besitz so manches Lorakiers. Ein mit dem *Großen Ritus* erweckter und somit über die Ressource *Golem* erworbeiner Golem ist dauerhaft animiert. Nach Ausgabe der Erfahrungspunkte kann der Besitzer (neben den Instruktionen *Folge* und *Warte*) eine *Instruktion* aktivieren sowie so viele *Verfügungen* aktivieren, wie die Stufe des Merkmals *Golem* beträgt (mind. 1).

Die aktiven Instruktionen und Verfügungen kann der Besitzer nur nachträglich wechseln, sofern er die Meisterschaft *Spontane Unterweisung* besitzt (oder jemand anderen aufsucht, der diese Meisterschaft besitzt). Der Golem kann eine *Applikation* pro Stufe des Merkmals *Golem* wählen (und darüber beispielsweise auch weitere Instruktionen implementieren). Auch *Schwachstellen* können gewählt werden (mit allen zugehörigen Auswirkungen), was jedoch die Zustimmung des Spielleiters voraussetzt.

Ein Punkt in der Ressource *Golem* entspricht einer Stufe im Merkmal *Golem*.



den Raum betritt, dann **kämpfe**. Anschließend **komm** zu mir.“ Auch Applikationen können mittels einer solchen Bedingung mit aktiven Instruktionen verknüpft werden.

Diene [Name]: Der Golem lässt sich nicht nur von seinem Erwecker bzw. Besitzer befehligen, sondern auch von genau einer anderen, konkret benannten Person. Diese Verfügung ist beliebig oft wählbar, jedes Mal für eine neue Person.

Komplexe Bedingung: Eine aktive Instruktion wird mit einer komplexen Bedingung verknüpft. Hierdurch ist der Golem in der Lage, Differenzierungen zu treffen, solange die Bedingung offensichtlich und leicht erkennbar ist und keine größeren kognitiven Leistungen erfordert. *Beispiele:* „Greife jeden Alben an“; „Bewache das Studierzimmer“

Befehle

Der Golem befolgt sämtliche Befehle seines Erweckers/Besitzers, die seine aktiven Instruktionen und Verfügungen zulassen. Ist im Rahmen einer aktiven Instruktion ein Befehl erteilt, handelt er selbstständig im Rahmen dieser Instruktion. Ein Golem erhält also daher auch einen eigenen Marker auf der Tickleiste und muss nicht permanent kommandiert werden, sondern verhält sich ohne

Anweisungen gemäß seiner bestehenden Befehle. Zwischen den Instruktionen *Folge*, *Warte* sowie der dritten aktiven Instruktion zu wechseln, benötigt einen *einfachen Befehl*. Eine mit Verfügungen versehene Instruktion zu aktivieren benötigt hingegen einen *komplexen Befehl* (siehe S. 180).

Einen Golem kaufen

Es ist problemlos möglich, einen fertig konstruierten Golem käuflich zu erwerben, um ihn anschließend mittels selbst erlernter Zauber zu animieren. Die Kosten hierfür richten sich nach der genauen Ausgestaltung des Golems (und werden selbstverständlich addiert):

- ⌚ pro Stufe des Merkmals Golem: 50 L
- ⌚ pro zusätzlicher Applikation nach der ersten: 10 L
- ⌚ pro Sonderausstattung (siehe S. 207): 5 L für je zwei Stufen des Merkmals *Golem*

Ein mittels der Ressource *Golem* erworbener Golem muss nicht käuflich erworben werden, hier reicht die Investition der nötigen Erfahrungspunkte. Dafür hat dieser auch stets nur die an entsprechender Stelle genannte Ausstattung.

Neue Meisterschaften für Golembauer und -nutzer

Arkane Kunde

Schwelle 1

Arkane Überladung: Der Zauberer kann einen durch ihn selbst animierten Golem mit zusätzlicher Magie stärken. Dazu muss er 3V1 Fokus und eine *kontinuierliche Aktion* von 10 Ticks Dauer aufwenden. Dafür erhält der Golem für die nächsten 120 Ticks die folgenden Modifikationen: VTD +2, KW +2, GW +2, Angriff +2.

Komplexe Golembefehle: Der Zauberer ist in der Lage, bei seinen Golems mehrere *Verfügungen* zu aktivieren. Wenn er einen Golem mittels eines Zaubers animiert, kann er die Verstärkungsoption beliebig oft wählen (und muss dafür jedes Mal die nötigen EG aufwenden und die Fokuskosten zahlen). Bei an ihn mittels der Ressource *Golem* gebundenen Golems erhalten diese zwei zusätzliche aktive *Verfügungen*.

Persönliche Synchronisierung: Der Abenteurer hat ein intensiveres magisches Band zu einem an sich gebundenen Golem als üblich. Er weiß bei einem mit der Ressource *Golem* erworbenen Golem immer, ob und wie stark dieser beschädigt ist, egal wie weit er von ihm entfernt ist. Darüber hinaus verfügt ein entsprechender Golem über folgende Modifikationen: Lebenspunkte +1, Angriff +2, zwei beliebige bereits beherrschte Fertigkeiten +2, eine zusätzliche Meisterschaft [Schwelle gemäß der Regeln auf S. 207]. Der Abenteurer kann diese Synchronisierung im Rahmen einer *Verschnaufpause* auf einen anderen an sich gebundenen Golem umlegen.

Spontane Unterweisung: Der Zauberkundige ist in der Lage, mittels einer *kontinuierlichen Aktion* von 10 Ticks Dauer bei einem Golem, den er selbst animiert hat oder der an ihn gemäß der Ressource *Golem* gebunden ist, die aktive *Instruktion* sowie die aktiven *Verfügungen* zu ändern, während der Golem animiert ist. Dies erfordert eine Probe auf *Arkane Kunde* oder auf die zur *Animierung* verwendete Magieschule gegen 20 + Stufe des Merk-

mals *Golem* und 3V1 Punkte Fokus. Für weitere 1V1 Fokus kann er zudem eine zusätzliche Verfügung aktivieren (auch mehrfach). Diese Meisterschaft ist auch für fremde Golems, die mittels der Ressource *Golem* erworben wurden, nutzbar, sofern der Besitzer anwesend ist und zustimmt.

Edelhandwerk und Handwerk

Alle hier genannten Meisterschaften können sowohl in *Edelhandwerk* als auch in *Handwerk* erlernt werden.

Schwelle 1

Konstrukteur: Der Handwerker ist in der Lage, Konstrukte aus jeglichem Material (Stein/Lehm, Holz, Knochen, Metall) zu konstruieren. Bei entsprechenden Proben kann er beliebig viele Erfolgsgrade ansammeln. Mittels dieser Meisterschaft können maximal Golems bis zur Stufe 6 des entsprechenden Merkmals konstruiert werden. Sollte der Handwerker außerdem die Meisterschaft *Materialmeister* in derselben Fertigkeit besitzen, in der er auch diese Meisterschaft gelernt hat, kann er die maximale Stufe des Merkmals um die halbe Materialqualität eines bei der Konstruktion vorrangig verwendeten Materials erhöhen. Diese Erhöhung hat anders als üblich keinen Einfluss auf die Schwierigkeit der Herstellungsprobe.

Schwelle 2

Adaptiver Konstrukteur: Der Abenteurer hat gelernt, an bestehenden Golems tiefergehende Veränderungen vorzunehmen. Er kann nachträglich einem Golem Module des Baukasten-Schritts *Zusätzliche Fähigkeiten* oder *Rolle* hinzufügen (siehe S. 206), falls der Golem noch nicht die durch sein Material erlaubte Höchststufe erreicht hat. Dies erfordert jeweils eine *erweiterte* Probe auf *Edelhandwerk* oder *Handwerk* gegen 25 + angestrebte doppelte

Stufe des Merkmals *Golem*. Insgesamt müssen Fortschrittpunkte in Höhe der doppelten angestrebten Stufe des Merkmals angesammelt werden. Jede Teilprobe der erweiterten Probe dauert 3 Tage. Außerdem erfordert dies Material im Wert der anderthalbfachen Kosten einer normalen Stufe des Merkmals *Golem* (75 Lunare). Er kann dies auch bei mit der Ressource *Golem* erworbenen Wesen tun, falls der Eigentümer bereit ist, die Erfahrungspunkte für die zusätzlichen Stufen des Merkmals *Golem* zu bezahlen und der Spielleiter zustimmt. **Voraussetzung:** Meisterschaft Konstrukteur in derselben Fertigkeit

Bindende Animierung: Der Zauberkundige kann die Animierung so präzise vornehmen, dass die Magie auch ohne direkte Verbindung zwischen ihnen in den Golem gebunden wird. Er kann die Wirkungsdauer *kanalisiert* sämtlicher Zauber zur Animierung von Golems in die Wirkungsdauer 8 Stunden ändern. Dies muss

beim Zaubervorgang geschehen und erfordert 3V3 Punkte zusätzlichen Fokus. **Voraussetzung:** Meisterschaft Konstrukteur in derselben Fertigkeit

Restaurierung: Der Golembauer ist in der Lage, Applikationen eines Golems nachträglich auszutauschen. Dies erfordert eine erweiterte Probe auf *Edelhandwerk* oder *Handwerk* gegen 20 + Anzahl der existierenden Applikationen. Insgesamt müssen Fortschrittpunkte in Höhe der doppelten vorhandenen Applikationen angesammelt werden (mindestens 1 FP). Jede Teilprobe der erweiterten Probe dauert einen halben Tag. Außerdem erfordert dies Material im Wert von 15 Lunaren. Alternativ kann der Golembauer mit obigen Regeln einen neuen Schwachpunkt zum Golem hinzufügen und im selben Zuge ebenfalls eine zusätzliche Applikation hinzufügen. **Voraussetzung:** Meisterschaft Konstrukteur in derselben Fertigkeit

Baukasten zur Golemerschaffung

Mittels des hier vorgestellten Baukastens ist es Ihnen möglich, einen eigenen Golem zu erschaffen – gleich, ob er dazu dient, die Informationen für einen herzustellenden Golem zu erlangen oder um einen entsprechenden Golem käuflich zu erwerben. Der Baukasten ist dabei in mehrere Schritte eingeteilt:

- 5 Zunächst wählen Sie einen *Korpus* (siehe unten), der die Größe des Golems bestimmt und einige Grundwerte verleiht.
- 5 Anschließend wird das *Material* festgelegt (siehe S. 206), das neben einigen Modifikationen vor allem eine Schwachstelle verleiht.
- 5 Weiterhin können Sie verschiedene *Zusätzliche Fähigkeiten* (siehe S. 206) erwerben, die gegebenenfalls die Stufe des Merkmals *Golem* erhöhen.
- 5 Zu guter Letzt wird ein weiterer Teil der Fähigkeiten des Golems über seine *Rolle* (siehe S. 207) bestimmt. Zur Wahl stehen dabei *Kämpfer* und *Helper*. *Rollen* sind mehrfach wählbar und auch untereinander kombinierbar.

schaffung besitzt (jedoch auch in Kampffertigkeiten, nicht nur in allgemeinen Fertigkeiten). Bei manchen Meisterschaften hängt die mögliche Schwelle von der letztendlichen Stufe des Merkmals *Golem* ab (siehe auch S. 207).

Mit diesem Baukasten erschaffene Golems erhalten keine freien Meisterschaften oder Zauber, wenn sie bestimmte Schwellenwerte in Fertigkeiten erreichen. Sie erhalten lediglich die direkt in Modulen vergebenen Meisterschaften und Zauber.

Schritt 1: Der Korpus

In diesem Schritt legen Sie die Größe des Golems fest, wählen eines der unten angegebenen Module und notieren die entsprechend dort angegebenen Grundwerte.

Klein

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	2	1	2	0	2	1	1
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
2	4	5	0	16	1	18	15
Waffen	Wert	Schaden	WGS		INI	Merkmale	
Körper	4	1W10	8		9-1W6	-	

Typus: Konstrukt

Fertigkeiten: Akrobatik 4, Athletik 12, Entschlossenheit 4, Heimlichkeit 7, Wahrnehmung 4, Zähigkeit 11

Merkmale: Betäubungssimmunität, Erschöpfungsresistenz 1, Furchtimmunität, Golem 1, Konstrukt, Pazifist, Schmerzresistenz, Zerbreichlich

Die Erschaffung

Um einen Golem mittels dieses Baukastens zu erschaffen, müssen Sie sowohl einen *Korpus* (Schritt 1) als auch ein *Material* (Schritt 2) wählen. Alle weiteren Schritte sind optional. Bei jeder Option ist angegeben, wie stark das Merkmal *Golem* durch die Wahl desselben erhöht wird. Am Ende der Erschaffung müssen alle diese Angaben zusammengezählt werden, um die letztendliche Stufe des Merkmals zu bestimmen.

Immer wenn ein Golem im Rahmen dieses Baukastens *freie Fertigkeitspunkte* oder *Meisterschaften* erhält, können diese bis zu Schritt 5 (Feinschliff) aufgespart werden. Freie Fertigkeitspunkte können außerdem nur in *allgemeinen Fertigkeiten* verteilt werden, die der Golem (etwa durch seinen *Korpus* oder weitere Module) am Ende der Erschaffung besitzt. Sie können nicht genutzt werden, um weitere Fertigkeiten „freizuschalten“ oder um Kampffertigkeiten zu erhöhen. Auch freie Meisterschaften und Zauber können nur in Fertigkeiten gewählt werden, die der Golem am Ende der Er-

Mittel

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	2	2	2	0	3	1	1
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
4	6	7	0	17	1	19	15
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Körper	6	1W10+1	8	8-1W6	Durchdringung 1		

Typus: Konstrukt

Fertigkeiten: Akrobistik 6, Athletik 13, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 6, Wahrnehmung 7, Zähigkeit 12

Merkmale: Betäubungssimmunität, Erschöpfungsresistenz 1, Furchtimmunität, Golem 2, Konstrukt, Pazifist, Schmerzresistenz, Schwächlich

Groß

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	2	2	4	0	4	1	1
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
6	8	11	0	17	1	20	16
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Körper	8	2W6+3	10	8-1W6	Durchdringung 1		

Typus: Konstrukt

Fertigkeiten: Akrobistik 7, Athletik 17, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 5, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 13

Merkmale: Betäubungssimmunität, Erschöpfungsresistenz 1, Furchtimmunität, Golem 3, Konstrukt, Pazifist, Schmerzresistenz,

Schritt 2: Das Material

Jeder Golem besteht aus einem bestimmten Material, das seine Werte modifiziert und ihm automatisch einen Schwachpunkt verleiht. Es muss in diesem Schritt ein Material gewählt werden. Dieses erhöht die Stufe des Merkmals *Golem* nicht.

