



Lemantis®

Das fantastische Rollenspiel mit System

Der Runenpfad des Lichtes

Stand: 31.03.2015 Version 6.6

Der Kreis der Pfade der Magie





Vorbemerkungen

Im Zauberbuch sind die einzelnen Zauber in Aufbau und Wirkungsweise beschrieben, sowie die Stufen des Zaubers angegeben. Erforderliche Worte oder Gesten, Vorbereitungszeit, Reichweite, Wirkungsdauer, usw. werden zusätzlich in kompakten Tabellen angegeben.

Hat der Magier nicht **beide Hände frei**, während er den Zauber wirkt, so wird die Zauberprobe erschwert. Das gilt insbesondere, wenn er Waffen oder sogar einen Schild hält. Die Hände sondieren in besonderer Weise magische Energie und erleichtern dem Magier die Konzentration. Mit seinem gesamten Körper zieht er die magische Energie aus der Umgebung.

Der Kontakt zu der magischen Energie wird auch durch **Rüstungen** behindert, so dass die Zauberprobe um die Höhe der Behinderung (Gewandtheits-Malus aller Rüstungsteile geteilt durch 10) erschwert wird.

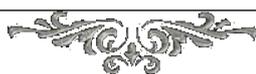
Fast alle Zauber erfordern ein **Ritual**, das mit Worten und/oder Gesten durchgeführt wird sowie Utensilien erfordern kann. Kann der Magier notwendige Worte nicht aussprechen, weil er geknebelt wurde, so muss er den Zauber um 1 Stufe höher wirken. Das Gleiche gilt für Gesten, wenn die Hände gefesselt sind. Erfordert ein Zauber Worte *und* Gesten und kann der Magier beides nicht anwenden, so wird die notwendige Stufe um 2 erhöht. Beim Wirken mancher Zauber werden Utensilien verbraucht; diese sind in der Zauberbeschreibung erwähnt. Ohne die Utensilien wird der Zauber mindestens um 2 Stufen schwerer. Möglicherweise kann der Zauber auch gar nicht gewirkt werden.

Die **Sammlungsphase** ist nicht beim einzelnen Zauber beschrieben. Sie ist der eigentliche Beginn des Zaubers.

Magieanwender müssen vor jedem Zauber die nötige Ruhe finden, um Zugang zu den magischen Energien zu erhalten. Dafür sammelt sich der Magieanwender für die Dauer einer KR (ca. 5 Sekunden). Seine Aufmerksamkeit richtet sich auf das Wirken des Zaubers. Die Dauer dieser Phase zählt zum Zauber und ist vor jedem Zauber notwendig. Nach der Sammlungsphase läuft das Zaubern ab wie bei jedem einzelnen Zauber beschrieben, also mit Vorbereitungszeit usw.

Innerhalb dieser Zeit muss der Magier sich ungestört konzentrieren. Wenn eine Störung eintritt oder der Magier sich z.B. in einer gefährlichen Situation befindet, kann eine GS-Probe erforderlich sein, um festzustellen, ob der Magier die Konzentration beibehalten kann.

Die **Vorbereitungszeit** ist die Zeit, die der Magier nach der Sammlungsphase des Zaubers bis zu dessen Wirkungsbeginn braucht. Innerhalb dieser Zeit muss der Magier sich





ungestört konzentrieren. Wenn eine Störung eintritt oder der Magier sich z.B. in einer gefährlichen Situation befindet, kann eine GS-Probe erforderlich sein, um festzustellen, ob der Magier die Konzentration beibehalten kann.

Als **Dauer** wird die Zeit bezeichnet, in der der Zauber in seiner unmittelbaren Auswirkung bestehen bleibt. Die Dauer ist gemeint, wenn in der Beschreibung von einer Zeiteinheit die Rede ist.

Davon zu unterscheiden ist die **Wirkungsdauer**, die bei manchen Zaubern in der Beschreibung angegeben ist. Sie beschreibt, wie lange eine von dem Zauber verursachte(!) Wirkung anhält.

Die **Reichweite** beschreibt die maximale Entfernung des Wirkungsbereiches vom Magier. Es ist insbes. zwischen Augen- bzw. Blickkontakt (d.h. sich ansehen) und Sichtweite, Sichtbereich oder Sichtkontakt (der Magier kann sein Ziel sehen) zu unterscheiden.

Der **Wirkungsbereich** gibt die Ziele, den Raum oder die Fläche an, wo der Zauber seine Wirkung entfaltet. Er ist Teil der Zauberbeschreibung.

Bei fast allen Zaubern ist die **Stufe** variabel. In diesem Fall kann der Magier bestimmen, welche Zauberstufe er lernen will (alle kleineren Stufen werden dabei eingeschlossen). Die gewählte Stufe muss beim Zauber notiert werden und stellt das Maximum bei Anwendungen dar. Ein Zauber kann nur bis zu der Stufe gelernt werden, in der er auch schriftlich in Form eines Zauberbuches oder einer Schriftrolle vorliegt.

Will der Magiebegabte später die Stufe des Zaubers erhöhen, muss er eine neue Lernprobe ablegen.

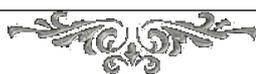
Beim **Wirken** des Zaubers legt der Magier die Stufe des Zaubers vorher fest.

Wenn in diesen Beschreibungen von **Opfer** die Rede ist, dann ist ein bestimmtes einzelnes gezieltes Wesen gemeint.

Resistenzprobe

Im nachfolgenden Text wird des öfteren eine "Resistenzprobe" erwähnt. Mit dieser Probe wird die Widerstandsfähigkeit gegen Magie ermittelt. Eine Resistenzprobe ist eine Probe mit 1W10 auf die maximale Geistige Stärke, die um die doppelte Stufe des angewendeten Zaubers erschwert wird.

Ist die Resistenzprobe gegen eine andere Eigenschaft (etwa den Mut) erforderlich, so wird dies extra erwähnt (z.B. Resistenzprobe Mut oder Resistenzprobe gegen den Mut).





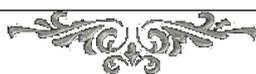
Wert).

Beispiel:

Ein Charakter mit einer Geistigen Stärke von 12 wird einem Zauber der 4. Stufe ausgesetzt. Die doppelte Stufe des Zaubers beträgt 8. Die Probe mit 1W10 auf die Geistige Stärke wird also um 8 erschwert. Der Spieler muss nun mit 1W10 nicht höher als eine 4 werfen, um dem Zauber zu widerstehen.

Ein Zauber enthält folgende Informationen:

1. Lfd. Nr. im jeweiligen Zauberbuch und Name des Zaubers.
2. Stufen des Zaubers, in welchen er gelernt und gewirkt werden kann.
3. Beschreibung, wie der Zauber in den einzelnen Stufen wirkt, ggf. welcher Bereich oder wie viele Opfer erfasst sind und weitere Informationen wie z.B. erforderliche Utensilien.
4. als Ritual erforderliche Worte, Gesten und/oder Utensilien.
5. Vorbereitungszeit, die vor dem Zauber nötig ist.
Hinweis: Nicht beim Zauber beschrieben, aber bei jedem zu beachten: Sammlungsphase.
6. Dauer, während der Zauber Wirkung zeigt.
7. Reichweite, in der die Wirkung maximal einsetzt.





Notizzettel des Magiers:

(Magieregeln in Stichworten)

Entscheidung des Magiers für seinen zentralen Runenpfad.

Nachbarpfade im Kreis : ohne Malus.

gegenüberliegende Pfade : Malus -6.

übrige Pfade : Malus -3.

Mali nur beim Wirken, nicht beim Lernen der Runenfertigkeit oder der Zauber dieser Pfade.

Zauber lernen:

Zauber lernen alle 100 Erfahrungspunkte.

Summe gelernte Stufen \leq Geistige Stärke.

Lernen: Einfache Probe gegen die Klugheit erschwert um die Zauberstufe.

Zauber wirken:

Voraussetzungen / Utensilien und Ritual beachten.

Sammlungsphase und Vorbereitungszeit beachten.

Probe mit einem W10 gegen die Runenfertigkeit.

Abzüge für Rüstungen, Behinderung des Rituals und nicht freie Hände.

Die Probe wird erschwert um die doppelte Zauberstufe.

Zauberkosten:

Abzug von der momentanen Geistigen Stärke in Höhe der Stufe des Zaubers

Erschöpfung durch Zaubern:

Ohnmacht durch geistige Erschöpfung möglich, wenn GS \leq 0,

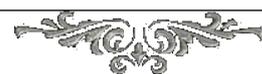
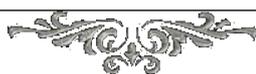
dann Schicksalsprobe gegen GS erschwert um die GS unter Null.

Dauer der Ohnmacht: GS unter Null in Stunden.

Regeneration:

1 GS-Punkt pro Stunde, im Schlaf 2 GS-Punkte.

Tipp: Meditation





Der Runenpfad des Lichtes

Dies ist der "weißer Pfad". Er vertritt das Helle, das Positive, den Tag, die Sonne. Er ist zwar ein friedlicher Pfad, aber er ist auch wehrhaft.

