



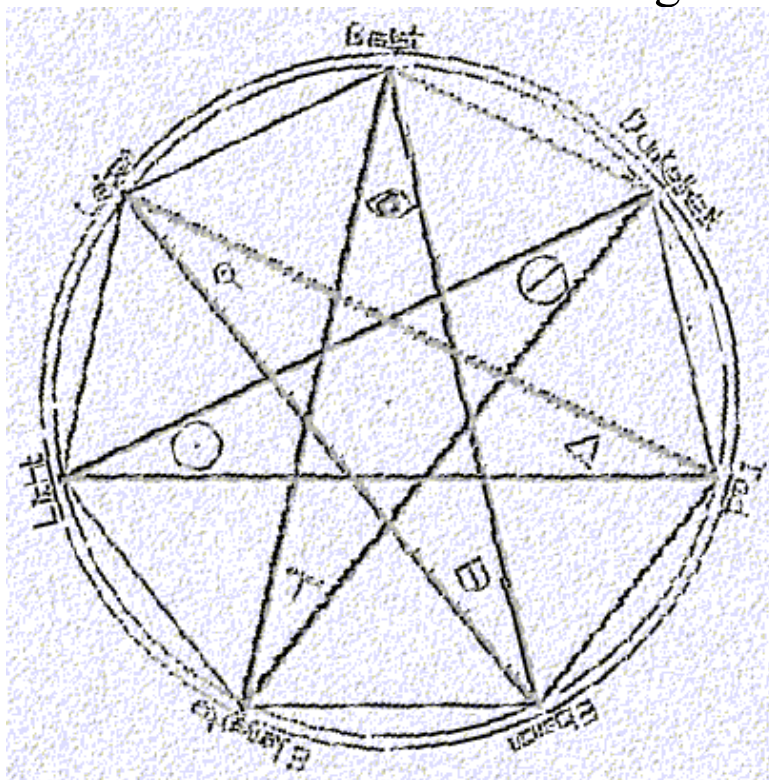
Lemantis®

Das fantastische Rollenspiel mit System

Der Runenpfad des Geistes

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





Lemantis® - Der Runenpfad des Geistes

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.





Lemantis® - Der Runenpfad des Geistes

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.





Lemantis® - Der Runenpfad des Geistes

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





Lemantis® - Der Runenpfad des Geistes

Der Runenpfad des Geistes

Der Pfad des Geistes befasst sich mit der Kontrolle über sich selbst und über andere.

Er befähigt zum Schaffen von Illusionen und falschen Gedanken.

Seine Vertreter wollen oft nicht als Magier erkannt werden. Daher tragen ihre Mitglieder oftmals nicht die hellblauen Gewänder ihrer Gilde.

Wer daraus schließt, dass der Pfad machtlos ist, unterschätzt die Wirkung von Illusionen, Beeinflussung der Sinne und Gedankenlesen.

Der Pfad des Geistes steht im Ring der magischen Disziplinen zwischen Leben und Dunkelheit und beide Pfade profitieren von der Nachbarschaft zu diesem vielseitigen Pfad.

Der materielle Pfad der Elemente und die fremdartige Ebenenmagie steht ihm gegenüber.

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.....	9
3. Beständigkeit.....	10
4. Beständigkeitszauber aufheben.....	11
5. Magieweihe.....	11
6. Transfer.....	13
7. Meditation.....	14
8. Vertrauten rufen.....	14
9. Vertrauten binden.....	15
10. Gebannter Zauber.....	16
11. Magiemantel.....	17
12. Machtballung.....	17
13. Memorierung.....	19
14. Schild des Magiers.....	20
15. Erkennen von Gefühlen.....	22
16. Verwirrung.....	22
17. Verwirrung heilen.....	23
18. Sinne schärfen.....	23
19. Wahrnehmung beeinflussen.....	24
20. Sehen.....	25
21. Hören.....	25
22. Reden.....	26
23. Geist-Wahrnehmung.....	26
24. Mental-Kampf.....	27
25. Beschwörung.....	28
26. Ringzauber.....	29
27. Gruppenwahrnehmung.....	30
28. Illusion.....	31
29. Illusion erkennen.....	32
30. Übersehen.....	32
31. Gedankensprechen.....	33
32. Telekinese.....	34
33. Gedanken lesen.....	35
34. Alptraumgegner.....	36
35. Selbstkontrolle.....	36
36. Hypnose.....	37
37. Sinne beeinflussen.....	37





Lemantis® - Der Runenpfad des Geistes

38. Gefühle beeinflussen.....	38
39. Einschätzen.....	38
40. Erfahrung verwirren.....	38
41. Äußere Seele.....	39
42. Magische Empathie.....	40
43. Suggestion.....	40
44. Große Illusion.....	41
45. Nichts.....	42
46. Sternenwandern.....	43
47. Gegenstand identifizieren.....	44
48. Waffe des Geistes (Blaues Schwert, Entmutiger, Seelenfeind, Furchtbringer).....	45





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 höchsten 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 dazu gewonnenen 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: *Kontakt1*





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 Zauberkraft 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:

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

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 ge-





Lemantis® - Der Runenpfad des Geistes

steigert. 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.