Material	Modifikationen	Schwachpunkt
Holz	BEW +1, GSW +2, VTD +1, GW +1	Empfindlich
Metall	STÄ +1, VTD +1, SR +1, Zähigkeit +2	Langsam
Stein/Lehm	KON +1, LP +1, KW +1, Athletik +3	Langsam
Knochen	INT +1, KW +1, Angriff +1, INI -1	Anfällig
Fleisch	AUS -1, KON +1, WIL +1, LP +1, Angriff +1, Entschlossenheit +2	Fokusfresser

Schritt 3: Zusätzliche Fähigkeiten

In diesem Schritt wählen Sie Module aus, die sowohl das Merkmal *Golem* jeweils um eine Stufe erhöhen, als auch ihm zusätzliche Fähigkeiten verleihen. Jedes dieser Module kann, sofern nicht anders angegeben, nur einmal gewählt werden. Es ist nicht nötig, zusätzliche Fähigkeiten zu wählen.

Beachten Sie, dass Sie im nächsten Schritt noch eine oder mehrere *Rollen* für Ihren Golem wählen können. Sie sollten daher möglicherweise einige der Ihnen für Ihr Wesen zur Verfügung stehenden Punkte im Merkmal *Golem* noch zurück behalten.

Q **Aggressiv (Merkmal Golem +1):** Der Golem ist aggressiver als üblich. *Modifikationen:* Angriff +2, Merkmal Pazifist entfällt

Q **Beobachter (+1):** Der Golem ist ein besonders guter Beobachter (dieses Modul kann bis zu zweimal gewählt werden). *Modifikationen:* INT +1; VTD +2, KW +1, GW +1; Angriff +1, INI -1; GSW +2; Entschlossenheit +1, Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +4; *zusätzliches Merkmal:* Dämmersicht; *zusätzliche Meisterschaften:* eine freie Meisterschaft [Schwelle siehe Schritt 5]

Q **Einschüchternd (+1):** Der Golem ist in der Lage, anderen Wesen Furcht einzuflößen. *Modifikationen:* AUS +1, VTD +1, KW +1, GW +1; Angriff +1; Entschlossenheit +2, Wahrnehmung +2, Zähigkeit +2; Angriffe erhalten Waffenmerkmal Kritisch 1; *zusätzliches Merkmal:* Furchterregend (6 + doppelte finale Stufe des Merkmals Golem); *zusätzliche Meisterschaft:* eine freie Meisterschaft [Schwelle 1]

Q **Fliegend (+1):** Der Golem kann fliegen. *Modifikationen:* GSW (fliegend) +4, VTD -1, KW -1, GW -1; Angriff -2; *zusätzliches Merkmal:* Fliegend

Q **Gerüstet (+1):** Der Golem ist besonders hart gepanzert (dieses Modul kann bis zu zweimal gewählt werden). *Modifikationen:* KON +1, STÄ +1; LP +1, VTD +2, SR +2, KW +1, GW +1; Athletik +2, Entschlossenheit +2, Zähigkeit +2

Q **Hände (+1):** Der Golem besitzt Extremitäten, mit denen er Sachen greifen und manipulieren kann. Außerdem besitzt er folgende Modifikationen: VER +1; VTD +1, KW +1, GW +2; Angriff +1; Entschlossenheit +3, Fingerfertigkeit +10, Heimlichkeit +2, Wahrnehmung +3

Q **Körperlos (+1):** Der Golem besitzt keinen festen Körper. *Modifikationen:* WIL +1; SR +1, KW +2, GW +1; Heimlichkeit +2, Wahrnehmung +2, Zähigkeit +1; *zusätzliches Merkmal:* Körperlos

Q **Resilient (+1):** Der Golem ist wenig anfällig gegen bestimmte Einschränkungen (dieses Modul kann bis zu zweimal gewählt werden). *Modifikationen:* VTD +1, SR +1, KW +2, GW +1; Angriff +1; *zwei zusätzliche Merkmale aus der folgenden Aufzählung:* Erschöpfungsresistenz 2, Hitzeresistenz 3, Kälteresistenz 3, Resistenz gegen [Schadensart] 3, Schmerzresistenz

Q **Schnell (+1):** Der Golem ist besonders schnell. *Modifikationen:* BEW +1, INT +1; GSW +3, VTD +1, KW +1, GW +1; Angriff +1, INI -2; Heimlichkeit +2, Jagdkunst +10, Wahrnehmung +3; *zusätzliche Meisterschaft:* eine freie Meisterschaft [Schwelle siehe Schritt 5]

Q **Stattlich (+1):** Der Golem ist besonders groß. *Modifikationen:* AUS +1; GK +1, GSW +1, LP +1, VTD +1, KW +1, GW +2; Angriff +1; Entschlossenheit +3, Wahrnehmung +2, Zähigkeit +2; etwaiges Merkmal Zerbrennlich wird zu Schwächlich oder etwaiges Merkmal Schwächlich entfällt

Q **Widerstandsfähig (+1):** Der Golem ist besonders widerstandsfähig. *Modifikationen:* KON +1; LP +1, VTD +1, SR +1, KW +1, GW +1; Angriff +1; Akrobistik +1, Athletik +2, Entschlossenheit +1, Zähigkeit +2; etwaiges Merkmal Zerbrennlich wird zu Schwächlich oder etwaiges Merkmal Schwächlich entfällt

Schritt 4: Rolle

In diesem finalen Schritt wählen Sie optional die *Rolle* aus, die der Golem überwiegend erfüllen soll. Ein *Helper* steht dem Zauberer vor allem mit Fertigkeitseinsatz und ähnlichem zur Seite, während ein *Kämpfer* in erster Linie in bewaffneten Konflikten hilfreich ist. Es ist nicht nötig, eine Rolle zu wählen. Rollen können mehrfach gewählt werden, um mächtigere Golems zu erschaffen. Hierfür können Sie Rollen beliebig oft wählen und auch die beiden Rollen miteinander kombinieren.

Ⓐ **Helper (+1):** ein beliebiges Attribut +1; GSW +1, VTD +1, KW +1, GW +1; Angriff +1; eine noch nicht freigeschaltete Fertigkeit auf 6 oder eine bestehende +3; 8 freie Fertigkeitspunkte für andere Fertigkeiten (max. +2 pro Fertigkeit); *zusätzliche Meisterschaften:* eine freie Meisterschaft [Schwelle 1], eine freie Meisterschaft [Schwelle siehe Schritt 5]

Ⓑ **Kämpfer (+1):** Voraussetzung: Zusätzliche Fähigkeit Aggressiv; BEW oder INT oder KON oder STÄ +1; VTD +1, KW +1, GW +1; Angriff +2, Schaden +1; Akrobatik +2, Entschlossenheit +2, Zähigkeit +1; *zusätzliche Meisterschaft:* eine freie Meisterschaft [Schwelle siehe Schritt 5]

Schritt 5: Feinschliff

In diesem Schritt wird der Golem finalisiert, wofür Sie noch einige letzte Handgriffe vornehmen müssen:

Freie Punkte und Meisterschaften

Verteilen bzw. wählen Sie alle etwaigen freien Fertigkeitspunkte und Meisterschaften, die Sie aus entsprechenden Modulen für Ihren Golem erhalten haben. Fertigkeitspunkte können nur in allgemeinen Fertigkeiten eingesetzt werden, die das Wesen durch eines der Module explizit besitzt; es können keine neuen Fertigkeiten „freigeschaltet“ werden. Meisterschaften können in beliebigen durch Module freigeschalteten Fertigkeiten gewählt werden. Beachten Sie weiterhin:

Ⓐ Freie Fertigkeitspunkte können nur auf allgemeine Fertigkeiten gelegt werden, nicht auf Kampffertigkeiten. Beachten Sie dabei die Maximalwerte, die gegebenenfalls bei den Modulen genannt wurden.

Ⓑ Bei der Entscheidung für Meisterschaften sollten Sie sich an den besten Fertigkeiten des Golems orientieren. Die letzte Entscheidung darüber, ob eine bestimmte Meisterschaft gewählt werden kann, hat immer der Spielleiter.

Ⓒ Für alle Meisterschaften, bei denen für die Schwelle/den Grad auf diesen Schritt verwiesen wurde, gilt, dass die maximal wählbare Schwelle von der letztendlichen Stufe des Merkmals *Golem* abhängt:

Stufe	Schwelle
1-4	1
5-7	2
8	3
9	4

Merkmale

Ⓐ Sollte ein Golem mehrfach das Merkmal *Dämmersicht* erhalten, wird dieses durch *Dunkelsicht* ersetzt.

Ⓑ Sollte ein Golem mehrfach das Merkmal *Schmerzresistenz* erhalten, wird dieses durch *Schmerzimmunität* ersetzt.

Ⓐ Sollte ein Golem mehrfach ein in mehreren Stufen vorliegendes Merkmal erhalten, addieren sich die Stufen auf (aus zweimal *Erschöpfungsresistenz 1* wird also *Erschöpfungsresistenz 2*).

Ⓑ Andere doppelte Merkmale entfallen ersatzlos.

Ⓑ Sollte der Golem bei einem Modul die Wahl gehabt haben, das Merkmal *Zerbrechlich* durch das Merkmal *Schwächlich* zu ersetzen oder das Merkmal *Schwächlich* entfallen zu lassen, obwohl kein Merkmal *Zerbrechlich* oder *Schwächlich* (mehr) vorlag, erhöhen sich die *Lebenspunkte* des Golems für jedes Mal, dass dies der Fall war, um 1.

Ⓑ Sollte der Golem das Merkmal *Fliegend* besitzen, kann die normale (*Land-*)*Geschwindigkeit* um bis zu 3 Punkte gesenkt werden, um die *fliegende Geschwindigkeit* um dieselbe Punktzahl zu erhöhen.

Sonderausstattung

Die Fähigkeiten eines Golems werden oft durch das grundlegende Material bestimmt und beeinflusst. Doch unter den verschiedensten Konstrukteuren heißt es, dass es eine besondere Verbindung zwischen dem Golem und seinen Werkstoffen gibt und daher nicht nur das grobe Ganze, sondern auch die Details an die Kreattion angepasst werden sollten.

Die immer komplexer und aufwändiger werdende Konstruktion eines Golems erlaubt es dem Erbauer, seine Schöpfung auch in kleineren Bereichen zu verändern und zu konfigurieren. Oft wird dies beispielsweise durch besonders geschmeidige Verbindungen aus Edelmetall, durch Gelenke aus seltenen Tuchen, verzierende Elemente aus Edelsteinen und -hölzern oder gar flüssige Einschlüsse im Kern eines Golems erreicht.

Dabei gilt regeltechnisch: Jeder Golem erhält für jeweils zwei Stufen im Merkmal *Golem* eine der folgenden Wirkungen. Jede dieser Wirkungen kann dabei bis zu zweimal gewählt werden, wobei aber nicht dieselbe Auswahl zweimal getroffen werden darf (es kann also beispielsweise zuerst die SR um 2 Punkte erhöht werden, sowie danach die Applikation Gefügig zweimal gewählt werden; es kann aber nicht die SR zweimal um 2 Punkte erhöht werden).

Dabei ist es Ihnen überlassen, ob diese Wirkungen durch die Implementierung bestimmter Materialien erreicht wurden, oder ob dies auf anderem Wege geschieht. Die beispielhaft angegebenen Materialien sind jene, die am häufigsten verwendet werden, um die jeweilige Wirkung zu erzielen, auch wenn dies regelwidrig nicht notwendig ist und es gar meisterhafte Konstrukte gibt, die nur aus einem einzelnen Werkstoff hergestellt wurden.

Wirkung	Beispielhaftes Material
SR +2 oder Applikation Gefügig (x2)	Edelmetall
zwei bereits besessene Fertigkeiten +2 oder Applikation Optimierte Konstruktion (x2)	Edelsteine
GSW +2 oder Applikation Zusätzliche Instruktion (x2)	Edelholz
GW +2 oder Applikation Speicher, Applikation Sprachausgabe	Glas
KW +2 oder Applikation Authentifizierung, Applikation Kennwort	Leder
VTD +2 oder Applikation Fokusaffin (x2)	Stoff
Angriff +2 oder Applikation Werkzeug (x2)	Tierische Materialien

Neue magische Kreaturen

In diesem Kapitel finden Sie spieltechnische Werte für neue magische Kreaturen: insbesondere Feenwesen, aber auch einige Geister, Untote und Konstrukte. Diese Wesen sind vor allem als Ergänzung der in diesem Band vorgestellten Regeln zu verstehen, etwa um von Nekromanten erhoben oder von Beschwörern beschworen zu werden – sie können aber natürlich auch wie alle übrigen Wesen in *Splittermond* genutzt werden, um sie in Abenteuern auftauchen zu lassen oder gar ganze Plotideen um sie herum zu spinnen.