Die Zauber beschäftigen sich damit, das Licht zu beherrschen und verändern, ungute oder zerstörerische Auswirkungen zu mildern oder zu beseitigen und wirksam gegen Untote oder Dämonen zu kämpfen.

Er ist der Gegensatz zu den Pfaden der Dunkelheit und des Todes.

Die Runenpfade der Magie

- 1. Der Runenpfad des Lichtes**
- 2. Der Runenpfad der Dunkelheit**
- 3. Der Runenpfad des Lebens**
- 4. Der Runenpfad des Todes**
- 5. Der Runenpfad der Elemente**
- 6. Der Runenpfad der Ebenen**
- 7. Der Runenpfad des Geistes**





Inhaltsverzeichnis

1. Magie erkennen.....	9
2. Magieanwendung wahrnehmen.....	10
3. Beständigkeit.....	11
4. Beständigkeitszauber aufheben.....	12
5. Magieweihe.....	13
6. Transfer.....	14
7. Meditation.....	15
8. Vertrauten rufen.....	15
9. Vertrauten binden.....	16
10. Gebannter Zauber.....	17
11. Magiemantel.....	17
12. Machtballung.....	18
13. Memorierung.....	20
14. Schild des Magiers.....	21
15. Licht.....	23
16. Befreiung.....	24
17. Dunkle Magie aufheben.....	24
18. Sphäre des Lichts.....	25
19. Gesundheit erhalten.....	26
20. Untote vertreiben.....	26
21. Untote erlösen.....	27
22. Blitzstrahl.....	27
23. Lichtwesen.....	28
24. Lichtwand.....	28
25. Spiegel.....	29
26. Unsichtbarkeit.....	29
27. Mantel des Lichts.....	30
28. Lichtheilung.....	30
29. Lichtflut.....	31
30. Untote und Werwesen entdecken.....	31
31. Dämonen spüren.....	32
32. Lichtblick.....	32
33. Vertreibung.....	33
34. Abbild.....	33
35. Alarm.....	34
36. Unsichtbares sehen.....	34
37. Sonnenstrahl.....	35





Lemantis® - Der Runenpfad des Lichtes

38.Schimmer.....	35
39.Speer des Lichts.....	36
40.Farbwechsel.....	37
41.Lichtwaffe (Lichtschwert, Erleuchter).....	38
42.Klarer Blick.....	39
43.Lichtgestalt.....	40
44.Mental-Kampf.....	41
45.Verzerrung.....	42
46.Erleuchtung.....	42
47.Magischer Schutz.....	43
48.Werbann.....	43
49.Werfluch aufheben.....	44
50.Licht weben.....	44
51.Aura des Lichts.....	45
52.Nichts.....	46





1. Magie erkennen

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber ermöglicht dem Magier das Erkennen von statischer Magie (z.B. Gegenstände, Fallen, Personen). In der ersten Stufe ist lediglich wahrzunehmen, dass Magie in der näheren Umgebung existiert. Wird der Zauber in höheren Stufen eingesetzt, lassen sich Richtung, Entfernung, Pfad, Stufe, Art (mental, physisch oder magisch), der Zauber selbst und das Ziel des Zaubers ermitteln. Wie genau die Magie erkannt wird, bestimmt der Spielleiter.

Der Magier muss sich dafür konzentrieren, das heißt er muss stehen bleiben und darf höchstens seine Augen oder den Kopf bewegen. Der Zauber kann mit 1 GS pro Zeiteinheit aufrecht erhalten werden.

Diesen Zauber gibt es in allen Pfaden der Magie. Wenn er einmal erlernt wurde, kann er mit allen Runenpfaden angewendet werden.

Ritual: *Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 1/2 Sekunde*
Dauer: *Stufe mal Stufe mal 10 Sekunden*
Reichweite: *Stufe mal Stufe mal 10 Meter*





2. Magieanwendung wahrnehmen

1. - 8. Stufe

Der Magier kann mit diesem Zauber jede Magieanwendung feststellen, die in einem bestimmten Umkreis gewirkt wird. Dabei ist die Reichweite und die Genauigkeit von der Stufe der Anwendung abhängig. In der ersten Stufe ist lediglich wahrzunehmen, dass Magie in der näheren Umgebung angewendet wird. Wird der Zauber in höheren Stufen eingesetzt, lassen sich Richtung, Entfernung, Pfad, Stufe, Art der Wirkung (mental, physisch oder magisch), der Zauber selbst und das Ziel des Zaubers ermitteln. Wie genau die Magie erkannt wird, bestimmt der Spielleiter.

Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

Diesen Zauber gibt es in allen Pfaden der Magie. Wenn er einmal erlernt wurde, kann er mit allen Runenpfaden angewendet werden.

Ritual: *Worte, Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*
Dauer: *10 Sekunden*
Reichweite: *Stufe mal Stufe mal 10 Meter*





3. Beständigkeit

1. - 8. Stufe

Manche Zauber können durch einen Beständigkeitszauber dauerhaft gemacht werden. Ob dies möglich ist, ist bei den entsprechenden Zaubern vermerkt. Je nach eingesetzter Stufe des Beständigkeitszauber ist die Dauer unterschiedlich.

Stufe	Wirkung	
1	1	Minute
2	10	Minuten
3	1	Stunde
4	1	Tag
5	1	Monat
6	1	Jahr
7	100	Jahre
8	10.000	Jahre

Der Beständigkeitszauber muss direkt nach dem Schaffen des eigentlichen Zaubers vom gleichen Magier gewirkt werden. Bei der Zauberprobe wird die Runenfertigkeit des anderen Zaubers zugrunde gelegt. Es ist keine Sammlungsphase notwendig.

Diesen Zauber gibt es in allen Pfaden der Magie. Wenn er einmal erlernt wurde, kann er mit allen Runenpfaden angewendet werden.

Ritual: *Worte*

Vorbereitung: *:Zauberstufe in Stufe mal Stufe mal Stufe in Sekunden*

Dauer: *je nach eingesetzter Stufe des Zaubers*

Reichweite: *wie die des anderen Zaubers*





4. Beständigkeitszauber aufheben

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann ein einziger Beständigkeitszauber aufgehoben werden. Dazu muss er mindestens in der gleichen Stufe gewirkt werden. Er wirkt nach 10 Sekunden. Die Beständigkeit bleibt bestehen, wenn innerhalb dieser Zeit wieder ein Beständigkeitszauber gewirkt wird. Die Pfade der Beständigkeit und der Aufhebung müssen nicht gleich sein.

Diesen Zauber gibt es in allen Pfaden der Magie. Wenn er einmal erlernt wurde, kann er mit allen Runenpfaden angewendet werden.

Ritual: *Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 1/2 Sekunden*

Dauer: *permanent*

Reichweite: *Stufe in Meter*





5. Magieweihe

6. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann ein Magier einen Gegenstand der Magie weihen. Der Gegenstand ist dann in der Lage, Geistige Stärke aufzunehmen und sie zum Wirken eines Zaubers wieder frei zu setzen. Die Magieweihe kostet den Magier einen Teil seiner Substanz. Wird ein solcher Zauber gewirkt, verliert der Magier zusätzlich zu den normalen Regeln permanent Punkte an Geistiger Stärke.

Es werden 3 Stufen der Magieweihe unterschieden:

1. Magieweihe der 6. Stufe

Mit einer Magieweihe der 6. Stufe wird ein Gegenstand in die Lage versetzt, für einen bestimmten Zauber Energie zu speichern. Der Zauber selber muss weiterhin vom Magier gewirkt werden. Die Energie, die Geistige Stärke also, kommt jedoch aus dem geweihten Gegenstand, den der Magier dabei berühren muss.

2. Magieweihe der 7. Stufe

Mit einer Magieweihe der 7. Stufe wird ein Gegenstand einem bestimmten Pfad geweiht. Er kann dann Energie für jeden Zauber eines Pfades liefern. Auch hier muss der Zauber vom Magier gewirkt und der Gegenstand berührt werden.

3. Magieweihe der 8. Stufe

Mit einer Magieweihe der 8. Stufe wird ein Gegenstand keinem bestimmten Pfad geweiht. Er kann dann Energie für jeden Zauber aller Pfade liefern. Auch hier muss der Zauber vom Magier gewirkt und der Gegenstand berührt werden.

Die Höhe der Geistigen Stärke, die ein geweihter Gegenstand speichern soll, kann nicht höher sein als die Geistige Stärke des Magiers. Bei einer gelungenen Weihe verliert der Magier so viele Punkte seiner Geistigen Stärke permanent, wie der Gegenstand an GS speichern soll. Der Gegenstand ist nach der Magieweihe voll aufgeladen und unzerbrechlich.

Bevor ein geweihter Gegenstand geistige Energie liefern kann, muss er damit geladen werden. Dazu ist der Zauber "6. Transfer" nötig.