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 als Mittelpunkt. Der Durchmesser des Schildes beträgt bis zu Zauberstufe in Metern. Der Schild ist 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 Zauberschilder sind, brechen sie sich bei Überlappung oder Berührung nicht gegenseitig. Vielmehr werden beide(!) Schilde um die Differenz der Stufen beider Zauberschilder 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 magischen 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.





Lemantis® - Der Runenpfad des Geistes

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. Der Schild hat eine Festigkeit von 2 mal Stufe mal 1W10. Die kinetische Energie (Wucht) physikalischer Angriffe wird neutralisiert, d.h. auch ein Katapultgeschoss könnte abgewehrt werden, ohne dass der Magier zurückgestoßen würde.

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.

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. Erkennen von Gefühlen

1.-8. Stufe

Mit diesem Zauber kann der Magiebegabte die Gefühle eines humanoiden oder auch nicht menschlichen Wesens, sogar von Tieren erkennen.

Er kann z.B. erkennen ob sein Gegenüber lügt oder die Wahrheit spricht, ob er voller Wut oder Angst ist, Hunger hat usw. Jedem Wesen, dessen Gefühle der Magiebegabte erforschen will, ist eine Resistenzprobe erlaubt, falls er seine Gefühle verbergen will. Misslingt die Probe, können die Gefühle nicht vor dem Magiebegabten verborgen werden. Gelingt die Probe, erkennt der Magiebegabte das Misslingen des Zaubers.

In der ersten Stufe ist dazu die Berührung des Auszuforschenden, in der zweiten Augenkontakt notwendig; ab der dritten Stufe muss der Magier lediglich den anderen sehen können.

Ritual: *Gesten*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 1/2 Sekunde*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *1. Stufe Kontakt, 2. Stufe Blickkontakt, ab 3. Stufe Sichtweite, max. Stufe mal 10 Meter*

16. Verwirrung

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber verwirrt den Geist eines anderen Lebewesens für eine unbestimmte Zeit. Er kann nur bei direktem Augenkontakt angewendet werden. Die Verwirrung hält so lange an, bis dem Bezauberten eine Resistenzprobe gelingt. Das kann auch zu einer dauerhafte Verwirrung führen, die nur durch Magie wieder rückgängig gemacht werden kann. Verletzungen verursachen sofort eine erneute Resistenzprobe, die um die Schadenspunkte erleichtert wird.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*

Dauer: *Stufe in Minuten*

Reichweite: *bei Augenkontakt*





17. Verwirrung heilen

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber lassen sich geistige Verwirrung und ähnliche Wirkungen aufheben. Dazu überträgt der Magier die Verwirrung auf sich selbst und muss dagegen ankämpfen. Dazu sollte er jedoch über eine ausreichende GS verfügen. Die Befreiungsprobe wird dabei um die halbe Stufe erleichtert.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*

Dauer: *permanent*

Reichweite: *bei Augenkontakt*

18. Sinne schärfen

1. - 8- Stufe

Der Magier kann alle Fertigkeiten der Intuition um die eingesetzte Stufe mal 2 erhöhen. Wird der Zauber zum Beispiel in der 4. Stufe eingesetzt, erhöhen sich die Fertigkeiten um 8 Punkte. Die Wirkung hält max. Stufe mal 30 Sekunden an.

Für sich selbst kann der Magier die Wirkung pro Zeiteinheit mit 1 GS aufrecht erhalten.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*

Dauer: *Stufe mal 30 Sekunden*

Reichweite: *Körperkontakt*





19. Wahrnehmung beeinflussen

1. - 8. Stufe

Der Magier kann die Wahrnehmung bei sich oder einem anderen Lebewesens vermindern oder erhöhen, z.B. damit er nicht gesehen wird oder einer seiner Gefährten aufmerksamer wird. Die Wahrnehmung wird um die Stufe mal 2 verändert. Die Veränderte Intensität der Wahrnehmung wirkt sich als Bonus oder Malus auf die Waffenfertigkeiten aus. Sie werden um die halbe Zauberstufe erhöht bzw. vermindert, weil die Aufmerksamkeit und damit die Reaktion gesteigert bzw. gesenkt wurde (abgerundet).

Das Opfer kann eine Resistenzprobe ablegen, wenn es versuchen will dem Zauber zu widerstehen.

Für sich selbst kann der Magier die Wirkung durch den Einsatz von je einem GS-Punkt pro Zeiteinheit verlängern.

Ritual: Gesten, Worte

Vorbereitung: Zauberstufe in Sekunden

Dauer: Stufe mal 10 Sekunden

Reichweite: Sichtkontakt, maximal die Stufe mal 10 Meter





20. Sehen

4. Stufe

Mit diesem Zauber kann der Magiebegabte entfernte Dinge sehen. Er versinkt in tiefe Trance und löst seinen Geist vom Körper. Wände bilden kein Hindernis, Entfernungen spielen keine Rolle. Jede Minute kostet die Anwendung einen Punkt geistiger Stärke. Ebenso kosten Ortsveränderungen einen Punkt GS.

Es können nur Räumlichkeiten aufgesucht werden, die direkt neben dem Geist des Magiers liegen, also immer nur ein Raum nach dem anderen bzw. bis an den Rand des Sichtbereiches. Eine Ausnahme ist dabei, wenn die Räumlichkeiten dem Magier bekannt sind. In diese Räume kann er mit einem Ortswechsel gelangen.