Alle in diesem Kapitel vorgestellten Wesen sind mit eigenem Werkkasten angegeben, in denen alle für die Kreatur relevanten Werte aufgelistet sind. Dabei gelten alle Angaben aus *Splittermond: Die Regeln* S. 263. Einige der in diesem Band aufgeführten Wesen besitzen in ihren Kampfwerten Waffenmerkmale, die nicht bereits in *Splittermond: Die Regeln* S. 186 beschrieben sind, sondern erst mit dem Ausrüstungsband *Mondstahlklingen* eingeführt wurden. Diese finden Sie im Rahmen dieser Einleitung noch einmal beschrieben. Darüber hinaus besitzen die hier vorgestellten Wesen (sowie der Baukasten zum Bau eigener Wesen ab S. 193 in diesem Band) einige zusätzliche Monstermerkmale, die nicht in *Splittermond: Die Regeln* (S. 264) enthalten sind, sondern erst mit *Bestien & Ungeheuer* eingeführt wurden – diese werden an dieser Stelle (ebenso wie die neuen Merkmale *Beschwörbares Wesen*, Golem, Konstrukt, Pazifist und *Verhüllt* aus diesem Band) erneut aufgeführt.

Neue Monstermerkmale

Amphibisch: Das Wesen kann sowohl über als auch unter Wasser ohne Einschränkungen existieren und atmen. Sofern eine zweite Geschwindigkeit angegeben ist, gilt diese für die Schwimmgeschwindigkeit. Das Wesen erhält keinerlei Abzüge für Handlungen, die unter Wasser ausgeführt werden.

Beschwörbares Wesen: Das Wesen kann von Zaubern, die Wesen mit passendem *Typus* und mit der entsprechenden Stufe des Merkmals beschwören, beschworen werden. Das Wesen kann in beschworenen Zustand seine Zauber nicht einsetzen und es kann nur seinen *Basisdienst* sowie die Dienste *Folge* und *Warte* ausführen. Für die Nutzung der entsprechenden Dienste gelten die ab S. 188 aufgeführten Regeln.

Blutrausch (Stufe / Auslöser): Das Wesen kann in einen Berserkerrausch geraten. Sobald der in Klammern genannte Auslöser eintritt, erhält das Wesen einen Bonus auf seine *Angriffe* und seinen *Schaden* in Höhe der Stufe und einen Abzug auf seine *Verteidigung* in Höhe der doppelten Stufe. Wesen mit dem Merkmal *Taktiker* erhalten außerdem den Zustand *Rasend*.

Furchtimmunität: Das Wesen ist immun gegen die Zustände *Angsterfüllt* und *Panisch*.

Golem: Das Wesen ist ein Golem. Es folgt den Befehlen dessjenigen, der ihn mittels eines zur Stufe des Merkmals passen-

den Zaubers animiert hat (oder der im Rahmen eines Rituals zu seinem Herrn bestimmt wurde, und führt dabei die Instruktionen *Folge* und *Warte* sowie eine weitere Instruktion aus, die im Golem grundsätzlich implementiert ist. Für die Nutzung der Instruktionen und weitere Parameter gelten die ab S. 200 aufgeführten Regeln.

Konstrukt: Ein Konstrukt gilt es als magisches Objekt, nicht als Wesen, verfügt aber dennoch über Lebenspunkte und Schadensreduktion (auch im nicht-animierte Zustand). Es besitzt keine *Einstellung* und kann nicht durch die Regeln des *sozialen Konflikts* beeinflusst werden. Ein Konstrukt ist immun gegen *Betäubungsschaden*, Bewusstlosigkeit, Ersticken, Krankheiten, Schlaf, Vergiften und Verhungern. Zauber des Typus *Kontrolle*, *Objekt* und *Leben* wirken auf es nicht, außer diese nehmen explizit auf Konstrukte Bezug. Es ist nicht durch übliche Heil- oder Reparaturzauber heilbar, ebenso besitzt es keine natürliche Regeneration von Lebenspunkten.

Pazifist: Das Wesen greift niemanden an und wehrt sich nicht, selbst wenn es angegriffen wird. Es führt auch keine entsprechenden Befehle, sei es per *Dienst*, *Instruktion* oder ähnlichem, aus.

Unbeherrschbar: Es ist außerordentlich schwierig, das Wesen unter Kontrolle zu zwingen. Der *Geistige Widerstand* des Wesens gegen Zauber des Typus *Kontrolle* ist um den fünffachen (Einzel-) *Monstergrad* erhöht (+30 bei Monstergrad 4+).

Verhüllt: Das Wesen kann einen Punkt Fokus erschöpfen (*sofortige Reaktion* von 3 Ticks), um schwer sichtbar zu werden. Das Wesen erhält einen Bonus auf seine *Heimlichkeit* in Höhe von 5 Punkten. Dieser Wert erhöht sich außerdem um den höchsten der folgenden Werte: Stufe des Merkmals *Beschwörbares Wesen*; doppelte Stufe des Merkmals *Kreatur*; dreifacher *Monstergrad* als Einzelwesen. Das Wesen kann, während es verhüllt ist, nur Bewegungshandlungen nutzen. Außerdem kann die Nutzung dieses Merkmals wie eine *kontinuierliche Handlung* abgebrochen werden.

Neue Waffenmerkmale

Ablenkend [Stufe]: Die Grundschwierigkeit einer *Aktiven Abwehr* gegen diese Waffe oder diesen Angriff erhöht sich um 5 pro Stufe des Merkmals.

Exakt [Stufe]: Bei einem Schadenswurf mit dieser Waffe werden so viele Würfel zusätzlich geworfen, wie die Stufe des Merkmals beträgt. Die zusätzlichen Würfel sind die gleiche Würfelart (W6 oder W10), die beim Schadenswurf der Waffe verwendet werden. Die höchsten Ergebnisse zählen für den Schadenswurf, wobei nur so viele Würfel gewertet werden, wie beim Schaden der Waffe angegeben sind.

Kritisch [Stufe]: Der Schaden eines Angriffs mit diesem Merkmal erhöht sich für jeden Schadenswürfel, der die maximale Augenzahl würfelt, um die Stufe des Merkmals.

Frühlingskind

Einem Frühlingskind begegnet man meist, wie der Name schon andeutet, im Frühling, auf windigen Wiesen und Feldern, in Gärten und lichten Wäldern. Es besteht aus wirbelnden Winden, in denen bunte Blütenblätter umhertanzen, und erinnert in seiner äußereren Gestalt grob an einen jungen Humanoiden. Frühlingskinder sind freundliche, neugierige Wesen, die stets bereit sind, zu helfen und zu heilen. Sie genießen Aufmerksamkeit und spielen gerne Spiele, bei denen man herumtoben kann. Freiwillig kämpfen Frühlingskinder nie, sondern warten verschreckt in einiger Entfernung, um sich nach dem Kampf um alle Verletzten zu kümmern. Sollte ein Frühlingskind angegriffen werden, wird es erst versuchen zu fliehen, bevor es sich wehrt. Nur wenn es eingesperrt wird oder eine lange Zeit am selben Ort verbringen muss, verliert ein Frühlingskind seine freundliche, quirlige Art und wird melancholisch; dann verlieren sogar die bunten Blütenblätter, die in seinem Körper umhertanzen, ihre Farbe.



AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
5	4	3	1	4	1	2	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
4	8 / 12	5	17	19	0	17	20

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	8	1W6+1	7	7-1W6	Stumpf

Typus: Feenwesen, Naturwesen, Windwesen

Monstergrad: 1 / 0

Fertigkeiten: Akrobatik 11, Athletik 7, Entschlossenheit 11, Heilkunde 14, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 5, Heilungsmagie 15, Windmagie 12

Zauber: Wind 0: Sanfter Fall; I: Geruch, Leichtigkeit; II: Wolkenpfad; Heilung 0: Erfrischung; I: Wachstum; II: Leichte Heilung

Meisterschaften: Heilkunde (I: Lebensretter; II: Heilung fördern), Heilungsmagie (I: Heilungseffizienz), Windmagie (I: Hand des Zauberers)

Merkmale: Beschwörbares Wesen 8, Feenblut, Feigling, Fliegend, Resistenz gegen Elektrizitäts- und Windschaden 4, Schwächlich, Verwundbarkeit gegen Felsschaden

Besonderheiten: Nahkampfangriffe von Frühlingskindern richten Windschaden an.

Dienste: Nutze Heilkunde; Diene, Heile Gift, Zauberei

Gleißender Krieger

Ein Gleißender Krieger ist ein Wesen aus purem, goldenem Licht, dessen einziger Daseinszweck im Kampf gegen die Finsternis besteht. Das Feenwesen von grob humanoider Form ist schwer gerüstet und stets zum Kampf bereit. Seine leuchtenden Schwingen sehen beeindruckend aus, tragen ihn aber nur langsam durch die Lüfte. Sein Schwert scheint aus purem Sonnenlicht zu bestehen, seine Stimme ist tief und trägt mühelos über den Lärm eines Kampfplatzes. Wenn ein Gleißender Krieger einen Kampf beginnt, wird er ihn nicht beenden, ehe der Gegner besiegt oder er selbst vernichtet ist. Er ist ein Bollwerk des Lichts und ein furchtbarer Gegner für jeden Untoten und jede Kreatur der Finsternis. Seine direkte Kampfweise lässt allerdings wenig Spielraum für Überraschungen oder taktische Finesse – etwas, in dem die hinterhältigen Diener der Finsternis sehr bewandert sind.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	4	3	4	2	4	2	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	6/9	9	14	22	1	19	20
Waffen	Wert	Schaden	WGS		INI	Merkmale	
Sonnen-schwert	14	1W6+4	8		7-1W6	Durchdringung 1, Scharf 2	

Typus: Feenwesen, Lichtwesen

Monstergrad: 2 / 1

Fertigkeiten: Akrobatik 10, Anführen 12, Athletik 13, Entschlossenheit 12, Heimlichkeit 7, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 12, Lichtmagie 11

Zauber: Licht I: Blendern, Gleißen-de Barriere, Untote schwächen; II: Gleißender Schild

Meisterschaften: Klingenschläge (I: Abdrägen, Verteidiger; II: Gezielte Treffer), Akrobatik (I: Stehaufmännchen), Anführen (I: Sammeln)

Merkmale: Beschwörbares Wesen 9, Feenblut, Fliegend, Resistenz gegen Lichtschaden 8, Schmerzresistenz, Taktiker, Verwundbarkeit gegen Schattenschaden

Besonderheiten: Nahkampfangriffe eines Gleißenden Kriegers richten Lichtschaden an. In einem Umkreis von 5 Metern um den Gleißenden Krieger gelten die Lichtverhältnisse als um zwei Stufen verbessert.

Dienste: Beschütze; Kämpfe, Unterdrücke Zustand, Wache



Glutrauch

Ein Glutrauch verbindet die Elemente Feuer und Wind auf eine gefährliche Art und Weise: Er kann im Diesseits entstehen, wenn ein sehr starker Wind auf ein sehr heißes Feuer trifft, und er betrachtet es als seine Aufgabe, ein Feuer so lange wie möglich am Brennen zu halten. Gerade in stürmischen Regionen sind die Wesen gefürchtet, da sie bei einem Feuerausbruch jeglichen Löschversuch aktiv behindern. Sie treten meist in Form einer dunklen Aschewolke auf, in der vereinzelt heißglühende Funken tanzen, und ihre Stimme klingt wie das Knistern hunderter Tannennadeln im Feuer. Ein Glutrauch liebt es, ein Feuer anzufachen, bis es nicht mehr heißer werden kann. Gerüchten zufolge haben sich einige Meisterschmiede diese Eigenschaft zu Nutze gemacht und ein solches Exemplar an ihre Esse binden können. Es gibt jedoch weitaus mehr Geschichten von niedergebrannten Werkstätten als von einer erfolgreichen Partnerschaft zwischen Schmied und Glutrauch.



AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	4	3	4	2	4	2	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
4	12	8	14	21	3	24	19
Waffen		Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale	
Körper		14	1W6+2	7	6-1W6	-	

Typus: Feenwesen, Feuerwesen, Windwesen

Monstergrad: 2 / 1

Fertigkeiten: Akrobatik 15, Athletik 12, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 5, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 10, Feuermagie 11, Windmagie 7

Zauber: Feuer 0: Flamme; II: Flammenherrschaft; Wind 0: Stoß; I: Scharfer Wind

Meisterschaften: Feuermagie (I: Hitzeaura)

Merkmale: Beschwörbares Wesen 5, Betäubungssimmunität, Feenblut, Fliegend, Hitzeresistenz 3, Resistenz gegen Feuer- und Windschaden 8, Schmerzresistenz, Verwundbarkeit gegen Wasserschaden

Besonderheiten: Nahkampfangriffe eines Glutrauchs richten *Feuerschaden* an. Im Umkreis von 3 Metern um den Glutrauch herum ist die *Hitzestufe* stets um 1 Stufe erhöht bzw. die *Kältestufe* um 1 Stufe gesenkt.

Dienste: *Schutz vor Element*; Neutralisiere Gegenelement, Stelle Essenz bereit

Golems

Golems sind magisch belebte künstliche Wesen, die mittels Zauberrei kurzzeitig oder dauerhaft zum Leben erweckt werden können. Sie können dabei gänzlich unterschiedliche Formen annehmen – passend zu den vielen verschiedenen Rollen, die sie auszufüllen in der Lage sind. Vom einfachen Arbeiter über die laufende Truhe bis hin zur pferdelosen Kutsche ist praktisch alles denkbar! Für mehr zu Golems konsultieren Sie das entsprechende Kapitel ab S. 197.

