

Nachtjäger

# Magieregelwerk



# Inhaltsverzeichnis

## *Grundlagen des Magiespiels*

<b>Magie</b>	Seite 2
Darstellungsarten	
Magiepunkte	Seite 4
Zauber wirken und darstellen	
Zauber lernen	Seite 5
Magierränge	
Neue Zauber erfinden	Seite 6
Magische Wesen	
Magiespeicher	Seite 7

## *Magierkonzepte und Kreaturen*

<b>Arkane Magie</b>	Seite 9
<b>Priester</b>	Seite 10
<b>Schamane</b>	Seite 11
<b>Druide</b>	Seite 12
Runenmagie	
<b>Nekromant</b>	Seite 13
<b>Untote</b>	
Beseelte Untote	
Magische Untote	Seite 14
Untote Champions	
Verfluchte Untote	
Wiederkehrer	Seite 15
Geister	
Guhle	Seite 16
Vampire	Seite 17
Liche	Seite 18
<b>Blutmagier</b>	Seite 19
<b>Hexenmeister</b>	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 48
Großmeister	Seite 57
Koboldmagie	Seite 62
Rituale	Seite 64
Artefakte erschaffen	Seite 65
Verschiedene Arten von Artefakten	
Tabellarische Übersicht	Seite 67
Zauber	
Ränge	Seite 68
Fertigkeiten	Seite 69

# 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.

## **Elementare**

Elementare sind durch magische Kraft zusammengehaltene und belebte Urelemente. Die häufigsten Formen sind Feuer, Wasser Erde und Luft, seltener häufig sind Licht und Schatten.

Elementare besitzen einen eigenen Willen und Verstand. Dieser ist jedoch selten verständlich für die Wesen unserer Welt, sofern sie sich nicht ausgiebig mit Elementaren beschäftigt haben.

## Magiespeicher:

Magiespeicher sind ein gängiges Mittel für Magier. Sie erlauben es einem Magier in Zeiten der Ruhe Kraft zu speichern, um diese dann zu verwenden wenn er sie benötigt. Sei es für ein Ritual oder in der Schlacht.

Runen, Edelsteine und Kristalle sind beliebte Magiespeicher. Der Magier bindet seine Kraft darin und kann diese jederzeit wieder daraus entziehen.

Es ist von der Reinheit und Größe des Speichers selbst abhängig wie viel Kraft ein Magier darin speichern kann.

**Magier dürfen Magiespeicher auf die Veranstaltung mitbringen. Die Ladung entspricht dabei allerdings nie mehr als der maximalen Kapazität des Magiers selbst.**

**So kann ein Meister ohne weitere Boni Magiespeicher mit bis zu 40MP mitbringen.**

**Magier können während der Veranstaltung Magiespeicher befüllen und diese beim Check-Out angeben. So eingetragene Magiespeicher dürfen die maximale Kapazität des Magiers auch überschreiten, müssen aber dafür nachweisbar im Charakterbogen eingetragen sein.**



# Magierkonzepte und Kreaturen

# 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 angekokelt 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 Blutrivalen 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 Stärkeren ihrer unterzuordnen. Sie spüren ihre gegenseitige Macht und werden sich niemals gegen einen überlegenes Wesen 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“ (Grundregelwerk 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.

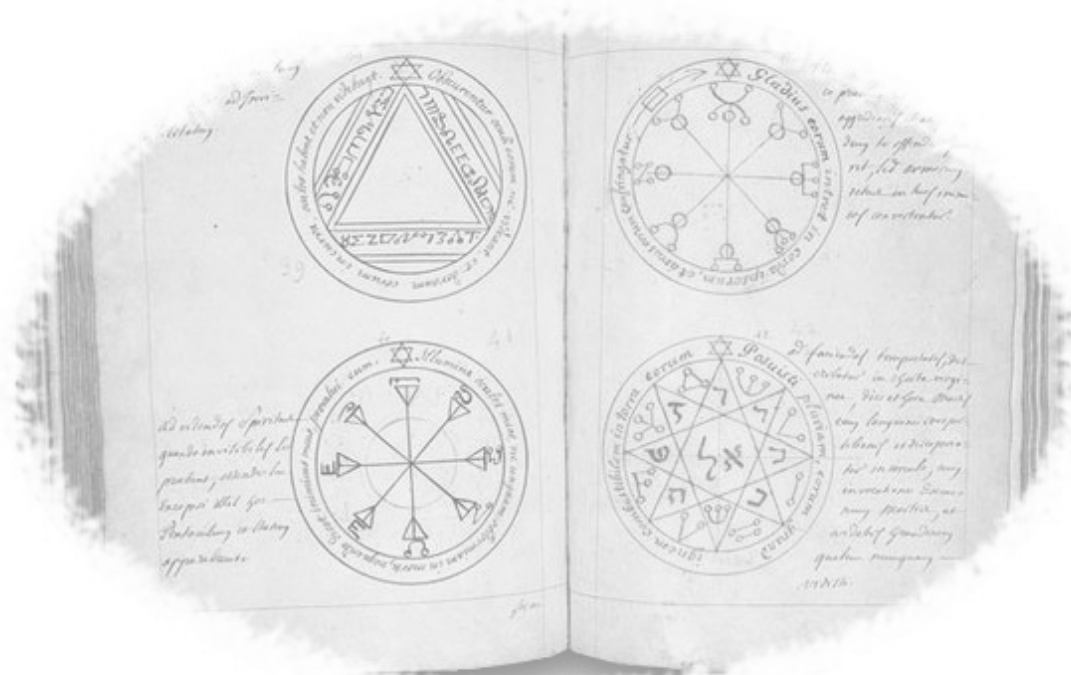
Auch die Reaktion auf den Auslöser wird beim Aussprechen des Fluches von Zauberkundigen bestimmt.

*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 1 Zauber, 10 MP und braucht 10 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**

Kosten: 6 MP

Reichweite: 3 Meter

Wirkdauer: Aufrechterhalten

Der Gegner, gegen den der Zaubernde die Hand erhebt, wird auf Abstand gehalten.

Der Zaubernde kann das Ziel seines Zaubers ändern während er ihn aufrecht erhält aber nur ein Ziel zur Zeit auf Abstand halten.

## **Astrales Fenster**

Kosten: 1 MP

Reichweite: Anwender

Wirkdauer: 20 Sekunden

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

### **Berserker 1**

Kosten: 2 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Kampfende

Der Verzauberte verfällt in einen Kampfrausch und greift jeden an, der noch eine Waffe in der Hand hält.

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.

**Wichtig: Waffen behalten ihre Wucht.**

### **Blindheit**

Kosten: 4 MP

Reichweite: Sichtweite

Wirkdauer: 15 Minuten

Das Opfer wird augenblicklich blind.

Abhilfe schafft ein Gegenzauber wie „Magie bannen“ oder das gründliche Ausspülen der Augen.

### **Blutung stoppen**

Kosten: 1 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 1 Stunde

Alle offenen, blutenden Wunden werden gestillt, dass das Opfer nicht mehr an diesen versterben kann.

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

**Wichtig: Körperliche Belastungen lassen die Wunden wieder bluten.  
Nicht gereinigte Wunden entzünden sich auch bei magischer Heilung.**



### **Eisatem**

Kosten: 4 MP

Reichweite: 1 Meter

Wirkdauer: Aufrechterhalten

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

### **Energetische Hand**

Kosten: 2 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Anwendung

Der Zaubernde sammelt magische Energie in seinen Händen, die er dann auf den Gegner entlädt.

Der Getroffene wird durch die Entladung 1 Meter zurückgeworfen und trägt eine blutige Brandwunde davon. Trägt das Opfer eine Rüstung wird es nur zurückgestoßen.

### **Feuerfinger**

Kosten: 1 MP

Reichweite: Anwender

Wirkdauer: Aufrechterhalten

Der Zaubernde ist in der Lage eine kleine Flamme in seiner Hand zu erzeugen.

### **Gift spüren**

Kosten: 1 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Sofort

Der Zaubernde spürt die Existenz von Gift auf einer Person oder einem Objekt.

**Wichtig: Durch diesen Zauber kann nicht erkannt werden um welches Gift es sich handelt.**

### **Glühendes Geschoss**

Kosten: 2 MP

Reichweite: Wurfweite

Wirkdauer: Sofort

Der Zaubernde erhitzt, was er in der Hand hält und benutzt es als glühendes Wurfgeschoss.

### **Ignoranz**

Kosten: 4 MP

Reichweite: Anwender

Wirkdauer: Aufrechterhalten

Der Zaubernde wird für alle Umstehenden unbedeutend. Selbst in einer Schlacht wird er von den Gegnern nicht wahrgenommen.

Der Zaubernde muss sich auf den Zauber konzentrieren. Essen, Trinken und andere Tätigkeiten sind nicht möglich. Zudem kann sich der Zaubernde nur langsam fortbewegen.

Wenn es keine bedeutenderen Ziele für Wesen in der Umgebung gibt, verliert der Zauber seine Wirkung.

**Wichtig: Diesen Zauber beherrschen nur Lehrlinge. Mit dem Aufstieg zum Adepten ist dieser Zauber nicht länger nutzbar und die investierten EP werden rückerstattet!**

### **Magie spüren**

Kosten: 1 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Sofort

Der Zaubernde spürt die Existenz von Magie auf einer Person oder einem Objekt.

**Wichtig: Durch diesen Zauber kann nicht erkannt werden um welche Art der Magie es sich handelt.**

### **Magischer Schleier (Rüstung 1)**

Kosten: 4 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 12 Stunden

Der Zaubernde erhält 1 zusätzlichen RP.

**Wichtig: Lässt sich nicht mit weiteren Rüstungszaubern verbinden.**

### **Magisches Licht**

Kosten: 1 MP

Reichweite: Anwender

Wirkdauer: Aufrechterhalten

Der Zaubernde lässt ein kleines Licht erstrahlen.