Beim versuchten Ortswechsel in festes Material oder in einen z. B. magisch geschützten Bereich wird der Zauber gebrochen und der Magier hat keinerlei Informationen über den Bereich.

Sinkt die GS bei einem geistigen Ausflug auf Null, ist der Magier in Lebensgefahr. Verliert der Magier im vergeistigten Zustand durch die Regeln der Magieanwendung das Bewusstsein, kann er nicht aus eigener Kraft in seinen Körper zurückkehren. Da auch im bewusstlosen Zustand der Zauber einen Punkt an GS je Minute kostet, verliert der Magier weiter Geistige Stärke. Sinken diese Punkte auf Null, verflüchtigt sich der Geist des Magiers und er kann als tot gelten.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Minuten*

Dauer: *je nach eingesetzter GS, 1 GS pro Minute und Ortsveränderung*

Reichweite: *nur auf sich selbst anwendbar*

21. Hören

2. Stufe

Der Zauber Hören ist nur nach dem Basis-Zauber „Sehen“ anwendbar. Er erlaubt dem Magier im vergeistigten Zustand Geräusche aller Art wahrzunehmen und bleibt so lange bestehen wie der Basis-Zauber.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*

Dauer: *eine Minute*

Reichweite: *Magier selbst*





22. Reden

3. Stufe

Auch dieser Zauber ist nur in Verbindung mit dem Zauber „Sehen“ anwendbar. Er erlaubt dem Magier sich im vergeistigten Zustand akustisch bemerkbar zu machen und bleibt so lange bestehen wie der Basis-Zauber.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*

Dauer: *1 Minute*

Reichweite: *Magier selbst*

23. Geist-Wahrnehmung

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber erlaubt die Wahrnehmung von Geistern. Damit sind sowohl körperlose Wesen wie Elementargeister der Luft, durch den Zauber "Sehen" körperlos gewordene Magier als auch andere "unsichtbare" Wesen (z.B. bestimmte Dämonen) gemeint, nicht aber Magier die sich unsichtbar gemacht haben. Es werden nur Geister entdeckt deren Geistige Stärke kleiner oder gleich der doppelten Zauberstufe ist. Wird ein Geist aufgespürt, erscheinen die Augen, sein Kopf oder die ganze Gestalt als durchsichtiges Schemen.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *Stufe mal 10 Meter*





24. 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: ***Gesten, Worte***

Vorbereitung: ***Zauberstufe in Sekunden***

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

Reichweite: ***bei Blickkontakt***





25. Beschwörung

1. - 8. Stufe

Ein Magier kann eine Beschwörung wirken und dadurch den Geist eines anderen Wesens in seinen Dienst zwingen. Voraussetzung dafür ist jedoch, dass das andere Wesen in einem mentalen Kampf bezwungen wird.

Verliert der Magier den mentalen Kampf, ist sein Geist dem des anderen Wesens unterworfen, bis der Bann gebrochen wird. Dies kann in der Regel nur dadurch geschehen, dass der Sieger seinerseits von einer dritten Person unterworfen wird und diese den Magier frei gibt.

Da der mentale Kampf erst nach der Beschwörung erfolgt, hat der Magier weniger Punkte seiner Geistigen Stärke zur Verfügung, denn allein die Beschwörung kostet ihn Geistige Stärke. Um den Mental-Kampf einzuleiten, müssen dann aber keine Punkte an geistiger Stärke mehr eingesetzt werden.

Soll ein Dämon beschworen werden, muss ein Tor zu dessen Ebene errichtet werden und der Name des Dämons bekannt sein, da dieser in die Beschwörungsformel einfließt. Will der Dämon dem Ruf nicht folgen, steht ihm eine Resistenzprobe zu.

In den meisten Fällen schließen sich zwei oder drei Magier zusammen, um eine Beschwörung zu wirken.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 5 Sekunden*

Dauer: *20 Sekunden - Stufe*

Reichweite: *beliebig für die geöffnete Ebene, Blickkontakt beim Mental-Kampf*





26. Ringzauber

6. Stufe

Mit diesem Zauber kann die Geistige Stärke mehrerer Personen vereint werden. Dazu muss die Gruppe einen geschlossenen Ring bilden und sich an den Händen berühren. Der Meister der Gruppe wirkt dann den Ringzauber und muss dann für jede Person im Ring einen Punkt Geistiger Stärke investieren. Sind alle Personen so in die Gruppe einbezogen worden, steht dem Meister die Geistiger Stärke aller einbezogenen Personen zur Verfügung, um Zauber zu wirken.

Wenn Personen mit einer Geistigen Stärke unter 9 im Ring sind, kann der Zauber nur gelingen, wenn diesen eine GS-Probe gelingt

Gerät die GS der Gruppe auf Null, so erleidet jedes Mitglied der Gruppe einen permanenten Verlust an GS-Punkten in der Höhe der überzogenen Geistigen Stärke.