Steingolem

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	2	2	5	0	6	2	1
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
6	5	11	0	19	1	22	17
Waffen		Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale	
Körper		11	2W6+3	10	8-1W6	Durchdringung 1	

Typus: Konstrukt

Fertigkeiten: Akrobatik 6, Athletik 22, Entschlossenheit 11, Heimlichkeit 6, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 13

Meisterschaften: –

Zauber: –

Merkmale: Betäubungssimmunität, Erschöpfungsresistenz 1, Furchtimmunität, Golem 5, Konstrukt, Schmerzresistenz

Instruktionen: Folge, Warte; Behüte, Hilf, Überbringe

Applikationen: Sicherheitssystem, Zusätzliche Instruktion (x2)

Schwachstellen: Fehlfunktion, Langsam

Preis: 260 L

Hölzerne laufende Truhe

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	3	2	2	0	3	1	1
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
3	7	6	0	18	1	22	19
Waffen		Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale	
Körper		6	1W6+2	7	8-1W6	Kritisch 1	

Typus: Konstrukt

Fertigkeiten: Akrobatik 4, Athletik 12, Entschlossenheit 9, Heimlichkeit 10, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 11

Meisterschaften: Heimlichkeit (I: Leisetreter)

Zauber: –

Merkmale: Betäubungssimmunität, Erschöpfungsresistenz 1, Furchterregend 10, Furchtimmunität, Golem 3, Konstrukt, Pazi-fist, Schmerzresistenz, Schwächlich

Instruktionen: Folge, Warte; Transportiere

Applikationen: Geheimfach, Kennwort, Authentifizierung, Sprachausgabe

Schwachstellen: Fragil

Preis: 210 L

Metallene Kutsche

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	3	2	4	0	6	1	1
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
6	9	11	0	19	2	21	17
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI		Merkmale	
Körper	9	2W6+3	10	8-1W6		Durchdringung 1	

Typus: Konstrukt

Fertigkeiten: Akrobatik 7, Athletik 17, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 7, Jagdkunst 10, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 15

Meisterschaften: –

Zauber: –

Merkmale: Betäubungssimmunität, Erschöpfungsresistenz 1, Furchtimmunität, Golem 4, Pazifist, Schmerzresistenz

Instruktionen: Folge, Warte; Transportiere

Applikationen: Gefügig, Geheimfach, Kennwort, Optimierte Konstruktion (x2)

Schwachstellen: –

Preis: 290 L

Gruftkatze

Als Gruftkatzen bezeichnen lorakische Nekromanten allerlei Arten von zum Unleben erhobenen mittelgroßen Tieren. Diese sind nur von geringer Macht und gehören dennoch zu häufig erschaffenen Wesen, taugen sie doch hervorragend als Wachbestien oder zur Unterstützung größerer Untoter. Da sie alleine jedoch keine große Gefahr für irgendwen darstellen, verwundert es kaum, dass diese Wesen oft in größeren Gruppen erschaffen werden.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	3	3	1	0	1	0	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
2	7	3	4	18	0	15	14
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI		Merkmale	
Körper	7	1W6	6 Ticks	7-1W6		–	

Typus: Untoter

Monstergrad: 0 / 0-

Fertigkeiten: Akrobatik 8, Athletik 10, Entschlossenheit 5, Heimlichkeit 12, Wahrnehmung 7, Zähigkeit 4

Meisterschaften: Heimlichkeit (I: Leisetreter)

Merkmale: Dunkelsicht, Erschöpfungsresistenz 2, Furchterregend (10), Schwächlich, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden

Beute: keine



Steingolem



Metallene Kutsche



Hölzerne laufende Truhe

Knochenschänder

Knochenschänder sind grauenhafte Wesen, die durch mächtige Todesmagie erweckt wurden. Sie bestehen häufig aus der Leiche einer mächtigen Kreatur, beispielsweise eines Wyvern oder niederen Drachen, manchmal aber auch aus grotesk miteinander verschmolzenen Leichenteilen schwächerer Wesen. Ein Knochenschänder ist ein schrecklicher Gegner, und wer dem Anblick, dem Gestank und den widerlichen Geräuschen standhält, muss sich mit einem brutalen Wesen in einem Kampf auf Leben und Tod messen. Nur sehr mächtige Nekromanten sind in der Lage, einen Knochenschänder überhaupt zu erheben und zu kontrollieren. Dabei werden diese häufig als Wächter der größten Geheimnisse und Schätze eingesetzt. Ob einfache Wertgegenstände den Kampf mit solch einem Wesen wert sind, darf allerdings bezweifelt werden.

Hüter

Manchmal entstehen in Lorakis Orte, an denen ein einzelnes Element derart mächtig ist, dass es seine eigenen Elementarwesen gefährdet: Ein Sturm der stark genug ist, einen Windling zu zersetzen, oder ein Feuer, das selbst einen Flammling verbrennen könnte. In solchen Konstellationen bildet sich aus dem Element manchmal ein Hüter heraus, dessen einzige Aufgabe es ist, die minderen Elementare vor den zu starken Auswirkungen ihres eigenen Elements zu schützen. Diese Hüter treten als schwebende, kugelförmige Wesen auf und folgen ihrem Schutzbefohlenen in kurzem Abstand überall hin. Sie verstehen nicht viel mehr als den Drang, ihren Schützling vor jeder Widrigkeit zu bewahren – wobei sie bei dieser Aufgabe mitunter sehr kreativ werden können.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
4	3	3	1	3	1	2	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
2	10	3	17	17	4	14	16
Waffen		Wert	Schaden	WGS		INI	Merkmale
Körper		6	1W6-1	6		4-1W6	Stumpf

Typus: Feenwesen, [Element]wesen

Monstergrad: 0 / 0 –

Fertigkeiten: Akrobistik 6, Athletik 4, Entschlossenheit 11, Heimlichkeit 7, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 6, [Element]magie 8

Zauber: ein beliebiger Grad 0-Zauber des Elements

Meisterschaften: –

Merkmale: Beschwörbares Wesen 1, Feenblut, Fliegend, Körperlos, Schmerzresistenz, Schwächlich

Dienste: Schutz vor Element; Neutralisiere Gegenelement

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
0	3	3	7	0	8	0	5
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
6	6	12	10	25	5	25	23
Waffen		Wert	Schaden	WGS		INI	Merkmale
Körper		17	2W6+6	11		7-1W6	Kritisch 2

Typus: Untoter

Monstergrad: 3 / 2

Fertigkeiten: Akrobistik 10, Athletik 15, Entschlossenheit 12, Heimlichkeit 5, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 15

Meisterschaften: Handgemenge (I: Abdrängen, Verteidiger; II: Rundumschlag)

Merkmale: Dämmersicht, Erschöpfungsresistenz 4, Furchterregend (25), Gifftimmunität, Schmerzimmunität, Untot, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden

Beute: keine





Magmaläufer

Die Begegnung mit einem Magmaläufer ist ein wahrhaft beindruckendes Ereignis, erscheinen diese Wesen im Diesseits doch gewöhnlich nur an Orten, an denen reine Formen der Elemente Feuer und Fels aufeinandertreffen. Meist nehmen diese Wesen die Gestalt imposanter Kreaturen an, wie Berglöwen, große Wölfe oder Riesensalamander. Dabei ähneln sie diesen nur entfernt, und ihre elementare Natur ist deutlich zu erkennen. Ein Magmaläufer bleibt häufig im Umkreis des Ortes, an dem er entstanden ist, wandert dabei jedoch ohne erkennbares Muster durch sein Revier. Sein Wesen ist majestätisch, aber sprunghaft. Begegnet man ihm mit Ehrfurcht und Respekt, kann man sich meist noch zurückziehen, bevor er zum Angriff ansetzt. An vulkanisch sehr aktiven Orten können sich auch kleinere Gruppen von Magmaläufern zusammenfinden, die dann einem Rudel ähnlich agieren und ihr Revier erbittert verteidigen. Entfernt sich ein Magmaläufer länger als einen Tag von einer feurigen Hitzequelle, verwandelt er sich langsam in eine Steinstatue, wobei dieser Prozess bei ausreichender Hitze auch wieder rückgängig gemacht werden kann.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	4	2	5	2	3	2	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
4	13	8	15	22	3	24	20
Waffen		Wert	Schaden	WGS		INI	Merkmale
Körper		15	1W6+3	8		8-1W6	Wuchtig

Typus: Feenwesen, Felswesen, Feuerwesen

Monstergrad: 2 / 1

Fertigkeiten: Akrobatik 7, Athletik 15, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 6, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 13, Felsmagie 13, Feuermagie 11

Zauber: Fels I: Standfest; II: Erschütterungssinn, Steinwand; Feuer I: Brandbeschleuniger; II: Flammenherrschaft

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 21]; II: Rundumschlag), Feuermagie (I: Hitzeaura)

Merkmale: Beschwörbares Wesen 8, Feenblut, Hitzeresistenz 4, Resistenz gegen Feuer- und Felsschaden 5, Verwundbarkeit gegen Säure- und Wasserschaden

Besonderheiten: Nahkampfangriffe von Magmaläufern richten je zur Hälfte *Feuer-* oder *Felsschaden* an.

Dienste: Wache; Kämpfe, Neutralisiere Gegenelement, Schutz vor Element



Kristallwandler

Ein Kristallwandler ist ein im Diesseits wahrhaft seltener Anblick. Es ist ein schüchternes, vierbeiniges Wesen aus Kristall und Licht, welches aktiv dunkle Orte aufsucht, um sie zu erleuchten. So kann man Kristallwandler tief in Höhlen und Minen dabei beobachten, wie sie einen leuchtenden Kristall aus ihrem Körper herausbrechen, um ihn regelrecht in die Wände und Decken einzupflanzen. Diese leuchtenden Kristalle wiederum wachsen über Jahre tief in den Fels, weshalb sie bei einigen Zwergenvölkern berüchtigt dafür sind, die strukturelle Integrität einer Mine zu gefährden. Stirbt ein Kristallwandler, bleibt ein schwach leuchtender Kristall zurück. Treibt man diesen tief in reinen Fels, wächst innerhalb eines Monats ein neuer Kristallwandler heran.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
4	3	2	4	2	4	2	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
3	6	8	15	19	3	22	17
Waffen		Wert	Schaden	WGS		INI	Merkmale
Körper		11	2W6+1	11		8-1W6	Wuchtig

Typus: Feenwesen, Felswesen, Lichtwesen

Monstergrad: 1 / 0

Fertigkeiten: Akrobatik 7, Athletik 12, Entschlossenheit 9, Heimlichkeit 5, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 13, Felsmagie 9, Lichtmagie 9

Zauber: Fels I: Gehärtete Haut, Standfest; Licht 0: Licht; I: Gleißende Barriere

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 21])

Merkmale: Beschwörbares Wesen 6, Feenblut, Resistenz gegen Fels- und Lichtschaden 8, Schwächlich, Verwundbarkeit gegen Schattenschaden

Besonderheiten: Nahkampfangriffe von Kristallwandlern richten je zur Hälfte *Fels-* und *Lichtschaden* an. Im Umkreis von 5 Metern um einen Kristallwandler sind die *Lichtverhältnisse* um 2 Stufen verbessert.

Dienste: Spähe; Beschütze, Transportiere durch Fels

Naturgeister

So vielfältig Naturgeister auch sein können, kann man sie doch grob in drei Kategorien einteilen: *Pflanzengeister* nehmen die Form einer Pflanze an; ihr Interesse gilt den Pflanzen ihres Lebensraumes und sie stören sich an allem, was diese gefährdet, wie etwa Holzfäller, Köhler oder auch Orks. *Tiergeister* nehmen eine Gestalt an, die Ähnlichkeit zu einem Tier hat, und kümmern sich vor allem um die tierischen Bewohner ihres Lebensraumes. Sie stören sich an denjenigen, die ohne Hunger töten, die nur zum Spaß jagen und die mehr nehmen, als sie brauchen. *Geister des Landes* schließlich verkörpern die manifestierte Urgewalt der Natur. Sie treten meist an Orten ins Diesseits, an denen die Natur besonders ungestört oder rein ist, etwa an glasklaren Bergseen und in einem undurchdringlichen Urwald. Sie gehen gegen alles vor, was die Unberührtheit ihrer erwählten Heimat stört.

Schwacher Naturgeister

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	2	3	2	2	2	2	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
3	8	5	13	18	3	14	18
Waffen		Wert	Schaden	WGS		INI	Merkmale
Körper		8	1W6	6		7–1W6	Stumpf

Typus: Geisterwesen, Naturwesen

Monstergrad: 0 / 0 –

Fertigkeiten: Akrobatik 6, Athletik 8, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 9, Überleben 11, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 6, Naturmagie 8

Zauber: Natur I: Rindenhaut, Wachstum

Meisterschaften: Überleben (I: Geländekunde [nach Wahl])

Merkmale: Beschwörbares Wesen 2, Betäubungimmunität, Dämmersicht, Geist, Schwächlich

Dienste: Assistiere bei Überleben; Nutze Überleben

Mittlerer Naturgeist

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
5	3	3	3	3	2	2	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	9	8	17	24	3	23	22
Waffen		Wert	Schaden	WGS		INI	Merkmale
Körper		16	1W6+2	8		7–1W6	Scharf 2

Typus: Geisterwesen, Naturwesen

Monstergrad: 3 / 1

Fertigkeiten: Akrobatik 13, Athletik 13, Entschlossenheit 14, Heimlichkeit 10, Jagdkunst 11, Überleben 15, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 10, Naturmagie 14

Zauber: Natur I: Rindenhaut, Wachstum; II: Ranken, Tiere beherrschen

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 21]), Überleben (I: Geländekunde [nach Wahl]; II: Vorausschauender Führer), Naturmagie (I: Lied der Natur)

Merkmale: Beschwörbares Wesen 5, Betäubungimmunität, Dunkelsicht, Geist, Schmerzresistenz, Unbeherrschbar