Wird ein Zauber gewirkt, zu dem der geweihte Gegenstand die geistige Energie liefern soll, wird diesem Gegenstand ebenso Energie entzogen wie einem Magier. Sinkt die GS des Gegenstandes dabei unter Null, verliert er seine magische Fähigkeit.





Ein Beständigkeitszauber ist sinnvoll.

Diesen Zauber gibt es in allen Pfaden der Magie. Wenn er einmal erlernt wurde, kann er mit allen Runenpfaden angewendet werden.

Ritual: *Worte, Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 30 Minuten*
Dauer: *10 Sekunden*
Reichweite: *Kontakt*

6. Transfer

1. - 8. Stufe

Der Transfer ist ein Zauber, mit dem die Geistige Stärke einer Person oder eines magisch geweihten Gegenstandes erhöht werden kann. Die Anzahl der dazugewonnenen Punkte entspricht der Stufe des Zaubers. In der 6. Stufe erhöht der Zauber die Geistige Stärke einer Person oder eines geweihten Gegenstandes um 6 Punkte.

Durch den Transfer kann die Geistige Stärke des Empfängers maximal auf die Stufe des Zaubers mal 2 erhöht werden. Mit einem Zauber der 6. Stufe kann die Energie eines Empfängers also maximal bis 12 erhöht werden.

Der Transferzauber muss immer mit der Runenfertigkeit des Pfades gewirkt werden, für den Geistige Stärke empfangen werden kann.

Ein Lichtmagier kann damit weder einem Magier, der nur den Pfad der Ebenen beherrscht, noch einem Magie geweihten Gegenstand für Todeszauber Geistige Stärke zuführen.

Ist die Geistige Stärke übertragen, kann sie beliebig angewendet werden.

Diesen Zauber gibt es in allen Pfaden der Magie. Wenn er einmal erlernt wurde, kann er mit allen Runenpfaden angewendet werden.

Ritual: *Worte, Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 10 Sekunden*
Dauer: *permanent*
Reichweite: *Kontakt*





7. Meditation

2. und 4. Stufe

Durch die Meditation kann der Magier seine Geistige Stärke regenerieren. Anstatt nur einen Punkt pro Stunde erhält er einen Punkt je 10 Minuten zurück in der 2. Stufe, zwei je 10 Minuten in der vierten Stufe.

Im Zustand der Meditation ist der Magier völlig wehrlos. Wird er aus der Meditation gerissen, sinkt seine GS auf Null.

Zu Beginn des Zaubers, muss der Magier bestimmen, wie lange er meditieren will, d.h. wie viele Punkte er regenerieren will.

Diesen Zauber gibt es in allen Pfaden der Magie. Wenn er einmal erlernt wurde, kann er mit allen Runenpfaden angewendet werden.

Ritual: *Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 1 Minute*
Dauer: *vom Magier vorbestimmt*
Reichweite: *nur auf sich selber anwendbar*

8. Vertrauten rufen

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann ein Magier ein Tier innerhalb seiner Reichweite als seinen Vertrauten berufen und es an sich binden. Das Tier bleibt während der Wirkungsdauer beim Magier, die Anzahl der Vertrauenspunkte beträgt 10. Das Tier ist aber erst der Vertraute des Magiers mit allen Wirkungen, wenn es gebunden wurde. Die Reichweite ist abhängig von der Stufe.

Ein Magier kann nur einen Vertrauten zur Zeit haben. Art, Rasse, Geschlecht und andere Eigenschaften des gerufenen Tieres kann der Magier bestimmen, wenn er will. Der Spielleiter bestimmt, ob ein Tier dem Ruf folgt; dafür kann er auch eine Resistenzprobe ausführen. Angreifende oder verängstigte Tiere sind immun gegen diesen Zauber.

Diesen Zauber gibt es in allen Pfaden der Magie. Wenn er einmal erlernt wurde, kann er mit allen Runenpfaden angewendet werden.

Ritual: *Worte, Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 10 Minuten*
Dauer: *1 Tag*
Reichweite: *Stufe mal 100 Meter*





9. Vertrauten binden

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber schafft oder verstärkt das magische Band zwischen dem Magier und seinem Vertrauten. Voraussetzung ist, dass zuvor der Zauber 'Vertrauten rufen' gewirkt wurde. Der Zauber kann in höherer Stufe gesprochen einen bestehenden Bindspruch verstärken. Die Reichweite des geistigen Bandes ist von der Stufe abhängig. Ebenso die Wirkung, die eine Spannbreite von einer guten Dressur bis zu geistiger Kommunikation und Sehen durch die Augen des Vertrauten hat. Wird der Vertraute getötet erleidet der Magier einen Schock und wird auf der Stelle ohnmächtig. Seine Geistige Stärke fällt auf Null.

Wenn der Vertraute sich außerhalb der Reichweite des Zaubers aufhält, erlischt vorübergehend die Wirkung des Zaubers auf den Magier, d.h. er verliert die besondere Fähigkeit und kann nur noch in der nächst niedrigeren Stufe kommunizieren. Der geistige Kontakt ist unterbrochen und die Bindung ist geschwächt. Wenn dem Vertrauten nach einem Tag "in Freiheit" eine Resistenzprobe gelingt, fühlt er sich plötzlich frei von dem Zwang. Der Magier bemerkt den Bruch des Zaubers, weil er plötzlich die Hälfte seiner verbleibenden Geistigen Stärke verliert.

Stufe	Wirkung
1	gut dressiertes Tier, Eigenheiten bleiben
2	auch bei schwierigen Befehlen gehorsam
3	Magier erwirbt besondere Sinnesfähigkeit
4	geistige Kommunikation bei Blickkontakt
5	geistige Kommunikation in Sichtweite
6	geistige Kommunikation innerhalb Reichweite
7	Magier kann Sinne des Vertrauten benutzen
8	Vollständige Kontrolle und Kommunikation

Die höheren Stufen beinhalten die Wirkungen aller niedrigeren Stufen
Diesen Zauber gibt es in allen Pfaden der Magie. Wenn er einmal erlernt wurde, kann er mit allen Runenpfaden angewendet werden.

Ritual: *Worte, Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe in Minuten*
Dauer: *permanent*
Reichweite: *Stufe mal 300 Meter*





10. Gebannter Zauber

7. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann der Magier einen Gegenstand (kein Lebewesen), der die Magieweihe der Stufe 8 erhalten hat, mit einem Zauber versehen, der auf einen bestimmten Auslöser reagiert. Der zu übertragende Zauber muss direkt nach diesem Zauber gewirkt werden und natürlich vom gleichen Pfad wie die Magieweihe sein. Er wird nicht aktiv, sondern wird im Gegenstand gespeichert.

In der siebten Stufe kann ein einzelner Zauber auf einen Gegenstand gebracht werden. In der achten Stufe kann der Zauber so oft übertragen werden, wie die entsprechende Runenfertigkeit des Magiers über 10 liegt (bei RF 123 also zweimal, bei 169 sechsmal) und wie seine Geistige Stärke ausreicht. Ein Gegenstand kann nicht Zauber verschiedener Pfade enthalten. Der Auslöser kann ein Wort, eine Bewegung oder eine andere Bedingung sein.

Diesen Zauber gibt es in allen Pfaden der Magie. Wenn er einmal erlernt wurde, kann er mit allen Runenpfaden angewendet werden.

Ritual: *Gesten*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 30 Minuten*

Dauer: *permanent*

Reichweite: *Berührung*

11. Magiemantel

1. - 8. Stufe

Der Magiemantel wirkt allen magischen Einwirkungen auf den Zauberer entgegen, indem der Zauber um die halbe Stufe des Magiemantels verringert wird. Dafür muss der Magiemantel schon vor dem anderen Zauber aktiv sein. Pro Zeiteinheit verliert der Magier einen GS-Punkt. Der Mantel bleibt so lange aktiv, bis der Magier die Wirkung beendet oder seine GS auf Null sinkt. Der Magiemantel ist ein passiver Zauber, der die Konzentration für andere Zauber und deren Zauberkräfte nicht beeinträchtigt.

Diesen Zauber gibt es in allen Pfaden der Magie. Wenn er einmal erlernt wurde, kann er mit allen Runenpfaden angewendet werden.

Ritual: *Gesten*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*

Dauer: *Stufe mal Stufe in Minuten*

Reichweite: *nur der Magier selbst*





12. Machtballung

6.- 8. Stufe

Magier können Zauber nur in den Stufen anwenden, die sie gelernt haben. Mit Hilfe dieses Zaubers ist ein Magier in der Lage, einem Zauber eine größere Wirkung zu verleihen - sogar über die achte Stufe hinaus. Um dem Zauber die nötige Energie zu geben, muss der Magier sich entsprechend lange vorbereiten.

Der Magier legt die Art und die Stufe des Zaubers, den er wirken will, fest und beschreibt die angestrebte Wirkung (anhand der Stufe); oberhalb der achten Stufe wird die erwünschte Wirkung einfach beschrieben. Er wirkt die Machtballung und den Beständigkeitszauber für die Dauer. Dann meditiert und studiert er einige Tage oder sogar Wochen.