Während des Ringzaubers verfallen alle Gruppenmitglieder bis auf den Meister in eine Trance und können von sich aus nicht agieren. Wird der körperliche Kontakt der Ringmitglieder unterbrochen, erlischt der Ringzauber. Alle Beteiligten erhalten einen permanenten Verlust an GS-Punkten von 2W10 und werden augenblicklich bewusstlos, wenn der Magier das Ende nicht angesagt hat.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Minuten*

Dauer: *bis zum Ende des Zaubers bzw. des Kontaktes*

Reichweite: *nur bei Körperkontakt*





27. Gruppenwahrnehmung

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber lässt eine Gruppe eine gemeinsame Sinneswahrnehmung erfahren. Sie sehen und hören z.B. alles wie von außen betrachtet. Dadurch erhöht sich die Übersicht aller, so dass Personen, die mindestens fünfmal diesen Zauber erlebt haben, einen Kampfbonus in Höhe der halben Stufe erhalten. Die maximale Anzahl der Mitglieder entspricht der Stufe + 1.

Um den Zauber wirken zu können, müssen sich alle Beteiligten berühren. Der Zauber wird vom Magier aufrechterhalten, indem er pro Zeiteinheit einen GS-Punkt investiert. Wird ein Beteiligter verletzt, muss der Magier eine um die doppelte Stufe erleichterte GS-Probe gegen die Anzahl der erhaltenen Schadenspunkte bestehen, ob er den Zauber halten kann. Bei einer Verletzung des Magiers endet die Wirkung des Zaubers.

Der Zauber wirkt nur im Umkreis von Stufe mal Stufe mal 10 Metern um den Magier. Er ist passiv und muss nur durch Geistige Stärke aufrecht erhalten werden.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 10 Sekunden*

Dauer: *Stufe mal 30 Minuten*

Reichweite: *Berührung*





28. Illusion

1. - 8. Stufe

Der Magier kann Illusionen erzeugen. Die Illusion ist nicht als Illusion durch den Zauber „Magie erkennen“ zu entdecken; es ist lediglich erkennbar, dass Magie da ist. Es gibt drei Auswirkungen einer Illusion: erstens optisch mit den Augen Sichtbares, zweitens Hörbares und drittens mit den anderen Sinnen Wahrnehmbares (Tastsinn, Geruch und Geschmack), sie soll spürbar genannt werden. Davon ist die letzte am schwersten auszuführen. Die Art der Illusion hängt von der Stufe des Zaubers ab. Sie können folgendermaßen klassifiziert werden:

Stufe	Wirkung
1	unbewegt optisch oder akustisch
2	bewegt spürbar, optisch oder akustisch
3	unbewegt in 2 Auswirkungen
4	bewegt in 2 Auswirkungen
5	unbewegt in allen Auswirkungen
6	bewegt in allen Auswirkungen
7	mehrere parallel bewegt
8	mehrere beliebig bewegt

Die Illusion richtet sich immer nur gegen ein Opfer. Gegen die Illusion wird immer(!) eine Resistenzprobe gemacht. Gelingt sie, wird der Zauber abgewehrt, als wäre er misslungen. Das Opfer erkennt dann, dass es beeinflusst werden sollte. Aber nicht was oder wie.

Setzt der Magier beim Wirken des Zaubers eine höhere Stufe an, ist die Illusion schwerer zu erkennen.

Um sich selbst ein anderes Aussehen zu geben kann der Magier durch die Illusion seine eigene Gestalt überdecken.

Werden mit einer fühlbaren Illusion Schadenspunkte erzeugt, werden sie vorläufig normal behandelt. Sinkt die Lebenskraft scheinbar auf Null, wird das Opfer bewusstlos. Die Bewusstlosigkeit dauert die Anzahl der Lebenskraft unter Null in Minuten.

Ein Beständigkeitszauber ist sinnvoll.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal Zauberstufe in Sekunden*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *in Sichtweite, maximal Stufe mal 10 Meter*





29. Illusion erkennen

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann ein Magier eine Illusion erkennen. Der Zauber muss mindestens in der gleichen Stufe wie die Illusion gewirkt werden. Ist die Illusion schwieriger zu erkennen als gewöhnlich, kann eine höhere Stufe erforderlich sein (Spielleiter). Ist die Illusion entlarvt, legt der Magier eine um die Stufe dieses Zaubers erleichterte Resistenzprobe ab, ob er erkennt, was hinter der Illusion steckt.

Hinweis: „Magie erkennen“ kann die Illusion nicht entlarven; es wird lediglich Magie ggf. vom Pfad des Geistes erkannt – niemals eine Illusion.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *in Sichtweite*

30. Übersehen

1. - 8. Stufe

Durch diesen Zauber kann der Geist von einem oder mehreren Wesen belegt werden, damit gewisse Dinge oder Personen übersehen werden. Jedem Opfer steht eine Resistenzprobe zu. Die maximale Anzahl der zu bezaubernden Personen entspricht der Zauberstufe.

Z.B. kann eine Person einen Raum ungestört durchsuchen, selbst wenn jemand anwesend ist. Berührt der Bezauberte den "versteckten" Gegenstand (möglich bei einer Durchsuchung) oder die Person, was z.B. bei einem Kampf immer der Fall ist, wird der Zauber aufgehoben.

Im Falle der Bewegung der Person oder des Gegenstandes steht jedem Bezauberten eine weitere Resistenzprobe ggf. alle Stufe in Minuten zu.

Die Wirkung kann durch Einsatz von einem Punkt Geistiger Stärke pro Zeiteinheit verlängert werden.