Dienste: Nutze Überleben; Assistiere bei Jagdkunst und Überleben, Wache





Rankenbold

Die gänzlich aus Ranken, Blüten und Dornen bestehenden Rankenbolde treten häufig an Orten auf, die eine Nähe zur Feenwelt aufweisen und gleichzeitig möglichst unberührte Natur darstellen. Sie sind vorsichtige und doch sehr neugierige Wesen, und sobald sie eine Situation als ungefährlich eingestuft haben, können sie mitunter sehr forsch werden. Vor allem interessieren sie Lebewesen und Pflanzen, denen sie noch nie begegnet sind, und so sieht man sie häufig von Baum zu Baum und Tier zu Tier wuseln, bis sie alles über diese erfahren haben. Rankenbolde können nicht sprechen, sondern drücken ihren Gemütszustand über die Färbung ihrer Blütenblätter aus. Bei vielen im Einklang mit der Natur lebenden Völkern gilt es als gutes Omen, einem Rankenbold zu begegnen, und als unheilvoll, ihn zu verärgern – selbst dann, wenn dieser in seiner Neugier das ganze Dorf durchstöbert.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	2	2	1	1	0	1	1
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
3	6	4	9	18	2	17	19
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI		Merkmale	
Körper	7	1W6	6	8-1W6		Stumpf	

Typus: Feenwesen, Naturwesen

Monstergrad: 0 / 0–

Fertigkeiten: Akrobatik 3, Athletik 6, Entschlossenheit 7, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 6, Zähigkeit 3, Naturmagie 10

Zauber: Natur I: Wachstum

Meisterschaften: –

Merkmale: Beschwörbares Wesen 1, Feenblut, Feigling, Kreatur 2, Verwundbarkeit gegen Feuer- und Kälteschaden, Zerbrechlich

Dienste: Assistiere bei Naturkunde/Überleben

Schattenschwinge

Eine Schattenschwinge kann an Orten ins Diesseits treten, an denen Schatten über einen längeren Zeitraum immer wieder auf magische Weise verändert oder erschaffen werden. Die künstlichen magischen Schatten werden von einer feiischen Präsenz erfüllt und fühlen eine gewisse Loyalität zu demjenigen, der die Schatten geformt hat. Zum Leidwesen der entsprechenden Magier drücken sie ihre Zuneigung auch durch Streiche und Beleidigungen aus, die zwar nie wirklich gefährlich werden, den Alltag jedoch durchaus anstrengend machen können. Ihre Hände sind jedoch recht geschickt, daher machen einige Zauberkundige aus der Not eine Tugend und nutzen eine Schattenschwinge als Helfer oder Assistent, manche freunden sich sogar mit ihnen an. Schattenschwingen sind lichtscheu und bevorzugen düstere Orte. Wenn sie zu lange allein gelassen werden, beginnen sie häufig lautstarke Selbstgespräche zu führen, die manches Mal sogar in einem handfesten Streit mit sich selber enden.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	3	4	1	2	1	3	1
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
2	4 / 10	3	11	20	1	16	18
Waffen	Wert	Schaden	WGS		INI	Merkmale	
Körper	4	1W6	7		6-1W6	Stumpf	

Typus: Feenwesen, Schattenwesen

Monstergrad: 0 / 0–

Fertigkeiten: Akrobatik 9, Athletik 6, Entschlossenheit 4, Fingerfertigkeit 10, Heimlichkeit 12, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 5, Schattenmagie 12

Zauber: Schatten 0:

Schattenschleier; I: Dunkelheit, Objektverhüllung, Zähe Schatten

Meisterschaften:

Schattenmagie (I: Blick in die Dunkelheit)

Merkmale: Beschwörbares Wesen 5, Dämmersicht, Feenblut, Fliegend, Kreatur 6, Resistenz gegen Schattenschaden 4, Schwächlich, Taktiker, Verwundbarkeit gegen Feuer- und Lichtschaden

Dienste: Zaubere; Neutralisiere Gegenelement, Überbringe Sprachnachricht





Sonnenvogel

Der Sonnenvogel ist eine vogelartige Gestalt aus reinem Licht. Seine Federn schimmern golden, doch sobald er eine verliert, nimmt sie einen reinweißen Farbton an. Das Erscheinen eines Lichtvogels im Diesseits ist häufig ein Zeichen dafür, dass die Kräfte des Lichts an einem Ort gefährdet sind: ein ungeweihtes Grab in der Wildnis, bei dem die Gefahr besteht, dass der Begrabene sich als Untoter erhebt, oder eine düstere Höhle, in der sich unnatürliche Schatten sammeln – solche Orte ziehen einen Sonnenvogel magisch an und er beginnt, über sie zu wachen. Er wird jedes Schattenwesen und jeden Untoten direkt und ohne Umschweife mit voller Kraft attackieren. Wer ihm hilft, einen solchen Ort zu reinigen, den wird der Sonnenvogel hingegen einige Tage aus Dankbarkeit beschützen, bis er irgendwann in einem gleißenden Licht verschwindet.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
4	3	2	2	2	2	2	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
3	2 / 15	5	15	20	1	18	18
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI		Merkmale	
Körper	11	1W6+2	7	5-1W6		Ablenkend 1, Durchdringung 1	

Typus: Feenwesen, Lichtwesen

Monstergrad: 2 / 1

Fertigkeiten: Akrobatik 11, Athletik 8, Entschlossenheit 13, Heimlichkeit 5, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 9, Lichtmagie 12

Zauber: Licht 0: Licht; I: Blenden, Gleißende Barriere, Schutz vor Untoten; II: Untote bannen

Meisterschaften: Handgemenge (I: Vorstürmen), Lichtmagie (I: Leuchtkraft)

Merkmale: Beschwörbares Wesen 7, Dämmersicht, Feenblut, Fliegend, Resistenz gegen Lichtschaden 8, Schmerzresistenz, Verwundbarkeit gegen Schattenschaden

Beute: reinweiße Federn (3 L; Jagdkunst gg. 20)

Dienste: Wache; Beschütze, Kämpfe (nur gegen Wesen der Typen Schattenwesen, Untoter und Wesen der Finsternis), Schutz vor Element, Stelle Essenz bereit

Spukschatten

Ein Spukschatten entsteht, wenn ein Lebewesen im Moment seines Todes größte Verzweiflung oder unbändigen Zorn spürt. Die Emotion manifestiert sich als durchscheinender Schatten des Verstorbenen und sucht den Ort des Todes heim oder verfolgt diejenigen, denen die Verzweiflung oder der Zorn galt. Dies können die Mörder sein, aber auch Familienangehörige oder andere wichtige Personen im Leben des Verstorbenen.

Dabei kennt das Wesen keine andere Emotion als die, aus der es geboren wurde. Nur schemenhaft erinnert es sich an das Leben des Verstorbenen, was den Zorn oder die Verzweiflung meistens bloß steigert. Es ist allerdings auch schon vorgekommen, dass die Hinterbliebenen sich liebevoll um einen Spukschatten gekümmert haben, wodurch sich dieser in einen regulären, aber friedfertigen Spuk (siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 280) wandelte, der sich fortan dem Schutz der Hinterbliebenen verschrieb.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	1	2	1	2	1	1	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
3	2 / 8	4	15	16	4	13	16
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI		Merkmale	
Körper	4	1W6	9	8-1W6		Stumpf	

Typus: Geisterwesen

Monstergrad: 0– / 0–

Fertigkeiten: Akrobatik 2, Athletik 2, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 4, Bewegungsmagie 8, Illusionsmagie 10

Zauber: Bewegung 0: Stoß;

I: Gegenstand

bewegen; Illusion 0:

Geräuschhexerei,
Lichtertanz

Meisterschaften: –

Merkmale:

Beschwörbares Wesen

4, Betäubungssimmunität,

Dämmersicht, Feigling,

Giftimmunität, Geist,

Hitzeresistenz 2,

Kälteresistenz 2, Körperlos,

Lichtempfindlich 1,

Schmerzresistenz,

Schwächlich, Verhüllt

Dienste: Überbringe

Nachricht; Spähe





Sturmtänzer

Wo immer die reinen Elemente Wasser und Wind mit Wucht aufeinandertreffen, können Sturmtänzer ins Diesseits treten, wo sie die grobe Gestalt eines dort lebenden Wesens annehmen. Auf einem vom Sturm gepeitschten Meer kann ihre Form an einen Delphin oder Rochen erinnern, in einem tosenden Gewittersturm mag man die Form eines Falken oder Adlers erkennen. Sie tobten und wüten gegen alles, was sich ihnen in den Weg stellt, und doch spiegeln sie dabei nur das Chaos der Natur wieder. Sie handeln nicht mit böser Absicht, sondern verleihen vielmehr dem Zorn der Elemente eine Form. Sturmtänzer wirken aus der Ferne elegant, beinahe tänzerisch in ihren Elementen. Kommt es jedoch zum Kampf, greifen sie wahllos und planlos an, immer ganz im Moment gefangen und jeder Laune folgend. Nur selten gelingt es, einen Sturmtänzer vom Kampf abzubringen – und dann auch nur, wenn man ihm ein besseres Ziel für seine Wut bieten kann als einen selbst. Außerhalb von starken Stürmen verlieren Sturmtänzer immer mehr an Substanz, weswegen nur an wirklich sturmgeplagten Orten auch ältere, eventuell weisere Sturmtänzer existieren.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	6	4	2	2	2	2	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
4	2 / 12 / 12	6	15	19	1	21	16
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI		Merkmale	
Körper	12	1W6+2	7	6-1W6		Ablenkend 1	

Typus: Feenwesen, Wasserwesen, Windwesen

Monstergrad: 2 / 1

Fertigkeiten: Akrobatik 13, Athletik 10, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 12, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 10, Wassermagie 14, Windmagie 12

Zauber: Wasser 0: Wasser reinigen; I: Einfrieren; Wind 0: Stoß; I: Nebel auflösen

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 21])

Merkmale: Amphibisch, Beschwörbares Wesen 6, Feenblut, Fliegend, Resistenz gegen Elektrizitäts- und Windschaden 4, Verwundbarkeit gegen Fels- und Feuerschaden

Besonderheiten: Nahkampfangriffe von Sturmtänzern richten je zur Hälfte Wasser- und Elektrizitätsschaden an.

Dienste: Schutz vor Element; Kämpfe, Lenke ab, Neutralisiere Gegenelement

Wimmelnder Schrecken

Ein Wimmelnder Schrecken ist eine Ansammlung von Leichenteilen sowie Kleintierleichen, die mit Todesmagie erhoben wurden, um sie auf einen Gegner zu hetzen. Je größer die Ansammlung ist, desto gefährlicher ist auch der Wimmelnde Schrecken. Für viele Nekromanten ist das Erheben eines Wimmelnden Schreckens die erste erfolgreiche Untotenerhebung ihres Lebens. Häufig wird ein Wimmelnder Schrecken aber auch von erfahreneren Nekromanten eingesetzt, um etwaige Verfolger aufzuhalten oder den stärkeren Untoten eine bessere Kampfsituation zu verschaffen. Da es nicht viel braucht, um ihn zu erheben, gibt es einige der Todesmagie verbundene Orte, an denen ein Wimmelnder Schrecken auch von sich aus entstehen kann. Diese wilden Schwärme liegen meist still, bis sich ein unbedachtes Lebewesen nähert, nur um es dann mit aller Kraft anzufallen.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
0	2	1	1	0	1	0	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
3	5	4	4	16	0	13	18
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI		Merkmale	
Körper	5	1W6	6 Ticks	61W6		-	

Typus: Untoter

Monstergrad: 0 / 0-

Fertigkeiten: Akrobatik 5, Athletik 6, Entschlossenheit 2, Heimlichkeit 8, Wahrnehmung 3, Zähigkeit 3

Meisterschaften: keine

Merkmale: Betäubungssimmunität, Dunkelsicht, Erschöpfungsresistenz 2, Furchterregend (10), Giftimmunität, Schwächlich, Schwarm (3 / 5), Schwarmpräsenz (2 / Schaden +2), Untot, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden

Beute: keine

Besonderheit: Ein wimmelnder Schrecken besteht zwar aus zahlreichen Einzelwesen, regeltechnisch gilt er aber als ein einzelner Untoter.



Windling

Windlinge erscheinen im Diesseits meist an Orten, die von starken Winden beeinflusst werden und eine Nähe zur magischen Domäne aufweisen. Aufgrund ihrer neugierigen Natur und ihres unsteten Wesens kann man einige Windlinge allerdings auch weit abseits solcher Orte finden.

Windlinge beherrschen keine Sprache, sind aber in der Lage, ihre Gefühlslage durch verschiedene Pfeif- und Rauschgeräusche auszudrücken, was sie auch gerne tun. Sie sind zudem neugierige Wesen, deren Aufmerksamkeitsspanne sehr begrenzt ist. So kann es passieren, dass sie jemanden zuerst interessiert umschwirren, nur um ein paar Sekunden später von einer scheinbaren Nichtigkeit abgelenkt zu werden. Die Persönlichkeiten von Windlingen sind vielfältig, doch meist schon leicht an ihrem Erscheinungsbild zu erkennen. Von sanften Varianten, die als warme Brise ihre Beobachter umspielen, bis zu kleinen Gewitterwolken, die beständig jemanden suchen, den sie mit kleinen Elektroschocks stören können, kann man allem begegnen. Allerdings handelt kein Windling dabei je wirklich böswillig, meist sind sie einfach neugierig auf die Reaktionen ihrer Umgebung.



AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	5	2	1	1	0	1	1
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
3	2 / 12	4	9	17	0	15	18
Waffen		Wert	Schaden	WGS	INI		Merkmale
Körper		7	1W6	6	8-1W6		Stumpf

Typus: Feenwesen, Windwesen

Monstergrad: 0- / 0-

Fertigkeiten: Akrobistik 10, Athletik 5, Entschlossenheit 5, Heimlichkeit 11, Wahrnehmung 6, Zähigkeit 2, Windmagie 6

Zauber: Wind 0: Stoß; I: Leichtigkeit

Meisterschaften: –

Merkmale: Beschwörbares Wesen 1, Feenblut, Feigling, Fliegend, Kreatur 3, Resistenz gegen Elektrizitäts- und Windschaden 4, Verwundbarkeit gegen Felsschaden, Zerbrechlich

Besonderheiten: Nahkampfangriffe von Windlingen richten Elektrizitätsschaden an.

