

Nachtjäger

Magieregelwerk



Inhaltsverzeichnis

Grundlagen des Magiespiels

Magie	Seite 2
Darstellungsarten	
Magiepunkte	Seite 4
Zauber wirken und darstellen	
Zauber lernen	Seite 5
Magierränge	
Neue Zauber erfinden	Seite 6
Magische Wesen	

Magierkonzepte und Kreaturen

Arkane Magie	Seite 9
Priester	Seite 10
Schamane	Seite 11
Druide	Seite 12
Runenmagie	
Nekromant	Seite 13
Untote	
Beseelte Untote	
Magische Untote	Seite 14
Untote Champions	
Verfluchte Untote	
Wiederkehrer	Seite 15
Geister	
Guhle	Seite 16
Vampire	Seite 17
Liche	Seite 18
Blutmagier	Seite 19
Hexenmeister	Seite 20
Dämonen	Seite 21

Stufe 1 – Schatten	Seite 22
Stufe 2 – Niedere Dämonen	
Stufe 3 – Dämonen	
Stufe 4 – Dämonen	
Stufe 5 – Höhere Dämonen	
Stufe 6 – Dämonenfürsten	Seite 23
Stufe 7 – Dämonengötter	
Hexen und Hexer	Seite 24
Hexenmessen	
Krankheiten und Flüche	Seite 27
Beispiele für bekannte Krankheiten	
Beispiele für bekannte Flüche	Seite 31
<i>Magieränge und Zauber</i>	
Lehrling	Seite 35
Adepten	Seite 38
Meister	Seite 47
Großmeister	Seite 56
Koboldmagie	Seite 61
Artefakte erschaffen	Seite 63
Verschiedene Arten von Artefakten	
Tabellarische Übersicht	Seite 65
Zauber	
Ränge	Seite 66
Fertigkeiten	Seite 67

Grundlagen des Magiespiels



Magie

Einen Magier zu spielen ist eine große Herausforderung für jeden Spieler. Da es unmöglich ist, tatsächlich einen Feuerball oder Windstoß heraufzubeschwören, sind Fantasie und Darstellungsgeschick von Seiten des Magiers gefragt.

Die wichtigsten Fragen, die sich ein angehender Magier bei der Charaktererstellung stellen sollte sind:

- Die Charaktergesinnung. Bin ich ein dunkler, neutraler oder rechtschaffener Magier?
- Möchte ich ein Mensch sein oder einer anderen Rasse angehören? Vielleicht ein magisches Wesen oder ein Korumpierter?
- Was für eine Art Magie möchte ich wirken und wie möchte ich es tun?
- Möchte ich kämpfen, heilen, forschen, beschwören oder alles zusammen?

Mit der Beantwortung dieser Fragen kann es losgehen.

Darstellungsarten:

Es gibt viele verschiedene Arten von Magie. Hierbei gibt häufig schon die Quelle, aus der der Magier seine Kraft bezieht, seinen weiteren Werdegang vor.

Arkanmagie

Der klassische Magier ist in aller Regel der Arkanmagier. Dieser bezieht seine Kraft, je nachdem, was ihn gelehrt wurde, entweder aus einer Quelle, die auch Flux oder Matrix genannt wird oder seiner Umgebung. Einige sagen, die Magie käme aus dem Inneren des Magiers und wäre daher nur Auserwählten zugänglich.

Während ihrer Laufbahn können sich Arkanmagier auch für spezielle Magieschulen entscheiden und erhalten dafür eine neue Bezeichnung, die ihrer bevorzugten Magienutzung entspricht.

Hierzu zählen:

Nekromanten – Totenbeschwörer

Blutmagier – Beschwörer und Beherrschungsmagier

Hexenmeister – Dämonenbeschwörer

Natürlich gibt es noch viele weitere Arten von Magiern und es steht jedem frei sich eigene Kategorien einfallen zu lassen.

Klerikalmagie

Klerikalmagier beziehen ihre Kraft von den Göttern oder gottgleichen Geisterwesen, die ihnen ihre Magie zur Verfügung stellen. Sie dienen der Macht ihrer Götter oder Geisterwesen als Medium und nutzen ihre Kraft durch Gebete oder Anrufungen.

Bekannte Beispiele für Klerikalmagier sind:

Priester – Geistliche

Dämonenpriester – Geistliche im Dienste dunkler Götter und Dämonen

Kleriker – Gläubige Kämpfer

Paladiene – Heilige Ritter im Dienste ihrer Götter

Auch hier gibt es noch viele weitere Möglichkeiten für Klerikalmagier.

Geistermagie

Geistermagier beziehen, ähnlich wie Klerikalmagier, ihre Kraft von Geisterwesen. Der Unterschied liegt hierbei in der Natur der Geister. Es handelt sich um Naturgeister, Ahnengeister oder dergleichen. Wie auch Klerikalmagier dienen Geistermagier ihren Geistern als Medium und erbitten ihre Kraft, um Magie zu wirken.

Bekannte Beispiele für Geistermagier sind:

Schamanen – Geister- und Ahnenrufer

Druiden – Geisterrufer

Hexen und Hexer – Geister- und Dämonenrufer

Und auch hier gibt es noch viele weitere Möglichkeiten für andere Konzepte.

Die Wahl der Magieart ist häufig eine Motivationsfrage, denn jeder Magierart und Kategorie werden verschiedene Charakterzüge zugesprochen. Ausführliche Beschreibungen der verschiedenen Magierkategorien sind in den folgenden Kapiteln aufgeführt.

Andere Magier, die einem begegnen, neigen oftmals dazu ihr Magiekonzept als einzig richtiges zu verkaufen und drängen einem dabei häufig ihre Spielart auf. Da es die Magie in der Realität nicht gibt, ist es jedem selbst überlassen nach welchem Konzept er spielen möchte. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Nur logisch nachvollziehbar und spielbar sollte es sein. Lasst euch also nicht erklären, dass euer Konzept falsch wäre, aber bleibt Vorschlägen offen, falls ihr auf 'Fehler' in eurem Konzept hingewiesen werdet.

Magiepunkte:

Jede Form der Magie folgt den gleichen Regeln, um ein Kräftegleichgewicht zu schaffen.

Jeder Magier besitzt, abhängig von seinem Rang, eine bestimmte Menge an Magiepunkten, kurz MP. Diese dienen dem Magier als Vorrat zum Wirken seiner Zauber.

Jeder Zauber kostet eine gewisse Anzahl an MP, die dem Magier beim Wirken eines Zaubers von seinem Vorrat abgezogen werden.

Sind die Magiepunkte erschöpft, kann man keine Zauber mehr wirken. Es ist allerdings möglich seine Magiepunkte wieder aufzufüllen.

Um das zu tun, muss der Magier sich zurückziehen und meditieren.

Die Zeit, die es braucht, um einen MP wiederherzustellen, verkürzt sich mit höherem Rang des Magiers.

Wird der Magier bei seiner Meditation unterbrochen, erhält er so viele MP zurück, wie er in dieser Zeit regeneriert hat. Über Nacht, bei mindestens 4 Stunden Schlaf, werden alle MP wieder hergestellt.

Die Höhe des Magiepunktevorrates und der Regenerationszeit durch Meditation sind in der Beschreibung der einzelnen Ränge in den folgenden Kapiteln der Magieränge festgehalten.

Zauber wirken und darstellen:

Um einen Zauber zu wirken muss der Zaubernde immer eine Formel sprechen. Die Mindestanzahl der Wörter ergibt sich hierbei aus den für den Zauber benötigten Magiepunkten.

Ein Magier muss pro eingesetzten Magiepunkt mindestens ein Wort sprechen. Eine Ausnahme hierbei sind Klerikal- und Geistermagier. Sie benötigen immer das doppelte an Worten, da sie keine Zauberformel nutzen sondern Gebete an ihre Gottheit oder ihren Geist sprechen.

In der Zauberformel sollte nach Möglichkeit der Name und die Wirkung des Zaubers genannt werden. So ergibt sich ein schöneres Spiel und der Betroffene kann ohne Nachfragen reagieren.

Bei manchen Zaubern lässt es sich nicht umgehen den Zauber genauer zu beschreiben. Hierfür wird das Opfer des Zaubers zur Seite genommen und über die Wirkung aufgeklärt.

Bei vielen Zaubern bieten sich langatmige Rituale an.

Rituale erfreuen sich besonderer Beliebtheit bei Mitspielern. Mit allerhand Zubehör und Effekten bietet der Magier hierbei eine schöne Vorstellung seiner Künste.

Lasst euch hiervon nicht abschrecken und zeigt euer Können.

Jeder Magier darf selbst entscheiden wie er seine Zauber darstellen möchte. Er ist lediglich an Richtlinien in der Zauberbeschreibung gebunden.

Ob und welche Hilfsmittel ein Magier für seine Zauber verwenden möchte ist

ihm überlassen. Hilfsmittel lassen den Zauber jedoch besser auf Beteiligte wirken.

Wichtig bei Hilfsmitteln für Zauber und Rituale ist, dass die Sicherheit der Mitspieler und eigenen Person berücksichtigt werden.

Von gefährlichen Aktionen, Hilfsmitteln und Effekten ist abzuraten!

Zauber lernen:

Neue Zauber können nur von Schriftrollen, Büchern oder einem Lehrmeister gelernt werden, wobei ein Zauber durch einmal lesen oder erklären lassen noch nicht erlernt ist.

Je mehr Magiepunkte ein Zauber kostet, desto komplizierter ist er und umso schwerer ist es ihn zu erlernen.

Ein Magiepunkt stellt eine 30 Minuten Lernzeit dar. Lernt man von einem Lehrer halbiert sich diese.

Ein Magier kann nur die Zauber lernen, die seinem oder einem tieferen Rang entstammen.

Magieränge:

Um eine Karriere als Magier zu beschreiten, beginnt jeder Spieler erst einmal als Lehrling.

Der Lehrling ist immer unter der Obhut eines Meisters. Es ist dem Lehrling verboten Magie, ohne die Aufsicht und Erlaubnis seines Meisters, auszuüben, was ihn nicht zwangsläufig daran hindert es dennoch zu tun.

Das Ausspielen der Lehrlingssituation kann viel Spaß machen, da als Lehrling noch viele Fehler gemacht werden dürfen, die der Meister dann wieder ausbügeln muss.

Nach der Stufe des Lehrlings steigt der Magier in den Rang eines Adepten auf. Der Adept untersteht häufig noch immer einem Meister, ist aber nicht an diesen gebunden.

Er kann frei praktizieren und arbeiten.

Es ist dem Adepten nicht gestattet einen Lehrling zu haben. Dies ist nur höheren Rängen gestattet!

Der Rang des Meisters ist ein erreichbares Ziel für die meisten Spieler.

Der Meister ist sehr mächtig und darf sein Wissen an Lehrlinge und Adepten weitergeben! Er besitzt zudem weitere Privilegien, die ihm Vorteile gegenüber den niederen Rängen geben. So kann der Meister beispielsweise eigene Zauber erfinden.

Nur wenige werden sich trauen, sich einem Meistermagier im Kampf zu stellen.

Die höchste Stufe der Magieränge bildet der Großmeister. Das begehrte Ziel aller Magier ist es, Großmeister zu werden.

Als mächtigster aller Magier kann er sich mit nahezu jedem Feind messen und verdient höchsten Respekt von anderen.

Beherrscht der Großmeister sämtliche Zauber erlangt er den äußerst begehrten Titel Omnimagus und hat Anspruch auf den legendären Titel des Erzmagiers.

Der Aufstieg der Ränge ist immer an Bedingungen und Privilegien geknüpft. Diese werden in der Beschreibung der einzelnen Ränge in den Folgenden Kapiteln festgehalten!

Neue Zauber erfinden:

Zauber sind immer in Kategorien unterteilt. Diese können der tabellarischen Übersicht aller Zauber am Ende des Regelwerks (Seite 57) entnommen werden.

Um einen neuen Zauber aus einer Kategorie zu erfinden, muss der Magier mindestens die Stufe „Meister“ erreicht haben. Er muss alle für ihn erlernbaren Zauber aus der Kategorie „Allgemein“ beherrschen, ebenso wie die Zauber der Kategorie, welcher der Magier den zu kreierenden Zauber zuordnet.

Der Magier muss seinen Zauber der Magie-SL (Magie-Spielleitung) vorstellen und bestätigen lassen.

Dem neuen Zauber werden ein Name, Spruchkosten, Wirkung, Kategorie und Rang zugeordnet.

Abhängig vom Rang des Zaubers muss der Magier EP in der Höhe dieses Ranges bezahlen!

Der Fantasie der Magiers sind bei der Erfindung neuer Zauber nur die Grenzen des für ihn Umsetzbaren gesetzt. Eigene Zauber werden zu einem Teil der eigenen Identität, da sie nur von ihrem Erschaffer genutzt werden können bis dieser sein Wissen weitergeben.

Magische Wesen:

Es gibt eine Vielzahl magischer Kreaturen und Wesen. Magier sind keine magischen Wesen, sondern lediglich Nutzer dieser Kraft.

Magische Kreaturen und Wesen sind von Magie durchdrungen und wirken sie, wie wir unsere Hände nutzen.

Zu diesen Wesen gehören:

Elfen

Elfen sind die am wenigsten magischen Wesen. Sie haben ein außergewöhnlich langes Leben und besitzen eine starke Verbundenheit zur Magie. Sie sind häufig hochrangige Arkanmagier oder Druiden, da es ihnen leichter fällt die Magie zu verstehen und zu formen.

Feenwesen

Als Feenwesen bezeichnet man eine Vielzahl von Wesen. Es gibt so viele, dass hier nur ein paar Beispiele genügen müssen. Es muss jedoch betont werden, dass es gute und böartige Feenwesen gibt.

Die Guten sind häufig sehr verspielt und neugierig. Sie nehmen irdische Belange nicht sonderlich ernst. So zählen Faune, Gnome und Nymphen zu den Wesen in deren Gesellschaft man getrost sein darf.

Die Bösen hingegen sind häufig Omen des Todes oder nahenden Unglücks. Sie scheinen gezielt Böses zu tun und sind häufig sehr aggressiv. Zu diesen gehören Redcaps, Banshees und Sluaghs. Ihre Gesellschaft sollte unbedingt vermieden werden wenn man an seinem Wohlergehen hängt.

Es gibt außerdem noch neutrale Feenwesen. Sie haben nichts mit der Gesellschaft zu schaffen und reagieren meist aggressiv wenn sie gestört werden oder ihr Territorium unerlaubt betreten wird. Bei diesen Wesen handelt es sich beispielsweise um Dryaden oder Ents.

Dämonen

Dämonen sind Wesen aus reiner Magie. Sie sind unserer Gesellschaft in aller Regel feindlich gesonnen. Doch selten gibt es Ausnahmen. So sind beispielsweise Kobolde, ähnlich wie Feenwesen, eher auf Schabernack aus und wollen niemandem schaden. Ihre Scherze sind jedoch fast immer auf Kosten Unschuldiger.

Zu Dämonen ist so viel zu sagen, dass sie ein eigenes Kapitel erhalten haben (Seite 16). Dort ist eine detaillierte Beschreibung dieser Wesen und ihrer Hierarchien zu finden.

Untote

Untote sind im Grunde keine magischen Wesen sondern von Magiern belebte Leichen, die sie für ihre Zwecke nutzen.

Eine Ausnahme bilden Geister, Vampire und Guhle, die tatsächlich magische Wesen darstellen.

Zu Untoten ist so viel zu sagen, dass sie ein eigenes Kapitel erhalten haben (Seite 10). Dort ist eine detaillierte Beschreibung dieser Kreaturen in ihrer Vielzahl zu finden.



Arkane Magier

Die arkane Magie wird von Magiern genutzt, um unvorstellbare Taten zu vollbringen. Sie lenken die arkanen Ströme und nutzen sie auf unterschiedlichste Weise, um ihre Magie zu wirken.

Es gibt verschiedene Studien zur arkanen Magie. Manche sagen, die Magie würde aus der Astralebene genutzt. Andere sagen, die Magie käme von den Sternen. Und noch einmal Andere erklären die Magie durch Ströme aus Energie, die durch die Erde fließen oder uns umgeben.

Welcher Quelle man auch immer sein Vertrauen schenken möchte, das Ergebnis bleibt das gleiche. Arkanmagier sind, fertig ausgebildet, äußerst mächtige Personen. Nur die wenigsten erlangen schließlich den Titel Großmeister.

Arkanmagier können, wie bereits erwähnt, eine Vielzahl von Quellen für ihre Magie nutzen, doch ist das Ergebnis in den Händen eines Meisters ist stets beeindruckend.