### **Reinigen**

Kosten: 2 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Sofort

Der Zaubernde reinigt ein beliebiges Objekt oder Lebewesen von Schmutz.

**Wichtig: Gifte werden nicht als Schmutz definiert.**

### **Schlaf**

Kosten: 4 MP

Reichweite: Sichtweite

Wirkdauer: 15 Minuten

Das Opfer schläft augenblicklich ein. Einfaches wecken schafft Abhilfe.

### **Schmerzen lindern**

Kosten: 2 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Aufrechterhalten

Die Schmerzen des Ziels ebben ab und verschwinden, solange der Magier den Zauber aufrecht erhält.

Nachdem der Zaubernde den Zauber nicht mehr aufrechterhält hält die Wirkung des Zaubers noch 5 Minuten an.

### **Taubheit**

Kosten: 4 MP

Reichweite: Sichtweite

Wirkdauer: 15 Minuten

Das Opfer des Zaubers kann nichts mehr hören.

### **Übelkeit**

Kosten: 2 MP

Reichweite: Sichtweite

Wirkdauer: 15 Minuten

Dem Opfer des Zaubernden wird stark übel. Es muss sich übergeben und ist nicht mehr in der Lage zu kämpfen.

### **Wasser reinigen**

Kosten: 1 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Aufrechterhalten

Die Flüssigkeit in einem Gefäß wird von Schmutz gereinigt.

**Wichtig: Gifte werden nicht als Schmutz definiert.**

### **Wasser zu Bier**

Kosten: 2 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Sofort

Der Zaubernde verwandelt einen Becher reinen Wassers in Bier.

### **Wasser zu Wein**

Kosten: 2 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Sofort

Der Zaubernde verwandelt einen Becher reinen Wassers in Wein.

### **Wunde heilen**

Kosten: 4 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 1 Stunde

Der Zaubernde legt seine Hand auf eine Wunde und heilt sie.

Die Wunde ist bereits bei der Anwendung des Zaubers geschlossen, doch erst nach einer Stunde vollständig geheilt.

**Wichtig: Körperliche Belastungen vor Ablauf der Zeit lassen die Wunden wieder bluten.**

**Nicht gereinigte Wunden entzünden sich auch bei magischer Heilung.**

### **Wunde bertragen**

Kosten: 2 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Sofort

Der Zaubernde verschiebt eine Wunde von einer auf eine andere freiwillige Person in Reichweite.

### **Wunde verschieben**

Kosten: 2 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Sofort

Der Zaubernde verschiebt eine Wunde an eine andere Stelle am Körper des Verletzten in Armreichweite.

## **Zaubertrick**

Kosten: 1 MP

Reichweite: Sichtweite

Wirkdauer: 1 Stunde

Der Zaubernde erschafft eine simple Illusion.

Solche Illusionen sind nicht zu komplexen Handlungen fähig und können nicht über die Realität hinwegtäuschen.

# Adept

Um in den Rang eines Adepten aufsteigen zu können, muss der Lehrling mindestens 5 Zauber kennen und von einem Lehrer geprüft werden. Er hat 20 MP und braucht nur 10 Minuten zu meditieren, um einen MP zu regenerieren.

**Adeptenzauber:** Jeder Zauber dieses Ranges kostet 20 EP

## Alarm

Kosten: 4 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Anwendung

Der Zaubernde bringt einen Alarm an einem Gegenstand an. Der Alarm löst aus, sobald jemand den Gegenstand benutzt oder bewegt. Der Alarm ist kein Schloss und hindert niemanden daran den Gegenstand zu nehmen oder zu öffnen.

**Wichtig: Der Alarm muss OT einen Ton abgeben und für Anwesende hörbar sein.**

## Astrale Suche

Kosten: 4 MP

Reichweite: Anwender

Wirkdauer: Aufrechterhalten

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 starke emotionale Verbindung besteht.

## Astralsicht

Kosten: 2 MP

Reichweite: Anwender

Wirkdauer: Aufrechterhalten

Der Zaubernde in die astrale Ebene. Während der Zauber aktiv ist, ist der Zaubernde nicht in der Lage zu rennen oder andere Zauber zu wirken.

### **Auraschleier**

Kosten: 4 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 12 Stunden

Der Zaubernde verbirgt die Aura eines Wesens oder Objektes. Dadurch wird eine Identifizierung der Gesinnung und Aura unmöglich.

### **Barriere – Ritualzauber**

Kosten: 8+ MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 4 Stunden

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. Das Verlassen des beschützten Bereichs ist jederzeit möglich.

**Wichtig: Jeder zusätzliche MP erhöht entweder den maximalen Durchmesser um 1 Meter oder die Wirkdauer um 1 Stunde.**

### **Berserker 2**

Kosten: 4 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Kampfende

Der Verzauberte verfällt in einen Kampfrausch und greift jeden an, der noch eine Waffe in der Hand hält.

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 Verletzung darf bis zum Ende des Kampfes ignoriert werden.

**Wichtig: Waffen behalten ihre Wucht.**



### **Böses spüren**

Kosten: 1 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Sofort

Der Zaubernde spürt die Existenz von bösen Einflüssen und Gesinnungen in der Aura einer Person oder einem Objekt.

**Wichtig: Durch diesen Zauber kann nicht die Art und Herkunft der bösen Aura erkannt werden.**

**Der Zauber ist nicht dafür geeignet die wahre Aura hinter Auraschleier, Auramaske und Astrale Tarnung zu identifizieren.**

### **Dämon beschwören 1 – Ritualzauber**

Kosten: 8 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Sofort

Während eines Rituals beschwört der Zaubernde einen Dämon der Stufe 1. Der Dämon wird beschworen, ist allerdings keinerlei Pflichten unterworfen und ist frei zu agieren. Hierbei wird der Dämon, gemäß seiner Natur, abhängig von der Macht seines Beschwörers auf diesen reagieren („Dämonen“ Seite 21).

**Wichtig: Für die Beschwörung ist die Absprache mit der SL erforderlich.**

### **Diagnose**

Kosten: 10 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Sofort

Der Zaubernde kann durch eine magische Diagnose Krankheiten identifizieren.

## **Energiefeld**

Kosten: 6 MP

Reichweite: Anwender

Wirkdauer: Aufrechterhalten

Der Zaubernde erschafft um sich herum ein magisches Feld, das nicht von Physischem durchdrungen werden kann.

**Wichtig: Adepten können sich nur selbst schützen. Meister können eine weitere Person in ihr Energiefeld einlassen und Großmeister sogar zwei weitere Personen.**

**Für die Darstellung schwenkt der Spieler eine Kugel an einer Schnur über seinem Kopf.**

## **Erwachen**

Kosten: 4+ MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Sofort

Der Zaubernde löst eine Geistesbeeinflussung auf einem Wesen auf. Die Kosten des Zaubers steigen mit der Stärke der Beeinflussung.

**Wichtig: Der Zaubernde zahlt die Spruchkosten zzgl. der Kosten des zu bannenden Zaubers.**

## **Faszination**

Kosten: 4 MP

Reichweite: Sichtweite

Wirkdauer: 1 Stunde

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, doch alles Andere ist ihm gleichgültig.

### **Feuerball 1**

Kosten: 6 MP

Reichweite: Wurfweite

Wirkdauer: Sofort

Das getroffene Opfer wird durch den Druck zu Boden geworfen und fängt Feuer.

**Wichtig: Trägt das Opfer eine Rüstung, wird diese durch das Feuer stark beschädigt und bekommt 3 Punkte Schaden.**

### **Fluch/Krankheit**

Kosten: 4+ MP

Reichweite: Sichtweite

Wirkdauer: Sofort

Der Zaubernde erlegt seinem Opfer einen Fluch oder eine Krankheit auf.

**Wichtig: Wirkung, Wirkdauer und Zusatzkosten der Krankheiten und Flüche sind dem Kapitel „Krankheiten und Flüche“ (Seite 27) zu entnehmen.**

### **Freundschaft**

Kosten: 4 MP

Reichweite: Sichtweite

Wirkdauer: 1 Stunde

Der Zaubernde gibt einer anderen Person ein Geschenk. Nimmt die Person dieses Geschenk an, wird sie für die nächste Stunde ihr Freund.

**Wichtig: Der Verzauberte ist nur der Freund des Zaubernden und wird nicht alles tun was ihm gesagt wird. Er ist bei klarem Verstand.**

### **Furcht**

Kosten: 4 MP

Reichweite: Sichtweite

Wirkdauer: Aufrechterhalten

Das Opfer wird in panische Angst vor dem Zaubernden versetzt und flieht. Ist das Opfer in die Enge getrieben und kann nicht fliehen fällt es in Ohnmacht.

### **Geisterruf – Ritualzauber**

Kosten: 4 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Permanent

Der Zaubernde nimmt Kontakt zum Geist eines Toten auf und ruft ihn in diese Welt. Hierfür ist die Leiche, oder zumindest ein Teil davon notwendig.

**Wichtig: Der Zauber beschwört zwar den Geist, beeinflusst diesen jedoch nicht. Der Geist ist frei in seinem Handeln und entscheidet selbst, wann er in das Totenreich zurückkehrt.**

### **Gesinnung identifizieren**

Kosten: 4 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Sofort

Der Zaubernde identifiziert die Gesinnung eines Wesens oder Objektes.

**Wichtig: Der Zauber ist nicht dafür geeignet die wahre Aura hinter Auraschleier, Auramaske und Astrale Tarnung zu identifizieren.**

### **Gift auflösen**

Kosten: 6+ MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Sofort

Der Zaubernde neutralisiert 1 Gift seiner Wahl.

**Wichtig: Der Zaubernde muss wissen welches Gift er neutralisiert und wie stark es wirkt. Je 10AP eines Trankes oder Giftes entsprechen 1MP zusätzlicher Kosten.**

### **Gift identifizieren**

Kosten: 4 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Sofort

Der Zaubernde identifiziert ein vorhandenes Gift und erhält Auskunft über Wirkung und Stärke des Giftes.