Ein Beständigkeitszauber ist innerhalb der ersten 10 Sekunden ebenfalls möglich.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*

Dauer: *Stufe mal 1 Minute*

Reichweite: *Stufe mal 10 Meter*





31. Gedankensprechen

1. - 8. Stufe

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier mit einem denkendem Wesen gedankliche Zwiesprache halten. Dafür muss der Geist der Kontaktperson bekannt sein. Um den Geist einer Person kennen zu lernen, muss der Magier die Person berühren. Diese Berührung kann auch im körperlosen Zustand erfolgen (z. B. Zauber „Sehen“).

Das Ausmaß der Kommunikation hängt von der Zauberstufe ab. In den höheren Stufen ist dann auch ein geistiges Gespräch möglich, wenn beide Partner darin Übung haben – das gilt besonders für die Kontaktperson.

In der 8. Stufe kann der Magier auch aus dem Mund der Kontaktperson sprechen.

In einer Zeiteinheit kann vom Zaubernenden bei der Kontaktperson ...

<i>Stufe</i>	<i>Ausmaß der Kommunikation</i>
1	... ein Gefühl gelesen und/oder übermittelt werden.
2	... ein Wort gelesen und/oder übermittelt werden.
3	... ein einfacher Satz gelesen oder übermittelt werden
4	... ein einfacher Satz gelesen und übermittelt werden.
5	... einige Sätze gelesen oder übermittelt werden.
6	... einige Sätze gelesen oder übermittelt werden.
7	... ein vollständiges Zwiegespräch geführt werden.
8	... das Sprechen übernommen werden.

Nach der Berührung kann er im Zeitraum von Stufe mal 1 Tag jederzeit auf telepathischem Weg Kontakt zu der Person herstellen. Die Entfernung spielt dann keine Rolle. Dem Opfer steht eine Resistenzprobe zu, wenn es will.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Stufe in Sekunden*

Dauer: *Stufe mal Stufe mal 1 Minuten*

Reichweite: *Kontakt, dann unbegrenzt*





32. Telekinese

1.- 8. Stufe

Der Zauberer kann feste Materialien oder einzelne Tropfen Flüssigkeit durch die Kraft seines Geistes bewegen. Die Anwendung reicht vom Anheben eines verwelkten Blattes über das Öffnen eines Schlosses in der 3. Stufe bis zum Versetzen eines Hauses in der 8. Stufe. Das höchstens zu bewegendes Gewicht ist aus folgender Tabelle zu entnehmen. Der Gegenstand kann mit bis zu Stufe in Meter pro Sekunde bewegt werden. Auch das ist der Einfachheit halber in der Tabelle eingetragen.

Stufe	max. Gewicht		max. Geschwindigkeit
1	100	g	1 m/s entspr. 3,6 km/h
2	300	g	2 m/s entspr. 7,2 km/h
3	1	kg	3 m/s entspr. 10,8 km/h
4	10	kg	4 m/s entspr. 14,4 km/h
5	100	kg	5 m/s entspr. 18,0 km/h
6	500	kg	6 m/s entspr. 21,6 km/h
7	10	t	7 m/s entspr. 25,2 km/h
8	500	t	8 m/s entspr. 28,8 km/h

Wird ein leichterer Gegenstand verwendet, kann er schneller bewegt werden, wenn er dem Gewicht niedrigerer Stufen entspricht.. Die Geschwindigkeit kann mit der Differenz der Stufen multipliziert werden. Wird z.B. ein Stein von 300 g (er wäre schon mit Stufe 2 anzuheben) mit Stufe 4 bezaubert, dann kann er mit $2 * 2$ m/s bewegt werden.

Wird der bewegte Gegenstand als Nahkampfwaffe eingesetzt, darf das Gewicht nicht schwerer sein als es bei einem um zwei Stufen niedrigeren Zauber wäre. Treffer werden mit $1W10 + 2$ mal Stufe ausgewürfelt und können ggf. normal abgewehrt werden; das maximale Trefferpotential entspricht der Stufe des Zaubers. Muss beim Kampf ein Bruchfaktor ermittelt werden, so verliert der Magier die Kontrolle über den Gegenstand, wenn dieser höher als die doppelte Stufe des Zaubers ist.

Soll die Anwendungsdauer verlängert werden, muss pro weitere Zeiteinheit 1 GS-Punkt investiert werden.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Stufe mal 5 Sekunden*

Dauer: *10 Sekunden je eingesetzte GS*

Reichweite: *Sichtkontakt, d.h. der Gegenstand muss durchgehend fixiert werden.*





33. Gedanken lesen

3. - 8. Stufe

Das Gedanken lesen erlaubt es, in den Geist eines anderen Wesens, dessen Klugheit über 2 liegen muss, zu schlüpfen und dort Gedanken zu erkennen. Dabei muss der Geist der Kontaktperson bekannt sein. Um den Geist einer Person kennen zu lernen, muss der Magier die Person berühren. Ist die Person für den Magier sichtbar, ist diese Berührung nicht notwendig. Diese Berührung kann auch im körperlosen Zustand erfolgen (z. B. Zauber „Sehen“).