Da das Ziel eines Arkanmagers jedoch häufig das Studium selbst ist, scheinen Magier häufig in ihrer eigenen Welt zu Leben. Dies mag durch die Wanderung durch alle sieben Ebenen geschehen, da sie irgendwann die Realität nicht länger als solche wahrnehmen können sondern in einem Strudel aus Gedanken und Dimensionen verstrickt sind.

Stets auf der Suche nach mehr Wissen und damit auch nach mehr Macht, ist der Humor eines Magiers doch mit Vorsicht zu genießen.

Wer sich mit einem Magier anlegt, kann froh sein wenn nur seine Haare etwas angekockelt sind. So sind die mächtigsten Magier in der Lage Kometen vom Himmel stürzen zu lassen oder eine Person mit einem Blick zu töten.

Priester

Priester geben sich vollkommen dem Götterglauben hin. Sie dienen den Göttern vorbehaltlos und setzen ihren Willen in die Tat um.

In aller Regel tun Priester, im Dienste ihrer Götter, gute Taten für ihre Mitmenschen, predigen ihren Glauben und halten Messen ab. Priester sind erbitterte Feinde der Hexenmeister, die mit Dämonen paktieren und so allem widersprechen was die Götter lehren.

Priester sind in der Lage klerikale, also göttliche, Magie zu nutzen. Sie dienen ihrer Gottheit als Medium für ihre Kraft und lassen so Wunder geschehen. Tägliche Gebete sind eine Pflicht für jeden Priester. Andernfalls würde seine Gottheit ihm nicht länger seine Gnade schenken.

Priester sind häufig die ersten, die um Rat gefragt werden wenn es um Krankheiten oder Flüche geht, die entfernt werden müssen. Denn darin liegt ihre Profession. Genauso auch im Kampf gegen Dämonen und Untote. Priester weihen die Waffen der Krieger und geben ihnen den Segen der Götter mit. So sind sie für den Kampf gegen die Mächte der Finsternis gerüstet. Es gibt jedoch auch Priester, die dunklen Göttern huldigen. Sie besitzen die gleichen Fähigkeiten wie andere Priester auch, doch nutzen sie diese nur für schlechte Dinge, die in ihren Augen selbstverständlich angebracht und notwendig sind.

Sie lassen sich im Namen der Dunkelheit mit Dämonen, Untoten und bösen Geistern ein und verbünden sich mit Nekromanten und Hexenmeistern gegen das heilige Licht.

Diese Priester sind als Dämonenpriester bekannt und bilden das klerikale Äquivalent zu Hexenmeistern.

Dämonenpriester und heilige Priester sind ärgste Feinde. Jeder will den anderen vom Antlitz der Erde tilgen und den Willen seiner Gottheit geltend machen.

Schamane

Schamanen sind stets mit der Geisterwelt in Verbindung. In ihren Augen ist die ganze Welt, jedes Objekt, jeder Kiesel von Geistern beseelt. Zu all diesen Geistern stehen Schamanen in Kontakt.

Sie nutzen die Energien der Elemente und die Kräfte der Natur. Sie sprechen zu den Geistern und dienen ihrer Kraft als Medium, um Magie zu wirken.

Ihre Affinität zu Geistern macht Schamanen zu erbitterten Feinden der Nekromanten, welche die Geister schänden.

Es ist die selbst auferlegte Aufgabe der Schamanen das Gleichgewicht zwischen dem Dies- und dem Jenseits zu bewahren. Sie sind zudem die Vermittler zwischen den Welten und tragen Botschaften weiter.

Unter Zunahme von Pflanzen und Räucherwerk lösen sie ihren Geist von ihrem Körper und können frei zwischen den Ebenen reisen, um mit den Geistern zu kommunizieren.

Solche Reisen sind stets von Ritualen und Zeremonien begleitet. Allgemein haben Rituale und Traditionen einen hohen Wert unter Schamanen, ebenso wie die Anbetung und Verehrung der Geister.

Jeder Schamane besitzt seinen persönlichen Geist, sein Krafftier, das ihn durch sein ganzes Leben begleitet, unterstützt und führt.

Aufgrund der Verbundenheit zur Geisterwelt sind Schamanen äußerst mächtig und haben die Kraft der Elemente auf ihrer Seite. Auf keinen Fall sollte man sich gegen einen Schamanen stellen.

Druide

Druiden sind häufig eigenbrötlerisch und wirken auf den einen oder anderen Normalbürger manchmal etwas verrückt.

Sie leben im Einklang mit der Natur und den Tieren. Sie besitzen ein fundiertes Pflanzenwissen und sollen sogar in der Lage sein mit Pflanzen und Tieren zu sprechen.

Im allgemeinen sind Druiden angenehme Zeitgenossen. Schadet man jedoch der Natur und den Tieren können sie ausfallend werden.

Trotz ihres manchmal kauzigen Auftretens sollte man einen Druiden niemals unterschätzen. Druiden bedienen sich der Kräfte der Natur und wirken so mächtige Zauber.

Druiden lassen sich, ebenso wie Schamanen, von Krafttieren führen und sind in der Lage sich in ein Abbild ihres geistigen Begleiters zu verwandeln.

Zwar sind Druiden nicht auf Runen angewiesen, doch nutzen sie diese gerne für ihre Magie. Sie verbringen viel Zeit damit Runenfoki herzustellen, die sie dann gegen ihre Feinde schleudern, um die enthaltene Magie mit ein paar Worten freizusetzen.

Runenmagie

Runenmagie ist ein gern genutztes Werkzeug von Druiden, doch sind sie nicht die einzigen, die diese anwenden.

Schamanen, Hexen und Wahrsager nutzen ebenfalls Runenmagie, ebenso wie viele weitere.

Magier würden diese Magieform als schlichte Fokusmagie abtun, doch ist die Macht der Runen nicht von der Hand zu weisen.

Auch die großen Runenschmiede der Zwerge nutzen Runenmagie. Jedoch sollte man dies ihnen gegenüber nicht so direkt ansprechen, da sie Magie für unberechenbar und schlecht halten. In ihren Augen ist Runenschmieden keine Runenmagie sondern ein Meisterhandwerk, um die ohnehin vorhandene Macht der Runen zu entfesseln.

Diesen Unterschied würden die anderen Völker jedoch nie verstehen.

Runen können verschiedene Zwecke erfüllen.

Zum einen können sie als gewöhnliche Foki hergestellt und eingesetzt werden.

Die zweite, beliebtere, Variante wird von Runenmagiern eingesetzt. Sie nutzen ihre Runen als Hilfsmittel zum Wirken ihrer Zauber.

Diese Runen kosten bei ihrer Herstellung, im Gegensatz zur Herstellung eines Runenfokus, keine MP!

Der Runenmagier wirft die Runen als Bestandteile eines Zaubers und spricht seine Formel, um ihre Macht zu entfesseln. Erst jetzt werden die Spruchkosten vom Vorrat des Runenmagiers abgezogen!

Nekromanten

Nekromanten sind außerhalb ihrer Zirkel äußerst unbeliebte Zeitgenossen. Sie spucken auf den natürlichen Kreislauf des Lebens und gieren in aller Regel nach Macht.

Wie die Hexenmeister gehören auch Nekromanten zu den Beschwörern. Sie vernachlässigen häufig das Studium der allgemeinen Magie und fokussieren sich vollständig auf die Nekromantie, die Wiederbelebung von Leichen als willenlose Marionetten ihres Willens und Machthungers.

Häufig ist es das Ziel eines Nekromanten, den Tod selbst zu besiegen und die Unsterblichkeit zu erlangen. Manchen geht es einfach darum, eine Armee zu erschaffen und die Macht an sich zu reißen.

Da ein einzelner Nekromant nur eine begrenzte Menge Untoter kontrollieren kann, bedienen sich die mächtigeren Nekromanten sogenannter Champions, die wiederum eine begrenzte Vielzahl von Untoten kontrollieren können. Durch ein solches Pyramidensystem ist es so möglich eine schier unendliche Armee zu erschaffen, die im Kampf neue Leichen fordert und diese in ihre Reihen aufnimmt.

Untote

Es heißt, es gäbe nur eine Form von Untoten, die Lästigen. Und das ist natürlich richtig. Jedoch teilen sich diese wiederum in verschiedene Kategorien:

Beseelte Untote

Nekromanten bedienen sich gerne dieser Form von Untoten. Sie sind relativ leicht zu erschaffen und befolgen die Befehle ihres Meisters, bis sie erneut getötet werden.

Um sie zu erschaffen, entreißt der Nekromant einem sterblichen Wesen, ob Mensch oder Tier spielt hierbei keine Rolle, die Seele. Dadurch wird diese zerrissen und korrumpiert. Was übrigbleibt sind im besten Fall Instinkte. Diese Seele pflanzt der Nekromant in einen Leichnam und erweckt ihn so zum Leben.

Der beseelte Untote besitzt keine Emotionen und ist auf die Befehle seines Meisters angewiesen. Erhält er keine Befehle oder verliert seinen Meister verfällt er seinen Instinkten und wird zu dem, was wir als Untoten kennen. Eine langsame, verrottende Fressmaschine.

Einen beseelten Untoten zu vernichten ist vergleichsweise einfach. Zertrümmert man seinen Schädel, zerschmettert sein Kreuz oder schlägt man ihm den Kopf ab wird er wieder zu dem was er sein sollte. Eine einfache Leiche.

Wer in der Lage ist Untote zu bannen, hat zudem die Möglichkeit einen einfachen Exorzismus durchzuführen oder seine korrumpierte Seele mit einer geweihten Waffe zu befreien.

Magische Untote

Mächtiger Nekromanten werden in der Schlacht magische Untote bevorzugt. Sie sind im Grunde noch immer einfache Leichen, jedoch kontrolliert der Nekromant sie durch eine magische Verbindung. Diese Untoten sind wie Marionetten an den Nekromanten gebunden.

Hat man sie zerschlagen, werden sie sich so lange erheben und weiterkämpfen bis man ihren Körper zerstört hat. Das gängigste Mittel hierzu ist Feuer.

Um einen magischen Untoten endgültig zu bekämpfen gibt es mehrere Möglichkeiten. Sie zu verbrennen ist eine Lösung. Da sie jedoch vom Nekromanten bewegt werden, fallen sie alle, wenn der Nekromant niedergestreckt wird. Dies wird leider häufig durch die Untoten verhindert. Glücklicherweise besitzen diese Untoten nur einen begrenzten Handlungsspielraum. Sie müssen stets in der Reichweite ihres Nekromanten sein. Entfernen sie sich zu weit, bricht die Verbindung ab und sie fallen leblos zu Boden.

Mit magischen oder geweihten Waffen ist es ebenfalls möglich die Verbindung zum Nekromanten zu kappen. Sind sie jedoch weiterhin in dessen Reichweite wird dieser die Verbindung zu seinem Untoten erneut herstellen.

Untote Champions

Untote Champions sind mächtige beseelte Untote.

Durch ein besonderes Ritual erhält der Nekromant den Verstand des Untoten und ermöglicht ihm so die Kontrolle über gewöhnliche beseelte Untote.

Mit Hilfe dieser Champions ist es möglich eine schier unendliche Armee aus Untoten zu erschaffen.

Champions lassen sich auf die gleiche Weise vernichten wie gewöhnliche beseelte Untote, jedoch sind sie deutlich zäher und stellen für jeden Krieger eine Herausforderung dar.

Verfluchte Untote

Verfluchte Untote wurden bereits zu Lebzeiten Opfer eines Fluches. Meistens durch Hexen oder mächtige Nekromanten.

Wenn diese Personen schließlich sterben, erwachen sie in der nächsten Nacht wieder. Ab diesem Moment unterscheiden sie sich nicht länger von einem beseelten Untoten, der seinen Meister verloren hat.

Sie sind auf die gleiche Art zu bekämpfen wie beseelte Untote.

Wiederkehrer

Wiederkehrer sind verstorbene, deren Seelen unsere Welt nicht verlassen wollen oder können. Geisterrufer, Nekromanten und bösartige Schamanen treten gerne mit diesen Geistern in Verbindung und schließen einen Handel mit ihnen.

Sie führen die Seele des Verstorbenen zurück in ihren Körper und binden sie an diesen. Der Unterschied zu einer Wiederbelebung durch einen Priester oder mächtigen Magier besteht darin, dass der Körper des Wiederkehrers nicht wiederbelebt wird.

Die Seele kontrolliert ihren alten Körper, der noch immer Tot ist und mit der Zeit verfault.

Wiederkehrer behalten ihre Persönlichkeit und ihren Willen bei, sind jedoch an ihre Erschaffer gebunden und nicht in der Lage sich gegen sie zu wenden.

Geister

Geister treten nur selten in Erscheinung. Sie sind die Geister von Verstorbenen, die den Weg zu den Göttern nicht gefunden haben oder es schlichtweg nicht wollten.

Häufig sind sie Opfer von Flüchen, manchmal auch von Selbstaufgelegten. Ein unehrenhafter Tod, eine unerfüllte Aufgabe. Vieles kann einen Geist in unserer Welt halten.

Manche Geister werden zu Wiederkehrern. Andere fristen ihr endloses Dasein auf der Suche nach Erlösung.

Die Ewigkeit als Geist treibt manche von ihnen in den Wahnsinn. Sie werden zu Alben, Schatten oder Banshees, die dann den Lebenden nachsetzen.

Geister haben die Fähigkeit von den Körpern Lebender Besitz zu ergreifen und so mit anderen Lebenden zu interagieren. Nimmt jedoch ein böser Geist Besitz von einem Lebenden, dann nur um Unheil anzurichten. Will der Geist sein Opfer nicht freigeben, ist ein Exorzismus das einzige Mittel, um den Geist auszutreiben.

Doch Geister können auch ohne einen Wirtskörper handeln.

Manifestieren sie ihre Gestalt, entziehen sie der Umgebung alle Wärme.

Manifestierte Geister nutzen Magie. Am häufigsten handelt es sich dabei um böse Geister, die den Lebenden schaden wollen.

Nur magische und geweihte Waffen können manifestierten Geistern Schaden zufügen. Normale Waffen gleiten wirkungslos durch ihre Körper. Wird die Manifestation eines Geistes vernichtet, ist das noch nicht das Ende des Geistes. Er besteht fort bis er durch einen Exorzismus vernichtet wurde oder seine Aufgabe auf Erden als erfüllt ansieht. Wozu meistens die Hilfe der Lebenden benötigt wird.

Guhle

Guhle sind Opfer von Vampiren, die ihr Opfer restlos ausgesaugt haben, jedoch nicht den Wunsch verspürten sie zu Vampiren zu machen.

Guhle verspüren einen unersättlichen Hunger, bleiben jedoch genau so schnell und geschickt wie sie es zu Lebzeiten waren. Daher sind sie äußerst gefährlich.

Um sie zu töten, muss ihnen entweder der Kopf von den Schultern geschlagen oder ihr Herz durchbohrt werden.

Magische-, heilige- und Silberwaffen sind besonders effektiv gegen Guhle, da sich solche Waffen in ihr Fleisch brennen und starke Schmerzen bei ihnen verursachen.

Guhle sind dem Befehl ihres Erschaffers unterworfen. Hält man einen „wilden“ Guhl für gefährlich, ist eine Schar von Guhlen, unter der Kontrolle eines Vampirs, die Hölle auf Erden.

Vampire

Der tatsächliche Ursprung der Vampire ist unbekannt. Gelehrte sind sich uneinig, ob es sich dabei um einen Fluch der Götter, Dämonen oder schlicht um eine Krankheit handelt.

Fragt man einen Vampir, wird er erklären, dass seine Gattung durch einen Segen der Dämonengottheit Erynom, dem Tod, entstand.

Erynom soll Besitz von einem Menschen ergriffen haben, der den Tod fürchtete und durch die Dämonengottheit versuchte diesem zu entgehen.

Erynom tötete den Mann und gab ihm einen Teil seiner Essenz. Als der Mann wieder erwachte verriet Erynom, dass er nun unsterblich sei. Der Preis dafür wäre jedoch, niemals wieder das Tageslicht erblicken zu dürfen und sich vom Blut der Lebenden zu nähren.

Vampire sind äußerst stolze und vornehme Kreaturen. Sie sind gebildet und fügen sich nahtlos in die gehobene Gesellschaft der Sterblichen ein.

Sie sind Meister der Tarnung und in der Lage jedem Sterblichen ihren Willen aufzuzwingen. Ein Blick in seine schwarzen Augen und der Vampir hat die Macht über sein Opfer. So können sie das Gedächtnis der Sterblichen auslöschen oder sie zu Taten zwingen, die sie ansonsten nie begehen könnten.

Vampire besitzen eine angeborene Affinität zur Magie und Nekromantie. So können sie ihre Opfer restlos aussaugen und zu Gahlen machen oder ihnen kurz vor dem Tod ihr eigenes Blut zu trinken geben, um auch sie in Vampiren zu verwandeln.