Als Richtschnur für die Dauer in Tagen gilt folgende Formel:

$$(\text{Zauberstufe}(\text{Wirkung})+18+1) - (\text{RF}+\text{Zauberstufe}(\text{Anwendung}))$$

Diese Formel bezieht sich auf eine Machtballung der achten Stufe. In der siebten muss der Magier sich eine Woche länger und in der sechsten zwei Wochen länger vorbereiten.

Wenn ein Magier einen Zauber der achten Stufe wirkt, und für den Aufbau des Machtpotentials mehr Zeit aufwendet, als notwendig wäre, wird die Wirkung noch weiter gesteigert. Die Wirkung, die tatsächlich erreicht wird, bestimmt der Spielleiter, weil kein Magier Magie über der Stufe Acht einschätzen oder kontrollieren kann. Möglicherweise trägt er selbst schweren Schaden davon.

Diesen Zauber gibt es in allen Pfaden der Magie. Wenn er einmal erlernt wurde, kann er mit allen Runenpfaden angewendet werden.

Ritual: *Worte, Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 15 Minuten*
Dauer: *Beständigkeitszauber (vgl. Formel)*
Reichweite: *nur der Magier selbst*

Beispiel:

Der Dunkelmagier Meroxon will ein Haus für 100 Jahre mit Siechtum verhexen. Dafür ist ein Beständigkeitszauber der siebten Stufe notwendig. Meroxon beherrscht den Pfad der Dunkelheit mit 16 (167 Punkten) und kennt den Beständigkeitszauber in der fünften Stufe. Die Machtballung beherrscht er mit Stufe Sechs.





Lemantis® - Der Runenpfad des Lichtes

Er entschließt sich, die Beständigkeit in der 3. Stufe zu wirken und überlegt sich die Dauer:

Zauberstufe(Wirkung) = 7

Runenfertigkeit (RF) = 16

Zauberstufe(Anwendung)= 3

$(7+18+1) = 26$ der Wirkungswert beträgt 26

$(16+3) = 19$ der Anwendungswert beträgt 19

$26-19 = 7$ Meroxon muss sich bei einer Machtballung der achten Stufe 7 Tage vorbereiten

Da er die Machtballung in Stufe Sechs wirkt, muss er sich weitere zwei Wochen vorbereiten.

Am Ende der Vorbereitungszeit wirkt Meroxon den Zauber Siechtum und darauf die Beständigkeit in Stufe Drei. Gelingen beide Zauber, so hält das Siechtum über dem Haus 100 Jahre lang an. Misslingt der Beständigkeitszauber, war alles vergebens.

Wenn Meroxon auch das Siechtum mit einer Wirkung versehen wollte, die seine Fähigkeiten übersteigt, müsste er dessen Vorbereitungszeit noch zu den drei Wochen hinzufügen.





13. Memorierung

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber ermöglicht es dem Magier, sich einen Zauber abrufbereit einzuprägen, so dass er ohne weitere Vorbereitungszeit gewirkt werden kann.

Das eigentliche Wirken des Zaubers (Zauberprobe) muss im Moment der Auslösung noch ausgeführt werden, ebenso eine ggf. darauf bezogene Beständigkeit oder Erweiterung. Es ist nur keine Vorbereitungszeit mehr notwendig.

Dafür muss der Magier sich doppelt so lange auf die Memorierung konzentrieren und sie genau in der Stufe des zu memorierenden Zaubers wirken.

Während der Magier einen Zauber memoriert hat, regeneriert sich die Geistige Stärke nicht.

Ein Magier kann immer nur einen Zauber memorieren.

Der Effekt der Memorierung wird durch das Wirken eines anderen Zaubers oder mit jedem Ende des voll kontrollierten Wachzustandes beendet (also durch Schlaf, Ohnmacht oder auch durch Zauber wie Hypnose, Verwirrung).

Ein Beständigkeitszauber auf die Memorierung ist nicht möglich.

Diesen Zauber gibt es in allen Pfaden der Magie. Wenn er einmal erlernt wurde, kann er mit allen Runenpfaden angewendet werden.

Ritual: *Worte, Gesten*

Vorbereitung: *doppelte Vorbereitungszeit des zu memorierenden Zaubers*

Dauer: *bis zum nächsten Schlaf o.ä.*

Reichweite: *nur der Magier selbst*





14. Schild des Magiers

1. - 8. Stufe

Der Magier verwendet den Magischen Schild, um sich und alle, die hinter ihm stehen, gegen verschiedene Angriffe zu schützen.

Er erschafft sehr schnell einen runden magischen Schild um seine Hand. Der Durchmesser des Schildes beträgt bis zu Zauberstufe in Metern. Innerhalb dieses Kreises ist er frei formbar. Der Schild ist völlig plan, substanz- und schwerelos und von beiden Seiten wirksam. Er bleibt an dem Ort und in der Stellung, wo er gewirkt wurde. Mit einer „Berührung“ kann der Magier den Schild bewegen.

Ein Magischer Schild kann nicht zerstört werden. Er zerfällt nach dem Willen des Magiers oder nach Ende der Wirksamkeit von allein.

Er zeigt sich als durchsichtiger von flirrenden Regenbogenfarben umlaufener Kreis. Der Mittelpunkt ist leicht milchig.

Der Magische Schild ist ein passiver Zauber. Er beeinflusst nicht die Konzentration des Magiers und kann jeweils durch einen weiteren GS-Punkt pro Zeiteinheit aufrecht erhalten werden.

Da Magische Schilde passive Zauber sind, brechen sie sich bei Überlappung oder Berührung nicht gegenseitig. Vielmehr werden beide(!) Schilde um die Differenz der Stufen beider Zauber vermindert.

Treffen also ein Schild Stufe 7 und ein Schild Stufe 5 aufeinander, so wirken sie wie Stufe 5 bzw. 3 weiter. Sobald sie wieder getrennt werden, erhalten sie ihre ursprüngliche Wirksamkeit zurück.

Der Magier bestimmt vorher, gegen welchen magische Pfad der Schild wirken soll, oder ob er gegen physikalische oder gegen mentale Attacken eingesetzt wird.

Magische Angriffe:

Magische Angriffe sind Sprüche wie Todesspruch, Hitze, Lähmung oder Speer des Lichtes. Sie werden um die Stufe des Schildes reduziert.

Der Magische Schild wirkt auch gegen magische Angriffe wie Zwingfeld, Dunkelfeld, Teleportation oder Elementargeist. Diese müssen durch den Schild hindurch wirken und werden um dessen Stufe reduziert.

Mentale Angriffe:





Mentale Angriffe sind Angriffe wie Hypnose, Heilschlaf, Angst und Blindheit. Sie wirken über die Augen und werden wie magische Angriffe um die Stufe des Schildes reduziert.

Physikalische Angriffe:

Physikalische Angriffe sind Schläge oder Schüsse mit Waffen, aber auch ein magischer Feuerball oder ein Blitzschlag. Der Schild hat eine Festigkeit von 2 mal Stufe mal 1W10. Die kinetische Energie (Wucht) physikalischer Angriffe wird neutralisiert, d.h. in hohen Stufen könnte auch ein Katapultgeschoss abgewehrt werden, ohne dass der Magier zurückgestoßen würde. Alle die Festigkeit über-treffende Energie durchdringt den Schild.

Ein „Betreten“ eines waagrecht gestellten Schildes ist nicht möglich.

Falls es zweifelhaft sein sollte, ob eine Wirkung mental oder magisch ist, entscheidet der Spielleiter. Im Zweifel ist die Wirkung über Augen- bzw. Blickkontakt mental, bei Sichtweite bzw. Sichtkontakt ist die Wirkung magisch.

Um zu erkennen, welchen Zauber der Gegner vorbereitet, kann der verteidigende Magier eine Probe gegen den Pfad des Angriffszaubers werfen. Die Probe kann erleichtert werden um die Stufe eines „Magieanwendung erkennen“. Eine Erschwernis um die Stufe des Angriffszaubers ist dem Spielleiter überlassen. Kennt der Magier den Pfad nicht, kann er eine Schicksalsprobe KL machen, die erschwert wird um die Anzahl der Runenpfade, die der Zauberer mit weniger als 100 Punkten beherrscht.

Diesen Zauber gibt es in allen Pfaden der Magie. Wenn er einmal erlernt wurde, kann er mit allen Runenpfaden angewendet werden.

Ritual: *Gesten, Worte*
Vorbereitung: *1/2 Sekunde (in allen Stufen!)*
Dauer: *Stufe mal 10 Sekunden*
Reichweite: *nur der Magier selbst*





15. Licht

1. - 8. Stufe

Der Zauber erzeugt ein magisches Licht. Je nach Stufe des Zaubers erhöht sich die Intensität des Lichtes.