Nach der Berührung kann er im Zeitraum von Stufe mal 1 Tag jederzeit auf telepathischem Weg Kontakt zu der Person herstellen. Die Entfernung spielt dann keine Rolle. Die Kontaktperson legt eine normale Probe auf die Intuition erleichtert um die Stufe des Zaubers ab, ob sie den Kontaktierungsversuch spürt. Je massiver also der telepathische Angriff erfolgt, desto leichter ist er zu erkennen. Wird der Kontaktierungsversuch erkannt und will die Kontaktperson eine Offenlegung ihrer Gedanken verhindern, muss sie eine erfolgreiche Resistenzprobe ablegen.

Die Genauigkeit der Erkenntnisse ist von der Zauberstufe abhängig.

Stufe	Erkenntnisse
3	allg. Gefühle wie Zustimmung, Angst, Hunger etc. (SL: eines der aktuellen)
4	allg. Richtung der Gedanken (SL: ein Wort)
5	einzelner Satz (SL: aufgeschnappt)
6	allgemeine Gedankenrichtung
7	genaue Gedankenrichtung
8	präzise Gedanken (SL: ausformuliert)

Will der Magier den Geist des anderen länger erforschen, muss er für jede weitere Zeiteinheit 1 GS-Punkt investieren; dem Gegenüber steht ggf. eine weitere Resistenzprobe zu.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*

Dauer: *Stufe mal 5 Sekunden*

Reichweite: *Sichtweite bzw. Kontakt und dann unbegrenzt*





34. Alptraumgegner

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann dem Bezauberten die Illusion seines Alptraumgegners vorgegaukelt werden, der ihn sofort attackiert, aber keinen echten Schaden verursacht. Beim Opfer entsteht der Eindruck echten Schadens. Sinken die LP auf Null, tritt Bewusstlosigkeit ein. Dem Opfer steht eine Resistenzprobe zu.

Ritual: ***Gesten, Worte***

Vorbereitung: ***Zauberstufe in Sekunden***

Dauer: ***1 Minute***

Reichweite: ***Augenkontakt***

35. Selbstkontrolle

2. - 8. Stufe

Der Magier lebt schneller bzw. langsamer. Alle Lebensabläufe wie Wachsen, Heilen, Reifen, Altern werden beschleunigt oder verlangsamt. Die Wirkung richtet sich nach der Stufe des Zaubers. Der Faktor der Beschleunigung entspricht der Stufe mal Stufe. In der 4. Stufe ist der Faktor (4 mal 4) gleich 16. Die Lebensabläufe laufen also 16 mal so schnell bzw. langsam ab. Das gilt nur für Lebensabläufe, nicht für Schnelligkeit z.B. von Bewegungen.

Ein Beständigkeitszauber ist sinnvoll, sollte aber kontrolliert angewendet werden.

Ritual: ***Gesten, Worte***

Vorbereitung: ***Stufe mal 3 Sekunden***

Dauer: ***10 Sekunden***

Reichweite: ***nur auf sich selbst anwendbar***





36. Hypnose

1. - 8. Stufe

Mit Hilfe der Hypnose können Wesen ab einer Klugheit von 3 unter den Willen des Magiers gezwungen werden. Solange die Hypnose wirkt, hat der Bezauberte keinen Einfluß auf seine Handlungen. Er befindet sich in einer Art Trance und reagiert auf Reize von außen nur, wenn er dazu den Befehl vom Magier erhält. Ein Hypnotisierter ist von einem erfahrenen Magier am etwas verschleierte Blick zu erkennen. Durch Schmerz oder eine Verletzung wird die Hypnose gebrochen. Dem Bezauberten steht eine Resistenzprobe zu, die er im Abstand von Stufe mal Stufe in Stunden wiederholen darf.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 5 Sekunden*

Dauer: *Stufe in Tagen*

Reichweite: *Stufe in Meter, Stufe 1-4: zusätzlich Augenkontakt*

37. Sinne beeinflussen

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber schwächt oder stärkt einen der Sinne des Opfers. Sinne sind Augen, Ohren, Nase, Geschmack, Gleichgewicht, Temperatur- oder Schmerzempfinden und die Muskelkontrolle. Die Veränderung entspricht der Stufe des Zaubers mal 1/8. Der Magier kann die Wirkung beliebig verringern. Dem Opfer steht eine Resistenzprobe zu, wenn er widerstehen will. Die entsprechenden Fertigkeiten werden vom Spielleiter dem Zustand des Sinnes angepasst.

Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Stufe mal 5 Sekunden*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *Stufe mal 5 Meter*





38. Gefühle beeinflussen

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber wirkt auf das Gefühlsleben des Opfers. Er vermittelt ein starkes Gefühl wie Freude, Trauer, Angst, Mut, Zuneigung, Liebe, Haß etc. Die Wirkung ist abhängig von der Stufe des Zaubers (Spielleiter). Dem Opfer steht eine Resistenzprobe zu. Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Stufe in Sekunden*

Dauer: *Stufe mal Stufe mal 5 Minuten*

Reichweite: *Blickkontakt, max. Stufe mal 5 Meter*

39. Einschätzen

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber ist der Magier in der Lage, eine Eigenschaft oder Fertigkeit anderer Wesen zu beurteilen. Er kann z.B. die momentane Lebenskraft oder Geistige Stärke, die Gewandtheit, die Fertigkeit im Kampf mit dem Schwert oder in der Runensprache des Todes, die Klugheit oder die Anzahl der beherrschten Runensprachen des Gegenübers herausfinden. Er muss sich für ein Kriterium entscheiden. Alternativ kann er die Summe der Werte einer Gruppe erkennen.