Die Hierarchie der Vampire ist anders als die der Sterblichen. Wer zum Vampir wird, gehört zur Sippe seines Erschaffers, welcher wiederum der Sippe seines Erschaffers angehört. Jeder Vampir ist dem Vater der Sippe hörig und steht unter dessen Schutz.

Ein verstoßener Vampir gilt als vogelfrei und wird schnell zum Ziel anderer Vampire.

Es ist jedem Vampir jedoch möglich, sich und seine Sippe von seinem Sippenoberhaupt loszusagen. Dies geschieht entweder durch gemeinsames Einverständnis, was durch die besitzergreifende Art der Vampire selten der Fall ist, oder durch ein Ehrenduell, in dem der Vampir seine Freiheit erkämpft.

Um einen Vampir zu töten muss entweder sein Herz mit Silber oder Geweihtem Eichenholz durchbohrt, sein Kopf von den Schultern geschlagen oder sein Körper dem direkten Sonnenlicht ausgesetzt werden.

Der Tod durch Sonnenlicht ist der grausamste Tod für einen Vampir und wird unter Ihresgleichen als Todesstrafe für besonders schwere Vergehen angewandt.

Ein sterbender Vampir zerfällt zu Asche, die wiederum eine begehrte Alchemiezutat ist.

Liche

Liche stellen die mächtigste und gefährlichste Form aller Untoten dar. Die mächtigsten aller Nekromanten, die den Rang eines Großmeisters erreicht und alle bekannten Zauber erlernt haben, sind in der Lage sich selbst im Verlauf eines abscheulichen Rituals in einen Lich zu verwandeln.

Sie opfern die Seelen ihrer Schüler, Freunde oder Anhänger, um ein Seelengefäß zu erschaffen, in das sie schlussendlich ihre eigene Seele sperren.

Körper und Seele bleiben miteinander verbunden, sind jedoch nicht länger Eins. Der Lich selbst ist nun ein Untoter, der jedoch nicht vergehen kann, da seine Seele ihn am Leben erhält und seine Macht speist.

Ein Lich ist nicht länger an die Grenzen seines Körpers gebunden. Seine magische Macht steigt ins Unermessliche und sein Körper regeneriert sich unaufhörlich. Selbst wenn er restlos verbrannt wird, entsteigt er der Asche. Selbst wenn man sie im Winde verstreut fügen sich der Lich wieder zusammen.

Der einzige Weg einen Lich zu vernichten, ist sein Seelengefäß zu vernichten. Meistens ist es gut versteckt und durch diverse Zauber geschützt. Doch selbst wenn man alle Hindernisse überwindet kann das Seelengefäß nicht einfach zerstört werden.

Seine Schwäche liegt wiederum im Lich. Je näher sich Seele und Körper des Liches kommen, desto stärker wächst seine Macht, doch desto schwächer werden Körper und Seelengefäß.

Nahe beieinander kann das Seelengefäß zerschlagen werden und der Lich zerfällt sofort zu Asche. Eine andere Möglichkeit wäre es, das Seelengefäß in den Körper des Liches zu treiben. Doch die magische Entladung würde den Träger des Seelengefäßes mit in den Tod reißen.

Das alles sind selbstverständlich nur Legenden. Kein Sterblicher ist jemals einem Lich begegnet und konnte anschließend davon berichten. Nur in Mythen und Legenden wird von Helden und Erzmagiern erzählt, die einst gegen einen Lich bestanden haben sollen.

Selbst ihre bloße Existenz wird von vielen in Frage gestellt und das, was manche für einen Lich halten mögen, kommt längst nicht an die wahre Macht eines Liches heran.

Blutmagier

Blutmagier sind Magier der schlimmsten Sorte. Sie wirken ihre Zauber mit dem Blut ihrer Opfer oder auch ihrem eigenen.

Es gibt kaum Blutmagier, die sich nicht dem Bösen verschrieben haben. Sie kontrollieren die Körper ihrer Feinde, statt sich ihres Geistes zu bemächtigen und genießen es, die Angst und Qualen ihrer Opfer mitanzusehen. Zudem sind sie der Nekromantie zugetan. Alles was Blut oder Fleisch ist, wird zu ihrem Werkzeug. So sind Untote häufige Begleiter der Blutmagier, doch verlassen sie sich eher auf ihre Blutmagie als auf ihre untoten Diener.

Blutmagier sind bekannt für ihre Forschungen an lebenden Objekten. Sie erzeugen Mutationen und erschaffen aus Körperteilen neue Kreaturen für ihre Zwecke.

Die Mächtigsten der Blutmagier sind tatsächlich in der Lage Blutgolems zu beschwören, die, sollte ihr bloßer Anblick noch nicht genügen, die Feinde des Blutmagiers verschlingen.

Blutmagier verspüren einen starken Rausch wenn sie sich im Blut ihrer Feinde baden und ihre Magie durch das Blut und Fleisch ihrer Opfer treiben. Diese Extase ist wie eine Sucht für sie, weshalb sie ihren Trieben keinen Einhalt gebieten können und ihren Blutritalen frönen.

Hexenmeister

Hexenmeister sind Magier mit einer besonderen Affinität zu Dämonen. Sie zählen sich zu den Beschwörern und peinigen ihre Opfer mit Flüchen.

Allzu machthungrige, junge Magier verfallen schnell den Versuchungen und Versprechen der Dämonen. Wird ihnen von ihrem Lehrmeister kein Einhalt geboten, verfallen sie schließlich ihrer Versuchung und geben sich dem Studium der Dämonologie hin.

Als Meister besitzen sie die Macht schwächere Dämonen zu beschwören. Dies kann jungen und allzu ehrgeizigen Hexenmeistern jedoch schnell zum Verhängnis werden, denn nichts ist schlechter, als einen Dämonen zu unterschätzen.

Dämonen fügen sich nicht freiwillig dem Befehl eines Hexenmeisters und sind äußerst listenreich. Ein falsch formulierter Befehl kann so schnell zur Todesfalle werden.

Die niederen Dämonen sind hierbei noch einfach zu kontrollieren und im Ernstfall zurück in ihre Ebene zu bannen. Großmeister sind jedoch in der Lage weit mächtigere Wesen zu rufen, die nicht einfach verschwinden, wenn man es befiehlt.

So kann ein Auftrag wie *„Töte den Verräter in unserem Lager.“* schnell in einem Massensterben der eigenen Leute enden. Eine beliebte Antwort eines mächtigeren Dämonen lautet dann *„Euer Verräter ist tot. Es war nie die Rede davon, dass nur er sterben, und ich keinen Flammensturm heraufbeschwören dürfte.“*

Dämonen sind jedoch auch ihren Beschwörern gegenüber an die dämonische Hierarchie gebunden. Überwiegt die Macht des Hexenmeisters also die des Dämonen, wird dieser sich keine Spielereien erlauben.

Grundsätzlich sind Hexenmeister oder Beschwörer nicht Böse. Die Macht, die mit der Dämonologie einhergeht, verführt sie jedoch leider nur zu häufig. Zudem versuchen stärkere Dämonen stets ihren Beschwörer zu korrumpieren und so dessen Gesinnung zu beeinflussen.

Aus diesem Grund erfreuen sich die meisten Hexenmeister und Beschwörer nur selten der Anerkennung der rechtschaffenen Gesellschaft.

Dämonen

Dämonen sind durchweg magische Kreaturen. Sie entstammen einer eigenen Welt, die zu der unseren gegensätzlich ist.

Die Dämonenwelt wird häufig als ein trostloser Ort aus schwarzem Fels und Flammen beschrieben. Tatsächlich besitzt die Dämonenwelt ebenso wie die Dämonen selbst keine definierte Form.

Ein beschworener Dämon wird sich immer in einer Gestalt seiner Wahl zeigen oder eine Form von seinem Beschwörer aufgezwungen bekommen.

Je mächtiger ein Dämon ist, desto mehr Macht wird benötigt, um ihn zu beschwören.

Fließt die Essenz eines Dämonen durch eine Pforte zwischen den Welten, verzerrt sie diese. Ist die Macht des Beschwörers zu gering, wird er keine Pforte erschaffen können, die dem Durchschreiten eines mächtigen Dämonen Stand hält.

Schafft es ein Sterblicher in die Dämonenwelt zu gelangen, wird der vorherrschende Dämon seine Ebene immer so präsentieren wie es ihm beliebt. Da sämtliche Ebenen der Dämonenwelt jedoch aus dämonischer Essenz oder dem „Chaos“ bestehen, wird kein Sterblicher einen längeren Aufenthalt an diesem Ort schadlos überstehen.

Die Zeit in der Dämonenwelt ist, ebenso wie ihre Erscheinung, willkürlicher Natur, daher ist es schwer zu sagen wie lange man tatsächlich dort war. Vermeintliche Sekunden können in der Realität Tage sein, Jahre können aber ebenso gut nur wenige Stunden andauern.

Dämonen werden in sechs Stufen unterteilt, die sowohl ihre Macht, als auch ihre Hierarchie untereinander darstellen.

Es liegt in der Natur der Dämonen sich den Stärkeren ihrer Art unterzuordnen. Sie spüren ihre gegenseitige Macht und werden sich niemals gegen einen überlegenen Dämonen stellen.

Stufe 1 – Schatten

Dämonen der ersten Stufe sind meist nicht mehr als formlose Gestalten, Schatten.

Sie werden gerufen, um Orte auszuspionieren, Nachrichten zu überbringen oder andere niedere Dienste zu verrichten. Häufig werden sie von jüngeren Meistern als einfache Diener gehalten und gelten als Statussymbol.

Sie sind nicht kampftauglich, da sie äußerst schwach sind und werden häufig gar nicht als Dämonen wahrgenommen.

Stufe 2 – Niedere Dämonen

Dämonen der zweiten Stufe nehmen häufig die Gestalt von Wichteln oder Kobolden an.

Sie sind zwar stärker als Dämonen der ersten Stufe, sind jedoch noch immer am unteren Ende der Hierarchie.

Sie werden als die schwächste Form der Dämonen angesehen und besitzen eine Macht, die der eines Magierlehrlings gleicht. Es ist keine Kunst, für einen gut ausgebildeten Meister, ein solches Wesen zu rufen und zu kontrollieren.

Stufe 3 – Dämonen

Dämonen der dritten Stufe werden gern als Wächter des Besitzes von Magiern genutzt, die den Großmeistergrad erreicht haben. Sie werden auch gern für den Kampf beschworen, dienen dort jedoch eher der Ablenkung, da ihre Macht lediglich der eines guten Adepten gleicht. Dennoch sollte man sie nicht unterschätzen.

Stufe 4 – Dämonen

Dämonen der vierten Stufe sind ernst zu nehmende Gegner, da ihre Macht der eines fähigen Meistermagiers gleicht.

Sie werden von fortgeschrittenen Großmeistern zur Unterstützung im Kampf beschworen oder bewachen zuverlässig den Besitz ihres Meisters.

Stufe 5 – Höhere Dämonen

Dämonen der fünften Stufe sind derart mächtig, dass sie nur selten in unserer Welt erscheinen.

Nur die mächtigsten aller Großmeister, die jede Form der Magie zu meistern verstehen und alle Zaubere beherrschen ebenso wie Erzmagier, sollten sie wirklich existieren, können sie beschwören.

Sie zu beschwören ist zwar eine Herausforderung, sie jedoch zu kontrollieren, geschweige denn sie wieder zu bannen, ist nur den mächtigsten von allen möglich, da diese Dämonen die selben Mächte besitzen wie voll ausgebildete Großmeistermagier.

Stufe 6 - Dämonenfürsten

Dämonen der sechsten Stufe sind die mächtigsten ihrer Art. Sie sind die Dämonenfürsten, die über die Dämonenwelt und alle Dämonen herrschen. Da es keinen Beschwörer gibt, der mächtig genug wäre sie zu rufen, existieren sie in unserer Welt glücklicherweise nicht.

In Sagen und Legenden wird von Erzmagiern berichtet, die Dämonenfürsten beschworen haben. Da sich Dämonenfürsten jedoch nicht beherrschen lassen, hatten all diese Geschichten ein fatales Ende.

Da es keine Sterblichen gibt, die die Macht eines Dämonenfürsten belegen könnten, müssen wir an dieser Stelle leider mutmaßen.

Dämonenfürsten müssen mächtiger sein als jeder Erzmagier aus den Legenden. Sie sollen völlig immun gegen Magie sein und nur mit Hilfe mächtiger Artefakte, die einzig zu dem Zweck, Dämonen zu bannen, geschaffen wurden, bekämpft werden können.

Stufe 7 - Dämonengötter

Dämonen der siebten Stufe existieren tatsächlich nicht. Diese Wesen sind die zwölf Dämonengottheiten, die alle Dämonen geschaffen haben.

Sie sind nicht zu beschwören, nicht kontrollierbar und unsterblich.

Jede dieser Dämonengottheiten ist ein Vorbote der Apokalypse.

Sie werden von den Anhängern der Finsternis, des Bösen und dämonischer Kulte angebetet, um von ihnen Macht zu erlangen.

Die Dämonengottheiten scheren sich nicht um die Belange der Sterblichen.

Lassen sie sich jedoch auf einen Handel ein, ist das Leben des Bittstellers auf ewig gezeichnet.

Über den Zwölf steht nur noch Talon, der Gott der Finsternis, Vater allen Bösen.

Hexen und Hexer

Hexen und Hexer sind im Grunde das Gleiche. Nur besitzen Frauen die Bezeichnung Hexe und Männer die des Hexers. Hexer sind tatsächlich selten anzutreffen, sodass der Begriff Hexe geläufiger ist.

Vom gemeinen Volk werden Hexen und Hexer meist als durchweg böse betrachtet, die mit Dämonen und Teufeln im Bunde sind.

Dies trifft zwar auf einige zu, doch gilt dies nicht für die, die sich den Naturgeistern zugewandt haben.

Daher unterscheidet man zwischen schwarzen und weißen Hexen bzw. Hexern. Egal welchen Wesen sie sich verbunden fühlen, sie alle teilen ein fundiertes Kräuterwissen und die bevorzugte Isolierung von Fremden.

Weißer Hexer und Hexen helfen verlaufenen Wanderern, verletzten Tieren und auf Erden gefangenen Geistern. Sie verwenden ihr Wissen und ihre Gaben nur für das Gute und falls nötig, um sich und andere zu Verteidigen.

Wie es im Leben leider häufig der Fall ist, werden gute Taten gern vergessen und Schlechte in Erinnerung behalten. Daher ist die Existenz der weißen Hexen und Hexer kaum bekannt und der Name Hexe bzw. Hexer meist mit den schwarzen Hexen und Hexern in Verbindung gebracht.

Diese paktieren mit Dämonen und gehen finsternen Mächtschaften nach.

Sie korrumpieren die Naturgeister und machen sich den Wald, wie alles was darin lebt, untertan. Sie werden von Destruktivität geleitet und verspüren nur selten den Drang tatsächlich zu Herrschen.

Sie sind Meister der Flüche sowie Krankheiten und verspüren große Genugtuung wenn sie ein Opfer für ihre Macht in die Finger bekommen.

Hexenmessen

Die ansonsten einsam lebenden Hexen und Hexer kommen regelmäßig zu Hexenmessen zusammen und zelebrieren gemeinsame Rituale unter der Führung der Hexenältesten.

Imbolc

Am 01. Februar wird Imbolc gefeiert. Eines der Mondfeste.

Die weißen Hexen und Hexer feiern hier die länger werdenden Tage und das erwachende Leben des Frühlings.

Die schwarzen Hexen und Hexer führen Rituale durch, um Missernten und Pflanzensterben herbeizuführen.

Ostara

Am 21. März wird Ostara gefeiert. Die Frühlings-Tag- und Nachtgleiche, eines der Sonnenfeste.

Die weißen Hexen und Hexer feiern die länger werdenden Tage und das Erwachen des Lebens der Natur.

Für die schwarzen Hexen und Hexer ist dies ein Trauertag.

Beltane

Am 01. Mai wird Beltane gefeiert. Auch bekannt als Walpurgisnacht. Es ist eines der Mondfeste und der wichtigste Tag für alle Hexen und Hexer.

Die weißen Hexen und Hexer führen Rituale der Fruchtbarkeit und des Lebens durch.

Die schwarzen Hexen und Hexer beschwören Plagen und Ungeziefer herauf.

Litha

Am 21. Juni wird Litha gefeiert. Die Sommersonnenwende, eines der Sonnenfeste.

Die weißen Hexen und Hexer feiern den längsten Tag des Jahres und den Triumph des Lebens. Zudem werden junge Kinder, die ihre Eltern verloren oder sich im Wald verlaufen hatten, an diesem Tag zu Junghexen und Hexern ernannt und ihren Lehrmeistern zugeteilt. Es ist ein besonders heiliges Ritual für die Weißen. Zudem werden an diesem Tag die fähigsten Hexen und Hexer zu Großhexen und Hexern ernannt.