### **Hustenanfall**

Kosten: 4 MP

Reichweite: Sichtweite

Wirkdauer: 15 Minuten

Das Opfer des Zaubernden wird durch starken Husten von jeder komplexeren Handlung abgehalten.

### **Klopfen**

Kosten: 6 MP

Reichweite: 3 Meter

Wirkdauer: Sofort

Der Zaubernde öffnet eine verschlossene Tür, Kiste oder ähnliches.

**Wichtig: Dieser Zauber hat auf magische Schlösser keine Wirkung.**

### **Koma**

Kosten: 6 MP

Reichweite: Sichtweite

Wirkdauer: 30 Minuten

Der Verzauberte fällt in ein tiefes Koma, aus dem er nicht einfach geweckt werden kann.

**Wichtig: Das Opfer nimmt im Koma nichts wahr.**

**Der Koma kann mit Alchemistischen Heilmitteln oder Magie aufgelöst werden.**

## **Körperheilung**

Kosten: 6 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 15 Minuten - 30 Minuten

Alle Wunden an einem Körper werden geheilt und.

Die Wunden sind bereits bei der Anwendung des Zaubers geschlossen, doch erst nach Ablauf der Zeit vollständig geheilt.

Äußerliche Wunden benötigen 15 Minuten. Innere Wunden und Brüche benötigen 30 Minuten.

**Wichtig: Körperliche Belastungen vor Ablauf der Zeit lassen die Wunden wieder bluten.**

**Nicht gereinigte Wunden entzünden sich auch bei magischer Heilung.**

## **Krankheit heilen**

Kosten: 6+ MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Sofort

Der Zaubernde heilt eine Krankheit.

**Wichtig: Der Zaubernde muss wissen welche Krankheit er heilt.**

**Bei nicht identifizierten Krankheiten wird die Zeitangabe beim Wirkbeginn verdoppelt.**

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

## **Lähmung**

Kosten: 4 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Aufrechterhalten

Der Zaubernde berührt ein Opfer, welches daraufhin zusammenbricht und sich nicht länger bewegen kann, solange der Zauber aufrechterhalten wird.

### **Lichtblitz**

Kosten: 4 MP

Reichweite: Anwender

Wirkdauer: 10 Sekunden

Alle, die den Zaubernden ansehen, werden geblendet.

### **Lichtresistenz**

Kosten: 4 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 4 Stunden

Der Verzauberte ist gegen Tageslicht resistent. Er hat keinerlei negative Auswirkungen durch Tageslicht, sofern er sich diesem nur für kurze Zeit aussetzt.

### **Magie bannen**

Kosten: 4+ MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Sofort

Der Zaubernde bannt jegliche Magie auf seinem Ziel. Artefakte werden für 1 Tag unbrauchbar. Magische Wesen werden nicht beeinflusst.

**Wichtig: Der Zaubernde zahlt die Spruchkosten zzgl. der Kosten der zu bannenden Zauber.**

### **Magie identifizieren**

Kosten: 6 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Sofort

Der Zaubernde identifiziert einen Zauber auf einer Person oder einem Objekt. Bei magischen Wesen erkennt der Zaubernde Art und Herkunft des Wesens.

**Wichtig: Der Zauber ist nicht dafür geeignet die Zauber hinter Astrale Tarnung zu identifizieren.**

### **Magie speichern**

Kosten: 2+ MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Anwendung

Der Zaubernde speichert MP in einem Objekt und kann diese jederzeit durch Berührung wieder aufnehmen.

**Wichtig: Der Zaubernde zahlt die Spruchkosten zzgl. der einzuspeichernden MP. Die Grundkosten werden nicht gespeichert. Bei diesem Zauber kommt die Wirkung des Magierang-Bonus ausschließlich auf die Grundkosten zum Tragen. Die einzuspeichernden MP werden normal berechnet.**

### **Magie übertragen**

Kosten: 2+ MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Sofort

Der Zaubernde überträgt MP auf eine andere Person.

**Wichtig: Der Zaubernde zahlt die Spruchkosten zzgl. der einzuspeichernden MP. Die Grundkosten werden nicht übertragen. Bei diesem Zauber kommt die Wirkung des Magierang-Bonus ausschließlich auf die Grundkosten zum Tragen. Die einzuspeichernden MP werden normal berechnet.**



## **Magieschutz 1**

Kosten: 6+ MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 12 Stunden

Der Zaubernde wirkt den Magieschutz auf einen Zauber, ein magisches Objekt oder magisches Wesen.

Das so geschützte Ziel kann nicht von Lehrlings- oder Adeptenzaubern beeinflusst werden.

**Wichtig: Magieschutz 1 kann nicht auf Rüstungszauber gewirkt werden. Um Magieschutz 1 aufzulösen, muss er mit dem Zauber „Magie bannen“ gebannt werden.**

**Die MP-Kosten des Schutzes können beliebig erhöht werden, um so die Kosten für „Magie bannen“ zu erhöhen.**

**Wird das Ziel von Magieschutz 1 von einem Meister- oder Großmeisterzauber beeinflusst, zerbricht der Schutz augenblicklich, unabhängig von der Art des Zaubers.**

## **Magische Fesseln**

Kosten: 6 MP

Reichweite: Sichtweite

Wirkdauer: 15 Minuten

Der Verzauberte muss seine Hände falten und ist nicht mehr in der Lage seine Arme und Hände zu nutzen.

**Wichtig: Wer versucht die magischen Fesseln mit Gewalt zu lösen, wird ebenfalls an sie gebunden.**

## **Magische Hülle (Rüstung 2)**

Kosten: 8 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 12 Stunden

Der Zaubernde erhält 3 zusätzlichen RP.

**Wichtig: Lässt sich nicht mit weiteren Rüstungszaubern verbinden.**

### **Magische Waffe 1**

Kosten: 2 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Kampfende

Der Zaubernde verzaubert eine Waffe, so dass sie in der Lage ist körperlose Wesen, höhere Untote sowie Dämonen zu verletzen und zu töten.

**Wichtig: Die Waffe ist als deutlich als magisch zu markieren.**

### **Magischen Fokus erschaffen – Ritualzauber**

Kosten: 6+ MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Anwendung

Der Zaubernde bindet einen Zauber in ein Objekt.

Um den Zauber zu wirken, muss der Gegenstand benutzt, gebrochen oder entsiegelt werden.

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

**Der Zaubernde zahlt die Spruchkosten zzgl. der Kosten des zu bindenden Zaubers.**

**Die Erschaffung eines Fokus dauert mindestens 5 Minuten pro verwendetem MP.**

### **Magischer Zirkel – Ritualzauber**

Kosten: 4+ MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 1 Stunde

Der Zaubernde, erschafft einen magischen Kreis mit bis zu 5 Metern Radius.

Wesen und Objekte können den Magischen Zirkel nur in eine Richtung überqueren. Die Richtung in die der Zirkel das Passieren zulässt bestimmt der Zaubernde bei der Erschaffung des Zirkels.

**Wichtig: Jeder zusätzliche MP erhöht entweder den maximalen Radius, oder die Wirkdauer um 15 Minuten.**

**Dem Zaubernden ist es immer möglich den Schutzkreis mit allem was er bei sich trägt ungehindert zu betreten und zu verlassen. Zudem kann er beliebige Personen in jede Richtung über den Zirkel bringen. Hierzu muss er denjenigen an der Hand über den Zirkel führen.**

## **Magisches Schloss**

Kosten: 6+ MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 12 Stunden

Der Zaubernde verschließt ein abschließbares Objekt.

Nur der Zaubernde kann das verzauberte Objekt öffnen.

**Wichtig: Die Stärke des Zaubers ist am Objekt zu kennzeichnen.**

**Die MP-Kosten des Schlosses können beliebig erhöht werden, um so die Kosten für „Magie bannen“ oder „Magie zerstören“ zu erhöhen.**

## **Lehrlingsschutz – Ritualzauber**

Kosten: 20 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 4 Stunden

Der Verzauberte ist gegen jeglichen Spruch des Magieranges Lehrling immun.

**Wichtig: Auch hilfreiche Zauber und Heilzauber haben keine Wirkung auf den Verzauberten.**

**Zauber, die den Magier nicht beeinflussen, wie Analysezauber, wirken normal**

## **Schutzkreis vor Bösem – Ritualzauber**

Kosten: 4+ MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 1 Stunde

Der Zaubernde erschafft einen Schutzkreis mit bis zu 5 Metern Radius.

Böse Wesen können den Schutzkreis nicht passieren.

**Wichtig: Jeder zusätzliche MP erhöht entweder den maximalen Radius um 1 Meter, oder die Wirkdauer um 15 Minuten.**

**Dem Zaubernden ist es immer möglich den Schutzkreis mit allem was er bei sich trägt ungehindert zu betreten und zu verlassen. Zudem kann er beliebige Personen in jede Richtung über den Zirkel bringen. Hierzu muss er denjenigen an der Hand über den Zirkel führen.**

### **Schutzkreis vor Gutem – Ritualzauber**

Kosten: 4+ MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 1 Stunde

Der Zaubernde erschafft einen Schutzkreis mit bis zu 5 Metern Radius. Gute Wesen können den Schutzkreis nicht passieren.

**Wichtig: Jeder zusätzliche MP erhöht entweder den maximalen Radius um 1 Meter, oder die Wirkdauer um 15 Minuten.**

**Dem Zaubernden ist es immer möglich den Schutzkreis mit allem was er bei sich trägt ungehindert zu betreten und zu verlassen. Zudem kann er beliebige Personen in jede Richtung über den Zirkel bringen. Hierzu muss er denjenigen an der Hand über den Zirkel führen.**

### **Schutzkreis vor Magischem – Ritualzauber**

Kosten: 4+ MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 1 Stunde

Der Zaubernde erschafft einen Schutzkreis mit bis zu 5 Metern Radius. Magie, oder magisches kann den Schutzkreis nicht passieren.