Jedem Ausgeforschten steht eine Resistenzprobe zu, was insbesondere bei Gruppen zu einem ungewissen Ergebnis führen kann.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Stufe in Sekunden*

Dauer: *2 Sekunden*

Reichweite: *Stufe mal 20 Meter*

40. Erfahrung verwirren

1. - 8. Stufe

Für diesen Zauber muss der Magier sein Gegenüber für Stufe mal 2 Stunden unter seine Kontrolle bringen, wenn sich keiner freiwillig zur Verfügung stellt (z.B. durch Hypnose). Er muss ihm in die Augen sehen, während er ihm die Fäuste an die Schläfen legt. Dabei bringt der Magier Unordnung in den Geist eines Opfers, so dass diesem Stufe mal 5W10 Erfahrungspunkte verloren gehen. Sinken die Erfahrungspunkte dadurch un-





Lemantis® - Der Runenpfad des Geistes

ter das nächstniedrigere Vielfache von 100, so muss er beim erneuten Erreichen dieser Grenze auf Würfe zur Stufenerhöhung verzichten. Durch den intensiven Kontakt zu seinem Opfer nimmt der Magier 1/10 (abgerundet) der verlorenen Erinnerung als eigene Erfahrung auf.

Dem Opfer steht eine Resistenzprobe gegen diesen Zauber zu, ggf. auch gegen den Kontrollzauber.

Ritual: *Gesten, Worte*
Vorbereitung: *Stufe mal 20 Sekunden*
Dauer: *permanent*
Reichweite: *Augenkontakt und Berührung*

41. Äußere Seele

6. - 8. Stufe

Dieser Zauber versetzt den Magier in die Lage, seine Lebenskraft und/oder seine geistige Kraft in einen Gegenstand zu übertragen, wo sie vor Beeinträchtigungen geschützt sind. Die Übertragung dauert 10 Sekunden.

Der Gegenstand darf von keinem anderen Zauber betroffen sein. Er ist nach der Übertragung resistent gegen jede Magie von gleicher oder kleinerer Stufe. Wird der Gegenstand zerstört, so stirbt der Magier, dessen Lebens- oder Geisteskraft er enthielt.

Die Rückübertragung kann durch bloße Willenskraft geschehen, wenn Hautkontakt zum Gegenstand besteht.

Wird sie verhindert, so kann der Körper die Trennung von seinen Lebens- und/oder Geistesenergien nicht länger als die Stufe des Zaubers in Stunden ertragen. Wird die Rückübertragung länger verzögert, so kostet jede weitere Minute den Magier 2 Punkte seiner Lebens- und /oder Geisteskraft.

Ritual: *Gesten, Worte, Utensilien (beliebiger Gegenstand)*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 20 Minuten*
Dauer: *Stufe in Tagen*
Reichweite: *Berührung*





42. Magische Empathie

1. - 8. Stufe

Der Zauberer kann sich mit Hilfe dieses Zaubers in andere Lebewesen einfühlen. Er vermag zu erkennen, was der Gegenüber als nächstes tun wird, sobald dieser selbst es weiß.

Dem Opfer steht eine Resistenzprobe zu.

Ritual: *Blickkontakt oder Berührung*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 3 Minuten*

Dauer: *Stufe mal 5 Minuten*

Reichweite: *Stufe mal 2 Meter und dem Magier sichtbar*

43. Suggestion

1.-8. Stufe

Mit Hilfe der Suggestion werden einem Bezauberten Ideen, Argumente oder andere Gedanken eingegeben, die er als seine eigenen empfindet. In der ersten Stufe ist dazu eine körperliche Berührung, in der zweiten Augenkontakt notwendig; ab der dritten Stufe muss der Magier lediglich den anderen sehen können.

Die Kontaktperson legt eine normale Probe auf die Intuition erleichtert um die Stufe des Zaubers ab, ob sie den Kontaktierungsversuch spürt. Je massiver also der suggestive Angriff erfolgt, desto leichter ist er zu erkennen. Wird der Kontaktierungsversuch erkannt, kann eine Resistenzprobe abgelegt werden. Die Resistenzprobe wird auf jeden Fall einmal am Tag wiederholt, um festzustellen, ob der Bezauberte den Gedanken weiterhin für sinnvoll hält. Im Gegensatz zur Hypnose behält er im übrigen seinen freien Willen und bestimmt alle Handlungen selbst.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Stufe in Sekunden*

Dauer: *bis zur Befreiung*

Reichweite: *Kontakt, Blickkontakt bzw. Sichtweite*





44. Große Illusion

1.-8. Stufe

Dieser Zauber ist im Gegensatz zur (einfachen) Illusion ein Bereichszauber. Er wirkt in einem Gebiet, das maximal ein Quadrat mit Kantenlänge von Stufe mal Stufe mal 5 Metern umfasst, auch kleiner. Es ist immer ortsfest. Die Wirkung erstreckt sich auf jeden, der sich in dem Gebiet befindet. D.h. jeder, der den Illusionsbereich betritt, muss(!) eine Resistenzprobe ablegen, ob er ihr unterliegt. Wer die Illusion für echt gehalten hat, den Wirkungsbereich verlässt und ihn dann erneut betritt, legt eine nochmals(!) um die Stufe erschwerte Resistenzprobe ab. Die Große Illusion entspricht in ihren Ausprägungen der (einfachen) Illusion:

Stufe	Wirkung
1	unbewegt optisch oder akustisch
2	bewegt spürbar, optisch oder akustisch
3	unbewegt in 2 Auswirkungen
4	bewegt in 2 Auswirkungen
5	unbewegt in allen Auswirkungen
6	bewegt in allen Auswirkungen
7	mehrere parallel bewegt
8	mehrere beliebig bewegt

Die Illusion ist nicht als Illusion durch den Zauber „Magie erkennen“ zu entdecken; es ist lediglich erkennbar, dass Magie da ist.
Ein Beständigkeitszauber ist sinnvoll.

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





45. 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 mal 2 Sekunden**

Dauer: **Stufe mal 5 Minuten**

Reichweite: **Magier selbst und Kontakt**





46. Sternenwandern

3.-8. Stufe

Achtung: Dieser Zauber ist im Pfad des Geistes nur ab Stufe 3 möglich und hat eine andere Vorbereitungszeit und Dauer.

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier entfernte Gegenden beobachten. Dafür muss es Nacht oder Dämmerung sein.

Der Magier konzentriert sich und erschafft eine hellblaue, leuchtende Kugel von 10 Zentimetern Durchmesser mit einer schwarzen Pupille im Bereich seines Sichtfeldes. Die Kugel ist ein Teil seiner Augen und kann sich mit bis zu Stufe mal 20 km/h bewegen. Sie ist nicht materiell, kann aber nicht durch feste Stoffe hindurch schweben. Durch diese Kugel kann der Magier alles wie bei hellem Tageslicht sehen. Die Blickrichtung der Kugel ist leicht an der Pupille zu erkennen. Die Existenz der Kugel kann durch einen GS-Punkt pro Zeiteinheit aufrechterhalten werden.

Sie ist von einem Kraftfeld umgeben. Das Kraftfeld hat etwa die Festigkeit einer Christbaumkugel und ist entsprechend leicht durch feste Gegenstände zu zerstören. Die Zerstörung des Kraftfeldes bricht den Zauber..

Setzt ein anderer Magier einen Zauber, der Blickkontakt erfordert, gegen die Kugel ein, so muss er zuerst den Schutz durch das Kraftfeld überwinden, indem er eine Resistenzprobe gegen die Stufe des Zaubers besteht, es sei denn der Beherrscher der Kugel will den Zauber zulassen.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Stufe mal 5 Minuten*

Dauer: *Stufe mal 2 Minuten*

Reichweite: *nur der Magier selbst*





47. Gegenstand identifizieren

1.-8. Stufe

Der Magier kann Informationen über einen Gegenstand herausfinden, indem er ihn in beide Hände nimmt und sich meditativ auf dessen "Lebensgeschichte" konzentriert.

Auf diese Weise kann er je nach Zauberstufe feststellen, ob der Gegenstand magisch ist, zu einer Gewalttat benutzt wurde, wem er zuletzt gehörte, wo er sich in letzter Zeit befand und ähnliches; in höheren Stufen sogar, wer ihn vor Jahren einmal hergestellt hat (Spielleiter).

Wird der Zauberer in seiner Konzentration gestört, erhält er keinerlei Erkenntnisse. Ist der Gegenstand mit Magie höherer Stufe als der Identifikations-Zauber belegt, wird höchstens der Runenpfad erkennbar.

Ritual: ***Gesten, Worte***

Vorbereitung: ***Stufe mal 10 Minuten***

Dauer: ***Stufe mal 20 Minuten***

Reichweite: ***Kontakt***





48. Waffe des Geistes (Blaues Schwert, Entmutiger, Seelenfeind, Furchtbringer)

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann eine normale Waffe in eine sogenannte Blaue Waffe verwandelt werden. Die Waffe wird blau - wie angelaufenes Eisen. Die Waffenfertigkeit des Kämpfers erhöht sich um die Stufe des Zaubers. Das Trefferpotential der Waffe kann nicht höher als 15 sein. Der Bruchfaktor erhöht sich um die doppelte Stufe. Fügt das Schwert Schaden zu, so wird dieser aufgeteilt. Die Hälfte (aufgerundet) ist normaler Schaden, die andere Hälfte (abgerundet) wird vom Mut des Gegners abgezogen. Bei der Erschaffung des Blauen Schwertes kann der Magier entscheiden, diese Wirkung auf die Geistige Stärke (statt den Mut) des Gegners zu richten. Entsprechend der Wirkung kann beim Gegner pro Kampfrunde eine Mut- oder GS-Probe fällig werden, bei deren Misslingen er sich zur Flucht wendet oder einfach aufgibt. Die Konzentration, das Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und das Selbstvertrauen waren zu schwach. Diese Proben werden erst fällig, nachdem vorher mindestens einmal die Eigenschaft des Gegners reduziert wurde.

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 100 m 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: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 15 Sekunden*

Dauer: *15 Minuten*

Reichweite: *Kontakt*





Lemantis® - Der Runenpfad des Geistes

Notizen





Lemantis® - Der Runenpfad des Geistes





Lemantis® - Der Runenpfad des Geistes

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.