Die schwarzen Hexen und Hexer feiern, das Ende der Tage, da diese nun wieder kürzer werden.

Lugnasad / Lammas

Am 01. August feiern die schwarzen Hexen und Hexer Lugnasad. Die Ernten werden langsam eingefahren und alles Fruchtbare vergeht. Sie beschwören Dämonen, um die ohnehin heißen Tage unerträglich für die Menschen zu machen.

Die weißen Hexen und Hexer feiern Lammas, als den wärmsten aller Tage und bereiten sich demütig auf den Winter vor.

In beiden Fällen handelt es sich um eines der Mondfeste.

Mabon

Am 21. September wird Mabon gefeiert. Die Herbst- Tag- und Nachtgleiche, eines der Sonnenfeste.

Die weißen Hexen und Hexer feiern den Beginn des Herbstes und segnen im Ritual die Gaben der Ernten.

Die schwarzen Hexen und Hexer feiern den Herbstbeginn und das Ende des Lebens, da von nun an die Nächte länger währen als die Tage.

Samhein

In der Nacht vom 31. Oktober zum 01. November wird Samhein gefeiert. Eines der Mondfeste.

In dieser Nacht gedenken die weißen Hexen und Hexer der Toten und nehmen Kontakt zu ihren verstorbenen Geliebten auf. Zudem treiben sie die bösen Geister zurück in die Unterwelt.

Die schwarzen Hexen und Hexer feiern den Tag der Unterwelt. Sie beschwören Dämonen und geben ihnen Opfer dar. Dies ist die Nacht, in der sie den Sterblichen auflauern, ihre destruktiven Machenschaften ausleben und Kinder entführen.

Yule

Am 21. Dezember wird Yule gefeiert. Die Wintersonnenwende, eines der Sonnenfeste.

Die weißen Hexen und Hexer feiern das Ende der langen Nächte, da nun die Tage wieder länger werden.

Die schwarzen Hexen und Hexer feiern die längste und schwärzeste aller Nächte. Den Triumph der Finsternis. Das Einläuten des Winters. Das Ende des Lebens. In dieser Nacht beschwören sie dunkle Mächte und schließen Pakte mit Dämonen.

An diesem Tag werden die am Samhein entführten Kinder zu Junghexen der Schwarzen und ihren Lehrmeistern zugewiesen. Ein heiliges Ritual und ein großer Moment im Leben der Junghexen und Hexer. Zudem werden besonders mächtige Hexen und Hexer an diesem Tag zu Großhexen und Hexern ernannt.

Krankheiten und Flüche

Hexen und Hexer sind bekannt für ihre Flüche und auferlegten Pestilenzen. Doch muss hier wiederholt gesagt werden, dass dies nur auf die schwarzen Hexen und Hexer zutrifft.

Natürlich werden Krankheiten und Flüche nicht nur von Hexen und Hexern gewirkt. Nekromanten und Hexenmeister nutzen diese Mittel ebenso gerne und genügend andere Zauberkundige wohl auch.

Legt ein Zauberkundiger eine Krankheit oder einen Fluch auf sein Opfer, gibt dieser eine Beschreibung der Krankheit bzw. des Fluches an sein Opfer weiter.

Krankheiten und Flüche sollten in jedem Fall ernst genommen werden, selbst wenn man zunächst keine Veränderung feststellen kann und alles für einen bösen Scherz gehalten hat. Der Rat einer fachkundigen Person kann euch euer Leben retten!

Beispiele für bekannte Krankheiten:

Durch Zauber heraufbeschworene Krankheiten sind keine permanenten Zauber. Ist der Zauber ausgesprochen und die Krankheit auf das Opfer gelegt, ist die Magie auch schon verflogen. Die Krankheit bleibt jedoch bestehen bis sie auskuriert ist.

Einige Leiden sind lästig und unangenehm. Andere sind ernst zu nehmen und gefährlich. Doch manche sind unbehandelt tödlich. Ein Wochen- oder Monatelanger Siechprozess setzt ein wenn die Krankheit erst einmal ausgebrochen ist. Im schlimmsten Fall können Freunde und Reisebegleiter sogar angesteckt werden.

Ausschlag 1 MP

Ein stark juckender Ausschlag, der große Teile der Haut bedeckt. Dieses Leiden ist weder ansteckend noch gefährlich.

Wirkbeginn: Sofort

Wirkzeit: 3 Con-Tage

Schweißausbrüche 2 MP

Hitzewallungen und starke Schweißausbrüche beeinträchtigen das Opfer in seinen Handlungen.

Dieses Leiden ist äußerst unangenehm und glücklicherweise nicht ansteckend.

Wirkbeginn: Sofort

Wirkzeit: 1 Con-Tag

Fieber 6 MP

Kalter unangenehmer Schweiß, dauerhaftes Frieren und starkes Fieber treten auf. Betroffene sind sehr schwach und häufig handlungsunfähig. Sie sollten ruhig gehalten werden und einen kühles Tuch auf die Stirn gelegt bekommen, bis das Fieber nachlässt.

Wirkbeginn: Sofort

Wirkzeit: 5 Con-Tage

Erkältung 4 MP

Eine Erkältung ist eine schwächere Krankheit. Jeder kennt sie, jeder hasst sie. Betroffene leiden unter Schnupfen und Husten. Sie fühlen sich kalt und unwohl. Ein paar Tage Ruhe in warmer Umgebung helfen. Diese Krankheit ist jedoch ansteckend. Daher sollten andere Personen nicht zu lang in der Nähe des Betroffenen bleiben.

Wirkbeginn: Sofort

Wirkzeit: 3 Con-Tage

Wundbrand 9 MP

Wunden heilen nicht und entzünden sich. Solche Wunden sind dringend fachgerecht zu versorgen, da das betroffene Körperteil ansonsten abgenommen werden muss.

Wirkbeginn: Gemäß „Heiltabelle“ (Seite 5)

Wirkzeit: 2 Con-Tage, danach Verlust des Körperteils

Grippe 10 MP

Nach wenigen Stunden bis Tagen treten erste Symptome auf. Mattheit, hohes Fieber, Schüttelfrost, Kopfschmerzen sowie eine trockene Kehle und Husten. Nach kurzer Zeit folgen Augentränen und Appetitlosigkeit. Wird das hohe Fieber nicht fachgerecht behandelt, kann die Krankheit im schlimmsten Fall zum Tod führen. Zudem ist diese Krankheit hochansteckend.

Wirkbeginn: 6 Stunden

Wirkzeit: 5 Con-Tage

Typhus 15 MP

Diese Krankheit bricht ein paar Wochen nach der Infektion aus und ist stark ansteckend. Hohes Fieber, Mattheit, träger Herzschlag, Ausschlag, starke Schmerzen, Erbrechen und Durchfall führen zur Handlungsunfähigkeit. Nur fachkundige Ärzte und Meisteralchemisten können hier helfen.

Wirkbeginn: Nächste Veranstaltung

Wirkzeit: 5 Con-Tage

Pocken 18 MP

Nach ein bis zwei Wochen zeigen sich die ersten Symptome. Zunächst bilden sich Flecken auf der Haut, starkes Fieber, Schüttelfrost, Rückenschmerzen. Nach einer Woche sinkt das Fieber, um am folgenden Tag erneut zu steigen. Nun bilden sich die Pocken auf der Haut. Der Eiter in diesen Pocken verbreitet einen unangenehmen Geruch und ist äußerst ansteckend.

Wirkbeginn: Nächste Veranstaltung

Wirkzeit: 5 Con-Tage

Pest 19 MP

Die Pest führt schnell zu hohem Fieber, Kopf und Gliederschmerzen und Benommenheit. Überall am Körper bilden sich äußerst schmerzhaft, schwarze Beulen, die mit Eiter und blau-schwarzem Blut gefüllt sind. Diese Krankheit ist sehr ansteckend und endet häufig tödlich.

Wirkbeginn: 6 Stunden

Wirkzeit: 10 Con-Tage

Milzbrand 20 MP

Nach mehreren Wochen treten hohes Fieber, Husten, Schüttelfrost und Atemnot auf. Stellenweise nekrotisiert das Fleisch und stirbt ab. Zu diesem Zeitpunkt ist die Krankheit hoch ansteckend und besitzt eine hohe Sterberate.

Wirkbeginn: Nächste Veranstaltung

Wirkzeit: 5 Con-Tage

Syphilis 15 MP

Nach drei bis vier Wochen entstehen zunächst schmerzlose Schleimhautgeschwüre und Schwellungen am Körper. Die daraus abgesonderten Flüssigkeiten geben die Krankheit weiter.

Nach acht Wochen kommt es zu Fieber, Kopf und Gliederschmerzen.

Nach der zehnten Woche entsteht ein Hautausschlag, der wiederum mit hochinfektiöser Flüssigkeit gefüllt ist.

Darauf folgen Haarausfall und im schlimmsten Fall die Zerstörung des Nervensystems. Die Symptome verschwinden nach mehreren Monaten. Erfolgt jedoch keine Behandlung treten die Symptome in unregelmäßigen Abständen immer wieder auf.

Wirkbeginn: Nächste Veranstaltung, danach unregelmäßig erneut

Wirkzeit: 10 Contage

Lepra 20 MP

Die Nerven sterben ab, Blutgefäße verstopfen wegen verdicktem Blut.

Opfer dieser Krankheit verlieren jedes Gefühl und nehmen weder Temperaturen noch Schmerzen wahr. Dadurch kommt es häufig zu Entzündungen und Verletzungen, die oftmals weder bemerkt noch behandelt werden.

Zunächst entstehen taube Flecken auf der Haut des Betroffenen. Weiter folgen Muskelschwäche, Rückbildung und Lähmungserscheinungen.

In seltenen Fällen stirbt ein Opfer tatsächlich an der Krankheit, sondern an den Entzündungen und Blutvergiftungen durch seine unbemerkten Wunden.

Die Übertragung erfolgt nur schwer, durch längeren Kontakt zum Betroffenen.

Wirkbeginn: 12 Stunden

Wirkzeit: Permanent

Beispiele für bekannte Flüche:

Flüche sind vielfältig und halten je nach Macht des Zauberkundigen kürzer oder länger vor. Manche sind sogar permanent wirksam. Nur durch eine priesterliche Segnung oder einen starken Gegenzauber kann ein solcher Fluch entfernt werden.

Juckreiz 1 MP

Das Opfer des Fluches wird von starkem Juckreiz gequält.

Wirkzeit: 1 Con-Tage

Ungeschicklichkeit 3 MP

Das Opfer des Fluches ist für die Wirkzeit des Zaubers furchtbar ungeschickt.

Wirkzeit: 3 Con-Tage

Tinnitus 4 MP

Das Opfer des Fluches leidet unter lauten Ohrgeräuschen, die seine Konzentration stören. Während der Wirkzeit dieses Fluches ist daher keine Meditation möglich.

Wirkzeit: 2 Con-Tage

Instinktives Fluchen 5 MP

Das Opfer des Fluches stößt unfreiwillig Schimpfwörter aus und unterbricht damit häufig seine eigenen Sätze.

Dieser Fluch stört die Konzentration, daher ist während der Wirkzeit des Fluches keine Meditation möglich.

Wirkzeit: 2 Con-Tage

Sprechen in Fremden Zungen 7 MP

Das Opfer des Fluches redet in fremden Zungen und kann sich nicht verständlich ausdrücken.

Wirkzeit: 3 Con-Tage

Willkürliche Amnesie 9 MP

Das Opfer des Fluches vergisst immer wieder was er gerade getan hat, was er gesagt hat oder was ihm gesagt wurde. Völlige Verwirrung ist häufig die Folge dieses Fluches.

Wirkzeit: 3 Con-Tage

Alpträume 10 MP

Das Opfer des Fluches findet im Schlaf keine Ruhe und wird von Alpträumen geplagt.

Am nächsten Tag ist das Opfer völlig gerädert und unkonzentriert.

Magier regenerieren in einer solchen Nacht nur die Hälfte ihrer maximalen MP!

Wirkzeit: 3 Con-Tage

Schlaflosigkeit 14 MP

Das Opfer des Fluches kann nicht einschlafen. Gleich wie müde es ist, wird es kein Auge zubekommen und am nächsten Tag völlig gerädert sein.

Wirkzeit: 2 Con-Tage

Lähmungen 15 MP

Das verfluchte Körperteil des Opfers ist gelähmt.

Das Opfer spürt weder Wärme noch Kälte. Nichteinmal Berührungen oder Schmerzen.

Es kann das Körperteil zwar bewegen, doch es kann nichts halten oder das Körperteil belasten.

Wirkzeit: 3 Con-Tage

Verfolgungswahn 18 MP

Das Opfer des Fluches fühlt sich für die gesamte Wirkzeit des Fluches verfolgt. In jedem Schatten lauert eine Gefahr. Die eigenen Verbündeten spionieren es aus.

Das Opfer findet einfach keine Ruhe.

Wirkzeit: 5 Con-Tage

Wahnvorstellungen 18 MP

Das Opfer des Fluches leidet an Halluzinationen. Es sieht Dinge, die nicht da sind, hört Stimmen, die nicht existieren.

Ein besonders mächtiger Fluch wird das Opfer in einer Traumwelt gefangenhalten, in der nichts der Realität entspricht

Wirkzeit: 5 Con-Tage

Fluch 30 MP

Das Opfer des Fluches reagiert auf bestimmte Auslöser. Hierbei kann es sich um alles Mögliche handeln.

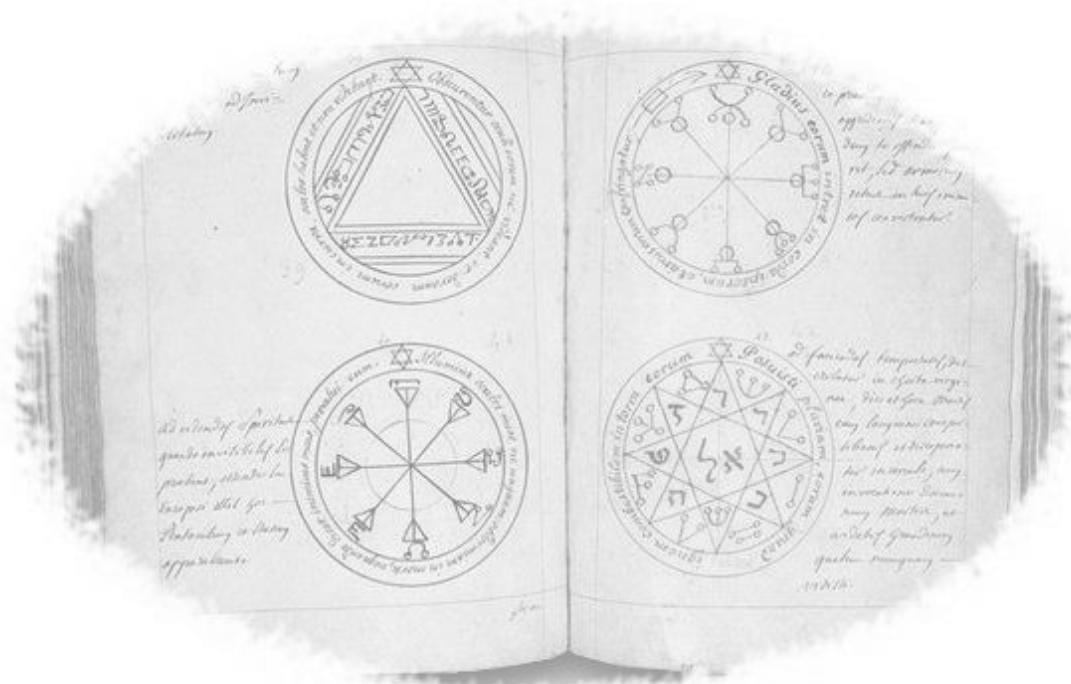
Auch die Reaktion auf den Auslöser wird beim Aussprechen des Fluches von Zauberkundigen bestimmt.

Beispiel: So kann das Opfer beim Anblick eines Leibes Brot in einen Kampfrausch verfallen oder in Gegenwart von Frauen nicht sprechen. Diesem Fluch sind nur wenig Grenzen gesetzt.

Die Anwendung und der gewünschte Effekt sind von der Magie-SL zu bestätigen!

Wirkzeit: Dauerhaft

Magieränge und Zauber



Lehrling

Der Lehrling ist noch ganz am Anfang seiner Karriere als Zauberkundiger und beginnt mit einem Zauber, 10 MP und braucht 30 Minuten, um einen MP zu regenerieren.

Er weiß noch nicht wirklich mit seinen Kräften umzugehen und muss erst noch lernen sie zu beherrschen.