**Wichtig: Jeder zusätzliche MP erhöht entweder den maximalen Radius um 1 Meter, oder die Wirkdauer um 15 Minuten.**

**Dem Zaubernden ist es immer möglich den Schutzkreis mit allem was er bei sich trägt ungehindert zu betreten und zu verlassen. Zudem kann er beliebige Personen in jede Richtung über den Zirkel bringen. Hierzu muss er denjenigen an der Hand über den Zirkel führen.**

## **Schutzkreis vor Physischem – Ritualzauber**

Kosten: 4+ MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 1 Stunde

Der Zaubernde erschafft einen Schutzkreis mit bis zu 5 Metern Radius. Physisches kann den Schutzkreis nicht passieren.

**Wichtig: Jeder zusätzliche MP erhöht entweder den maximalen Radius um 1 Meter, oder die Wirkdauer um 15 Minuten.**

**Dem Zaubernden ist es immer möglich den Schutzkreis mit allem was er bei sich trägt ungehindert zu betreten und zu verlassen. Zudem kann er beliebige Personen in jede Richtung über den Zirkel bringen. Hierzu muss er denjenigen an der Hand über den Zirkel führen.**

**Der Schutzkreis kann mit magischen Waffen mit 3 Schlägen pro MP des Schutzkreises zerstört werden. Es zählt die Gesamtzahl der genutzten MP.**

## **Schwäche 1**

Kosten: 4 MP

Reichweite: Sichtweite

Wirkdauer: 15 Minuten

Das Opfer wird schwach und ist nicht mehr in der Lage eine schwere Rüstung Waffen oder Lasten zu tragen.

## **Schweigen**

Kosten: 4 MP

Reichweite: Sichtweite

Wirkdauer: 15 Minuten

Das Opfer kann nicht mehr sprechen.

## **Sprache der Pflanzen**

Kosten: 6 MP

Reichweite: Anwender

Wirkdauer: 1 Stunde

Der Zaubernde ist in der Lage mit Pflanzen zu sprechen.

### **Sprache der Tiere**

Kosten: 4 MP

Reichweite: Anwender

Wirkdauer: 1 Stunde

Der Zaubernde ist in der Lage mit Tieren zu sprechen.

### **Totaler Magieschutz**

Kosten: 6 MP

Reichweite: Anwender

Wirkdauer: Aufrechterhalten

Der Zaubernde erschafft um sich herum ein magisches Feld, das nicht von Magie, oder magisches durchdrungen werden kann.

**Wichtig: Adepten können sich nur selbst schützen. Meister können eine weitere Person in ihren Schutz einlassen und Großmeister sogar zwei weitere Personen.**

**Für die Darstellung schwenkt der Spieler eine Kugel an einer Schnur über seinem Kopf.**

### **Vergessen**

Kosten: 4+ MP

Reichweite: Sichtweite

Wirkdauer: Permanent

Das Opfer vergisst 10 Minuten eines Ereignisses, das der Zaubernde bestimmt.

**Wichtig: Für jeden weiteren zusätzlichen MP vergisst das Opfer weitere 5 Minuten des Ereignisses.**

### **Verwurzeln**

Kosten: 12 MP

Reichweite: Sichtweite

Wirkdauer: 15 Minuten

Die Füße des Opfers werden von Wurzeln umschlossen und festgehalten. Die Wurzeln müssen mit einer Axt oder ähnlichem entfernt werden.

**Wichtig: Versucht sich das Opfer mit Gewalt von den Wurzeln zu befreien verletzt es sich dabei am Fuß.**

### **Waffe erhitzen**

Kosten: 2 MP

Reichweite: 5 Meter

Wirkdauer: Aufrechterhalten

Der Zauberkundige erhitzt eine beliebige gezogene Waffe. Der Träger der Waffe erhält starke Verbrennungen an der Hand, sollte er die Waffe nicht augenblicklich fallen lassen.

Der Zaubernde kann die Waffe erhitzt lassen wenn er den Zauber aufrechterhält, sodass der Gegner sie nicht aufheben kann. Handschuhe schützen nicht vor der Hitze.

**Wichtig: Der Zauber kann keine Waffen entzünden oder schmelzen.**

### **Windstoß**

Kosten: 4 MP

Reichweite: 10 Meter

Wirkdauer: Aufrechterhalten

Der Zaubernde bündelt seine Kraft und entfesselt einen Sturmwind. Alle Personen in einem 45° Kegel vor dem Zaubernden werden fortgeschleudert und zu Boden geworfen.

### **Zombie erwecken – Ritualzauber**

Kosten: 6 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 6 Stunden

Der Zaubernde erweckt einen Zombie („Beseelter Untoter“ Seite 13). Hierfür benötigt der Zaubernde jedoch einen geeigneten Kadaver. Der Untote ist nur in der Lage einfache Befehle auszuführen.

**Wichtig: Der Zaubernde ist in der Lage bis zu fünf Untote zu kontrollieren. Die überzähligen Untoten werden zu „Freien Untoten“ („Beseelter Untoter“ Seite 13).**

# Meister

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

Er hat 40 MP und braucht nur 5 Minuten, um einen MP zu regenerieren.

**Meisterzauber:** Jeder Zauber dieses Ranges kostet 40 EP

## **Artefakt erschaffen – Ritualzauber**

Kosten: 10+ MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Permanent

Der Zaubernde bindet einen Zauber in ein Objekt, das 1 mal täglich genutzt werden kann, um den gebundenen Zauber zu wirken.

**Wichtig: Der Zaubernde zahlt die Spruchkosten zzgl. der Kosten des zu bindenden Zaubers.**

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

**Das Artefakt muss von der SL bestätigt werden!**

## **Astrale Reise – Ritualzauber**

Kosten: 4 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 1 Stunde

Der Zaubernde öffnet einen Zugang zur Astralebene und kann sie so bereisen.

**Wichtig: Im Astralraum ist er für alle, die diesen nicht betrachten können, nicht zu sehen. Er kann nicht mit der normalen Ebene kommunizieren und interagieren so lange er sich im Astralraum befindet.**

**Zum Verlassen der Astralebene muss er denselben Ausgang benutzen oder ein anderer Zaubernder öffnet eine weitere Tür. Das Tor schließt sich automatisch nach einer Stunde oder nachdem der Zaubernde erneut hindurch getreten ist.**



### **Astrale Tarnung**

Kosten: 10MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 4 Stunden

Der Zaubernde tarnt ein Wesen im Astralraum und verzerrt aktive Zauber, die Aura und die Gestalt im Astralraum bis zur Unkenntlichkeit.

**Wichtig: Es ist nicht möglich den Astralkörper unsichtbar zu machen.**

### **Aura identifizieren**

Kosten: 8 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Sofort

Der Zaubernde identifiziert die Aura eines Wesens oder Gegenstandes, um so die Gesinnung und Art des Wesens oder des Gegenstandes festzustellen.

**Wichtig: Der Zauber ist nicht dafür geeignet die wahre Aura hinter Auraschleier, Auramaske und Astrale Tarnung zu identifizieren.**

### **Auramaske**

Kosten: 20MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 4 Stunden

Der Zaubernde überdeckt die Aura eines Wesens oder Objektes und täuscht eine andere vor. Hierbei werden Gesinnung und Wesen vom Zaubernden beim Wirken festgelegt.

### **Berserker 3**

Kosten: 6 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Kampfende

Der Verzauberte verfällt in einen Kampfrausch und greift jeden an, der noch eine Waffe in der Hand hält.

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 Verletzung darf bis zum Ende des Kampfes ignoriert werden.

**Wichtig: Waffen behalten ihre Wucht.**

### **Beseelten Untoten erschaffen – Ritualzauber**

Kosten: 10 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Permanent

Erweckt eine Leiche als untoten Diener des Zaubersenden. Der Untote ist in der Lage einfache Befehle auszuführen, ist dabei jedoch intelligenter als ein Zombie.

**Wichtig: Der Zaubersende ist in der Lage bis zu fünf Untote zu kontrollieren. Die überzähligen Untoten werden zu „Freien Untoten“ („Beseelter Untoter“ Seite 13).**

### **Dämon beschwören 2 – Ritualzauber**

Kosten: 8 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Sofort

Während eines Rituals beschwört der Zaubersende einen Dämon der Stufe 1-3. Der Dämon wird beschworen, ist allerdings keinerlei Pflichten unterworfen und ist frei zu agieren. Hierbei wird der Dämon, gemäß seiner Natur, abhängig von der Macht seines Beschwörers auf diesen reagieren („Dämonen“ Seite 21).

**Wichtig: Für die Beschwörung ist die Absprache mit der SL erforderlich.**

### **Dämonenauftrag 10 MP**

Reichweite: 5 Meter

Wirkdauer: Anwendung

Ein beschworener Dämon ist gezwungen, einen ihm übertragenen Auftrag auszuführen. Danach ist der Dämon frei und ungebunden.

### **Einfrieren**

Kosten: 10 MP

Reichweite: 5 Meter

Wirkdauer: 1 Stunde

Das Opfer erstarrt zu Eis.

**Wichtig: Wird das Opfer neben einem Feuer zum auftauen gelegt wirkt der Zauber nur 10 Minuten.**

**Stumpfe Gewalteinwirkung hat keine besondere Wirkung auf das Opfer.**

### **Eiserner Wille 1**

Kosten: 12 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 4 Stunden

Dieser Zauber schützt sein Ziel vor geistiger Beeinflussung jeder Art. Magische Geistesbeeinflussung wird nur bis zum Adeptenrang abgewehrt.

**Wichtig: Beeinflussungen durch Großmeister und höhere Ränge wirken weiterhin.**

### **Erdbeben**

Kosten: 8 MP

Reichweite: Anwender 5 Meter Radius

Wirkdauer: Sofort

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

### **Ersticken**

Kosten: 10 MP

Reichweite: Sichtweite

Wirkdauer: Aufrechterhalten

Der Zaubernde nimmt seinem Opfer die Luft zum Atmen.