Dienste: Spähe

Wogling

Woglinge trifft man meist nur in und an Gewässern, die eine Nähe zur Feenwelt aufweisen. Sie können nicht sprechen und nur geübte Zuhörer vermögen den verschiedenen Gluckerlauten zu entnehmen, wie es um den Gefühlszustand des Woglins gerade bestellt ist. Sie interessieren sich kaum für etwas, das

weiter als ein paar Meter von ihrem Heimatgewässer entfernt ist; diese verteidigen sie allerdings häufig vehement vor jeder Art der Verunreinigung. Woglinge, die in den Buchten und Fjorden der Meere leben, sind meist aufbrausender und unsteter als ihre binnengärtnerischen Artgenossen. Allen Arten ist jedoch gemein, dass sie so gut wie nie alleine auftreten, sondern stets in kleinen Gruppen mit drei oder mehr Mitgliedern. Lebewesen, die in ihrem Heimatgewässer natürlicherweise vorkommen, begegnen Woglinge liebenvoll und beschützend. Mehr als einmal mussten Fischer schon tapfere Kämpfer bitten, die Woglinge zu vertreiben, damit sie ihrer Arbeit nachgehen konnten.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	3	4	1	1	2	2	1
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
3	2 / 12	4	9	17	0	16	0
Waffen		Wert	Schaden	WGS	INI		Merkmale
Körper		4	1W6	6	6-1W6		Stumpf

Typus: Feenwesen, Wasserwesen

Monstergrad: 0- / 0-

Fertigkeiten: Akrobistik 7, Athletik 4, Entschlossenheit 5, Heimlichkeit 12, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 2, Wassermagie 8

Zauber: Wasser 0: Glitschig;

I: Säurefraß

Meisterschaften: –

Merkmale: Amphibisch, Beschwörbares Wesen 1, Feenblut, Feigling, Kreatur 2, Resistenz gegen Säure- und Wasserschaden 4, Verwundbarkeit gegen Feuerschaden, Zerbrechlich

Besonderheiten: Nahkampfangriffe von Woglingen richten Wasserschaden an.

Dienste: Schutz vor Element



Name:			
Objekt:			
Reicht <input type="checkbox"/>	Eingeschüttamt <input type="checkbox"/>	Entzaubert <input type="checkbox"/>	Angeschlagen / Demoliert <input type="checkbox"/> / <input checked="" type="checkbox"/>

Zusätzliche Profane Q:

Artefaktneutralität gesamt:

Notizen:

Notizen

Name:			
Objekt:			
Datum:	<input type="checkbox"/> Finanzamt	<input type="checkbox"/> Polizeibehörde	<input type="checkbox"/> Antragsteller / Dernachkons.

1

15

Erreichbarkeit <input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein	Zusätzliche profane Q: <input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein
Notizen: <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	

Zusätzliche profane Q:

Artefaktqualität gesamt:

Name:

Object

Relikt

[] [] [] [] [] []

卷之三

Zusätzliche Profane Q:

Arbeitsmaterialität gesamt:

Notizen:

Name:			
Objekt:	<input type="checkbox"/> Politik	<input type="checkbox"/> Finanzsektor	<input type="checkbox"/> Exportorientiert
	<input type="checkbox"/> Dezentralisation / Demokratie	<input type="checkbox"/> /	

Artefaktqualität gesamt:	Zusätzliche profane Q:
Notizen:	

Zusätzliche profane Q:

Arbeitsqualität

Notizer

Notizen:

Index

A

Abnormität	183f.
Absolute Aufmerksamkeit (Meisterschaft)	101
Absolute Stille (Zauber)	117
Adaptiver Konstrukteur (Meisterschaft)	204f.
Affinität (Magisches Feld)	155
Ahnenrat (Zauber)	117
Akumakuu	16f.
Allerweltsgesicht (Zauber)	117
Allumfassende Sinne (Meisterschaft)	100
Altern (Zauber)	117
Altersgespür (Zauber)	117
Alterslosigkeit (Meisterschaft)	104
An Wänden laufen (Zauber)	118
Analyse	150ff.
Analyst (Meisterschaft)	45
Anatomisches Spezialwissen (Meisterschaft)	70
Andauernde Störung I (Meisterschaft)	78
Andauernde Störung II (Meisterschaft)	79
Anderswelt-Notausgang	
(Höhere Artefaktkraft)	175
Anfällige (Schwachpunkt)	201
Angriff vorhersehen (Zauber)	117
Ängstigendes Objekt (Zauber)	117
Anhaltende Zauberwirkung (Meisterschaft)	46
Animierung (Golem)	203ff.
Animierung I-V (Zauber)	117f.
Anitmagische Abhärtung (Meisterschaft)	48
Anleitung (für Höhere Artefakte)	176
Anpassung (Zauber)	116
Antimagischer Panzer (Meisterschaft)	49
Antimagischer Schutzwall (Zauber)	118
Applikation (Golem)	200f.
Arkane Überladung (Meisterschaft)	204
Arkaner Bogenschütze (Meisterschaft)	78
Arkaner Forensiker I (Meisterschaft)	59
Arkaner Forensiker II (Meisterschaft)	60
Arkaner Forensiker III (Meisterschaft)	60
Arkaner Schriftkundiger (Meisterschaft)	178
Artefakt entzaubern (Zauber)	118
Artefakt stören (Zauber)	118
Artefaktbeschleuniger (Meisterschaft)	178
Artefaktkapazität	166f.
Artefaktmagie	165ff.
Artefaktqualität	167
Artefaktschutz (Höhere Artefaktkraft)	175
Artefaktstapelung (Meisterschaft)	178
Artefaktstörwelle (Zauber)	118
Artefaktverlängerer (Meisterschaft)	178
Asche zu Asche (Zauber)	118
Assistiere bei [Fertigkeit] (Dienst)	189
Atemkontrolle (Zauber)	116
Auf Schatten gebettet (Zauber)	119
Auffrischung (Zauber)	119
Aufgabe	180
Aufgebläht (Abnormität)	184

Aufs Ganze gehen (Zauber)	119
Auftrieb (Zauber)	119
Aura der Bewegungsstörung (Zauber)	119
Aura der Kälte (Zauber)	119
Aura der Katzenaugen (Zauber)	119
Aura der Langsamkeit (Zauber)	119
Aura der Leuchtverstärkung (Zauber)	119
Aura der Nachtruhe (Zauber)	120
Aura der Reflexe (Zauber)	120
Aura der Reinigung (Zauber)	120
Aura der Reparatur (Zauber)	120
Aura der Schadensreflexion (Zauber)	120
Aura der Standhaftigkeit (Zauber)	120
Aura der Zuversicht (Zauber)	120
Aura des klaren Geistes (Zauber)	120f.
Aura des Lebensbandes (Zauber)	121
Aura des Schattenblicks (Zauber)	121
Aussetzer (Zauber)	121
Authentifizierung (Applikation)	200

B

Bannkreis gegen Tiere (Zauber)	121
Bannmagie	47ff.
Bannwirker (Ausbildung)	40
Bedingung (Verfügung)	203f.
Beindruckende Flamme (Meisterschaft)	67
Befehl (Golem)	204
Befehl (Wesen)	180
Befehlswort (Zauber)	121
Beflügelter Schild (Zauber)	121
Beherrschungskonter (Meisterschaft)	53
Beherrschungsmagie	51ff.
Behüte (Instruktion)	202
Behütende Schatten (Meisterschaft)	90
Beruhigende Aura (Meisterschaft)	60
Beruhigung (Zauber)	121
Beschütze (Dienst)	189
Beschwörbares Wesen (Merkmal)	186
Beschwörer (Ausbildung)	41
Beschwörer stören (Zauber)	121
Beschwörung	185ff.
Beschwörungshelfer (Höhere Artefaktkraft)	175
Beschwörungzauber	186f.
Besitzerwechsel (Zauber)	122
Betäubungsschlag (Zauber)	116
Bewegung stoppen (Zauber)	122
Bewegungsmagie	54ff.
Bezwinger der Trockenheit (Meisterschaft)	111
Bindende Animierung (Meisterschaft)	204
Blendende Flammen (Zauber)	122
Blender (Meisterschaft)	82
Blendung unterdrücken (Zauber)	116
Blitzschild (Zauber)	122
Blut des Zerstörers (Meisterschaft)	79
Blutopfer (Ritual)	163
Blutung stoppen (Zauber)	122
Bodenloser Beutel (Höhere Artefaktkraft)	175

C

Castigar (Ausbildungsvariante)	42
--------------------------------	----

D

Dahinsiechen (Zauber)	122f.
Dämonenaugen (Zauber)	123
Das Glück gepachtet (Meisterschaft)	93
Defensiver Zauberer (Meisterschaft)	78
Delarain	14f.
Der letzte Ruf (Zauber)	123
Diene (Dienst)	189
Diene [Name] (Fähigkeit)	204
Diener der Wildnis (Meisterschaft)	86
Dienst	188ff.
Dienstexperte (Meisterschaft)	190
Donnerschlag (Zauber)	123
Dornenranken (Zauber)	123
Dorniger Schutz (Meisterschaft)	97
Druckwelle (Zauber)	123
Dunkle Schutzaura (Zauber)	123
Dunkler als die Schatten (Meisterschaft)	90
Durchdringende Dunkelheit (Meisterschaft)	79
Durchdringender Blick (Meisterschaft)	53

E

Echokammer (Zauber)	123
Effektiver Bannmagier (Meisterschaft)	49
Effiziente Flammen (Meisterschaft)	67
Effiziente Verhüllung (Meisterschaft)	90
Ehrenretter (Ausbildungsvariante)	40
Eiliger Schutz II (Meisterschaft)	96
Einfacher Befehl	180
Eins mit dem Wind (Meisterschaft)	114
Eins mit dem Wind (Meisterschaft)	56
Eins mit den Tieren (Meisterschaft)	86
Eins mit den Wogen (Meisterschaft)	111
Eins mit der Waffe (Meisterschaft)	79
Einstimmung (Artefakte)	166
Eisiges Rüstzeug (Zauber)	124
Eislauf (Zauber)	124
Elementarbann (Zauber)	124
Emotionen erspüren (Zauber)	124
Entzauberung (Artefakte)	168
Erdrückende Erkenntnis (Meisterschaft)	46
Erhabenheit (Zauber)	124