Lehrlingszauber: Jeder Zauber dieses Ranges kostet 10 EP

Abstand 2 MP

Der Gegner, gegen den der Zaubernde die Hand erhebt, wird auf 5 Meter Abstand gehalten solange der Zauber aufrechterhalten wird. Der Zaubernde kann das Ziel seines Zaubers ändern während er ihn aufrechterhält.

Astrales Fenster 1 MP

Der Zaubernde erschafft ein kleines Fenster (Größe eines Brillenglases) in die astrale Ebene. Der Zaubernde kann sich noch im Kreis drehen, gehen ist jedoch nicht möglich ohne den Zauber aufzulösen. Der Zauber erlischt automatisch nach 20 Sek.

Berserker 1 2 MP

Der Verzauberte verfällt in eine Art Kampfrausch. Solange noch eine Person im Kampf eine Waffe trägt, egal ob Freund oder Feind und der Verzauberte steht, kämpft er unaufhörlich weiter. Jede Wunde und jeder Treffer hat zwar seine Auswirkungen auf den Körper, aber der Verzauberte kann den Schmerz und die Wunde größtenteils bis zum Ende des Kampfes ignorieren. 1 Verletzung darf bis zum Ende des Kampfes ignoriert werden. Hier ist gutes Spiel gefragt.

Große Zweihandwaffen behalten ihre Wucht!

Blutung stoppen 2 MP

Dieser Zauber benötigt nur ein Wort um zu wirken. Alle tödlichen Wunden werden soweit versorgt und gestillt, dass das Opfer nicht mehr an diesen versterben kann.

Der Zauber heilt die Wunde nicht vollständig, hilft aber schnell das Ableben der verletzten Person zu verhindern.

Eisatem 2 MP

Der Zaubernde stößt einen Eisatem aus, der seinem Ziel entweder schadet oder Verletzungen kühlt und Wunden zufriert.

Energetische Hand 2 MP

Der Zaubernde sammelt magische Energie in seinen Händen, die er dann auf den Gegner entlädt. Der Getroffene bekommt einen magischen Schlag und wird durch die Entladung ca. 1 Meter zurückgeworfen. Trägt das Opfer eine Rüstung wird es nur zurückgestoßen.

Feuerfinger 1 MP

Der Zaubernde ist in der Lage eine kleine Flamme in seiner Hand zu erzeugen (z.B. *Feuerzeug*).

Gift spüren 1 MP

Der Zaubernde spürt, ob eine Person oder ein Objekt, z.B. ein Dolch oder ein Getränk, vergiftet ist, kann aber nicht erkennen um welches Gift es sich handelt.

Glühendes Geschoss 2 MP

Der Zaubernde erhitzt, was er in der Hand hält und benutzt es als glühendes Wurfgeschoss (nur geeignetes Wurfmaterial aus Schaumstoff oder ähnlichem verwenden!).

Ignoranz 3 MP

Der Zaubernde wird für alle Umstehenden egal. Keiner kümmert sich mehr um den Zaubernden. Selbst in einer Schlacht wird er von den Gegnern nicht wahrgenommen. Dieser Zauber muss aufrechterhalten werden. Der Zaubernde muss sich auf den Zauber konzentrieren. Essen, Trinken und andere Tätigkeiten sind nicht möglich. Zudem kann sich der Zaubernde nur langsam fortbewegen.

Diesen Zauber beherrschen nur Lehrlinge. Beim Aufstieg zum Adepten wird dieser Zauber wieder vergessen und die investierten EP rückerstattet!

Magie spüren 1 MP

Der Zaubernde spürt ob eine Person oder ein Objekt magisch ist oder ein Zauber darauf liegt, kann aber nicht erkennen um welche Art der Magie es sich handelt.

Magisches Licht 1 MP

Lässt ein kleines Licht in der Hand des Zaubernden erstrahlen (Taschenlampe).

Magischer Schleier (Rüstung 1) 2 MP

Der Zaubernde erhält 1 zusätzlichen RP.

Lässt sich nicht mit weiteren Rüstungszaubern verbinden!

Schlaf 2 MP

Das Opfer schläft augenblicklich ein. Einfaches wecken schafft Abhilfe.

Wasser reinigen 1 MP

Bis zu 10L einer Flüssigkeit werden von Schmutz und giftigen Substanzen gereinigt. Dieser Zauber kann nicht auf Lebewesen gewirkt werden.

Zaubertrick 1 MP

Der Zaubernde darf einen OT-Gegenstand für einen nicht spielrelevanten Effekt nutzen.

Beispiel: Knaller oder einen Lautsprecher im Ärmel für Effekte.

Dieser Zauber wird nicht zur allgemeinen Darstellung von Zauberdarstellungen verwendet. Die benutzten Gegenstände dürfen das Spiel nicht behindern oder andere Mitspieler in eine OT-Blase ziehen!

Adept

Um in den Rang eines Adepten aufsteigen zu können, muss man fünf Zauber kennen und von einem Lehrer geprüft werden. Der Adept kann seine Fähigkeiten schon ganz gut kontrollieren und seine Zauber auf Personen wirken.

Er hat 20 MP und braucht nur 20 Minuten zu meditieren, um einen MP zu regenerieren.

Adeptenzauber: Jeder Zauber dieses Ranges kostet 20 EP

Alarm 3 MP

Der Zaubernde bringt einen Alarm an einem Gegenstand an. Der Alarm muss OT einen Ton abgeben und für Anwesende hörbar sein. Der Alarm löst aus sobald jemand unbefugtes den Gegenstand berührt. Unbefugt ist jeder, der vom Zaubernden nichts anderes gesagt bekommen hat. Der Alarm ist kein Schloss und hindert niemanden daran den Gegenstand zu nehmen oder zu öffnen.

Astralsicht 4 MP

Der Zaubernde sieht alles um sich herum in der astralen Ebene. Er kann sich bis zu 20 Meter im Radius bewegen. Während der Zauber aktiv ist, ist der Zaubernde nicht in der Lage zu laufen (nur gehen) oder einen anderen Zauber zu sprechen.

Der Zauber muss aufrechterhalten werden!

Auraschleier 5MP

Der Zaubernde verbirgt seine oder die Aura eines Anderen oder Objektes und macht eine Identifizierung der Gesinnung und des Wesens, die nächsten 12Stunden, unmöglich.

Berserker 2 5 MP

Der Verzauberte verfällt in eine Art Kampfrausch. Solange noch eine Person im Kampf eine Waffe trägt, egal ob Freund oder Feind und der Verzauberte steht, kämpft er unaufhörlich weiter. Jede Wunde und jeder Treffer hat zwar seine Auswirkungen auf den Körper, aber der Verzauberte kann den Schmerz und die Wunde größtenteils bis zum Ende des Kampfes ignorieren. 3 Verletzungen dürfen bis zum Ende des Kampfes ignoriert werden. Hier ist gutes Spiel gefragt.

Große Zweihandwaffen behalten ihre Wucht!

Blindheit 4 MP

Das vom Zaubernden berührte Opfer wird augenblicklich blind. Abhilfe schafft ein Gegenzauber oder das gründliche Ausspülen der Augen. Wird dem Opfer nicht geholfen, ist es für die nächsten 4 Stunden blind. Danach löst sich der Zauber auf.

Böses spüren 3 MP

Der Zauberkundige spürt ob eine Person oder ein Objekt böse ist oder etwas Böses auf ihm liegt, kann aber nicht erkennen um welche Art Böses es sich handelt.

Diagnose 5 MP

Der Zaubernde kann durch eine magische Diagnose Krankheiten identifizieren.

Energiefeld 5 MP

Der Zaubernde schwenkt eine Kugel an einer ca. 1,5 Meter langen Schnur über seinem Kopf und erschafft so um sich herum ein magisches Feld, das nicht von Physischem durchdrungen werden kann (Waffen, Personen, Pfeile etc.). Als Adept kann sich der Zaubernde nur selbst schützen. Als Meister ist er in der Lage eine weitere Person zu schützen und als Großmeister noch eine weitere Person.

Der Zauber muss aufrechterhalten werden!**Erwachen 4+ MP**

Alle auf den Verzauberten wirkenden Geistesbeeinflussungen werden gebrochen. Die Kosten des Zaubers steigen mit der Stärke der Beeinflussung. Es müssen entsprechend viele MP zugezahlt werden, die der zu bannende Zauber kostet.

Faszination 5 MP

Das Opfer des Zaubernden hat nur noch Interesse für eine ihm aufgetragene Sache, bis der Zauber aufgehoben wird. Der Verzauberte ist weiterhin in der Lage sich um sein Wohlergehen zu kümmern, alles Andere ist ihm einfach nur egal.

Feuerball 1 5 MP

Das getroffene Opfer wird durch den Druck zu Boden geworfen. Trägt das Opfer eine Rüstung, ist diese durch das Feuer stark beschädigt und bekommt 3 Punkte Schaden. Unabhängig von der Rüstung fängt alles Brennbare am Getroffenen Feuer.

Nur geeignetes Wurfmaterial verwenden!

Fluch/Krankheit 5+ MP

Der Zaubernde erlegt seinem Opfer einen Fluch oder eine Krankheit auf. Art und Wirkung der Krankheiten und Flüche sind den Listen im Kapitel „Krankheiten und Flüche“ zu entnehmen.

Freundschaft 4 MP

Der Zaubernde gibt einer anderen Person ein Geschenk. Nimmt die Person dieses Geschenk an, wird sie für die nächsten 12 Stunden ihr Freund. Der Verzauberte ist nur der Freund des Zaubernden und wird nicht alles tun was ihm gesagt wird. Er ist bei klarem Verstand.

Furcht 4 MP

Das Opfer wird in panische Angst vor dem Zaubernden versetzt und flieht so lang vor diesem bis er nicht mehr zu sehen ist. Ist das Opfer in die Enge getrieben und kann nicht fliehen fällt es in Ohnmacht.

Gesinnung erkennen 4 MP

Der Zaubernde ist in der Lage die Gesinnung seines Gegenübers genau zu identifizieren.

Gift auflösen 4+ MP

Der Zaubernde löst ein Gift seiner Wahl auf.
Je 10AP eines Trankes oder Giftes entsprechen 1MP zusätzlicher Kosten.

Ungerade Werte werden aufgerundet!
Er muss wissen um welches Gift es sich handelt!

Gift identifizieren 4 MP

Der Zaubernde ist in der Lage ein Gift in/an einem Objekt, z.B. ein Dolch oder ein Getränk, oder in/an einer Person genau zu identifizieren.

Hustenanfall 4 MP

Das Opfer des Zaubernden wird die nächsten 5 Minuten durch einen starken Husten von jeder Handlung abgehalten.

Klopfen 4 MP

Der Zaubernde öffnet ein verschlossenes Objekt in bis zu 3 Metern Entfernung. Dieser Zauber hat auf magische Schlösser keine Wirkung.

Koma 5 MP

Der Verzauberte fällt in ein tiefes Koma (Anästhesie). Selbst Rütteln oder Wasser über den Kopf wecken ihn nicht.

Dieser Zauber ermöglicht es z.B. einem Heiler eine große OP an seinem Patienten durchzuführen. Kleinere Verletzungen heilen im Koma selbstständig. Abhilfe schafft, den Zauber aufzulösen oder zu warten.

Der Zauber löst sich nach 30 Minuten selbstständig auf. Der Verzauberte ist für die nächsten 15 Minuten sehr erschöpft.

Körperheilung 7 MP

Alle Wunden an einem Körper werden gleichzeitig geheilt und versorgt.

Die Heilung bis alle Wunden wieder verschlossen sind dauern bei kleineren Wunden ca. eine halbe Stunde, große Wunden eine Stunde und sehr starke Fleischwunden und Brüche zwei Stunden.

In dieser Zeit darf der Verletzte die Wunde nicht belasten, ansonsten reißt sie wieder auf!

Krankheit heilen 4+ MP

Der Zaubernde heilt eine Krankheit. Hierzu muss er wissen um welche Erkrankung es sich handelt, ansonsten wird der Krankheitsverlauf nur etwas abgebremst. **Die Inkubationszeit verdoppelt sich!**

Die Kosten für den Zauber steigen mit Art und Stärke der Erkrankung. Die zusätzlich benötigten MP der Krankheiten sind der Liste „Bekanntes Beispiele für Krankheiten“ (Seite 25) zu entnehmen.

Lähmung 5 MP

Der Zaubernde berührt ein Opfer, welches daraufhin zusammenbricht und sich nicht länger bewegen kann, solange der Zaubernde die Berührung aufrechterhält.

Lichtblitz 4 MP

Alle, die den Zaubernden ansehen, verlieren für die nächsten 15 Sekunden ihr Augenlicht und müssen ihre Augen schließen.

Lichtresistenz 6 MP

Der Verzauberte ist gegen Tageslicht resistent, er kann nicht durch Tageslicht sterben und hat keinerlei negative Auswirkungen im Tageslicht, sofern er sich diesem nur für kurze Zeit aussetzt. Nach 4 Stunden verblasst der Zauber.

Magie bannen 6+ MP

Der Zaubernde bannt jegliche Magie auf seinem Ziel. Wenn es sich dabei um ein Artefakt handelt, wird es für 3 Stunden unbrauchbar. Magische Wesen werden nicht beeinflusst.

Der Zaubernde zahlt die Spruchkosten zzgl. der Kosten des zu bannenden Zaubers oder Artefaktes!

Magie identifizieren 4 MP

Der Zaubernde ist in der Lage einen Zauber genau zu identifizieren, der auf einer Person oder einem Objekt liegt. Bei magischen Wesen erkennt der Zaubernde Art und Herkunft des Wesens.

Magie übertragen 3+ MP

Der Zaubernde überträgt seine Kraft (MP) auf eine andere Person. Die eingelagerten Magiepunkte gelten nun als verbraucht.

Um seinen Punktevorrat wieder zu füllen muss der Zaubernde lediglich meditieren oder sich für mindestens 4 Stunden Schlafen legen.

Magie speichern 4+ MP

Der Zaubernde ist in der Lage, die auf ein Gegenstand zu übertragenden Magiepunkte in diesen zu speichern und auch wieder zu entnehmen.

Will der Zaubernde seine Magiepunkte auf einen Gegenstand übertragen, benötigt er 4 MP für diesen Aufwand. **Diese werden nicht in den Gegenstand eingelagert!**

Die dem Zaubernden verbliebenen Magiepunkte kann er nun in den Gegenstand einlagern. Die eingelagerten Magiepunkte gelten nun als verbraucht.

Die im Gegenstand eingelagerten Magiepunkte bleiben in diesem erhalten bis sie aufgebraucht wurden. Sie regenerieren sich nicht, können aber erneut vom Zaubernden aufgefüllt werden.

Magische Fesseln 6 MP

Der Zaubernde legt einem Opfer magische Fesseln an. Es muss seine Hände falten und ist nicht mehr in der Lage seine Arme und Hände zu nutzen. Wer versucht die magischen Fesseln zu lösen, wird ebenfalls an sie gebunden.

Die Fesseln lösen sich nach 15 Minuten selbstständig.

Magische Hülle (Rüstung 2) 5 MP

Der Zaubernde erhält drei zusätzliche RP.

Lässt sich nicht mit weiteren Rüstungszaubern verbinden!

Magische Waffe 1 3 MP

Der Zaubernde verzaubert eine Waffe für einen Kampf, so dass sie in der Lage ist Untote und Dämonen zu verletzen und zu töten.

Magischen Fokus erschaffen 3+ MP

Der magische Fokus stellt die unergiebigste Art der Artefakte dar. Der Zaubernde ist in der Lage einen Zauber in einen speziell dafür vorbereiteten Gegenstand zu binden.

Die Erschaffung des Fokus dauert mindestens 5 Minuten pro einzubindendem MP.

Um den Zauber wieder freizusetzen und somit zu wirken, muss der Gegenstand benutzt, gebrochen oder entsiegelt werden.

Die Aktivierung ist abhängig davon, um was für einen Gegenstand es sich bei dem Fokus handelt und wie kreativ der Zaubernde bei der Herstellung war.

Ein magischer Fokus ist nach der Anwendung zerstört und kann kein zweites Mal benutzt werden.

Magisches Schloss 4+ MP

Der Zaubernde verschließt eine Tür oder ein anderes abschließbares Objekt, welches danach nur noch für den Zaubernden zu öffnen ist. Die Stärke des Schlosses bestimmt sich aus den dafür eingesetzten MP.

Die Stärke des magischen Schlosses ist schriftlich festzuhalten und am Objekt zu befestigen.

Magieschutz 1 4+ MP

Der Zaubernde legt diesen Zauber über einen anderen Zauber, ein magisches Objekt oder Wesen. Das so geschützte Ziel kann nicht von Magie beeinflusst werden, solange Magieschutz 1 besteht.