**Wichtig: 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.**

### **Exorzismus – Ritualzauber**

Kosten: 20 MP

Reichweite: 5 Meter

Wirkdauer: Sofort

Der Zaubernde schickt einen beschworenen Dämon zurück in seine Dimension.

### **Feuerball 2**

Kosten: 10 MP

Reichweite: Wurfweite

Wirkdauer: Sofort

Das getroffene Opfer und alle Personen im direkten Umkreis werden durch den Druck zu Boden geworfen. Der Getroffene fängt Feuer.

**Wichtig: Trägt das Opfer eine Rüstung, wird diese durch das Feuer stark beschädigt und bekommt 4 Punkte Schaden.**

### **Gaslunge**

Kosten: 10 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 1 Stunde

Der Verzauberte kann in dichtem Rauch, oder auch gefährlichen Dämpfen frei atmen.

**Wichtig: Giftige, alchemistische Gase haben keinen Einfluss auf den Verzauberten.**

## **Gegenzauber**

Kosten: 4+ MP

Reichweite: Anwender

Wirkdauer: Sofort

Der Zaubernde reagiert auf einen Geschoss-Zauber, der auf ihn gewirkt wird. Schafft er es, den Gegenzauber vor dem Aufprall zu sprechen, verpufft der Geschoss-Zauber wirkungslos.

**Wichtig: Dieser Zauber benötigt nur 1 Wort, um zu wirken.  
Nur Zauber mit Wurfkomponenten können abgewehrt werden.  
Der Gegenzauber kostet 4 MP zzgl. den Spruchkosten des abgewehrten Zaubers.**

## **Gehorche**

Kosten: 14 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Anwendung

Das Opfer muss bis zu 3 Aufträge im Sinne des Zaubernden ausführen. Diese Aufgaben müssen innerhalb von 4 Stunden ausgeführt werden.

**Wichtig: Der Auftrag zur Selbsttötung oder Verstümmelung kann nicht gegeben werden.**

**Nach Ablauf der Zeit oder nach Erfüllen der Aufträge erlischt der Zauber und das Opfer wacht im vollen Bewusstsein seiner Handlungen auf.**

## **Große Analyse**

Kosten: 10 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Sofort

Der Zaubernde erkennt jeden Zauber, die Gesinnung und die Aura seines Ziels, durchschaut dabei allerdings keine Manipulation am Ziel.

*Beispiel: Der Magier wirkt die Große Analyse auf einen anderen Magier, der seine wahre, boshafte Aura durch die Auramaske als gute Aura tarnt. Der Magier erkennt also eine menschliche, gute Aura und den Zauber Auramaske, jedoch nicht die wahre Aura, die verborgen ist.*

### **Adeptenschutz – Ritualzauber**

Kosten: 40 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 4 Stunden

Der Verzauberte ist gegen jeglichen Spruch der Stufen Lehrling und Adept immun.

**Wichtig: Auch hilfreiche Zauber und Heilzauber haben keine Wirkung auf den Verzauberten.**

**Zauber, die den Magier nicht beeinflussen, wie Analysezauber, wirken normal**

### **Lichtimmunität**

Kosten: 8 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 4 Stunden

Der Verzauberte ist gegen Tageslicht immun und hat keinerlei negative Auswirkungen wenn er direktem Tageslicht ausgesetzt ist.

### **Magie zerstören**

Kosten: 8+ MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Sofort

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.

**Wichtig: Magier sind keine magischen Wesen.**

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

## **Magieschutz 2**

Kosten: 10+ MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 12 Stunden

Der Zaubernde wirkt den Magieschutz auf einen Zauber, ein magisches Objekt oder magisches Wesen.

Das so geschützte Ziel kann nicht von Lehrlings- Adepten- oder Meisterzaubern beeinflusst werden.

**Wichtig: Magieschutz 2 kann nicht auf Rüstungszauber gewirkt werden. Um Magieschutz 2 aufzulösen, muss er mit dem Zauber „Magie zerstören“ gebannt werden.**

**Die MP-Kosten des Schutzes können beliebig erhöht werden, um so die Kosten für „Magie zerstören“ zu erhöhen.**

**Wird das Ziel von Magieschutz 2 von einem Großmeisterzauber beeinflusst, zerbricht der Schutz augenblicklich, unabhängig von der Art des Zaubers.**

## **Magiespiegel**

Kosten: 8 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Anwendung

Umgibt den Zaubernden eine Person oder ein Objekt mit magischer Energie. Wird das Ziel zum Opfer eines Zauberspruchs wird dieser auf den Urheber zurückgeworfen.

**Wichtig: Der Effekt des Zauber wirkt nur einmal. Danach löst sich der Zauber auf.**

## **Magische Rüstung (Rüstung 3)**

Kosten: 14 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 12 Stunden

Der Zaubernde erhält 5 zusätzlichen RP.

**Wichtig: Lässt sich nicht mit weiteren Rüstungszaubern verbinden.**

### **Magische Waffe 2 – Ritualzauber**

Kosten: 6 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 12 Stunden

Der Zaubernde verzaubert eine Waffe, so dass sie in der Lage ist körperlose Wesen, höhere Untote sowie Dämonen zu verletzen und zu töten.

**Wichtig: Die Waffe ist als deutlich als magisch zu markieren.**

### **Magischen Untoten erschaffen – Ritualzauber**

Kosten: 10 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Aufrechterhalten

Erweckt eine Leiche als untote Marionette des Zaubernden. Der Untote ist eine Verlängerung des Zaubernden selbst. Er sieht durch seinen Untoten und nimmt seine Umgebung wahr. So ist der Untote auch zu komplexen Handlungen in der Lage.

**Wichtig: 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 es seine Magiepunkte zulassen.**

**Magische Untote zählen als aktive Zauber. Sie können mit „Magie bannen“ und „Magie zerstören“ unschädlich gemacht werden.**

### **Magischer Schild**

Kosten: 10 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Kampfende

Der Zaubernde verzaubert einen Schild, sodass er vor physischen wie magischen Angriffen schützt.

**Wichtig: Der so verzauberte Schild kann keine RP verlieren.**

**Der Schild ist deutlich als magisch zu markieren.**



### **Magisches Geschoss**

Kosten: 6 MP

Reichweite: Wurfweite

Wirkdauer: Sofort

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

**Wichtig: Die Rüstung wird nicht angegriffen und erhält keinen Schaden. Magische Rüstungen werden getroffen und erhalten 3 RP Schaden.**

### **Metall erhitzen**

Kosten: 10 MP

Reichweite: 5 Meter

Wirkdauer: Aufrechterhalten

Der Zaubernde erhitzt einen metallischen Gegenstand. Betroffene Gegenstände werden unerträglich heiß, sodass sie nicht länger gehalten oder getragen werden können.

**Wichtig: Dieser Zauber kann kein Metall schmelzen oder Dinge entflammen lassen.**

### **Reanimation – Ritualzauber**

Kosten: 20 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Sofort

Belebt eine Person, die vor nicht mehr als einem Tag gestorben ist wieder zum Leben.

**Wichtig: Dieser Zauber Heilt den Körper des Verzauberten Leichnams nicht und erhält diesen auch nicht am Leben.**

### **Regeneration 1**

Kosten: 8 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 4 Stunden

Die Wunden des Verzauberten heilen bereits nach 1 Stunde, unabhängig von der Schwere der Wunden.

**Wichtig: Dieser Zauber hat keinen Effekt auf bereits bestehende Wunden.**

## **Schmerz**

Kosten: 8 MP

Reichweite: Sichtweite

Wirkdauer: Aufrechterhalten

Das Opfer des Zaubers leidet unter den stärksten nur vorstellbaren Schmerzen.

**Wichtig: Wesen, die dem Schmerz zugetan sind, fühlen diesen wie jeder Andere, mit der Ausnahme, dass sie sich nach den Schmerzen berauscht fühlen.**

## **Schwäche 2**

Kosten: 10 MP

Reichweite: Sichtweite

Wirkdauer: 2 Stunden

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 jegliche Ausdauer.

## **Stein zu Fleisch**

Kosten: 10 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Sofort

Ein zuvor versteinertes Wesen wird wieder zur ursprünglichen Lebensform.

## **Stein zu Staub**

Kosten: 10 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Sofort

Der Zaubers magische Barrieren oder verzauberte Objekte können nicht zerstört werden.

**Wichtig: Magische und verzauberte Barrieren oder Objekte können nicht zerstört werden.**

### **Stille**

Kosten: 8 MP

Reichweite: Sichtweite

Wirkdauer: 1 Stunde

Das Opfer kann weder sprechen noch hören.

### **Trugbild**

Kosten: 10 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 12 Stunden

Der Zaubernde verbirgt die wahre Erscheinung eines Wesens oder eines Objektes hinter einem Trugbild. So kann sich der Magier als andere Person tarnen oder eine Kiste wie einen Stein erscheinen lassen.

**Das Trugbild ändert nur das Aussehen. Es fälscht weder den Klang noch die wahre Form und Oberfläche des Ziels.**

### **Unterwasseratmung**

Kosten: 6 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 1 Stunde

Der Zaubernde ist in der Lage unter Wasser zu atmen.

### **Untote zerstören**

Kosten: 10 MP

Reichweite: Sichtweite

Wirkdauer: Sofort

Der Zaubernde zerstört einen beseelten Untoten.

## **Untoten Champion erschaffen – Ritualzauber**

Kosten: 20 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Permanent

Erweckt eine Leiche als untoten Diener des Zaubernenden.

Der Champion ist ein beseelter Untoter. Er ist so intelligent, wie die Seele, die in ihn belebt und kann so intelligent agieren und den Befehlen seines Meisters folgen. Ebenso kann er sprechen und denken.