Erhebt euch! (Meisterschaft)	185	Flutenlenker (Meisterschaft)	110	Geteilte Tarnung (Meisterschaft)	76
Erholung (Zauber)	124	Fokusaffinität (Applikation)	201	Geteilter Vorteil (Meisterschaft)	101
Erkenntnismagie	58ff.	Fokusdiebstahl (Meisterschaft)	165	Gewaltsame Erkenntnis (Meisterschaft)	60
Erschütterungssinn (Zauber)	124	Fokusfalle (Zauber)	116	Gewittermeister (Meisterschaft)	114
Erschwernis (Analyse)	151	Fokusfresser (Schwachpunkt)	202	Gewohnte Gestalt (Meisterschaft)	107
Ersticker der Flammen (Meisterschaft)	111	Fokussierte Bewegung (Zauber)	116	Gift speien (Zauber)	129
Erwecken (Zauber)	116	Fokusunterstützung (Höhere Artefaktkraft)	175	Gift verdünnen (Zauber)	129
Erzfeind der [Wesen] (Meisterschaft)	49	Folge (Dienst)	189	Giftimmunität (Zauber)	129
Ewige Form (Meisterschaft)	107	Folge (Instruktion)	202	Giftwolke (Zauber)	130
Explosiver Pfeil (Zauber)	124	Formgeber (Ausbildungsvariante)	43	Gleißender Krieger	209
F		Fragil (Schwachpunkt)	202	Gleiten (Zauber)	130
Falsche Identität (Zauber)	125	Freier Atem (Meisterschaft)	114	Glitschig (Zauber)	116
Falsche Zaubergersten (Meisterschaft)	46	Fremdverwandlung (Zauber)	127	Glutrauch	210
Fauliger Wind (Zauber)	125	Freundliche Übernahme (Meisterschaft)	53	Golem	23, 198ff., 210f.
Fäulniggase (Abnormität)	184	Frühlingskind	209	Golem (Merkmal)	199
Faust der Zerstörung (Zauber)	125	Funkenregen (Zauber)	127	Golem (optionale Ressource)	203
Faust des Lichts (Zauber)	125	Furchterregende Schatten (Meisterschaft)	90	Göttlicher Beschwörer (Meisterschaft)	93
Fäuste aus Stahl (Meisterschaft)	64	G		Grabesbestie (Zauber)	130
Feenwesen schwächen (Zauber)	125	Gebieter der Helligkeit (Meisterschaft)	83	Graue Paladine	18f.
Fehlfunktion (Schwachpunkt)	202	Gedankenbild (Zauber)	127	Großer Ritus (Golem)	203
Feind der [Wesen] (Meisterschaft)	49	Gedankenkathedrale (Meisterschaft)	60	Gruftkatze	211
Feingliedrig (Schwachpunkt)	202	Gefährliche Flammen (Zauber)	127	Gruftmeister (Ausbildungsvariante)	41
Felsbeschwörer (Meisterschaft)	63	Gefeiter (Ausbildungsvariante)	40	Gruppenbotschaft (Zauber)	130
Felsenkraft (Meisterschaft)	63	Gefestigte Moral (Meisterschaft)	100	Gruppengespräch (Zauber)	130
Felsfesseln (Zauber)	125	Gefügig (Applikation)	201	Gute Miene (Zauber)	130
Felsgespür (Meisterschaft)	64	Gegenstand erhitzten (Zauber)	127	H	
Felsmagie	61ff.	Gegenstand fixieren (Zauber)	127	Handwerkssinn (Zauber)	130
Felsschrift (Zauber)	116	Gegenstandsqualität (Artefakte)	167	Harmonisierte Verwandlung (Meisterschaft)	107
Felsstachel (Zauber)	125	Gegenwind (Zauber)	127	Harter Fall (Zauber)	130
Felsverbundenheit (Meisterschaft)	64	Gegner der [Wesen] (Meisterschaft)	48	Hartes formen (Zauber)	131
Felsverwurzelung (Meisterschaft)	64	Gehärtete Haut (Zauber)	127	Hass hervorrufen (Zauber)	131
Fernbotschaft (Zauber)	125	Geheimbotschaft (Zauber)	128	Hastfreies Zaubern (Meisterschaft)	46
Feste Verankerung (Meisterschaft)	56	Geheimfach (Applikation)	201	Heile Gift (Dienst)	189
Feuerbeschwörer (Meisterschaft)	67	Geheimsprache (Zauber)	128	Heile Lebenskraft (Dienst)	189
Feuerfesseln (Zauber)	125	Geist des Zerstörers (Meisterschaft)	79	Heilende Hände (Meisterschaft)	71
Feuerfest (Zauber)	126	Geist über Körper (Zauber)	128f.	Heilende Wesen (Meisterschaft)	190
Feuerfestigkeit (Meisterschaft)	67	Geisterbeschwörer (Meisterschaft)	103	Heilsamer Regen (Zauber)	131
Feuermagie	65ff.	Geisterfluch (Zauber)	128	Heilung stören (Zauber)	131
Feuerregen (Zauber)	126	Geisterfreund (Zauber)	128	Heilungsblick (Zauber)	131
Feuerstarter (Meisterschaft)	67	Geisterkerker (Zauber)	128	Heilungseffizienz (Meisterschaft)	70
Feuersturm (Meisterschaft)	67	Geisterpfad (Zauber)	128	Heilungsmagie	69ff.
Feurige Umgebung (Meisterschaft)	67	Geisterpfeile (Zauber)	128	Heiß wie Lava (Zauber)	131
Fingerschutz (Zauber)	116	Geisterschild (Zauber)	128	Hekaria	12
Finsternis erspüren (Zauber)	126	Geisterwaffe (Zauber)	128	Heldenwaffe (Zauber)	131
Flexible Schwächung (Meisterschaft)	45	Genesung unterstützen (Zauber)	129	Heller als das Licht (Meisterschaft)	83
Flinke Untote (Meisterschaft)	184	Geruch neutralisieren (Zauber)	129	Herausragender Beschwörer (Meisterschaft)	191
Flinkes Zaubern (Meisterschaft)	46	Geschärzte Klinge (Zauber)	129	Herr der Hitze (Meisterschaft)	68
Fluch der Erschöpfung (Zauber)	126	Geschlechtswechsel (Zauber)	129	Herr der Kälte (Meisterschaft)	111
Fluch der Flüche (Meisterschaft)	103	Geschnappt (Zauber)	129	Herr der Lichtgeister (Meisterschaft)	83
Fluch der Schwäche (Zauber)	126	Geschoss ablenken I (Meisterschaft)	56	Herr der Schattengeister (Meisterschaft)	90
Fluch des Alters (Zauber)	126	Geschoss ablenken II (Meisterschaft)	56	Herr der schwachen Geister (Meisterschaft)	76
Fluch des Zweifels (Zauber)	126	Geschoss zurückschleudern (Meisterschaft)	56	Herr der untoten Scharen (Meisterschaft)	185
Fluchgroßmeister (Meisterschaft)	93	Geschützter Zauberer (Meisterschaft)	79	Herr des eigenen Schicksals (Meisterschaft)	93
Fluchmeister (Meisterschaft)	93	Geschwindigkeitsübertragung (Meisterschaft)	56	Herr über die Hitze (Meisterschaft)	67
Flug stören (Zauber)	126	Gespür des Lebens (Meisterschaft)	71	Hilf (Instruktion)	202
Flügel des Sturms (Meisterschaft)	114	Gestähle Moral (Meisterschaft)	100	Hilferuf (Zauber)	116
Flugkenntnis (Meisterschaft)	114	Gestapelter Schutz (Meisterschaft)	97	Hilfreiche Wesen (Meisterschaft)	190
Flüsternder Schatten (Zauber)	126	Gesteinswelle (Zauber)	129	Himmelsfeind (Meisterschaft)	64
Flüsternder Wind (Meisterschaft)	114	Geteilte Erkenntnis (Meisterschaft)	60	Himmelsfreund (Meisterschaft)	114
Flüstertaschen	16f.	Geteilte Schutzwirkung (Meisterschaft)	97	Hitze kontrollieren (Zauber)	131

Hitzeara (Meisterschaft)	67	Komponentenpunkt (Ritual)	158, 161	Magischer Handwerker II (Meisterschaft)	107
Höhere Artefaktkraft	175	Konstrukt	197ff.	Magischer Ort	153ff.
Höherer Artefaktmagier (Meisterschaft)	179	Konstrukt (Merkmale)	199	Magischer Verteidiger (Meisterschaft)	97
Höherer Feenbann (Zauber)	131	Konstrukteur (Meisterschaft)	204	Magischer Würgegriff (Zauber)	134
Höheres Artefakt	174ff.	Konstruktion (Golem)	200ff.	Magisches Artefakt	165ff.
Holz verstärken (Zauber)	132	Konzentration stören (Zauber)	133	Magisches Feld	153f.
Hölzerne laufende Truhe	210	Kraft des Erzes (Meisterschaft)	63	Magmaläufer	213
Humanoidenform (Zauber)	132	Kraft des Nekromanten		Mah Paa He	24f.
Hüter	212	(Höhere Artefaktkraft)	175	Maßgeschneiderte Artefakte (Meisterschaft)	179
I		Kraftransfer (Meisterschaft)	101	Material kopieren (Zauber)	134
Ich hab dich durchschaut! (Meisterschaft)	59	Kristallformer (Ausbildungsvariante)	44	Materielle Verbindung III (Meisterschaft)	53
Identifikation	146ff.	Kristallwandler	213	Meditation (Meisterschaft)	45
Illumination (Zauber)	132	Kundige der letzten Pfade	20f.	Mehrfachheilung (Meisterschaft)	70
Illusion enttarnen (Zauber)	132	Kundschaftende Wesen (Meisterschaft)	190	Meister der Abnormitäten (Meisterschaft)	184
Illusionsmagie	73ff.	L		Meister der Knochen	11
Illusionszerstörer (Meisterschaft)	60	Ladungsbasierter Zauberspeicher	173	Meister der Objekte (Meisterschaft)	107
Initialisierung (Ritual)	160	Lähmende Magie (Meisterschaft)	56	Meister des Kampfgetümmels (Meisterschaft)	79
Innereinspeier (Abnormität)	184	Langer Atem (Meisterschaft)	114	Mentaler Schlag (Zauber)	134
Inspiration der Geister (Meisterschaft)	103	Langfristige Überlasten (Meisterschaft)	100	Metallene Kutsche	211
Instruktion (Golem)	202f.	Langsam (Schwachpunkt)	202	Minderes Siechtum verursachen (Zauber)	134
Intervallbasierter Zauberspeicher	173f.	Langzeitbeobachtung	153	Mit Schatten verschmelzen (Zauber)	134
Intuitive Einstimmung (Stärke)	178	Langzeitbeobachtung (Meisterschaft)	46	Mittlerer Naturgeist	214
K		Leben spüren (Zauber)	133	Modernder Panzer (Abnormität)	184
Kälteaura (Meisterschaft)	110	Lebensblüte (Meisterschaft)	70	Mondstählerne Konzentration (Meisterschaft)	79
Kampfbeschwörer (Meisterschaft)	190	Lebensecht (Applikation)	201	Mondstahlhaut (Zauber)	134f.
Kämpfe (Dienst)	189	Lebenssamen (Zauber)	133	Mordlust (Abnormität)	184
Kämpfe (Instruktion)	202	Leichengift (Abnormität)	184	Multiple Trugbilder (Meisterschaft)	75
Kämpfende Tiergestalt (Meisterschaft)	107	Leichenlehrer (Meisterschaft)	185	Myrische Tradition	26f.
Kämpfende Wesen (Meisterschaft)	190	Leichte Rüstung (Zauber)	133	N	
Kampfgespür (Zauber)	132	Leiyu (Ausbildungsvariante)	42	Nächtlicher Jäger (Meisterschaft)	90
Kampfinspiration (Zauber)	132	Lenke ab (Dienst)	189	Nagrrotar	28f.
Kampfmagie	77ff.	Letztes Aufbüumen (Zauber)	133	Nähe zur Natur (Meisterschaft)	86
Kampfmagier (Ausbildung)	42	Leuchtendes Vorbild (Meisterschaft)	83	Nährende Flammen (Meisterschaft)	68
Kampfzaubernde Wesen (Meisterschaft)	190	Leuchtfieber (Meisterschaft)	67	Nahrung des Lichts (Meisterschaft)	83
Kaum zu bannen (Meisterschaft)	185	Licht in der Finsternis (Meisterschaft)	83	Naturbeschwörer (Meisterschaft)	86
Kaum zu durchschauen (Meisterschaft)	107	Lichtbeschwörer (Meisterschaft)	83, 90	Naturgeist	214
Kaum zu entrinnen (Meisterschaft)	79	Lichte Schutzaura (Zauber)	133	Naturmagie	84ff.
Kaum zu treffen (Meisterschaft)	56	Lichtkontrolle (Zauber)	134	Nebel auflösen (Zauber)	135
Kauterisieren (Meisterschaft)	68	Lichtmagie	81ff.	Negative Umgebung (Zauber)	135
Kennwort (Applikation)	201	Lichtquelle (Zauber)	134	Nekromantie	180ff.
Kind des Lichts (Meisterschaft)	82	Lichtquelle verzehren (Zauber)	134	Nekromantische Abstumpfung (Meisterschaft)	104
Klarer Blick (Meisterschaft)	74	Lichtschock (Meisterschaft)	83	Neutralisiere Gegenelement (Dienst)	189
Kleidung verändern (Zauber)	132	Lichtverstärker (Meisterschaft)	83	Nicht zu packen (Zauber)	135
Kleiner Geisterkerker (Zauber)	132	Lokale Tierwelt (Meisterschaft)	86	Notlinderung (Meisterschaft)	70
Kleiner Ritus (Golem)	203	M		Nutze [Fertigkeit] (Dienst)	189
Klingen aus Licht (Zauber)	133	Magiedetektor (Meisterschaft)	46	Numer Golembauer (Ausbildungsvariante)	43
Knapp daneben (Meisterschaft)	97	Magiefluss (Magisches Feld)	155f.	O	
Knochenklauen (Abnormität)	184	Magigespür (Meisterschaft)	60	Objekt schützen (Zauber)	135
Knochensammler (Zauber)	116	Magierjäger (Meisterschaft)	48	Objekt verändern (Zauber)	135
Knochenschänder	212	Magierorden von Nuum	22f.	Objektexplosion (Zauber)	135
Knotenlöser (Zauber)	133	Magie und Handwerk (Meisterschaft)	100	Objektverhüllung (Zauber)	135
Kometenschlag (Zauber)	133	Magische Abhärtung (Meisterschaft)	86	Objektzauberer (Meisterschaft)	63
Komm in meine Hand (Höhere Artefaktkraft)	175	Magische Achsen	154ff.	Objektzerstörer (Meisterschaft)	64
Komplexe Aufgabe	180	Magische Giftimmunität (Meisterschaft)	70	Optimierte Konstruktion (Applikation)	201
Komplexe Bedingung (Verfügung)	204	Magische Ortsstufe	155	Ork (magische Tradition)	34f.
Komplexe Golembefehle (Meisterschaft)	204	Magische Runen (Meisterschaft)	101	Pazifist (Merkmale)	199
Komplexer Befehl	180	Magische Sinne (Meisterschaft)	59	Permanenz (Höhere Artefaktkraft)	175
Komponente (Ritual)	161	Magische Tiergestalt (Meisterschaft)	107	Personalisierter Fluch (Meisterschaft)	93