Mit Magieschutz 1 kann der Zaubernde Objekte vor Sprüchen bis einschließlich der Stufe Adept schützen. Die Stärke des Schutzes bestimmt sich aus den dafür eingesetzten MP.

Um Magieschutz 1 zu auflösen, muss er mit einem Zauber der Stufe Adept gebannt werden. Wird das Ziel von Magieschutz 1 von einem höherrangigen Zauber beeinflusst, zerbricht Magieschutz 1 augenblicklich, unabhängig von den investierten Punkten.

Meisterschutz 5 MP

Der Verzauberte ist gegen jeglichen Spruch der Stufe Lehrling immun. Der Zauber verliert seine Wirksamkeit nach 4 Stunden.

Schmerzen lindern 7 MP

Der Zaubernde nimmt einer Person ihre Schmerzen.

Schutzkreis vor Bösem 5 MP

Der Zaubernde erschafft einen Schutzkreis mit bis zu 5 Metern Radius. Böse Wesen können das Kreisinnere nicht betreten.

Unabhängig von der Gesinnung ist es dem Zaubernden möglich den Schutzkreis zu betreten oder zu verlassen. Zudem kann der Zaubernde Gäste in seinen Schutzkreis einladen. Hierzu muss er den Gast an der Hand in den Schutzkreis holen.

Schutzkreis vor Gutem 5 MP

Der Zaubernde erschafft einen Schutzkreis mit bis zu 5 Metern Radius. Gute Wesen können das Kreisinnere nicht betreten. Unabhängig von der Gesinnung ist es dem Zaubernden möglich den Schutzkreis zu betreten oder zu verlassen. Zudem kann der Zaubernde Gäste in seinen Schutzkreis einladen. Hierzu muss er den Gast an der Hand in den Schutzkreis holen.

Schutzkreis vor Magischem 5 MP

Der Zaubernde erschafft einen Schutzkreis mit bis zu 5 Metern Radius. Magische Wesen und Zauber (Feuerball) können nicht in den Kreis eindringen. Im Kreis selbst ist das Zaubern möglich, lediglich die Barriere lässt Magie weder ein noch aus. Dem Zaubernden ist es immer möglich den Schutzkreis mit allem was er bei sich trägt, auch magischen Objekten, ungehindert zu betreten oder zu verlassen. Zudem kann der Zaubernde Gäste in seinen Schutzkreis einladen. Hierzu muss er den Gast an der Hand in den Schutzkreis holen.

Schutzkreis vor Physischen 5 MP

Der Zaubernde, erschafft einen Schutzkreis mit bis zu 5 Metern Radius. Personen und Objekte können weder in den Kreis eindringen noch ihn verlassen. Dem Zaubernden ist es immer möglich den Schutzkreis mit allem was er bei sich trägt ungehindert zu betreten oder zu verlassen. Zudem kann der Zaubernde Gäste in seinen Schutzkreis einladen. Hierzu muss er den Gast an der Hand in den Schutzkreis holen.

Schwäche 1 4 MP

Das Opfer wird schwach und ist nicht mehr in der Lage eine schwere Rüstung und Bewaffnung zu tragen. Die Wirkung des Zaubers lässt nach 1 Stunde nach.

Schweigen 3 MP

Ein bis zu 10 Metern entferntes Opfer kann 1 Stunde nicht mehr sprechen.

Sprache der Pflanzen 3 MP

Der Zaubende ist in der Lage mit Pflanzen zu sprechen. Der Zauber hält 1 Stunde an.

Sprache der Tiere 3 MP

Der Zaubende ist in der Lage mit Tieren zu sprechen. Der Zauber hält 1 Stunde an.

Taubheit 3 MP

Ein bis zu 10 Metern entferntes Opfer kann 1 Stunde nichts mehr hören.

Totaler Magieschutz 5 MP

Der Zaubende schwenkt eine Kugel an einer ca. 1,5 Meter langen Schnur über seinem Kopf und erschafft so um sich herum einen Bereich, der nicht von Magie durchdrungen werden kann (Feuerball, Beeinflussungsmagie, Wesen, etc.). Als Adept kann sich der Zaubende nur selbst schützen. Als Meister eine weitere Person und als Großmeister noch eine weitere. Der Zauber muss aufrechterhalten werden, ansonsten erlischt er.

Übelkeit 3 MP

Dem Opfer des Zaubenden wird stark übel. Es muss sich übergeben und ist nicht mehr in der Lage zu kämpfen. Die Übelkeit hält 5 Minuten an.

Vergessen 6+ MP

Das Opfer des Zaubenden vergisst 10 Minuten eines Ereignisses. Der Zaubende entscheidet welches Ereignis und welcher Zeitraum das Opfer vergisst.

Für jede weitere Minute kostet der Zauber 1 MP mehr!

Verwurzeln 4 MP

Die Füße des Opfers werden von Wurzeln umschlossen und festgehalten. Die Wurzeln müssen entfernt werden oder das Opfer versucht sich loszureißen, dabei verletzt es sich jedoch am Fuß.

Waffe erhitzen 4 MP

Der Zauberkundige erhitzt die Waffe eines Gegners in Sichtweite. Die Waffe wird nicht zerstört, aber der Betroffene erhält starke Verbrennungen an der Hand, sollte er die Waffe nicht augenblicklich fallen lassen. Der Zauberkundige kann die Waffe erhitzt lassen wenn er den Zauber aufrechterhält, sodass der Gegner sie nicht aufheben kann. Handschuhe schützen nicht vor der Hitze.

Windstoß 4 MP

Der Zauberkundige bündelt seine Kraft und entfesselt einen Sturmwind. Alle Personen in einem 30° Kegel vor dem Zauberkundigen werden auf eine Entfernung von 10 Metern geschleudert und zu Boden geworfen. Personen im Wirkungsbereich laufen die angegebene Strecke und werfen sich dann auf den Boden.

Wunde heilen

Spruchkosten 3 MP

Der Zauberkundige legt seine Hand auf eine Wunde und heilt sie. Die Wunde ist nach einer Stunde vollständig geheilt.

In dieser Zeit darf der Verletzte die Wunde nicht belasten, ansonsten reißt sie wieder auf!

Wunde Übertragen 3 MP

Der Zauberkundige verschiebt eine Wunde von einer auf eine andere freiwillige Person.

Wunde verschieben 3 MP

Der Zauberkundige verschiebt eine Wunde an eine andere Stelle am Körper des Verletzten.

Zombie erwecken 7 MP

Der Zauberkundige erweckt für sechs Stunden einen Zombie („Beseelter Untoter“). Hierfür benötigt der Zauberkundige jedoch einen geeigneten Kadaver. Der Untote ist nur in der Lage einfache Befehle auszuführen.

Meister

Um zum Meister aufgestuft zu werden, muss man mindestens 10 Adeptenzauber kennen.

Der Meister ist ein mächtiger Magier und beherrscht mächtige Zauber für den Kampf.

Er hat 40 MP und braucht nur 10 Minuten, um einen MP zu regenerieren.

Meisterzauber: Jeder Zauber dieses Ranges kostet 40 EP

Artefakt erschaffen 20+ MP

Der Zaubernde erschafft ein Artefakt, das permanent magisch ist, aber nur einmal am Tag seine Wirkung entfalten kann.

Es können nur zwei Artefakte mit täglicher Anwendung pro Tag hergestellt werden.

Die Erschaffung eines Artefaktes mit täglicher Anwendung dauert mindestens 10 Minuten pro aufgewandtem MP, inklusive der 20MP für „Artefakt erschaffen“.

Das Artefakt muss von der SL bestätigt werden!

Astrale Reise 10 MP

Der Zaubernde öffnet einen Eingang in die Astralebene und kann sie dadurch bereisen. Zum Verlassen der Astralebene muss er denselben Ausgang benutzen oder ein anderer Zaubernder öffnet eine weitere Tür. Das Schließen der Tür beendet den Zauber.

Astrale Suche 7 MP

Der Zaubernde kann durch diesen Zauber die Verbindungen zwischen Personen, Artefakten oder anderen Objekten auf der Astralebene verfolgen. Verbindungen zwischen Objekten und Personen sind für den Zaubernden als magische Fäden zu erkennen. Solche Verbindungen entstehen nur, wenn tatsächliche magische Verbindungen existieren oder eine emotionale Verbindung besteht.

Astrale Tarnung 10MP

Der Zaubernde tarnt seine Erscheinung im Astralraum. Hierbei hat er beim Wirken des Zaubers die Wahl sich vollständig zu tarnen, daher im Astralraum nicht wahrnehmbar zu sein, oder seine Erscheinung anders darzustellen, um Andere zu täuschen.

Aura erkennen 5 MP

Der Zaubernde ist in der Lage die Aura eines Wesens oder Gegenstandes zu erkennen und so die Gesinnung und Art des Wesens oder des Gegenstandes festzustellen.

Auramaske 10MP

Der Zaubernde überdeckt seine oder die Aura eines Anderen oder Objektes und täuscht die nächsten 24 Stunden eine andere vor. Hierbei werden Gesinnung und Wesen vom Zaubernden beim Wirken festgelegt.

Barriere 15 MP

Der Zaubernde zeichnet einen Kreis mit einem Durchmesser oder eine Linie mit einer Länge von bis zu 10 Metern auf den Boden.

Niemand ist in der Lage diese Barriere zu durchqueren, außer mit der Hilfe des Zaubernden. Hierfür gibt der Zaubernde dem Besucher die Hand und führt ihn durch die Barriere. Verlassen des beschützten Bereichs ist jederzeit möglich.

Berserker 3 7 MP

Der Verzauberte verfällt in eine Art Kampfrausch. Solange noch eine Person im Kampf eine Waffe trägt, egal ob Freund oder Feind und der Verzauberte steht, kämpft er unaufhörlich weiter. Jede Wunde und jeder Treffer hat zwar seine Auswirkungen auf den Körper, aber der Verzauberte kann den Schmerz und die Wunde größtenteils bis zum Ende des Kampfes ignorieren. 5 Verletzungen dürfen bis zum Ende des Kampfes ignoriert werden. Hier ist gutes Spiel gefragt.

Große Zweihandwaffen behalten ihre Wucht!

Beseelten Untoten erschaffen 8 MP

Erweckt eine Leiche als untoten Diener des Zaubernden, bis sie freigegeben wird. Der Zaubernde ist in der Lage bis zu fünf Untote zu kontrollieren. Hierfür benötigt der Zaubernde jedoch einen geeigneten Kadaver. Der Untote ist nur in der Lage einfache Befehle auszuführen.

Möchte der Zaubernde weitere Untote kontrollieren benötigt er einen Champion, der seine Untoten für ihn kontrolliert. Andernfalls werden die überzähligen Untoten zu „Freien Untoten“ (siehe Beschreibung im Kapitel „Untote“).

Dämon beschwören 1 12 MP

Während eines Rituals beschwört der Zaubernde einen Dämon der Stufe 1-2, in einem Bannsiegel, mit dem er daraufhin einen Vertrag schließen muss. Ein Vertrag muss ausgehandelt werden und bedarf der freiwilligen Einstimmung des Dämonen. Hierbei wird der Dämon, gemäß seiner Natur, abhängig von der Macht seines Beschwörers auf diesen reagieren.

Wird kein Vertrag geschlossen kann der Dämon das Bannsiegel zu durchbrechen versuchen. Der Dämon kann befragt oder auch in seine Ebene zurückgeschickt werden, ohne dass ein Vertrag geschlossen wurde.

Für die Beschwörung ist die Absprache der SL erforderlich!

Einfrieren 6 MP

Das Opfer erstarrt für die nächste halbe Stunde zu Eis. Wird das Opfer neben ein Feuer zum auftauen gelegt hält der Zauber stattdessen nur 10 Minuten. Im Winter ist der Zauber stärker und hält eine Stunde, neben dem Feuer nur 20 Minuten.

Stumpfe Gewalteinwirkung hat keine besondere Wirkung auf das Opfer.

Eiserner Wille 1 5 MP

Dieser Zauber schützt sein Ziel vor geistiger Beeinflussung jeder Art. Magische Geistesbeeinflussung wird nur bis zum Adeptenrang abgewehrt. Beeinflussungen durch Meister und höhere Ränge wirken weiterhin.

Erdbeben 7 MP

Im Radius von 5 Meter beginnt die Erde zu beben. Alle Personen, ob Freund oder Feind stürzen zu Boden.

Ersticken 6 MP

Der Zaubernde nimmt seinem Opfer die Luft zum Atmen. Dieser Zauber muss aufrecht erhalten werden.

Das Opfer muss so lange es kann die Luft anhalten. Wenn es wieder Luft holt, ist das der Moment in dem es in Ohnmacht fällt. Mit einsetzender Ohnmacht löst sich der Zauber. Nachdem das Opfer gerettet wurde, oder, nach frühestens 15 Minuten, von allein zu sich kommt, ist es für die nächsten 30 Minuten immer noch sehr schwach auf den Beinen.

Exorzismus 1 12 MP

Der Zaubernde ist in der Lage einen beschworenen Dämon der Stufe 1-2 zurück in seine Dimension zu schicken.

Feuerball 2 8 MP

Das getroffene Opfer wird durch den Druck zu Boden geworfen. Der Getroffene erhält durch den Feuerball starke, schmerzhaft Verbrennungen zweiten Grades am Körper. Trägt das Opfer eine Rüstung, ist diese durch das Feuer stark beschädigt und bekommt vier Punkte Schaden. Unabhängig von der Rüstung fängt alles Brennbare am Getroffenen Feuer. Personen in der direkten Umgebung werden von einer heißen Druckwelle zu Boden gerissen.

Nur geeignetes Wurfmaterial verwenden!

Gaslunge 5 MP

Der Verzauberte kann, egal ob die Gegend vergast ist, gut durchatmen. Gase und Gasgifte haben auf das Opfer nur leichte Wirkung (Übelkeit etc.).

Geisterruf 7 MP

Der Zaubernde nimmt Kontakt zum Geist eines Toten auf und kann so mit ihm reden. Hierfür ist die Leiche, oder zumindest ein Teil von ihr nötig, um den Kontakt herzustellen.

Gegenzauber 5 MP

Dieser Zauber benötigt nur ein Wort, um zu wirken. Der Zaubernde reagiert auf einen Zauber, der auf ihn oder seine Reichweite gewirkt wird. Er muss wissen auf welchen Zauber er reagiert. Schafft er es, den Gegenzauber rechtzeitig zu sprechen, wird der Zauber des Kontrahenten annulliert.

Gehorche 10MP

Das Opfer muss bis zu 3 Aufträge im Sinne des Zaubernden ausführen. Diese Aufgaben müssen innerhalb von 4 Stunden ausgeführt werden. Der Auftrag zur Selbsttötung oder Verstümmelung bricht den Zauber augenblicklich. Der Zaubernde ist nur in der Lage eine Person zur selben Zeit für maximal 4 Stunden zu beherrschen. Nach Ablauf der Zeit oder nach Erfüllen der Aufträge erlischt der Zauber und das Opfer wacht im vollen Bewusstsein seiner Handlungen auf.

Großmeisterschutz 15 MP

Der Verzauberte ist gegen jeglichen Spruch der Stufen Lehrling und Adept immun. Der Zauber verliert seine Wirksamkeit nach 4 Stunden.

Lichtimmunität 10 MP

Der Verzauberte ist gegen Tageslicht immun und hat keinerlei negative Auswirkungen wenn er direktem Tageslicht ausgesetzt ist. Nach vier Stunden verblasst der Zauber.

Magie zerstören 10+ MP

Der Zaubernde zerstört jegliche Magie auf seinem Ziel, ggf. auch das Ziel selbst, wenn es sich dabei um ein Artefakt handelt. Magische Wesen werden nicht zerstört, erleiden aber starke Schmerzen und sind nicht mehr in der Lage Magie zu wirken, bis sie sich ausgiebig erholen konnten. Magier sind keine magischen Wesen!

Der Zaubernde zahlt die Spruchkosten zzgl. der Kosten des zu zerstörenden Zaubers oder Artefaktes.

Magische Rüstung (Rüstung 3) 8 MP

Der Zaubernde erhält 5 zusätzliche RP.

Lässt sich nicht mit weiteren Rüstungszaubern verbinden!

Magische Waffe 2 6 MP

Der Zaubernde verzaubert eine Waffe für 12 Stunden, so dass sie in der Lage ist Untote und Dämonen zu verletzen und zu töten.

Magischen Untoten erschaffen 10 MP

Erschafft eine untote Marionette des Zaubernden, bis sie freigegeben wird. Hierfür benötigt der Zaubernde jedoch einen geeigneten Kadaver. Der Untote ist eine Verlängerung des Zaubernden selbst. Er sieht durch seinen Untoten und nimmt seine Umgebung wahr.