**Wichtig: Der untote Champion kann bis zu 5 weitere Untote für den Zaubernenden zu kontrollieren.**

**Bei der Erschaffung der Untoten werden diese statt an den Zaubernenden an den Champion gebunden. Sollte dieser vernichtet werden, werden die von ihm kontrollierten Untoten zu „Freien Untoten“ („Beseelter Untoter“ Seite 13).**

## **Versteinern**

Kosten: 10 MP

Reichweite: Sichtweite

Wirkdauer: Sofort

Das Opfer des Zaubernenden wird versteinert.

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

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

## **Verwandeln**

Kosten: 8 MP

Reichweite: Sichtweite

Wirkdauer: 4 Stunden

Der Zaubernde verwandelt ein Wesen in ein beliebiges harmloses Tier. Nach der Rückverwandlung ist der Betroffene für 5 Minuten benommen. Verwandelt sich der Zaubernde selbst, kann er seine gewöhnliche Gestalt wieder annehmen und ist nicht benommen.

**Wichtig: Die Verwandlung in Insekten, Mikroben oder mythische Wesen ist ausgeschlossen.**

**Alles was der Charakter bei sich trägt verschmilzt mit ihm.**

**Der Verzauberte ist in seiner neuen Gestalt immer noch bei klarem Verstand.**

**Jedes Tier, in das der Zaubernde ein Wesen verwandeln kann ist einzeln zu erlernen. Die Kosten fallen für jede Tiergestalt erneut an.**

**Die Tiergestalten sind im Charakterbogen unter „Besondere Fähigkeiten und Zauber“ einzutragen.**

## **Wahrheit**

Kosten: 8 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Sofort

Das Opfer des Zaubernden kann diesen nicht anlügen. 3 Fragen müssen wahrheitsgemäß beantwortet werden.

## **Weissagung – Ritualzauber**

Kosten: X MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Aufrechterhalten

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

**Wichtig: Je mehr Punkte für diesen Zauber investiert werden, desto detaillierter fällt die Antwort aus.**

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

## **Wiederkehr**

Kosten: **10 MP**

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 12 Stunden

Der Zaubernde regeneriert ein abgeschlagenes Körperteil.

**Wichtig: Erst nach Ablauf der Wirkzeit ist das Körperteil vollständig und in ursprünglicher Größe wiederhergestellt.**

# Großmeister

Um zum Großmeister aufgestuft werden zu können, muss man 15 Meisterzauber kennen.  
Er hat 80 MP und braucht nur 5 Minuten um 1 MP zu Regenerieren.

**Großmeisterzauber:** Jeder Zauber dieses Ranges kostet 80 EP

## **Berserker 4**

Kosten: 8 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Kampfende

Der Verzauberte verfällt in einen Kampfrausch und greift jeden an, der noch eine Waffe in der Hand hält.

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.

**Wichtig: Waffen behalten ihre Wucht.**

## **Dämon beschwören 3 – Ritualzauber**

Kosten: 20 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Sofort

Während eines Rituals beschwört der Zaubernde einen Dämon der Stufe 1-5. Der Dämon wird beschworen, ist allerdings keinerlei Pflichten unterworfen und ist frei zu agieren. Hierbei wird der Dämon, gemäß seiner Natur, abhängig von der Macht seines Beschwörers auf diesen reagieren („Dämonen“ Seite 21).

**Wichtig: Für die Beschwörung ist die Absprache mit der SL erforderlich.**

### **Dämonen-/Flammenwaffe – Ritualzauber**

Kosten: 20 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 3 Stunden

Der Zaubernde beschwört eine mächtige Waffe, die jede Rüstung durchdringt und den Gegner direkt verwundet.

**Wichtig: Die getroffene Rüstung, erhält 5 RP Schaden.  
Die Waffe ist als deutlich als magisch zu markieren.**

### **Eiserner Wille 2**

Kosten: 20 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 4 Stunden

Dieser Zauber beschützt sein Ziel vor geistiger Beeinflussung jeder Art.

**Wichtig: Höhere Mächte können diesen Zauber brechen.**

### **Entzug von Lebenskraft**

Kosten: 8+ MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Aufrechterhalten

Der Zaubernde berührt sein Opfer und entzieht ihm seine Lebenskraft. Dadurch heilt eine Wunde des Zaubernden und überträgt sich auf das Opfer.

**Wichtig: Für je zusätzlich 2 MP und je 10 Sekunden wird eine weitere Wunde geheilt und übertragen.  
Bei mehreren Wunden heilen zunächst die Kleinsten und anschließend die Größeren.**

### **Feuerball 3**

Kosten: 20 MP

Reichweite: Wurfweite

Wirkdauer: Sofort

Das getroffene Opfer und alle Personen in 2 Metern Umkreis werden durch den Druck zu Boden geworfen und fangen Feuer.

**Wichtig: Trägt das Opfer eine Rüstung, wird diese durch das Feuer stark beschädigt und bekommt 5 Punkte Schaden.**



## **Flammenschild**

Kosten: 10 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Kampfende

Der Zaubernde verzaubert einen Schild, sodass er vor physischen wie magischen Angriffen schützt.

Nahkampfangriffe gegen den Schild erzeugen einen Gegenangriff durch Feuer. Angreifer erleiden Verbrennungen.

**Wichtig: Der so verzauberte Schild kann keine RP verlieren.**

**Der Schild ist als deutlich als brennend zu markieren.**

## **Illusion**

Kosten: 10 MP

Reichweite: Sichtweite

Wirkdauer: 4 Stunden

Der Zaubernde erschafft eine beliebige Illusion im Raum.

Er kann so beispielsweise ein Abbild seiner Selbst zur Ablenkung erschaffen, oder die Illusion eines beliebigen Objektes oder Wesens beschwören, um andere zu täuschen. Auch Geräusche können so Erzeugt werden, ebenso wie Sprache.

## **Körper wiederherstellen – Ritualzauber**

Kosten: 20 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Sofort

Ein verstümmelter oder zerstückelter Körper wird wieder zusammengesetzt und wiederhergestellt.

**Wichtig: Für diesen Zauber müssen mindestens  $\frac{3}{4}$  des Körpers vorhanden sein.**

**Auch fehlende Körperteile werden vollständig wiederhergestellt.**

## **Körperkontrolle**

Kosten: 20 MP

Reichweite: Sichtweite

Wirkdauer: Aufrechterhalten

Der Zaubernde kann sein Opfer wie eine Marionette gegen dessen Willen und bei vollem Bewusstsein kontrollieren.

## **Magie umleiten**

Kosten: 6+ MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Sofort

Der Zaubernde leitet die manifestierte sowie die sich formende Magie durch seinen Körper an einen anderen für ihn erreichbaren Ort.

**Wichtig: Nur aktive Magie wie ein Feuerball, eine Illusion oder eine Beeinflussung können umgeleitet werden. Abgeschlossene Zauber, wie Versteinigung, können nicht umgeleitet werden, da die Magie nach der Wirkdauer verfliegen ist.**

**Ritualzauber, wie Schutzkreise oder Artefakte, können nur in einem Ritual umgeleitet werden.**

**Der Zaubernde zahlt die Spruchkosten zzgl. der Spruchkosten des umzuleitenden Zaubers.**

## **Magieschutz 3**

Kosten: 16+ MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 12 Stunden

Der Zaubernde wirkt den Magieschutz auf einen Zauber, ein magisches Objekt oder magisches Wesen.

Das so geschützte Ziel kann nicht von Zaubern bis einschließlich Großmeisterzaubern beeinflusst werden.

**Wichtig: Magieschutz 3 kann nicht auf Rüstungszauber gewirkt werden. Um Magieschutz 3 aufzulösen, muss er mit dem Zauber „Magie zerstören“ gebannt werden.**

**Die MP-Kosten des Schutzes können beliebig erhöht werden, um so die Kosten für „Magie zerstören“ zu erhöhen.**

## **Magiesog**

Kosten: 4 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Aufrechterhalten

Der Zaubernde berührt ein magisches Wesen oder einen anderen Zaubernden und entzieht ihm alle 5 Sekunden einen MP.

Wird der Zauber 1 Minute aufrechterhalten werden sämtliche MP entzogen.

**Wichtig: 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.**

## **Magischer Panzer (Rüstung 4)**

Kosten: 20 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 12 Stunden

Der Zaubernde erhält 10 zusätzlichen RP.

**Wichtig: Lässt sich nicht mit weiteren Rüstungszaubern verbinden.**

## **Mentale Kontrolle**

Kosten: 20 MP

Reichweite: Sichtweite

Wirkdauer: Aufrechterhalten

Der Zaubernde kontrolliert den Geist eines Opfers und zwingt ihn selbst zu grausamsten Taten, ohne, dass es dem Opfer bewusst wäre.

### **Perma-Artefakt erschaffen – Ritualzauber**

Kosten: 10+ MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Permanent

Der Zaubernde bindet einen Zauber in ein Objekt, das beliebig oft am Tag genutzt werden kann, um den gebundenen Zauber zu wirken.

**Wichtig: Der Zaubernde zahlt die Spruchkosten zzgl. der Kosten des zu bindenden Zaubers.**

**Es kann nur ein Perma-Artefakt pro Tag hergestellt werden.**

**Der Zaubernde opfert für die Herstellung EP in Höhe der Spruchkosten des zu bindenden Zaubers.**

*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**

Kosten: 12 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 4 Stunden

Die Wunden des Verzauberten heilen bereits nach 30 Minuten, unabhängig von der Schwere der Wunden.

**Wichtig: Dieser Zauber hat keinen Effekt auf bereits bestehende Wunden.**

### **Runenkreis – Ritualzauber**

Kosten: 40MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Permanent

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

Jedes Wesen, das diesen Kreis betritt, ist in diesem gefangen. Um den Gefangenen freizugeben müssen die Runen wieder eingesetzt werden.