Stufe	Wirkung
1	Kerzenlicht
2	Fackellicht
3	Blendlaterne
4	100 Watt Glühbirne
5	Halogenlicht
6	Flutlichtanlage
7	Blitz
8	Sonnenlicht

Der Erscheinungsort der Lichtquelle kann vom Magier an einen bestimmten Gegenstand wie einen Stab, eine Laterne oder seine Hand gebunden werden.

Das Licht ist kalt und verursacht keine Trefferpunkte. Es kann aber zur Blendung des Gegners genutzt werden.

Soll die Wirkung nicht 10 Sekunden andauern sondern nur ein Lichtblitz erzeugt werden, entspricht die Helligkeit der eines Zaubers von drei Stufen höher.

Dieser Zauber kann ein Dunkelfeld gleicher Stufe erhellen.

Um eine Lichtquelle länger erscheinen zu lassen, ist ein Beständigkeitszauber nötig.

Ritual: *Worte, Gesten*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 1/2 Sekunde*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *Stufe mal 1 Meter*





16. Befreiung

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber können Personen befreit werden, die magisch gefangen wurden. Die Befreiung bezieht sich dabei auf den Körper und den Geist. Der Zauber kann eingesetzt werden zum Beispiel gegen einen Bannspruch, gegen Verwirrung oder gegen die Auswirkungen der Schwarzen Flamme. Ebenso befreit er den Geist von Illusionen und die Sinne von magischen Beschränkungen (Sinne beeinflussen). Damit der Zauber wirkungsvoll ist, muss er mindestens in der gleichen Stufe angewendet werden wie der Zauber von dem ein Wesen befreit werden soll.

Ritual: *Gesten*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 2 Minuten*

Dauer: *permanent*

Reichweite: *Berührung*

17. Dunkle Magie aufheben

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber neutralisiert einen Zauber vom Pfad der Dunkelheit. Dazu muss der betroffene Dunkelzauber genannt und der Neutralisationszauber mindestens in der Stufe des zu neutralisierenden Zaubers angewendet werden.

Ritual: *Worte, Gesten*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 10 Sekunden*

Dauer: *permanent*

Reichweite: *Stufe mal 1 Meter*





18. Sphäre des Lichts

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber schafft eine Sphäre des Lichts, in der nur Magie vom Pfad des Lichtes gewirkt werden oder bestehen kann. Wird innerhalb dieses Bereiches jedoch ein pfad-fremder Zauber höherer Stufe angewandt oder besteht bereits einer, so zerbricht die Sphäre. Sphären unterschiedlicher Pfade brechen sich gegenseitig, wenn sie sich überlappen und von gleicher Stufe sind. Sonst bleibt die der höheren Stufe erhalten.

Die Sphäre ist kugelförmig und hat einen maximalen Durchmesser von Stufe mal Stufe in Metern (auch kleiner).

Die Sphäre kann auf einen Gegenstand oder an eine Person fixiert werden. Bewegt sich der Gegenstand oder die Person, bewegt sich der Bereich der Sphäre mit.

Magische Gegenstände anderer Pfade erwärmen sich mit Betreten der Sphäre spürbar und werden von einer blass-gelblich schimmernden Aura umgeben.

Es bleiben genau 30 Sekunden zum Verlassen der Sphäre, sonst tritt die Wirkung ein (Sphäre bricht magischen Gegenstand oder umgekehrt oder beide werden gebrochen).

Ein Beständigkeitszauber ist möglich, muss aber in der gleichen Stufe gewirkt werden.

Ritual: *Worte, Gesten*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 10 Minuten*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *Stufe mal Meter*





19. Gesundheit erhalten

1. - 8. Stufe

Der Zauber schützt vor den Auswirkungen von Gift und Krankheit. Er kann auf eine beliebige Person angewendet werden. Die Stufe des Zaubers bestimmt, wie viele von Gift oder Krankheit verursachte Schadenspunkte pro Tag abgewendet werden.

Der Zauber endet, wenn die Gesundheit wiederhergestellt ist.

Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

Ritual: *Worte, Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 10 Minuten*
Dauer: *10 Sekunden*
Reichweite: *direkter Kontakt*

20. Untote vertreiben

3. - 8. Stufe

Es können Untote (Skelette, Mumien, Vampire etc., keine Werwesen) in einem bestimmten Umkreis um den Magier vertrieben werden, indem die Kontrolle des erweckenden Zauberers unterbrochen wird. Die Untoten stehen danach unter keiner Kontrolle und entfernen sich von dem Magier, der sie vertrieben hat. Der Zauber entfaltet seine Wirkung nur, wenn er mindestens in der Stufe des Erweckungszaubers gewirkt wird.

Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

Ritual: *Worte, Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 2 Sekunden*
Dauer: *10 Sekunden*
Reichweite: *Stufe mal Stufe in Metern*





21. Untote erlösen

3. - 8. Stufe

Dieser Zauber lässt einen Untoten (Skelette, Mumien, Vampire etc., keine Wesen) zu Staub zerfallen. Um den Untoten zu erlösen, muss dieser Zauber über der Stufe des Erweckungszaubers gewirkt werden.

Ritual: *Worte, Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 10 Sekunden*
Dauer: *permanent*
Reichweite: *Sichtkontakt*

22. Blitzstrahl

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber ermöglicht dem Magier, einen Blitzstrahl an einer bestimmten Stelle einschlagen zu lassen. Die maximale Entfernung des Einschlagpunktes und der Schaden richten sich nach der eingesetzten Stufe des Zaubers. Der Zauber funktioniert nur im Freien, wenn ein direkter Zugang zum Freien offen ist oder wenn Licht von außen sichtbar ist. Der Schaden beträgt 1W6 pro Stufe und wirkt im Umkreis von Stufe mal Metern. Bei Dunkelheit verringert sich die Wirkung auf die Hälfte (abgerundet).

Ritual: *Worte, Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal Zauberstufe in Sekunden*
Dauer: *1 Sekunde*
Reichweite: *Stufe mal 20 Meter*





23. Lichtwesen

1. - 8. Stufe

Der Magier kann mit diesem Zauber ein fliegendes Lichtwesen rufen. Dieses Wesen ist schwach glimmend bis sonnenhell leuchtend und von durchscheinender, nichtmaterieller Gestalt. Es ist nur mit Magie zu verletzen. Geschwindigkeit, Geistige Stärke und Lebensenergie sind abhängig von der Stufe des rufenden Zaubers (max. Geschwindigkeit = Stufe mal 10 m/s, GS = doppelte Stufe, LE = Stufe mal 3).

Das Wesen entsteht direkt beim Magier und kann beliebig weit geschickt werden, solange es sich im Sichtbereich des Magiers aufhält. Die Steuerung erfolgt durch Gedankenkontakt. Ebenso kann das Lichtwesen an einen bestimmten Gegenstand gebunden werden.

Der Zauber ist keine Illusion.

Ein Beständigkeitszauber ist sinnvoll.

Ritual: *Worte, Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 3 Sekunden*
Dauer: *10 Sekunden*
Reichweite: *1 Meter*

24. Lichtwand

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber befähigt den Magier, eine undurchsichtige Wand aus gleißendem Licht aufzubauen. Das Licht kann bedenkenlos durchschritten oder berührt werden. Die Größe der Wand richtet sich nach der Stufe des Zaubers (Seitenlängen max. Stufe in Metern). Form und Neigung der Wand sind beliebig wählbar.

Der Zauber ist keine Illusion.

Ein Beständigkeitszauber ist sinnvoll.

Ritual: *Worte, Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 2 Sekunden*
Dauer: *10 Sekunden*
Reichweite: *Stufe mal Stufe mal 10 Meter*





25. Spiegel

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber wirkt wie ein Spiegel, der einseitig oder beidseitig undurchsichtig sein kann. Er kann von beiden Seiten durchschritten werden. Die Größe der Spiegelfläche richtet sich nach der eingesetzten Stufe und beträgt pro Spiegelfläche max. die Stufe in Metern.

Der Zauber ist keine Illusion. Er ist ortsfest.

Ein Beständigkeitszauber ist sinnvoll.

Ritual: *Worte, Gesten*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 20 Sekunden*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *Stufe mal Stufe mal 10 Meter.*

26. Unsichtbarkeit

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber macht den Magiekundigen mit allem, was er bei sich hat, unsichtbar, indem die Lichtwellen "durchgeleitet" werden. Die Unsichtbarkeit kann durch den Einsatz von 1 GS-Punkt pro Zeiteinheit und Person aufrechterhalten werden, wobei jeweils um eine weitere Zeiteinheit verlängert wird. Personen, die der Magier berührt, werden ebenfalls mit unsichtbar. Die Stufe des Zaubers bestimmt die maximale Anzahl von zusätzlichen Personen.

Losgelassene Dinge werden sichtbar, neu in die Hand genommene bleiben weiter sichtbar.

Bricht der Magier oder etwas außen stehendes die Konzentration, endet die Unsichtbarkeit. Der Zauber ist keine Illusion.