Persönliche Synchronisierung (Meisterschaft)	204	Schneller Konter (Meisterschaft)	49	Stählerne Stirn (Meisterschaft)	64
Pfadmeister der Portalgilde	30f.	Schneller Zauberspeicher-Auflader (Meisterschaft)	179	Stählerner Schild (Ausbildungsvariante)	42
Pfeil aus Feuer (Zauber)	135	Schreckensantlitz (Abnormität)	184	Starke Explosion (Meisterschaft)	67
Pfeil der Winde (Zauber)	135	Schrecklicher Schatten (Zauber)	137	Starke Schwächung (Meisterschaft)	46
Phönix aus der Asche (Meisterschaft)	71	Schrifftrolle	169f.	Starker Beschwörer (Meisterschaft)	190
Portalgilde	30f.	Schutz aus Fleisch und Knochen (Zauber)	138	Starker Schutz (Meisterschaft)	97
Prächtige Tiergestalt (Meisterschaft)	107	Schutz der Natur (Meisterschaft)	86	Stärkungsmagie	99ff.
Präsenz der Untoten (Meisterschaft)	104	Schutz des Grabes (Abnormität)	184	Steinformer (Meisterschaft)	63
Profane Beschädigung (Artefakte)	167	Schutz des Wassers (Zauber)	138	Steingolem	210
Prophet (Meisterschaft)	93	Schutz vor Krankheiten (Zauber)	138	Steinhagel (Zauber)	139
R		Schutz vor Wesen (Meisterschaft)	97	Stelle Essenz bereit (Dienst)	189
Rankenbold	215	Schütze vor Element (Dienst)	189	Stilles Zaubern (Meisterschaft)	46
Rankenwand (Zauber)	136	Schützende Konzentration (Meisterschaft)	46	Störer der Schatten (Meisterschaft)	83
Rasende Bewegung (Zauber)	136	Schützende Wesen (Meisterschaft)	190	Störer des Lichts (Meisterschaft)	90
Rasende Untote (Zauber)	136	Schützendes Spiegelbild (Zauber)	137	Störgeräusch (Zauber)	139f.
Raserei (Zauber)	136	Schützendes Wissen (Meisterschaft)	96	Struktur schwächen (Zauber)	140
Reaktiver Schutz (Zauber)	136	Schutzmagie	95ff.	Strukturgeber	169ff.
Reinigende Konzentration (Meisterschaft)	45	Schutzone gegen Erkenntnis (Zauber)	138	Strukturgeber mit Werteverbesserung	171
Reinigung (Zauber)	136	Schwächende Konzentration (Meisterschaft)	46	Strukturgeber mit Zauberankerung	170
Restaurierung (Meisterschaft)	204	Schwacher Naturgeist	214	Strukturgeber-Experte (Meisterschaft)	179
Riesenwuchs (Zauber)	136	Schwachpunkt (Ritual)	163	Stumpfe Waffe (Zauber)	140
Ritualband (Meisterschaft)	165	Schwachpunkte (Golem)	201f.	Sturheit der Felsen (Meisterschaft)	64
Rituale aufheben	164f.	Schwachstelle finden (Zauber)	138	Sturmschild (Zauber)	140
Rituale unterbrechen	164	Schwer zu animieren (Schwachpunkt)	202	Sturmtänzer	217
Rituale	158ff.	Schwere Rüstung (Zauber)	138	Subtile Beeinflussung (Meisterschaft)	53
Ritualgegenstand (Höhere Artefaktkraft)	175	Schwere Waffe (Zauber)	138		
Ritualgrad	158f.	Schwermut unterdrücken (Zauber)	116		
Ritualkunde I (Meisterschaft)	165	Schwimmhäute (Zauber)	138		
Ritualkunde II (Meisterschaft)	165	Scriptor (Ausbildungsvariante)	44		
Ritualkunde III (Meisterschaft)	165	Selbstgewähltes Schicksal (Zauber)	138f.		
Ritualmagie	158ff.	Selbstillusion (Zauber)	139		
Ruhemodus (Schwachpunkt)	202	Selbstsegnung (Meisterschaft)	93		
Runenschmied (Ausbildungsvariante)	44	Selbstzerstörung (Applikation)	201		
Rüstung stärken (Zauber)	136	Selbstzweifel (Zauber)	139		
Rüstungsdurchdringung (Zauber)	136	Selektive Illusion (Meisterschaft)	75		
S		Selektives Schutzfeld (Meisterschaft)	48		
Sammelbefehl	180	Seuchenresistenz (Meisterschaft)	70		
Säurefraß (Zauber)	137	Sicherheitssystem (Applikation)	201		
Säureregen (Zauber)	137	Siechtum verursachen (Zauber)	139		
Säureschild (Zauber)	137	Sieg des Geistes (Meisterschaft)	53		
Scharfer Wind (Zauber)	137	Signatur erkennen (Meisterschaft)	59		
Scharfsinn (Meisterschaft)	100	Sinnesstärkung (Meisterschaft)	59		
Schattengespür (Meisterschaft)	90	Skeftamagi	32f.		
Schattengriff (Zauber)	137	Skelett und Grazie (Meisterschaft)	184		
Schattenmagie	88ff.	Sonnenvogel	216		
Schattenrüstung (Zauber)	137	Sorgfältiges Zielen (Meisterschaft)	79		
Schattenschwinge	215	Spähe (Dienst)	189		
Schicksalsbewusst (Meisterschaft)	93	Spähe (Instruktion)	202f.		
Schicksalskenntnis (Meisterschaft)	93	Speicher (Applikation)	201		
Schicksalsmagie	91ff.	Splitterschild (Zauber)	139		
Schildwächter (Ausbildungsvariante)	40	Spontane Unterweisung (Meisterschaft)	204		
Schlafmodus (Applikation)	201	Spontaner Grabraub (Meisterschaft)	184		
Schlängenrufer (Ausbildungsvariante)	41	Sprechausgabe (Applikation)	201		
Schleimblase (Abnormität)	184	Sprungfeder (Zauber)	139		
Schloss herbeirufen (Zauber)	137	Spukschatten	216		
Schnell wie der Blitz (Zauber)	137	Spur legen (Zauber)	139		
Schnelle Einstimmung (Höhere Artefaktkraft)	175	Spürnase (Meisterschaft)	114		
Schnelle Einstimmung (Starke)	178	Stabile Heilzauberei (Meisterschaft)	71		
		Stabilität (Magisches Feld)	156		
		Stabilität der Form (Meisterschaft)	107		
T					
Talisman					171f.
Talismane erstellen (Meisterschaft)					179
Tarnung aufheben (Zauber)					140
Teil des Zauberers (Höhere Artefaktkraft)					175
Teiler des Schleiers (Meisterschaft)					60
Telekinetiker (Meisterschaft)					56
Temporäre Lebenspunkte					72
Temporärer Schild (Zauber)					140
Thaumaturgisches Werkzeug (Höhere Artefaktkraft)					175
Tiefe Erkenntnis (Meisterschaft)					60
Tiefschlafeld (Zauber)					140
Tier nachahmen (Zauber)					140f.
Tierbegleitung (Meisterschaft)					86
Tierruf (Zauber)					116
Tierrufer (Meisterschaft)					86
Tierzunge (Zauber)					141
Titanenkind (Ausbildungsvariante)					41
Todesgespür (Zauber)					141
Todesmagie					102ff.
Todeswürger (Abnormität)					184
Tornado (Zauber)					141
Totentanz (Meisterschaft)					184
Totentier (Zauber)					141
Transportiere (Dienst)					189
Transportiere durch [Element] (Dienst)					189
Transportierende Wesen I (Meisterschaft)					190
Transportierende Wesen II (Meisterschaft)					191
Transportierende Wesen III (Meisterschaft)					191
Trauerkleid (Zauber)					116
Traumbotschaft (Zauber)					141
Traumlesen (Zauber)					141

U

Überbringe (Instruktion)	203
Überbringe Nachricht (Dienst)	189
Überbringe Sprachnachricht (Dienst)	190
Übergang finden (Zauber)	141
Übergang verschließen (Zauber)	141
Überlegener Konter (Meisterschaft)	49
Überlegenheit (Meisterschaft)	53
Übermäßiges Vertrauen (Meisterschaft)	75
Überwältigende Fluten (Meisterschaft)	111
Umgebungssinn (Zauber)	142
Umsstoßender Pfeil (Zauber)	142
Unabwendbarer Pfeil (Zauber)	142
Unbeugsamer Wille (Meisterschaft)	53
Undurchschaubare Magie (Meisterschaft)	75
Uneingeschränkte Bewegung (Meisterschaft)	56
Ungesehen (Meisterschaft)	90
Ungesehener Angriff (Meisterschaft)	76
Ungestörte Wirkung (Höhere Artefaktkraft)	175
Unheil (Zauber)	142
Unschärfe (Zauber)	142
Unsichtbarkeit vor Feen (Zauber)	142
Unsichtbarkeit vor Tieren (Zauber)	142
Unterdrücke Zustand (Dienst)	190
Unterweisung (Golem)	202f.
Untote erspüren (Zauber)	142
Untote Horden (Meisterschaft)	185
Untote vertreiben (Zauber)	143
Untote zerschmettern (Zauber)	143
Untote	180ff.
Untotenkennen (Meisterschaft)	103
Untoter Ansturm (Meisterschaft)	185
Unverrückbar (Zauber)	143
Unzerstörbarkeit (Höhere Artefaktkraft)	175
Uralte (legendäres Volk)	36

V

Vakuum (Zauber)	143
Verbesserte Schriftrolle	170
Verbesserte Verankerung (Meisterschaft)	179
Verbesserter Strukturgeber mit Zauberankerung	170f.
Verbündeter der Fische (Meisterschaft)	111
Verdunklung (Zauber)	143
Verfall stoppen (Zauber)	143
Verfestigung (Zauber)	143
Verfügung (Golem)	203
Verhüller der Materie (Meisterschaft)	90
Verliehene Schutzwirkung (Meisterschaft)	97
Verschwommene Klinge (Meisterschaft)	74
Verstand des Zerstörers (Meisterschaft)	79
Verstärkte Zauber (Meisterschaft)	46
Verstärkter Angriff (Meisterschaft)	79

Versteck (Zauber)	143
-------------------	-----

Verwandlungsmagie	105ff.
-------------------	--------

Vielversprechender Beschwörer (Meisterschaft)	191
--	-----

Vom Glück verfolgt (Meisterschaft)	93
------------------------------------	----

Vom Winde umweht (Meisterschaft)	114
----------------------------------	-----

Von den Winden getragen (Meisterschaft)	114
---	-----

Vorbereitung (Ritual)	160
-----------------------	-----

Vorbereitung (Zauber)	143
-----------------------	-----

Vorsicht (Zauber)	116
-------------------	-----

W

Wache (Dienst)	190
Wacher Geist (Zauber)	144
Wächter des Lichts (Meisterschaft)	83
Waffe schwächen (Zauber)	144
Waffe zerschmettern (Zauber)	144
Wand stärken (Zauber)	144
Wandmeister (Meisterschaft)	46
Warte (Dienst)	190
Warte (Instruktion)	203
Wartungsmodus (Applikation)	201
Wasserbeschwörer (Meisterschaft)	111
Wassermagie	109ff.
Wasserschub (Zauber)	144
Wasserstrahl (Zauber)	144
Weißglühende Hand (Zauber)	144
Weites Zaubern (Meisterschaft)	46
Weitwurf (Zauber)	144
Welle aus Licht (Zauber)	145
Werkzeugkasten (Applikation)	201
Wesen rufen O-V (Zauber)	187
Wesenskenntnis (Meisterschaft)	190
Wesenschöpfer (Ausbildung)	43
Wetterfest (Meisterschaft)	114
Widerspenstige Störung (Meisterschaft)	79
Wiederbelebung (Zauber)	145
Wildniskraft (Zauber)	145
Willensduell (Meisterschaft)	53
Willensverstärkung (Meisterschaft)	53
Wimmelnder Schrecken	217
Windbeschwörer (Meisterschaft)	114
Windling	218
Windmagie	112ff.
Winterschlaf (Zauber)	145
Wissen ist Macht (Meisterschaft)	59
Wogenbezwingen (Meisterschaft)	111
Wogenfesseln (Zauber)	145
Wogling	218
Wuchernder Leib (Abnormität)	184
Wunde ausbrennen (Zauber)	145
Wurfwaffe kopieren (Zauber)	145
Wurzelherz	15
Wurzelschlaf (Meisterschaft)	86

Z

Zähe Schatten (Zauber)	145
Zauber (Dienst)	190
Zauber schwächen (Zauber)	146
Zauber überlasten (Zauber)	146
Zauber verhüllen (Zauber)	146
Zauberahnung (Zauber)	146
Zauberbewegungen I (Meisterschaft)	56
Zauberbewegungen II (Meisterschaft)	56
Zaubererkennung (Meisterschaft)	97
Zaubergespür I (Meisterschaft)	59
Zaubergespür II (Meisterschaft)	60
Zaubergesten-Experte (Meisterschaft)	46
Zauberbole (Applikation)	201
Zauberhafte Wurfwaffe (Meisterschaft)	79
Zauberhemmer (Zauber)	146
Zaubernde Wesen (Meisterschaft)	190
Zauberschminke (Zauber)	116
Zauberschwindel (Meisterschaft)	76
Zauberspeicher	172ff.
Zauberspeicher aufladen (Meisterschaft)	179
Zauberspeicher erstellen (Meisterschaft)	179
Zaubervorteil (Meisterschaft)	101
Zauberwerker (Ausbildung)	44
Zeichen des Lebens (Meisterschaft)	70
Zeremonie (Ritual)	160f.
Zeremoniell (Ritual)	160
Zerschmetterer der Dunkelheit (Meisterschaft)	83
Zerschmetterndes Licht (Meisterschaft)	83
Zerstörerische Konzentration (Meisterschaft)	46
Zielender Zauberer (Meisterschaft)	46
Zusätzliche Instruktion (Applikation)	201
Zwanzigste Schule	36
Zweite Haut (Meisterschaft)	107



SPLITTERMOND

Das Quellenbuch zu Magie und Zauberei in Lorakis

Magie durchdringt die ganze Welt von **Splittermond** und ist ein Teil des Lebens eines jeden Lorakiers. Ganz gleich, ob der Bauer auf dem Feld einen Wachstumszauber nutzt, eine Kriegerin ihre Waffe in Flammen hüllt oder ein arkaner Forscher mittel Erkenntnismagie die Geheimnisse der Welt zu ergründen versucht – sie alle greifen auf dieselben kosmischen Urkräfte zurück.

Dieser Band behandelt viele große und kleine Geheimnisse der lorakischen Magie, von der Erschaffung von Golems oder Artefakten über die Beschwörung dienstbarer Wesenheiten bis hin zur geheimnisvollen Ritualmagie. Doch auch, wer nur tiefergehendes Wissen zu den einzelnen Magieschulen erlangen oder das Zauberportfolio seiner Abenteurer erweitern möchte, findet in diesem Band alles, was dafür nötig ist.

Auch der Hintergrund lorakischer Magiewirker wird in diesem Band vertieft: Nicht nur große Geheimnisse und Sagen der Magie finden sich in diesem Band, es werden auch einzelne, beispielhafte magische Traditionen wie etwa die schamanistischen *Flüsterschatten*, die zwingardischen *Skeftamagi* oder die *Ordensmagier von Nuum* ausführlich vorgestellt.

Abgerundet wird der Band durch neue magische Ausbildungen und Meisterschaften, ein Bestiarium magischer Kreaturen und eine umfangreiche Sammlung neuer Zauber. Hier finden lorakische Zauberer alles, was das Herz begehrst!

Tauchen Sie ein in
eine magische Welt!



www.uhrwerk-verlag.de

 UHRWERK
VERLAG

ISBN 978-3-95867-098-3

Art.-Nr.: 1017P