**Wichtig: Der Runenkreis kann nicht zerstört oder gebannt werden.**

**Die Runen können nicht weiter als 100 Meter vom Runenkreis entfernt werden.**

## **Sphärenband – Ritualzauber**

Kosten: 20 MP

Reichweite: 5 Meter

Wirkdauer: Permanent

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 Welt oder Ebene zu wechseln.

**Wichtig: Es ist nicht möglich ein so verzaubertes Wesen in eine andere Ebene oder Welt zu beschwören, oder von einer Ebene oder Welt in eine andere zu Bannen, so lang das Sphärenband besteht.**

## **Strangulieren**

Kosten: 20 MP

Reichweite: Sichtweite

Wirkdauer: Kampfende

Der Zaubernde nimmt seinem Opfer die Luft zum Atmen.

**Wichtig: 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.**

## **Sturmwind**

Kosten: 8 MP

Reichweite: 20 Meter

Wirkdauer: Aufrechterhalten

Der Zaubernde bündelt seine Kraft und entfesselt einen Sturmwind. Alle Personen in einem 90° Kegel vor dem Zaubernden werden fortgeschleudert und zu Boden geworfen.

## **Teleportation - Ritualzauber**

Kosten: 14 MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: Sofort

Der Zaubernde Teleportiert sich, ein Objekt oder Wesen das er berührt oder sich selbst zusammen mit Objekten und Wesen die er Berührt, an einen eigens dafür vorbereiteten Ort.

**Wichtig: Der Zauber selbst muss nicht in Form eines Rituals gewirkt werden.**

**Der Ort, zu dem der Magier sich oder sein Ziel mit Hilfe der Teleportation bringen möchte, muss durch ein Beschwörungsritual für die Teleportation vorbereitet worden sein. Ist dies nicht der Fall scheitert die Teleportation.**

**Teleportiert man sich durch diesen Zauber in einen sicheren Bereich außerhalb der Veranstaltung kann der Charakter erst am nächsten Tag weiter bespielt werden, da er zunächst zurückkehren muss.**

## **Unsichtbarkeit**

Kosten: 10 MP

Reichweite: Anwender

Wirkdauer: Aufrechterhalten

Der Zaubernde wird unsichtbar und kann sich nur noch schleichend fortbewegen.

**Wichtig: 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.**

## **Wahrer Blick**

Kosten: 20 MP

Reichweite: Anwender

Wirkdauer: Sofort

Der Zaubernde durchblickt alle Illusionen, Täuschungen und Tarnungen, jeden Zauber und die wahre Gesinnung sowie Aura seines Ziels.

## **Wunden reißen**

Kosten: 8 MP

Reichweite: Sichtweite

Wirkdauer: Sofort

Der Zaubernde reißt tiefe, lebensbedrohliche Wunden in sein Opfer.

**Wichtig: Die Rüstung wird nicht angegriffen und erhält keinen Schaden.**

**Wird kein Körperteil als Ziel genannt wird 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 Koboide sie nutzen.

Koboide 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.

Koboide, 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

## Allergie

Kosten: 2MP

Reichweite: Sichtweite

Wirkdauer: 15 Minuten

Das Opfer hat mit starken Nießattacken zu kämpfen.

## Chaos

Kosten: 5MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 30 Minuten

Der Kobold berührt eine Person und lässt sich diese für was anderes halten oder Dinge sehen.

## Entspannung

Kosten: 4MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 15 Minuten

Das Opfer fühlt sich lang entspannt und träge.



### **Harmonie**

Kosten: 4MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 15 Minuten

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

### **Juckreiz**

Kosten: 3MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 15 Minuten

Das Opfer leidet unter Juckreiz am ganzen Körper.

### **Lachanfall**

Kosten: 3MP

Reichweite: Sichtweite

Wirkdauer: 15 Minuten

Das Opfer dieses Zaubers lacht über alles und jeden ohne sich kontrollieren zu können.

### **Schluckauf**

Kosten: 3MP

Reichweite: Sichtweite

Wirkdauer: 15 Minuten

Das Opfer leidet an Schluckauf.

### **Redesucht**

Kosten: 4MP

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: 30 Minuten

Das Opfer will sich anderen mitteilen und ihnen etwas erzählen. Egal was.

# Rituale

Rituale sind eine besondere Form der Magieanwendung, die es Magiern gestatten besonders aufwändige Zauber zu wirken.

**Diese Zauber, die ausschließlich durch Rituale gewirkt werden können, sind in den Zauberlisten als Ritualzauber markiert.**

Des Weiteren ermöglichen Rituale das Wirken von Zaubern höherer Ränge. So können Großmeisterzauber zwar durch einen Großmeister gewirkt und Ritualzauber von selbigen durchgeführt werden, doch ebenso ist es auf diese Weise möglich das niedere Ränge diese Zauber durch Rituale wirken.

Die Zahl der benötigten Ritualteilnehmer verdoppelt sich hierbei mit absteigendem Magierang.

## Beispiel:

*Ein Großmeister kann den Zauber „Dämon beschwören“ als Ritual wirken. Ebenso können zwei Meister dieses Ritual durchführen oder auch vier Adepten und sogar acht Lehrlinge wären dazu in der Lage.*

Bei der Durchführung eines Rituals, bei dem die Anzahl niederrangiger Magier den eigentlich benötigten Magierang kompensiert, ist jedoch zu beachten, dass die Durchführung des Rituals dem selben Standard unterliegt, wie für den Großmeister. Besitzen die Meister, Adepten oder Lehrlinge also keine detaillierte Anleitung oder haben jemanden bei sich, der sie anleitet, können sie das Ritual nicht durchführen.

Die Benötigte Kraft für das Wirken des Rituals kann unter den Magiern beliebig aufgeteilt werden. **Jedoch achtet die Magie-SL hierbei auf die darauf angepasste Durchführung des Rituals.**

Rituale bergen immer das Risiko einer Katastrophe. Daher wird bei der Vorbereitung und Durchführung stets auf jedes Detail geachtet.

## Beispiel:

*Ein Ritualkreis sollte ein Kreis sein. Das sogenannte Ritual-Ei findet selten Anklang bei der Magie-SL und wird sicher ein Grund für das Scheitern des Rituals sein.*

*Auch die Sinnigkeit des Ritualkreises selbst wird betrachtet. Daher muss der Ritualkreis einen erkennbaren Nutzen haben, den der Magier im Zweifelsfall erläutern können muss.*

**Die Zauberzeit zur Durchführung eines Rituals entspricht den doppelten Spruchkosten in Minuten.**

**Wird ein Zauber ritualisiert, den der Ritualleiter nicht beherrscht, kostet das Ritual das Dreifache der Spruchkosten des Zaubers.**



# 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.

**Wichtig: Ritualzauber und Zauber mit steigerbaren MP-Kosten können nicht in Artefakte gebunden werden.**

**Weitere Zauber, die nicht in Artefakte gebunden werden können sind:**

- Astrale Reise
- Dämonenauftrag
- Energiefeld
- Erdbeben
- Ignoranz
- Totaler Magieschutz

Verschiedene Arten von Artefakten:

## **Magiespeicher**

Magiespeicher sind Kristalle, in denen magische Kraft eingebunden und gespeichert ist.

Diese Kraft ist grundsätzlich von jedem nutzbar, der die Wege der Magie beherrscht.

Magiespeicher werden mit dem Zauber „Magie speichern“ erschaffen.

## **Magischer Fokus**

Der magische Fokus ist ein Gegenstand, in dem ein Zauber zur einmaligen Anwendung gespeichert ist.

Der magische Fokus ist ein speziell vorbereiteter Gegenstand, in den in einem Ritual ein Zauber eingebunden wird. Dieser Zauber wird durch eine Bedingung ausgelöst, die bei der Erschaffung des magischen Fokus festgelegt wird.

Möglich wären eine Formel, ein Wort oder die Zerstörung des Gegenstandes.

In jedem Fall ist der verzauberte Gegenstand nach der Freisetzung des Zaubers nicht mehr als Fokus zu verwenden.

Magische Fokie werden mit dem Zauber „Magischen Fokus erschaffen“ erschaffen.

### **Einfaches Artefakt**

Das einfache magische Artefakt ist ein Gegenstand, in dem ein Zauber zur täglichen Anwendung gespeichert ist.

Das magische Artefakt ist ein speziell vorbereiteter Gegenstand, in den in einem Ritual ein Zauber eingebunden wird. Dieser Zauber wird durch eine Bedingung ausgelöst, die bei der Erschaffung des Artefaktes festgelegt wird. Möglich wären eine Formel oder ein Wort.

Das einfache magische Artefakt benötigt einen Tag, um seine Kraft wiederherzustellen und kann daher immer nur einmal täglich genutzt werden. Magische Artefakte werden mit dem Zauber „Artefakt erschaffen“ hergestellt

### **Permanentes Artefakt**

Das permanente magische Artefakt ist ein Gegenstand, in dem ein Zauber zur wiederholten Anwendung gespeichert ist.

Das magische Artefakt ist ein speziell vorbereiteter Gegenstand, in den in einem Ritual ein Zauber eingebunden wird. Dieser Zauber wird durch eine Bedingung ausgelöst, die bei der Erschaffung des Artefaktes festgelegt wird. Möglich wären eine Formel oder bestimmte Situationen, die als Auslösende Bedingung benannt sind.

Die Erschaffung eines solchen Artefaktes ist mit einem großem Kraftaufwand verbunden. Es heißt, dass ein Magier, einen Teil seiner Seele an das Artefakt verliert, wenn er es im Ritual herstellt.

Das permanent magische Artefakt benötigt nur wenig Zeit, um seine Kraft wiederherzustellen und kann daher sogar mehrfach hintereinander genutzt werden.

Permanent magische Artefakte werden mit dem Zauber „Perma-Artefakt erschaffen“ hergestellt.