Der Magische Untote ist an seinen Beschwörer gebunden und kann sich nicht weiter als 50 Meter von diesem entfernen. Tut er es dennoch, bricht er als gewöhnlicher Kadaver zusammen.

Der Zaubernde kann so viele magische Untote kontrollieren wie seine Magiepunkte zulassen!

Magischer Schild 6 MP

Der Zaubernde erschafft einen magischen Schild vor sich, der ihn vor physischen wie magischen Angriffen schützt. Der Zaubernde ist nicht in der Lage zu kämpfen oder weitere Zauber zu wirken, solange er den magischen Schild wirkt.

Der Schild beschützt nur den Bereich, dem der Zaubernde zugewandt ist!

Magisches Geschoss 6 MP

Ein aus reiner Magie bestehendes Geschoss, das bei einem direkten Treffer die Rüstung durchschlägt und tiefe Wunden verursacht.

Nur geeignetes Wurfmaterial verwenden!

Magieschutz 2 8+ MP

Der Zaubernde legt diesen Zauber über einen anderen Zauber, ein magisches Objekt oder Wesen. Das so geschützte Ziel kann nicht von Magie beeinflusst werden, solange Magieschutz¹ besteht.

Mit Magieschutz 2 kann der Zaubernde Objekte vor Sprüchen bis einschließlich der Stufe Meister schützen. Die Stärke des Schutzes bestimmt sich aus den dafür eingesetzten MP.

Um Magieschutz 2 zu auflösen muss er mit einem Zauber der Stufe Meister gebannt werden. Wird das Ziel von Magieschutz 2 von einem höherrangigen Zauber beeinflusst, zerbricht Magieschutz 2 augenblicklich, unabhängig von den investierten Punkten.

Magiespiegel 8 MP

Der Zaubernde umhüllt sich, eine andere Person oder ein Objekt mit magischer Energie. Wird das Ziel zum Opfer eines Zauberspruchs wird dieser auf den Urheber zurückgeworfen.

Metall erhitzen 8 MP

Der Zaubernde erhitzt einen metallischen Gegenstand, den er berührt. Das Ziel können Gegenstände aber auch Waffen oder Rüstungen sein. Betroffene Gegenstände werden unerträglich heiß, sodass sie nicht länger gehalten oder getragen werden können, fangen aber weder Feuer, noch schmelzen sie.

Reanimation 30 MP

Belebt eine Person, die vor kurzem gestorben ist wieder zum Leben. Hier ist ein schönes Ausspielen und ein langes Ritual Pflicht!

Es ist zu beachten, dass dieser Zauber den Körper des Verzauberten weder heilt noch am Leben erhält.

Regeneration 1 12 MP

Die offenen Wunden des Verzauberten heilen innerhalb von 30 Minuten. Innere nach 1 Stunde.

Dieser Spruch wirkt nicht auf bestehende Wunden, sondern nur auf Wunden, die sich der Verzauberte nach der Verzauberung zufügt oder zufügen lässt.

Der Zauber hält 4 Stunden an.

Runenkreis 10MP

Der Zaubernde legt einen Kreis aus dicht beieinanderliegenden Runen auf den Boden und entfernt nach dem Ritual drei von ihnen.

Jeder, der diesen Kreis betritt, ist in diesem gefangen. Um den Gefangenen freizugeben müssen die Runen wieder eingesetzt werden. Der Runenkreis kann nicht zerstört oder gebannt werden.

Schwäche 2 8 MP

Das Opfer wird sehr schwach und ist nicht mehr in der Lage irgendwelche Lasten zu tragen. Es ist allgemein sehr schwach auf den Beinen und verliert seine Ausdauer.

Die Wirkung des Zaubers lässt nach 2 Stunden nach.

Stein zu Fleisch 12 MP

Ein zuvor versteinertes Wesen wird wieder zur ursprünglichen Lebensform.

Stein zu Staub 12 MP

Der Zaubernde ist in der Lage, bis zu zwei Kubikmeter, Stein zu Staub zerfallen zu lassen.

Magische Barrieren oder Objekte können nicht zerstört werden!

Stille 8 MP

Der Zaubernde muss sein Opfer berühren. Augenblicklich treten folgende Effekte ein:

Schweigen: Das Opfer kann die nächste Stunde nicht mehr sprechen.

Taubheit: Das Opfer kann die nächste Stunde nichts mehr hören.

Unterwasseratmung 5 MP

Der Zaubernde ist in der Lage unter Wasser zu atmen.

Untote zerstören 10 MP

Der Zaubernde zerstört einen einfachen beseelten Untoten in bis zu 5 Metern Reichweite.

Untoten Champion erschaffen 12 MP

Erweckt eine Leiche als untoten Diener des Zaubernden, der als Truppführer für andere Untote des Beschwörers dient, bis er freigegeben wird.

Der Champion ist ein beseelter Untoter, der in der Lage ist bis zu zehn weitere untote Wesen zu kontrollieren. Er ist mit eigenem Verstand ausgestattet und kann so intelligent agieren und den Befehlen seines Meisters taktisch folgen. Er ist in der Lage zu Sprechen und zu denken.

Hierfür benötigt der Zaubernde jedoch einen geeigneten Kadaver.

Der Zaubernde kann, wie auch einfache Untote, bis zu fünf Champions kontrollieren. Diese können jedoch, wie auch einfache Untote, bis zu zehn weitere Champions kontrollieren. Hier ist auf die Befehlskette zu achten!

Erschafft der Zaubernde mehr Untote als er kontrollieren kann, werden diese zu herrenlosen Untoten (siehe Beschreibung im Kapitel „Beseelte Untote“, Seite 11)!

Versteinern 12 MP

Das Opfer des Zaubernden wird versteinert und kann nur durch den Zauber „Stein zu Fleisch“ gerettet werden. Ein einfacher Gegenzauber wie „Magie bannen“ oder „Magie zerstören“ hilft hier nicht mehr, da die Magie, nachdem das Opfer verzaubert wurde, nicht mehr existent ist.

Alles, was das Opfer bei sich trägt, versteinert ebenfalls. Das Opfer kann nicht bestohlen werden!

Verwandeln 10 MP

Der Zaubernde ist in der Lage ein Opfer oder sich selbst in ein beliebiges harmloses Tier zu verwandeln. Es ist nicht möglich das Ziel in ein Insekt oder ein mystisches Wesen wie einen Drachen, Phönix oder ähnliches zu verwandeln. Der Verzauberte ist immer noch klar bei Verstand, verhält sich aber wie das jeweilige Tier. **Er kann weder sprechen noch kämpfen oder anderen auf irgend eine Art etwas zu Leide tun!**

Alles was der Charakter bei sich trägt verschmilzt mit ihm. Während die Verwandlung anhält kann der Verzauberte weder Verletzt noch getötet werden.

Nach der Rückverwandlung ist der Betroffene für mindestens 5 Minuten benommen! Er ist für diese Zeit noch immer geschützt. Es ist mit jedem Magie auflösenden Zauber möglich die Verwandlung aufzuheben. Verwandelt sich der Zaubernde selbst, kann er durch Gedankenkraft seine gewöhnliche Gestalt wieder annehmen und ist nicht benommen.

Wahrheit 10 MP

Das Opfer des Zaubernden kann diesen nicht anlügen. Drei Fragen müssen wahrheitsgemäß beantwortet werden.

Weissagung X MP

Der Zaubernde erhält in einem Ritual eine Antwort auf eine von ihm gewählte Frage.

Je mehr Punkte er für diesen Zauber investiert, desto detaillierter fällt die Antwort aus.

Dieser Zauber kann nur nach Absprache und im Beisein der SL durchgeführt werden!

Großmeister

Um zum Großmeister aufgestuft werden zu können, muss man zwanzig Meisterzauber kennen.

Der Großmeister ist der mächtigste unter den Magiern. Er ist so mächtig, dass keiner es wagen würde sich ihm im Kampf zu stellen. Nur die wenigsten Magier schaffen es, in ihrem Leben den Rang des Großmeisters zu erreichen. Er hat 80 MP und braucht nur 5 Minuten um 1 MP zu regenerieren.

Großmeisterzauber: Jeder Zauber dieses Ranges kostet 80 EP

Berserker 4 15 MP

Der Verzauberte verfällt in eine Art Kampfrausch. Solange noch eine Person im Kampf eine Waffe trägt, egal ob Freund oder Feind und der Verzauberte steht, kämpft er unaufhörlich weiter. Jede Wunde und jeder Treffer hat zwar seine Auswirkungen auf den Körper, aber der Verzauberte kann den Schmerz und die Wunde größtenteils bis zum Ende des Kampfes ignorieren. 10 Verletzungen dürfen bis zum Ende des Kampfes ignoriert werden. Hier ist gutes Spiel gefragt.

Große Zweihandwaffen behalten ihre Wucht!

Dämon beschwören 2 40 MP

Während eines Rituals beschwört der Zaubernde einen Dämon der Stufe 3-4, in einem Bannsiegel, mit dem er daraufhin einen Vertrag schließen muss. Ein Vertrag muss ausgehandelt werden und bedarf der freiwilligen Einstimmung des Dämonen. Hierbei wird der Dämon, gemäß seiner Natur, abhängig von der Macht seines Beschwörers auf diesen reagieren.

Wird kein Vertrag geschlossen, kann der Dämon das Bannsiegel zu durchbrechen versuchen. Der Dämon kann befragt oder auch in seine Ebene zurückgeschickt werden, ohne dass ein Vertrag geschlossen wurde.

Für die Beschwörung ist die Absprache der SL erforderlich!

Dämonenauftrag 20 MP

Ein beschworener Dämon ist gezwungen, einen ihm übertragenen Auftrag auszuführen. Danach ist der Dämon frei und ungebunden. Der Dämon sollte jedoch wieder in seine Ebene zurückgeschickt werden. Wahrscheinlich wird der Dämon auf seinen Beschwörer nicht gut zu sprechen sein.

Dämonen-/Flammenwaffe 30 MP

Sie stellt eine der stärksten magischen Waffen dar. Sie ist so stark, dass sie durch ihre Energie jegliche Rüstung durchdringt und den Gegner direkt verwundet. Die Rüstung wird dabei stark beschädigt, egal ob magisch oder nicht.

Solche Waffen müssen als solche erkennbar sein, sollten aber zumindest durch violetten bzw. roten Stoff über der Klinge oder dem Waffenkopf gekennzeichnet werden!

Eiserner Wille 2 10 MP

Dieser Zauber beschützt sein Ziel vor geistiger Beeinflussung jeder Art. Magische Beeinflussung wird nur bis zum Meisterrang abgewehrt.

Beeinflussungen durch Großmeister und höhere Ränge wirken weiterhin!

Entzug von Lebenskraft 10+ MP

Der Zaubernde überträgt eine seiner Wunden auf eine andere Person seiner Wahl. Während seine Wunde so geheilt wird, bricht sie bei seinem Opfer auf.

Für je 5 MP, die zusätzlich gezahlt werden und je 15 Sekunden wird eine weitere Wunde geheilt und übertragen!

Exorzismus 2 40 MP

Der Zaubernde ist in der Lage einen beschworenen Dämon der Stufe 3-4 zurück in seine Dimension zu schicken.

Feuerball 3 15 MP

Das getroffene Opfer wird durch den Druck zu Boden geworfen. Der Getroffene erhält durch den Feuerball stärkste, schmerzhafteste Verbrennungen dritten Grades am Körper. Trägt das Opfer eine Rüstung, ist diese durch das Feuer stark beschädigt und bekommt fünf Punkte Schaden. Unabhängig von der Rüstung fängt alles Brennbare am Getroffenen Feuer und Metallrüstungen werden stark erhitzt. Personen in der direkten Umgebung werden von einer heißen Druckwelle zu Boden gerissen und fangen ebenfalls Feuer.

Nur geeignetes Wurfmaterial verwenden!

Körper wiederherstellen 30 MP

Ein verstümmelter oder zerhackter Körper kann wieder zusammengesetzt und verbunden werden. Hierzu müssen mindestens $\frac{3}{4}$ des Körpers zusammengetragen werden.

Im Verlauf eines Rituals regenerieren sich die fehlenden Körperteile und alles fügt sich zusammen.

Dieser Zauber dient als Vorbereitung, um eine getötete und verstümmelte Person wiederzubeleben und kann nicht auf Lebende angewandt werden!

Magie umleiten 5+ MP

Der Zaubernde ist in der Lage die manifestierte wie die sich formende Magie durch seinen Körper an einen anderen erreichbaren Ort umzuleiten. Dies kann als Reaktionszauber auf einen Zauber, eine Beschwörung oder in Form eines Rituals als Permanentzauber genutzt werden (letzteres nur bei manifestierter Magie).

Der Zaubernde zahlt die Spruchkosten zzgl. der Kosten des umzuleitenden Zaubers!

Magischer Panzer (Rüstung 4) 15 MP

Der Zaubernde erhält 10 zusätzliche RP.

Lässt sich nicht mit weiteren Rüstungszaubern verbinden!

Magieschutz 3 15+ MP

Der Zaubernde legt diesen Zauber über einen anderen Zauber, ein magisches Objekt oder Wesen. Das so geschützte Ziel kann nicht von Magie beeinflusst werden, solange Magieschutz 3 besteht.

Mit Magieschutz 3 kann der Zaubernde Objekte vor Sprüchen bis einschließlich der Stufe Großmeister schützen. Die Stärke des Schutzes bestimmt sich aus den dafür eingesetzten MP.

Um Magieschutz 3 zu auflösen muss er mit einem Zauber der Stufe Großmeister gebannt werden. Wird das Ziel von Magieschutz 3 von einem höherrangigen Zauber beeinflusst, zerbricht Magieschutz 3 augenblicklich, unabhängig von den investierten Punkten!

Magiesog 1 MP

Der Zaubernde berührt ein magisches Wesen oder einen anderen Zaubernden und entzieht ihm alle 5 Sekunden einen MP oder nach 1 Minute alle, die das Wesen hatte. Mit diesem Zauber kann der Zaubernde über seine maximalen MP kommen. Der so erreichte Überschuss kann jedoch nicht durch Meditation oder Schlaf wiederhergestellt werden. Nach Verbrauch hat der Zaubernde sein altes Punktelimit.

Mentale Kontrolle 20 MP

Der Zaubernde kann sein Opfer wie eine Marionette kontrollieren. Er muss den Zauber aufrechterhalten und immer in Sichtweite und nicht weiter als 20 Meter von seinem Opfer bleiben.

Perma-Artefakt erschaffen 50+ MP

Der Zaubernde erschafft ein Artefakt, das permanent magisch ist. Hierbei verliert der Zaubernde dauerhaft die Menge an EP, die der Zauber, den er einbinden möchte, kostet.

Der Zaubernde kann nur ein permanent magisches Artefakt am Tag erschaffen. Die Erschaffung eines permanent magischen Artefaktes dauert mindestens 20 Minuten pro gebundenem MP, inklusive der 50MP für „Perma-Artefakt erschaffen“.

Beispiel: Der Zaubernde erschafft ein permanent magisches Artefakt mit dem Zauber „Aura erkennen“.

Der Zauber kostet 40 EP, um ihn zu erlernen. Daher verliert der Charakter dauerhaft 40 EP wenn er diesen Zauber einbindet.

Das Artefakt muss von der SL bestätigt werden!

Regeneration 2 20 MP

Die offenen Wunden des Verzauberten heilen innerhalb von 15 Minuten, innere nach 30 Minuten. Dieser Spruch wirkt nicht auf bestehende Wunden, sondern nur auf Wunden, die sich der Verzauberte nach der Verzauberung zufügt oder zufügen lässt. Der Spruch hält 6 Stunden an.

Schmerz 15 MP

Das Opfer des Zaubernden leidet unter starken Schmerzen und windet sich auf dem Boden mit dem Gefühl von innen heraus zu verbrennen. Nachdem der Zauber nachlässt, ist das Opfer für die nächsten 15 Minuten sehr geschwächt, die Muskeln sind immer noch verkrampft.

Personen und Wesen, die dem Schmerz zugetan sind, fühlen den Schmerz wie jeder Andere, mit der Ausnahme, dass sie sich nach den Schmerzen berauscht fühlen.

Der Zauber wirkt so lange wie er aufrecht erhalten wird.

Sphärenband 15 MP

Ein Wesen aus einer anderen Dimension, wird auf der Ebene, auf der es sich aufhält, gebunden und ist somit nicht mehr in der Lage die Dimension zu wechseln.

Es ist nicht möglich dieses Wesen zurück zu schicken ohne zuvor das Band zu zerstören!