Ein Beständigkeitszauber ist möglich, wenn nur der Magier allein unsichtbar ist, und hat die Wirkung, dass der Magier während der Wirkungsdauer seine Konzentration nicht beizubehalten braucht. Der beständige Zauber kann aber nicht mehr einfach durch den Willen des Magiers beendet werden. Der beständig gemachte Zauber bricht sofort, sobald der Magier ein anderes Wesen direkt oder indirekt berührt; als Berührung gilt auch mit Gegenständen berühren und als Ziel von mentalen oder magischen Aktionen auswählen.

Ritual: *Worte, Gesten*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 1/2 Sekunde*

Dauer: *Stufe mal 10 Sekunden*

Reichweite: *nur der Magier selbst oder Körperkontakt*





27. Mantel des Lichts

1. - 8. Stufe

Der Mantel des Lichts wirkt wie eine leuchtende Sphäre rund um den Betroffenen. Der "Erleuchtete" erhält einen Charisma-Bonus entsprechend der Stufe des Zaubers. Vor einem Kampf legt jeder Gegner eine Schicksalsprobe gegen den erhöhten Charisma-Wert ab, ob er angreift, weil er dem erhöhten Charisma widerstehen muss. Greift er an, so wird sein Kampfwert um die halbe Stufe vermindert, weil er sein Ziel nicht mehr genau erkennen kann.

Der Zauber ist keine Illusion.

Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

Ritual: *Worte, Gesten*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *Berührung*

28. Lichtheilung

2. - 8. Stufe

Der Magier kann durch Handauflegen der seelischen und körperlichen Gesundheit Heilung zukommen lassen. Der Behandelte erhält GS und LP jeweils in Höhe der Stufe - 1. Das kann der Magier auch auf sich selbst wirken.

Ritual: *Worte, Gesten*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 5 Sekunden*

Dauer: *permanent*

Reichweite: *Kontakt*





29. Lichtflut

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber lässt einen Bereich entstehen, der von grellem, blendendem Licht – wie ein mit Licht bestrahlter Nebel - durchflutet ist, in dem er selbst ganz normal sehen kann. Die Lichtflut begrenzt die Sicht für andere auf 1 m - Stufe mal 10 cm. Wesen, die unter der Erde leben oder sonst lichtempfindlich sind, können auch ganz blind sein (Spielleiter). Der Lichtbereich hat eine kugelförmige maximale Ausdehnung mit dem Durchmesser von Stufe mal Stufe in Metern. Er kann innerhalb dieser Grenzen frei geformt werden, Wenn der Zauber nicht an einen Gegenstand gebunden wird, ist er ortsfest. Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

Ritual: *Worte, Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 10 Sekunden*
Dauer: *10 Sekunden*
Reichweite: *Stufe mal 100 Meter*

30. Untote und Werwesen entdecken

1. - 8. Stufe

Wendet der Magier diesen Zauber an, so kann er in einem Bereich mit dem Radius Stufe mal 5 Metern die Anwesenheit von Untoten und Werwesen feststellen. Die Art der Untoten (Skelette, Mumien, Vampire, verschiedene Werwesen etc.) ist ab Stufe 4 erkennbar, ab Stufe 7 auch deren Anzahl. Der Zauber wird durch Wände nicht behindert. Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

Ritual: *Worte, Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 1/2 Sekunde*
Dauer: *10 Sekunden*
Reichweite: *nur der Magier selbst*





31. Dämonen spüren

1. - 8. Stufe

Der Magier ist in der Lage, Dämonen oder andere Wesen aus anderen Dimensionen zu erspüren. Die Größe des betroffenen Bereiches und die Genauigkeit der Wahrnehmung richten sich nach der Stufe des Zaubers. Bis zur zweiten Stufe ist nur die Existenz, ab der 3. Stufe die Richtung und ab der 6. Stufe zusätzlich die Art des Dämons feststellbar. In Stufe 7 wird die Stärke und Aggressivität, in der achten sogar der Name des Dämons deutlich. Will der Dämon verborgen bleiben, kann er eine Resistenzprobe ablegen.

Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

Ritual: *Worte, Gesten*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 1/2 Sekunde*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *Radius = Stufe mal Stufe mal 10 Meter*

32. Lichtblick

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber befähigt den Magier, echte Dunkelheit und magische Finsternis höchstens der gleichen Stufe zu "durchschauen". Der Magier kann jemanden mit dieser Fähigkeit ausstatten, wenn er ihn berührt. Die max. Anzahl der Bezauberten ist die Zauberstufe.

Ein Beständigkeitszauber ist möglich. Die Wirkung endet aber immer bei der nächsten Helligkeit, die auch für Infra- oder Sternensicht schmerzhaft wäre.

Ritual: *Worte, Gesten*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 1 Sekunde*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *Magier selbst, Kontakt*





33. Vertreibung

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber verbannt Dämonen aus dem Wirkungsbereich des Zaubers, wenn ihnen eine Resistenzprobe misslingt. Misslingt die Probe um mehr als 2 Punkte, wird der Dämon in seine Heimatebene zurückversetzt. Der Zauber kann an Personen und Gegenstände gebunden werden und bewegt sich gegebenenfalls mit. Wenn er nicht an etwas bewegliches gebunden wurde, ist er ortsfest. Reichweite und Wirkungsweise sind abhängig von der Stufe.
Ein Beständigkeitszauber ist sinnvoll.

Ritual: *Worte, Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 2 Sekunden*
Dauer: *10 Sekunden*
Reichweite: *Radius Stufe mal 10 Meter*

34. Abbild

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann der Magier ein oder mehrere Abbilder von sich oder einem anderen schaffen, die sich alle parallel zum Original bewegen. Die maximale Anzahl der Doppelgänger entspricht der Stufe des Zaubers. Zwischen Original und Kopien muss Sichtverbindung bestehen.
Der Zauber ist eine Art Lichtspiegelung (Hologramm) und keine Illusion.
Für sich selbst kann der Magier die Spiegelung durch Einsatz von einem GS-Punkt pro Zeiteinheit verlängern.
Ein Beständigkeitszauber ist in beiden Varianten möglich.

Ritual: *Worte, Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 2 Sekunden*
Dauer: *Stufe mal 10 Sekunden (evtl. + eingesetzte GS)*
Reichweite: *Stufe mal 30 Meter*





35. Alarm

1. - 8. Stufe

Diesen Zauber kann der Magier über einen bestimmten Bereich legen, der dann von unsichtbarem Licht durchflutet ist, das in der Lage ist, Eindringlinge festzustellen oder gar zu vertreiben, auch wenn sie unsichtbar oder durch Teleportation hineingelangt sind. Der Zauber umfasst maximal einen Würfel mit einer Kantenlänge von Stufe mal Stufe in Metern. Innerhalb dieses Bereiches ist er frei formbar (etwa zu einem Kreisring). Dringt ein Wesen in diesen Bereich ein, so wird ein blendender Lichtblitz ausgelöst und es ertönt ein lauter Knall. Der Eindringling ist Stufe mal 2 Sekunden geblendet. Der Magier legt während des Zaubers fest, von welcher Mindest- und Höchstgröße die zu alarmierenden Eindringlinge sein sollen. Ab Stufe 4 kann sogar Näheres wie Rasse, vierbeinig etc. festgelegt werden.

Ein Beständigkeitszauber ist sinnvoll.

Ritual: *Worte, Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 10 Sekunden*
Dauer: *10 Sekunden*
Reichweite: *Stufe mal 20 Meter*

36. Unsichtbares sehen

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber ermöglicht es dem Magier, unsichtbare Wesen oder Gegenstände zu sehen, die durch einen Zauber höchstens der gleichen Stufe unsichtbar gemacht wurden, indem er die Unregelmäßigkeiten des Lichts wahrnimmt. Ist die Unsichtbarkeit kein Zauber des Lichts, so ist nur zu erkennen, dass etwas unsichtbar gemacht wurde. Es wird nicht deutlich, wie die Unsichtbarkeit erzeugt oder was dadurch verborgen wurde.

Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

Ritual: *Worte, Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 1/2 Sekunde*
Dauer: *10 Sekunden*
Reichweite: *Stufe mal 5 Meter im Sichtbereich*





37. Sonnenstrahl

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber ruft der Magier auch dort, wo kein Tageslicht verfügbar ist, einen blendenden Sonnenstrahl hervor. Wesen im Umkreis von Stufe in Metern werden für die Stufe in Kampfunden geblendet, wenn sie die Augen offen haben. Wesen, denen Sonnenlicht schadet, erhalten Stufe mal 1/2 W6 Schadenspunkte und sind ggf. völlig geblendet. Es treten auch spezielle Wirkungen von Tages- oder Sonnenlicht ein, wie bei Vampiren, die zu Staub zerfallen.