# Tabellarische Übersicht

## Zauber:

<b>Lehrling</b> Kosten pro Zauber 10 EP 20 MP		<b>Adept</b> Kosten pro Zauber 20 EP 50 MP		<b>Meister</b> Kosten pro Zauber 40 EP 100MP		<b>Großmeister</b> Kosten pro Zauber 80 EP 200MP	
<b>Allgemein</b> Reinigen Wasser reinigen Zaubertrick	2 MP 1 MP 1 MP	<b>Allgemein</b> Alarm Klopfen Magie bannen Magie speichern Magie übertragen Sprache der Pflanzen Sprache der Tiere	4 MP 6 MP 4+ MP 2+ MP 2+ MP 6 MP 4 MP	<b>Allgemein</b> Astrale Reise Exorzismus Magie zerstören Stein zu Fleisch Stein zu Staub Untote zerstören Weissagung	4 MP 20 MP 8+ MP 10 MP 10 MP 10 MP X MP	<b>Allgemein</b> Magie umleiten Magiesog Runenkreis Unsichtbarkeit	6+ MP 4 MP 40 MP 10 MP
<b>Analyse</b> Astrales Fenster Gift spüren Magie spüren	1 MP 1 MP 1 MP	<b>Analyse</b> Astralsicht Böses spüren Diagnose Gesinnung identifizieren Gift identifizieren Magie identifizieren Astrale Suche	2 MP 1 MP 10 MP 4 MP 4 MP 6 MP 4 MP	<b>Analyse</b> Aura identifizieren Große Analyse	8 MP 12 MP	<b>Analyse</b> Wahrer Blick	20 MP
<b>Geistesbeeinflussung</b> Berserker 1 Schlaf	2 MP 4 MP	<b>Geistesbeeinflussung</b> Berserker 2 Faszination Freundschaft Furcht Vergessen	4 MP 4 MP 4 MP 4 MP 4 MP 4+ MP	<b>Geistesbeeinflussung</b> Berserker 3 Dämonenauftrag Gehorche Wahrheit	6 MP 10 MP 14 MP 8 MP	<b>Geistesbeeinflussung</b> Berserker 4 Mentale Kontrolle	8 MP 20 MP
<b>Körperbeeinflussung</b> Blindheit Übelkeit Taubheit	4 MP 2 MP 4 MP	<b>Körperbeeinflussung</b> Fluch/Krankheit Koma Magische Fesseln Schwäche 1 Schweigen	4+ MP 6 MP 6 MP 4 MP 4 MP	<b>Körperbeeinflussung</b> Einfrieren Gaslunge Schwäche 2 Stille Unterwasseratmung Versteinern Verwandeln	10 MP 10 MP 10 MP 8 MP 6MP 10 MP 8 MP	<b>Körperbeeinflussung</b> Körperkontrolle	20 MP
<b>Beschwörung/Erschaffung</b> Feuerfinger Magisches Licht Wasser zu Bier Wasser zu Wein	1 MP 1 MP 2 MP 2 MP	<b>Beschwörung/Erschaffung</b> Auraschleier Dämon beschwören 1 Geisterruf Magische Waffe 1 Magischen Fokus erschaffen Magisches Schloss Verwurzeln Zombie erwecken	4 MP 4 MP 4 MP 2 MP 6+ MP 6+ MP 12 MP 6 MP	<b>Beschwörung/Erschaffung</b> Artefakt erschaffen Astrale Tarnung Auramaske Beseeelten Untoten erschaffen Dämon beschwören 2 Magische Waffe 2 Magischen Untoten erschaffen Trugbild Untoten Champion erschaffen	10+ MP 10 MP 10 MP 10 MP 8 MP 8 MP 10 MP 10 MP 20 MP	<b>Beschwörung/Erschaffung</b> Perma-Artefakt erschaffen Dämon beschwören 3 Dämonen-/Flammenwaffe Flammenschild Illusion Sphärenband Teleportation	10+ MP 20 MP 20 MP 10 MP 10 MP 20 MP 14 MP
<b>Heilung</b> Blutung stoppen Eisatem Schmerzen lindern Wunde heilen Wunde übertragen Wunde verschieben	1 MP 4 MP 2 MP 4 MP 2 MP 2 MP	<b>Heilung</b> Erwachen Gift auflösen Körperheilung Krankheit heilen	4+ MP 6+ MP 6 MP 6+ MP	<b>Heilung</b> Reanimation Regeneration 1 Wiederkehr	20 MP 8 MP 10 MP	<b>Heilung</b> Körper wiederherstellen Regeneration 2	20 MP 12 MP
<b>Kampf</b> Energetische Hand Glühendes Geschoss	2 MP 2 MP	<b>Kampf</b> Feuerball 1 Hustenanfall Lähmung Lichtblitz Waffe erhitzen Windstoß	6 MP 4 MP 4 MP 4 MP 2 MP 4 MP	<b>Kampf</b> Erdbeben Ersticken Feuerball 2 Magisches Geschoss Metall erhitzen Schmerz	8 MP 10 MP 10 MP 6 MP 10 MP 8 MP	<b>Kampf</b> Entzug von Lebenskraft Feuerball 3 Strangulieren Sturmwind Wunden Reißen	10+ MP 20 MP 20 MP 10 MP 10 MP
<b>Schutz</b> Abstand Magischer Schleier (Rüst.1)	6 MP 4 MP	<b>Schutz</b> Barriere Energiefeld Lichtresistenz Magieschutz 1 Magische Hülle (Rüst. 2) Magischer Zirkel Schutzkreis vor Bösem Schutzkreis vor Gutem Schutzkreis vor Magischem Schutzkreis vor Physischem Totaler Magieschutz	8 MP 6 MP 4 MP 6+ MP 8 MP 4+ MP 4+ MP 4+ MP 4+ MP 4+ MP 6 MP	<b>Schutz</b> Eiserner Wille 1 Gegenzauber Lichtimmunität Magieschutz 2 Magiespiegel Magische Rüstung (Rüst.3) Magischer Schild	12 MP 4+ MP 8 MP 10+ MP 8 MP 14 MP 10 MP	<b>Schutz</b> Eiserner Wille 2 Magieschutz 3 Magischer Panzer (Rüst.4) Meisterschutz	20 MP 16+ MP 20 MP 20 MP
<b>Nur als Lehrling</b> Ignoranz	4 MP						

## Ränge:

	<b>Lehrling</b>	<b>Adept</b>	<b>Meister</b>	<b>Groß Meister</b>
Magiepunkte	20	50	100	200
Meditationszeit pro Magiepunkt	10 Minuten	10 Minuten	5 Minuten	5 Minuten
Immunitäten	-	-	Lehrlingszauber	Lehrlingszauber Adeptenzauber
Voraussetzung	Weg der Magie	5 Zauber aus dem Bereich der Lehrling	10 Zauber aus dem Bereich Adept	15 Zauber aus dem Bereich Meister
Herstellung		Magischen Fokus erschaffen (Mag. Gegenstand mit <b>einmaliger</b> Anwendung)	Einfaches Artefakt erschaffen (Mag. Gegenstand mit <b>täglicher</b> Anwendung)	Permanentes Artefakt erschaffen (Mag. Gegenstand mit <b>permanenter</b> 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. Bei steigerbaren Magiekosten wird vom Gesamtwert ausgegangen	Kann Zauber bis zu einer Spruchstärke von 2MP beliebig oft ohne Kraftaufwand sprechen. Bei steigerbaren Magiekosten wird vom Gesamtwert ausgegangen	Kann Zauber bis zu einer Spruchstärke von 4MP beliebig oft ohne Kraftaufwand sprechen. Bei steigerbaren Magiekosten wird vom Gesamtwert ausgegangen
Anzahl der Sprüche und Benötigte Erfahrungspunkte zum lernen	26 Sprüche je 10 EP	53 Sprüche je 20 EP	45 Sprüche je 40 EP	26 Sprüche je 80 EP

<b>Fertigkeiten</b>	<b>Kosten</b>	<b>Auswirkung</b>
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. <b>Diese Fertigkeit findet keine Anwendung auf die Boni der Magieränge.</b>
Meditation 1	50 EP	Mit Meditation 1 erhält der Zauberkundige bei seiner Meditation statt 1, 2 MP.
Meditation 2	100 EP	Mit Meditation 2 erhält der Zauberkundige bei seiner Meditation statt 2, 3 MP.
Meditation 3	150 EP	Mit Meditation 3 erhält der Zauberkundige bei seiner Meditation statt 3, 4 MP.
Adeptenprüfung	30 EP	Hat ein Lehrling <b>5 Zauber</b> gelernt kann er bei einem Meister die Adeptenprüfung ablegen und wird so in den Rang eines Adepten erhoben.
Meisterprüfung	100 EP	Hat ein Adept <b>10 Adeptenzauber</b> gelernt kann er bei einem Großmeister, oder einem Prüfungsgremium, bestehend aus mindestens drei Meistern, die Meisterprüfung ablegen und wird so in den Rang eines Meisters erhoben.
Großmeisterprüfung	250 EP	Hat ein Meister <b>15 Meisterzauber</b> gelernt, so hat er sich dem Titel des Großmeisters als würdig erwiesen. Da es kaum jemanden gibt, der einem eine solche Prüfung abnehmen könnte wird hierbei nur selten eine Prüfung durch ein Gremium aus Großmeistern abgenommen. <b>Es ist dem Meister überlassen einen angemessenen Aufstieg darzustellen.</b>
Magisches Potential	50 EP	Magisches Potential gewährt je 10 zusätzliche MP.
Geschichten & Legenden 1	50 EP	Allgemeinwissen und bekannte Geschichten aus Tessamar
Geschichten & Legenden 2	100 EP	Politische Angelegenheiten, genauere Geschichten aus einzelnen Regionen und Legenden
Geschichten & Legenden 3	150 EP	Explizite Informationen über Orte, Gebäude und Personen
Schriften 1	50 EP	Schriften verschiedener bekannter Kulturen
Schriften 2	100 EP	Alt-Tessamar und Schriften verschiedener Fremdsprachen
Schriften 3	150 EP	Kult- und Geheimschriften