Strangulieren 15 MP

Eine magische Schlinge legt sich um den Hals des Opfers. Das Opfer muss so lange es kann die Luft anhalten. Wenn es wieder Luft holt, ist das der Moment, in dem es in Ohnmacht fällt. Mit einsetzender Ohnmacht löst sich der Zauber. Nachdem das Opfer gerettet wurde, oder nach frühestens 15 Minuten von allein zu sich kommt, ist es für die nächste 30 Minuten immer noch sehr schwach auf den Beinen.

Sturmwind 20 MP

Der Zaubernde bündelt seine Kraft und entfesselt einen Sturmwind. Alle Personen in einem 90° Kegel vor dem Zaubernden werden auf eine Entfernung von 20 Metern geschleudert und zu Boden geworfen. Personen im Wirkungsbereich laufen die angegebene Strecke und werfen sich dann auf den Boden.

Unsichtbarkeit 20 MP

Der Zaubernde wird unsichtbar und kann sich nur noch schleichend fortbewegen. Bewegt sich der Zaubernde zu schnell oder macht ein lautes Geräusch, wird er wieder sichtbar. Nachdem der Zaubernde wieder sichtbar ist, sieht er für 30 Sekunden alles verschwommen.

Der Zaubernde muss beim Auflösen des Zaubers, egal ob beabsichtigt oder nicht, einmal in die Hände klatschen, oder ein anderes auffälliges Geräusch machen.

Unsichtbarkeit kann nicht genutzt werden, um ein Opfer unerkannt zu meucheln, da beim Griff zum Dolch unverzüglich der Zauber abbricht und die Nachwirkungen eintreten!

Wiederkehr 30 MP

Der Zaubernde regeneriert ein abgeschlagenes Körperteil, bei sich oder einer anderen Person. Das Körperteil wächst langsam nach und ist nach 12 Stunden wieder vollständig nachgewachsen.

Wunden reißen 15 MP

Der Zaubernde reißt tiefe Wunden in sein Opfer, welches dadurch schwer verletzt wird. Rüstungen bieten keinen Schutz gegen diesen Zauber, da die Wunden unter der Kleidung entstehen.

Die Wunden wirken wie von Klauen gerissen, die alle Kleidung und physische Rüstungen ignorieren. Bestimmt der Zaubernde keine Körperzone für diesen Zauber ist immer der Torso betroffen!

Kobold

Keiner weiß genau woher Koboldmagie kommt und welchen Zweck sie erfüllt, da sie scheinbar nur für Schabernack taugt. Die Kräfte des Kobolds sind angeboren, darum können nur Koblode sie nutzen.

Koblode haben keine magischen Ränge, können sich aber in der Kunst der Magie unterweisen lassen und zusätzlich zur Koboldmagie weitere Zauber erlernen.

Ein Kobold hat 20MP und regeneriert alle 10 Minuten einen MP, ohne meditieren zu müssen.

Koblode, die weitere Magie erlernen, haben noch immer ihre 20 Grund-MP. Steigen sie in einen Rang auf, der ihre maximalen MP übersteigt nehmen sie die maximalen MP des jeweiligen Ranges an.

Koboldmagie: Jeder Zauber kostet 20EP

Chaos 5MP

Der Kobold berührt eine Person und lässt sich diese für was anderes halten oder Dinge sehen. Dieser Zauber wirkt 30 Minuten und darf nicht Spielrelevant eingesetzt werden.

Allergie 2MP

Das Opfer hat 15 Minuten lang mit starken Nießattacken zu kämpfen.

Lachanfall 3MP

Das Opfer dieses Zaubers lacht die nächsten 15 Minuten über alles und jeden ohne sich kontrollieren zu können.

Schluckauf 3MP

Das Opfer leidet 15 Minuten lang an Schluckauf.

Freundschaft 4MP

Das Opfer hat 15 Minuten lang das Verlangen jeden zu umarmen, den es sieht.

Juckreiz 3MP

Das Opfer leidet 15 Minuten lang unter Juckreiz.

Entspannung 4MP

Das Opfer fühlt sich 15 Minuten lang entspannt und träge.

Redesucht 4MP

Das Opfer will sich 30 Minuten lang anderen mitteilen und ihnen etwas erzählen.

Gegenzauber 5 MP

Dieser Zauber benötigt nur ein Wort, um zu wirken. Der Zaubernde reagiert auf einen Zauber, der auf ihn oder seine Reichweite gewirkt wird. Er muss wissen auf welchen Zauber er reagiert. Schafft er es, den Gegenzauber rechtzeitig zu sprechen, wird der Zauber des Kontrahenten annulliert.

Artefakte erschaffen

Artefakte stellen eine Möglichkeit dar, Magie ohne Kraftaufwand zu wirken. Auch nicht Magiebegabte können Artefakte benutzen.

Um artefaktgebundene Zauber zu benutzen benötigt man weiterhin die zur Darstellung benötigten Utensilien. Auch der Arbeits- und Zeitaufwand für ein Zauber bleibt derselbe.

Folgende Zauber können nicht in ein Artefakt gebunden werden:

- Artefakt erschaffen
- Dämon beschwören
- Dämonenauftrag
- Exorzismus 1 + 2
- Gegenzauber
- Magie speichern
- Magie umleiten
- Magischen Fokus erschaffen
- Perma-Artefakt erschaffen
- Reanimation
- Runenkreis
- Schutzkreise

Verschiedene Arten von Artefakten:

Magie speichern 4+ MP

Der Zaubernde ist in der Lage, die auf ein Gegenstand zu übertragenden Magiepunkte in diesen zu speichern und auch wieder zu entnehmen.

Will der Zauberkundige seine Magiepunkte auf einen Gegenstand übertragen, benötigt er 4 MP für diesen Aufwand. Diese werden nicht in den Gegenstand eingelagert.

Die dem Zauberkundigen verbliebenen Magiepunkte kann er nun in den Gegenstand einlagern. Die eingelagerten Magiepunkte gelten nun als verbraucht.

Die im Gegenstand eingelagerten Magiepunkte bleiben in diesem erhalten bis sie aufgebraucht wurden. Sie regenerieren sich nicht, können aber erneut vom Zauberkundigen aufgefüllt werden.

Magischen Fokus erschaffen 3+ MP

Der magische Fokus stellt die unergiebigste Art der Artefakte dar. Der Zaubernde ist in der Lage einen Zauber in einen speziell dafür vorbereiteten Gegenstand zu binden.

Die Erschaffung des Fokus dauert mindestens 5 Minuten pro einzubindendem MP.

Um den Zauber wieder freizusetzen und somit zu wirken, muss der Gegenstand benutzt, gebrochen oder entsiegelt werden.

Die Aktivierung ist abhängig davon, um was für einen Gegenstand es sich bei dem Fokus handelt und wie kreativ der Zaubernde bei der Herstellung war.

Ein magischer Fokus ist nach der Anwendung zerstört und kann kein zweites Mal genutzt werden.

Artefakt erschaffen 20+ MP

Der Zaubernde erschafft ein Artefakt das permanent magisch ist, aber nur einmal am Tag seine Wirkung entfalten kann.

Es können nur zwei Artefakte mit täglicher Anwendung pro Tag hergestellt werden.

Die Erschaffung eines Artefaktes mit täglicher Anwendung dauert mindestens 10 Minuten pro aufgewandtem MP, inklusive der 20MP für „Artefakt erschaffen“.

Das Artefakt muss von der SL bestätigt werden!

Perma-Artefakt erschaffen 50+ MP

Der Zaubernde erschafft ein Artefakt, das permanent magisch ist. Hierbei verliert der Zaubernde dauerhaft die Menge an EP, die der Zauber, den er einbinden möchte, kostet.

Der Zaubernde kann nur ein permanent magisches Artefakt am Tag erschaffen.

Die Erschaffung eines permanent magischen Artefaktes dauert mindestens 20 Minuten pro gebundenem MP, inklusive der 50MP für „Perma-Artefakt erschaffen“.

Beispiel: Der Zaubernde erschafft ein permanent magisches Artefakt mit dem Zauber „Aura erkennen“.

Der Zauber kostet 40 EP, um ihn zu erlernen. Daher verliert der Charakter dauerhaft 40 EP wenn er diesen Zauber einbindet.

Das Artefakt muss von der SL bestätigt werden!

Tabellarische Übersicht

Zauber:

Lehrling Kosten pro Zauber 10 EP 10 MP		Adept Kosten pro Zauber 20 EP 20 MP		Meister Kosten pro Zauber 40 EP 40MP		Großmeister Kosten pro Zauber 80 EP 80MP	
Allgemein Feuerfinger Wasser reinigen Zaubertrick	1 MP 1 MP 1 MP	Allgemein Alarm Auraschleier Klopfen Magie bannen Magie speichern Magie übertragen Sprache der Pflanzen Sprache der Tiere	3 MP 5 MP 4 MP 6+ MP 4+ MP 3+ MP 3 MP 3 MP	Allgemein Astrale Tarnung Auramaske Exorzismus 1 Magie zerstören Runenkreis Stein zu Fleisch Stein zu Staub Unterwasseratmung Untote zerstören	10 MP 10 MP 12 MP 10+ MP 10 MP 12 MP 12 MP 5 MP 10 MP	Allgemein Exorzismus 2 Magie umleiten Magiesog	40 MP 5+ MP 1 MP
Analyse Astrales Fenster Gift spüren Magie spüren	1 MP 1 MP 1 MP	Analyse Astralsicht Böses spüren Diagnose Gesinnung erkennen Gift identifizieren Magie identifizieren	4 MP 3 MP 5 MP 4 MP 4 MP 4 MP	Analyse Astrale Reise Astrale Suche Aura erkennen Weissagung	10 MP 7 MP 5 MP X MP	Analyse	
Geistesbeeinflussung Berserker 1	2 MP	Geistesbeeinflussung Berserker 2 Faszination Freundschaft Furcht Vergessen	5 MP 5 MP 4 MP 4 MP 6+ MP	Geistesbeeinflussung Berserker 3 Gehorche Wahrheit	7 MP 10 MP 10 MP	Geistesbeeinflussung Berserker 4 Dämonenauftrag Mentale Kontrolle	15 MP 20 MP 20 MP
Körperbeeinflussung Schlaf	2 MP	Körperbeeinflussung Blindheit Fluch/Krankheit Magische Fesseln Schwäche 1 Schweigen Taubheit Übelkeit	4 MP 5+ MP 6 MP 4 MP 3 MP 3 MP 3 MP	Körperbeeinflussung Einfrieren Gaslunge Versteinern Schwäche 2 Stille Verwandeln	6 MP 5 MP 8 MP 8 MP 12 MP 10 MP	Körperbeeinflussung	
Beschwörung/Erschaffung Magisches Licht	1 MP	Beschwörung/Erschaffung Magische Waffe 1 Magischen Fokus erschaffen Magisches Schloss Verwurzeln Wasser zu Wein Wasser zu Bier Zombie erwecken	3 MP 3+ MP 4+ MP 4 MP 3 MP 3 MP 7 MP	Beschwörung/Erschaffung Artefakt erschaffen Beseelten Untoten erschaffen Dämon beschwören 1 Geisterruf Magische Waffe 2 Magischen Untoten erschaffen Untoten Champion erschaffen	20+ MP 8 MP 12 MP 7 MP 6 MP 10 MP 12 MP	Beschwörung/Erschaffung Perma-Artefakt erschaffen Dämon beschwören 2 Dämonen-/Flammenwaffe Sphärenband	50+ MP 40 MP 30 MP 15 MP
Heilung Eisatem Blutung stoppen	2 MP 4+ MP	Heilung Erwachen Gift auflösen Körperheilung Koma Krankheit heilen Wunde heilen Wunde Übertragen Wunde verschieben	4+ MP 4+ MP 7 MP 5 MP 4+ MP 3 MP 3 MP 3 MP	Heilung Reanimation Regeneration 1	30 MP 12 MP	Heilung Körper wiederherstellen Regeneration 2 Wiederkehr	30 MP 20 MP 30 MP
Kampf Energetische Hand Glühendes Geschoss	2 MP 2 MP	Kampf Feuerball 1 Hustenanfall Lähmung Lichtblitz Waffe erhitzen Windstoß	5 MP 4 MP 5 MP 4 MP 4 MP 4 MP	Kampf Erdbeben Ersticken Feuerball 2 Krankheit Magisches Geschoss Metall erhitzen	7 MP 6 MP 8 MP 6 MP 6 MP 8 MP	Kampf Entzug von Lebenskraft Feuerball 3 Strangulieren Sturmwind Wunden Reißen Schmerz	10+ MP 15 MP 15 MP 20 MP 15 MP 15 MP
Schutz Abstand Magischer Schleier (Rüst.1)	2 MP 2 MP	Schutz Energiefeld Lichtresistenz Magieschutz 1 Magische Hülle (Rüst. 2) Meisterschutz Schmerzen lindern Schutzkreis vor Bösem Schutzkreis vor Gutem Schutzkreis vor Magischem Schutzkreis vor Physischen Totaler Magieschutz	5 MP 6 MP 4+ MP 5 MP 5 MP 7 MP 5 MP 5 MP 5 MP 5 MP	Schutz Barriere Eiserner Wille 1 Gegenzauber Großmeisterschutz Lichtimmunität Magieschutz 2 Magiespiegel Magische Rüstung (Rüst.3) Magischer Schild	15 MP 5 MP 5 MP 15 MP 10 MP 8+ MP 8 MP 8 MP 6 MP	Schutz Eiserner Wille 2 Magieschutz 3 Magischer Panzer (Rüst.4) Unsichtbarkeit	10 MP 15+ MP 15 MP 20 MP
Nur als Lehrling Ignoranz	3 MP						

Ränge:

	Lehrling	Adept	Meister	Groß Meister
Magiepunkte	10	20	40	80
Meditationszeit pro Magiepunkt	30 Minuten	20 Minuten	10 Minuten	5 Minuten
Immunitäten	-	-	Lehrlingszauber	Lehrlingszauber Adeptenzauber
Voraussetzung	Weg der Magie	5 Zauber aus dem Bereich der Lehrling können	10 Zauber aus dem Bereich Adept können	20 Zauber aus dem Bereich Meister können
Herstellung		Magischen Fokus erschaffen (Mag. Gegenstand mit einmaliger Anwendung)	Einfaches Artefakt erschaffen (Mag. Gegenstand mit täglicher Anwendung)	Permanentes Artefakt erschaffen (Mag. Gegenstand mit permanenter Anwendung)
Boni	Erlernen des Zaubers Ignoranz, wird als Adept wieder vergessen. Die Punkte werden wieder frei.	Kann Zauber bis zu einer Spruchstärke von 1MP beliebig oft ohne Kraftaufwand sprechen	Kann Zauber bis zu einer Spruchstärke von 3MP beliebig oft ohne Kraftaufwand sprechen	Kann Zauber bis zu einer Spruchstärke von 7MP beliebig oft ohne Kraftaufwand sprechen
Anzahl der Sprüche und Benötigte Erfahrungspunkte zum lernen	18 Sprüche je 10 EP	57 Sprüche je 20 EP	44 Sprüche je 40 EP	23 Sprüche je 80 EP

Fertigkeiten:

Fertigkeiten	Kosten	Auswirkung
Der Weg der Magie	30 EP	Befähigt Magie zu beherrschen und zu erlernen
Konzentration	250 EP	Ein Zauberkundiger mit Konzentration benötigt nur die Hälfte der normalerweise nötigen MP für seine Zauber. Kommt dabei keine ganze Zahl zustande wird immer aufgerundet
Meditation 1	50 EP	Mit Meditation 1 erhält der Zauberkundige bei seiner Meditation statt einem, zwei MP
Meditation 2	100 EP	Mit Meditation 2 erhält der Zauberkundige bei seiner Meditation statt zwei, drei MP
Meditation 3	150 EP	Mit Meditation 3 erhält der Zauberkundige bei seiner Meditation statt drei, vier MP
Adeptenprüfung	30 EP	siehe Auflistung
Meisterprüfung	100 EP	
Großmeisterprüfung	250 EP	
Magisches Potential 1	50 EP	Magisches Potential gewährt 5 zusätzliche MP
Magisches Potential 2	100 EP	Magisches Potential gewährt 10 zusätzliche MP
Magisches Potential 3	150 EP	Magisches Potential gewährt 20 zusätzliche MP
Geschichten & Legenden 1	50 EP	Je höher der Rang von Geschichten & Legenden, desto unbekanntere Legenden sind einem bekannt
Geschichten & Legenden 2	75 EP	
Geschichten & Legenden 3	125 EP	
Geschichten & Legenden 4	200 EP	
Geschichten & Legenden 5	300 EP	
Schriften 1	50 EP	Je höher der Rang von Schriften, desto geheimere und ältere Sprachen und Schriften sind einem bekannt
Schriften 2	75 EP	
Schriften 3	125 EP	
Schriften 4	200 EP	
Schriften 5	300 EP	