Ritual: *Worte, Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 1/2 Sekunde*
Dauer: *1 Sekunde*
Reichweite: *Stufe mal 10 Meter*

38. Schimmer

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann der Magier Wesen und Gegenstände in einem bestimmten Bereich mit einem schimmernden Licht überziehen, so dass deren Umrisse auch bei Dunkelheit oder Unsichtbarkeit erkennbar sind. Die Opfer sind dadurch irritiert und können erst wieder reagieren, wenn ihnen eine Schicksalsprobe auf die GS gelingt. Im Dunklen müssen sie einen Abzug von 2 Punkten auf ihre Kampfwerte hinnehmen und verlieren einen eventuell vorhandenen Nachtsichtvorteil. Der Bereich erstreckt sich auf einen Würfel von maximal Stufe mal 5 Metern Kantenlänge.

Wird ein Beständigkeitszauber gewirkt, sind alle, die den Bereich betreten sofort betroffen. Der Schimmer haftet an den Opfern und verschwindet mit dem Ende der Zauberwirkung.

Ritual: *Worte, Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*
Dauer: *10 Sekunden*
Reichweite: *Stufe mal 10 Meter*





39. Speer des Lichts

2. - 8. Stufe

Dieser Zauber lässt in der Hand des Magiers nacheinander einen oder mehrere Speere aus farbigem Licht entstehen. Die Farbe kann der Magier bestimmen. Wird keine Farbe genannt, entscheidet ein Wurf mit dem W6 (siehe Tabelle unten). Die Anzahl der erscheinenden Speere entspricht der Zauberstufe - 1. Pro Kampfrunde kann ein Speer geschleudert werden, die Speere erscheinen jedoch mit einer Verzögerung, die der Vorbereitungszeit entspricht.

Ein „abgeschossener“ Speer fliegt schnurgerade und ohne ballistische Kurve mit 20 m/s (das entspricht 72 km/h). Die Reichweite des Speeres beträgt die GS des Magiers mal 10 Meter. Der Schütze erhält einen Bonus auf die Waffenfertigkeit Schusswaffen in Höhe der halben Stufe des Zaubers. Ein Treffer verursacht einen Schaden von Stufe - 1 in W10.

Jeder einzelne Speer löst sich bei Erreichen der maximalen Reichweite auf. Ebenso verschwindet er spurlos nach Ablauf der Dauer (siehe unten) in der Hand, wenn er bis dahin nicht geworfen wurde.

Der Speer des Lichts ist nur im Fernkampf einsetzbar.

Die farbigen Speere haben bei bestimmten Wesen die doppelte Wirkung :

Zahl	Farbe	doppelte Wirkung auf
1	rot	Feuerwesen
2	gelb	Erdwesen
3	grün	Wasserwesen
4	blau	Luftwesen
5	violett	Untote, Werwesen
6	weiß	Dämonen

Ritual: *Worte, Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 1 Sekunde*
Dauer: *bis zu Stufe mal 10 Sekunden*
Reichweite: *nur der Magier selbst*





40. Farbwechsel

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber verändert Farben in der Umgebung des Zauberers. Die maximale Anzahl der manipulierbaren Farben entspricht der Stufe des Zaubers. Bis Stufe 3 ist die Wirkung auf einen Gegenstand beschränkt, ab der vierten Stufe kann die Wirkung auch auf einen Bereich mit bis zu Stufe mal 5 Metern Radius ausgedehnt werden. Wird der Zauber nicht auf einen beweglichen Gegenstand bezogen, ist er ortsfest.

Der Zauber ist keine Illusion.

Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

Ritual: *Worte, Gesten*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *max. Stufe mal 20 Meter*





41. Lichtwaffe (Lichtschwert, Erleuchter)

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann der Magier eine gewöhnliche Waffe in eine Lichtwaffe verwandeln. Dabei wird z. B. die Klinge, das Axtblatt oder die Spitze von einem gleißenden Lichtschein überzogen, der einen Durchmesser von 10 cm hat und jegliches Material durchdringt. Der Lichtschein hat die Leuchtkraft einer 100W Glühlampe. Gleichzeitig ist die Waffe leichter und hat ein höheres Trefferpotential. Der Lichtkämpfer erhält einen Bonus auf die Waffenfertigkeit in Höhe der Stufe des Zaubers. Das Trefferpotential erhöht sich um die Stufe des Zaubers, bei Dämonen und Untoten um die dreifache Stufe.

Beim Wirken des Zaubers muss jemand die Waffe berühren oder mindestens bei sich haben. Danach muss sie sich immer innerhalb von 50 Zentimetern Abstand zum Träger befinden, sonst endet der Zauber. Das geschieht auch in der Hand eines nicht Lebenden. Eine Weitergabe von Hand zu Hand ist möglich.

Widersprechen sich die Wirkungen magischer Waffen, so bleibt die Wirkung der Waffe der höheren Stufe erhalten. Bei gleicher Stufe entscheidet der Spielleiter, ob die Wirkungen beide erhalten bleiben oder gebrochen werden.

Der erschaffende Magier kann den Zauber mit 1 GS pro Zeiteinheit (Dauer) aufrecht erhalten, wenn er das Schwert führt oder sich innerhalb von Stufe mal 100m aufhält..

Diese magische Waffe duldet keine anderen magischen Waffen oder Schilde neben sich (Rüstungen sind ausgenommen). Das gilt ganz besonders im Kampf. Benutzt der Träger trotzdem gleichzeitig eine andere mag. Waffe, so verändern sich die Wirkungen beider Waffen bzgl. Kampfkraft zum Negativen. Der Charakter hat den Eindruck, seine Waffen sind sehr schlecht zu handhaben.

Ritual: *Worte, Gesten*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 15 Sekunden*

Dauer: *15 Minuten*

Reichweite: *Kontakt*





42. Klarer Blick

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber lässt die Augen des Bezauberten oder des Magiers selbst hell erstrahlen. Sein Charisma steigt dadurch um die Stufe des Zaubers an. Wesen, die den "Klarsichtigen" belügen wollen, müssen über den Charisma-Wert des Magiers würfeln, ob sie es wagen.

Dieser Zauber schützt gegen alle Zauber höchstens der gleichen Stufe, die über die Augen wirken (z.B. Hypnose, Stilles Grauen, Schwarze Flamme oder rein optische Illusionen).

Will der Bezauberte dem Spruch widerstehen, steht ihm eine Resistenzprobe zu. Der Zauber kann durch Einsatz von einem GS-Punkt pro Zeiteinheit oder durch einen Beständigkeitszauber aufrecht erhalten werden.

Ritual: *Worte, Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*
Dauer: *Stufe mal 1 Minute*
Reichweite: *Berührung*





43. Lichtgestalt

3. - 8. Stufe

Durch diesen Zauber nimmt der Magier die seinem Wesen entsprechende Lichtgestalt an. Er wird zu einer rein geistigen Erscheinung in Form einer unregelmäßigen wabernden Kugel, die nur durch das von ihr ausgehende Licht zu sehen ist (ähnlich einem Elementargeist des Lichts). Er ist substanzlos, und kann nicht berührt werden aber auch selbst nichts anfassen - auch nicht seine Ausrüstung. In diesem Zustand kann nur noch ein Beständigkeitszauber gewirkt werden. Der Magier kann hören und sehen. Magische Angriffe wie ein Feuerball wirken nicht auf die Lichtgestalt, wohl aber Todesspruch, Schwarze Flamme oder ein Dimensionstor, das eine Rückkehr verhindern kann. Die Beschaffenheit seiner Lichtgestalt ergibt sich aus seinen Werten und der Stufe des Zaubers:

max. Geschw.	Stufe * m/s
Lebensenergie	GS+KL+2*Stufe
Größe, Ausdehnung	KO* 10 cm Durchmesser
max. Helligkeit	CH + IN (siehe nächste Tabelle)

Die Gestalt kann aus sich heraus leuchten. Der Magier kann die Leuchtkraft regulieren von einem fast unsichtbaren Glimmen bis zu einer maximalen Helligkeit (auch während der Existenz der Gestalt).

CH + IN	Helligkeit
bis 8	glimmender Schimmer
9 - 15	Kerzenflamme
16 - 25	Fackel
26 - 30	100 Watt Glühbirne
31 - 36	Blitz

Der Zauber kann durch Einsatz von einem GS-Punkt pro Zeiteinheit oder durch eine Beständigkeitszauber aufrecht erhalten werden. Nach Ende der Wirkungs-dauer oder nach dem Willen des Magiers kehrt er mit einem Lichtblitz an die Stelle zurück, wo der Zauber gewirkt wurde. Dort muss er sich wieder ankleiden. Wird die Lichtgestalt an der Rückkehr gehindert, verliert der Magier die Kontrolle, sobald seine "LE" auf Null sinkt. Es ist ein Irrlicht entstanden.

Ritual: *Worte, Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 2 Sekunden*
Dauer: *Stufe mal 20 Sekunden*
Reichweite: *nur der Magier selbst*





44. Mental-Kampf

1. - 8. Stufe

Der Mental-Kampf ist ein Kampf auf rein geistiger Ebene zwischen 2 Wesen. Das für den Kampf entscheidende Charaktermerkmal ist die Geistige Stärke.

Wenn der Zauber gewirkt wird, steht dem Opfer eine Resistenzprobe zu. Gelingt die Probe, kann er sich dem Mental-Kampf entziehen. Bei Misslingen wird ihm die Stufe des Zaubers an GS abgezogen, bevor der eigentliche Mental-Kampf beginnt.

Im Kampf werfen die Gegner mit 1W10 eine Probe auf die Geistige Stärke. Wer die meisten Punkte unter seinen GS - Wert erreicht, hat die Runde gewonnen und der Gegner verliert einen Punkt seiner Geistigen Stärke. In der nächsten Runde wird dann der verringerte GS - Wert zugrunde gelegt. Ist das Ergebnis der Würfelprobe für beide Gegner gleich, verliert jeder 1 Punkt seiner Geistigen Stärke. Der Kampf wird solange fortgesetzt, bis einer der beiden mangels Geistiger Stärke bewusstlos wird oder aufgibt, was auch in Bewusstlosigkeit endet..

Um einen Mental-Kampf auszufechten, muss mit dem Gegner ein Blickkontakt vorhanden sein. Soll ein unsichtbarer Geist in einen Mental-Kampf verwickelt werden, muss dieser zuerst durch den Zauber "9. Geist-Wahrnehmung" sichtbar gemacht werden. Will der vergeistigte Magier selbst einen Mental-Kampf beginnen, verrät er dadurch seine Anwesenheit und wird für eine Person sichtbar.

Ritual: *Worte, Gesten*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*

Dauer: *bis zur Entscheidung (Spielzeit = 10 Sekunden - Stufe)*

Reichweite: *Blickkontakt*





45. Verzerrung

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber krümmt die Lichtwellen in einem bestimmten Bereich, so dass etwa die Anzahl der Mitglieder einer Gruppe oder Streitmacht nicht zu erkennen ist. Der Bereich kann um eine Person oder um einen Gegenstand oder als ortsfeste Wand mit einer maximalen Seitenlänge von Stufe mal 10 Metern gebildet werden. Alle, die mit einer Person in einem Verzerrungsfeld kämpfen, erhalten einen Abzug auf den Kampfwert in Höhe der Stufe (auch derjenige innerhalb des Bereiches).

Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

Ritual: *Worte, Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*
Dauer: *10 Sekunden*
Reichweite: *Stufe mal 100 Meter*

46. Erleuchtung

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber lässt Gegenstände in der Reichweite des Magiers in hellem Licht erstrahlen (vergleichbar dem Licht einer 40 Watt Birne). Das kann zur Beleuchtung genutzt werden, aber auch zu einer Senkung der Moral beim Gegner führen. Die maximale Anzahl der betroffenen Gegenstände entspricht Stufe mal Stufe des Zaubers, die Auswahl liegt beim Magier.

Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

Ritual: *Worte, Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 1/2 Sekunde*
Dauer: *10 Sekunden*
Reichweite: *Stufe mal 20 Meter*





47. Magischer Schutz

1. - 8. Stufe

Diesen Zauber kann der Magier auf Personen oder auf einen ortsfesten Bereich legen. Es werden die unmittelbar die durch Magieanwendung entstandenen Schadenspunkte reduziert, indem die Stufe des Schutz-Zaubers von diesen abgezogen wird. Die Anzahl der zu schützenden Personen entspricht der Stufe des Zaubers. Die maximale Ausdehnung eines ortsfesten Gebietes erstreckt sich auf einen Durchmesser von Stufe mal 10 Metern.

Dieser Zauber kann zugleich mit dem neutralen Zauber Magieschild wirksam sein.

Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

Ritual: *Worte, Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 1/2 Sekunde*
Dauer: *10 Sekunden*
Reichweite: *Berührung bzw. Gebiet um den Magier*

48. Werbann

1. - 8. Stufe

Werwesen in ihrer verwandelten Form werden aus dem Wirkungsbereich des Zaubers vertrieben, wenn ihnen eine Resistenzprobe misslingt. Der Werbann hat eine maximale Ausdehnung mit einem Radius in Höhe der Stufe in Metern. Wenn er nicht ausdrücklich an eine Person oder einen beweglichen Gegenstand gebunden wird, ist er ortsfest.

Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

Ritual: *Worte, Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 1/2 Sekunde*
Dauer: *10 Sekunden*
Reichweite: *Stufe mal 20 Meter*





49. Werfluch aufheben

6. - 8. Stufe

Dieser Zauber heilt ein Wesen von einem Werfluch höchstens der gleichen Stufe. Dafür muss der Magier den Betroffenen berühren oder ihm 10 Sekunden in die Augen sehen. Will der Behandelte nicht geheilt werden, steht ihm eine Resistenzprobe zu. Der Zauber wirkt in beiden Existenzformen des Lykantropen.

Ritual: *Worte, Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 5 Sekunden*
Dauer: *permanent*
Reichweite: *Berührung bzw. Augenkontakt*

50. Licht weben

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber erzeugt ein aus Lichtwellen gewobenes Hologramm, das der Zauberer aus seinem Gedächtnis oder seiner Phantasie holt. Der Betroffene Bereich umfasst maximal einen Würfel mit Kantenlänge Stufe mal Stufe mal 10 Zentimeter. Innerhalb dieses Bereiches können Form und Farben frei gestaltet also zwei- oder dreidimensionale Erscheinungen geschaffen werden, die real aussehen und andere Gegenstände überdecken können, aber natürlich nicht zu berühren sind. Obwohl die Wirkung einer optischen Illusion erzielt wird, ist der Zauber keine Illusion.

Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

Ritual: *Worte, Gesten*
Vorbereitung: *Stufe mal 1 Minute*
Dauer: *10 Sekunden*
Reichweite: *Stufe mal 5 Meter*





51. Aura des Lichts

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber schafft eine Aura des Lichts, in der nur Magie vom Pfad des Lichtes gewirkt werden kann. Bestehende Zauber anderer Pfade behalten ihre Wirkung. Soll ein Zauber eines anderen Pfades gewirkt werden, muss er mindestens um eine Stufe höher sein, sonst hat er keine Wirkung. Auren unterschiedlicher Pfade brechen sich nicht.

Die Aura hat eine maximale Ausdehnung von Stufe mal Stufe in Metern und ist innerhalb dieser Grenzen frei formbar (auch kleiner).

Die Aura kann auf einen Gegenstand oder an eine Person fixiert werden. Bewegt sich der Gegenstand oder die Person, bewegt sich der Bereich der Aura mit.

Magische Gegenstände gleicher oder niedrigerer Stufe werden nicht gebrochen.

Die ständige Wirkung magischer Gegenstände ist nicht betroffen.

Ein durch oder aus einem magischen Gegenstand ausgelöster Zauber unterliegt der Einschränkung der Aura, als wenn der Zauber direkt gewirkt würde.

Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

Ritual: *Worte, Gesten*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 6 Minuten*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *Stufe mal Meter*





52. Nichts

1.-8. Stufe

Dies ist der passive Zauber schlechthin. Mit ihm verschwinden der Magier und ggf. andere fast völlig für die Umwelt. Der Magier und alle, die er berührt, gehen in die Hocke und versinken in sich selbst: "Nichts von sich geben, nichts bewegen, nichts wahrnehmen, nichts denken, nichts sein ... völlig uninteressant". Die so zu "Nichts" gewordenen sind nicht aufzuspüren, auch nicht mit Zaubern wie Leben spüren, Telepathie, Unsichtbares sehen, Sphären, Auren oder von magisch beschworenen Verfolgern; auch Magie erkennen versagt, außer wenn sie höherer Stufe ist.

Der Zauber wirkt nicht gegen jemanden, der den Magier während des Zaubers beobachtet.

Personen in Sichtweite, die den "Verschwundenen" gesehen haben, steht eine Resistenzprobe zu.

Die maximale Anzahl der Personen, die mit dem Magier "verschwinden" entspricht der Stufe des Zaubers.

Jeder Laut, jede Bewegung o.ä. bricht den Zauber sofort.

Der Zauber ist durch je einen Punkt Geistige Stärke pro Zeiteinheit aufrecht zu erhalten.

Ritual: *Gesten*
Vorbereitung: *Stufe in Sekunden*
Dauer: *Stufe mal 5 Minuten*
Reichweite: *Magier selbst und Kontakt*





Notizen





Lemantis[®] - Der Runenpfad des Lichtes

Copyright

1987 - 2015 Heinrich Bavendiek, Johannes Bavendiek

Grafiken

Sylvia (www.drachenbande.de) und Lemantis (www.lemantis.de)

Danke

Ohne die Mithilfe vieler Freunde und Helfer wären weder das Rollenspiel Lemantis noch die Zauberbücher, weder der Roman noch die Internetseite entstanden.

Besonderer Dank gilt in erster Linie den treuen Mitstreitern im Rollenspiel, die zum Teil seit 1987 in unserer Spielgruppe aktiv sind und an der Entstehung des Regelwerkes aktiv beteiligt waren.

