



Lemantis[®]

Das fantastische Rollenspiel mit System

Der Runenpfad der Dunkelheit

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.

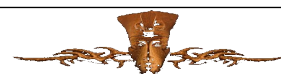
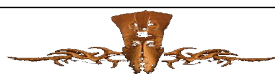
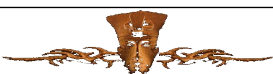
Fast alle Zauber erfordern ein **Ritual**, das mit Worten und/oder Gesten durchgeführt wird sowie Utensilien erfordern kann. Kann der Magier notwendige Worte nicht aussprechen, weil er geknebelt wurde, so muss er den Zauber um 1 Stufe höher wirken. Das Gleiche gilt für Gesten, wenn die Hände gefesselt 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





Lemantis® - Der Runenpfad der Dunkelheit

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.

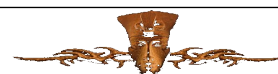
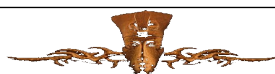
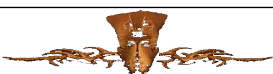
Beim **Wirken** des Zaubers legt der Magier die Stufe des Zaubers vorher fest.

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).





Lemantis® - Der Runenpfad der Dunkelheit

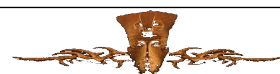
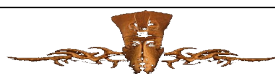
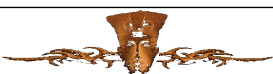
Wert).

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 der Dunkelheit

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,

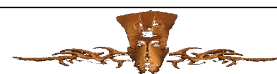
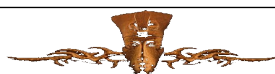
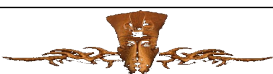
dann Schicksalsprobe gegen GS erschwert um die GS unter Null.

Dauer der Ohnmacht: GS unter Null in Stunden.

Regeneration:

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

Tipp: Meditation





Der Runenpfad der Dunkelheit

Dieser Pfad ist der "dunkle oder schwarze Pfad".

Er enthält starke und aktive Zauber, deren Wirkung oft zerstörerisch oder verwirrend ist.

Die Anhänger der Pfades des Lichtes und der Elemente sind die Gegenspieler der Dunkelmagier.

Die Zauber auf dem Pfad der Dunkelheit haben ihre besondere Tücke.

Sie geben dem Magier schon in den unteren Stufen große Macht.

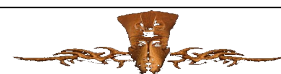
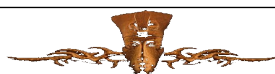
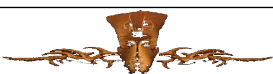
Die Dunkle Magie zieht ihre Kraft aus dem bleichen Schein des Mondes und ist im Dunklen leichter anzuwenden. Magieproben der Zauberstufen Zwei bis Vier werden zwischen Sonnenuntergang und -aufgang um Eins erleichtert. Das gilt auch in geschlossenen Räumen.

Einem Dunkelmagier steht die Möglichkeit offen, die Zauberenergie anstelle aus seiner Geistigen Stärke, die sich regeneriert, auch aus seiner körperlichen Substanz zu ziehen. Dafür setzt er für einen Punkt Geistiger Stärke einen Punkt seiner Körperkraft ein, der dann permanent verlorenght. Auf diese Weise darf er bis zur Hälfte der Zauberenergie aus seinem Körper ziehen. Der Einsatz der körperlichen Substanz hat aber ein besonderes Risiko. Misslingt ein Zauber vom Pfad der Dunkelheit, bei dem der Magier Körperkraftpunkte eingesetzt hat, so verliert der Magier ein weiteres Stück seiner Substanz. Das äußert sich im permanenten Verlust von 1W6 Punkten an Körperkraft- und Konditionspunkten zusätzlich.

Die große Macht der Zauber und der Umstand, dass viele davon über die Augen wirken, ist der Grund dafür, dass jedermann es vermeidet, einen Dunkelmagier anzusehen.

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**

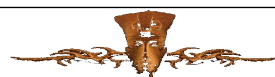




Lemantis® - Der Runenpfad der Dunkelheit

INHALTSVERZEICHNIS

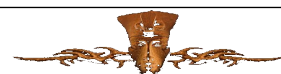
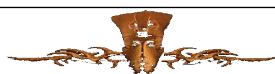
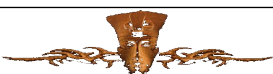
1. Magie erkennen.....	<u>9</u>
2. Magieanwendung wahrnehmen.....	<u>9</u>
3. Beständigkeit.....	<u>10</u>
4. Beständigkeitszauber aufheben.....	<u>11</u>
5. Magieweihe.....	<u>12</u>
6. Transfer.....	<u>13</u>
7. Meditation.....	<u>14</u>
8. Vertrauten rufen.....	<u>14</u>
9. Vertrauten binden.....	<u>15</u>
10. Gebannter Zauber.....	<u>16</u>
11. Magiemantel.....	<u>16</u>
12. Machtballung.....	<u>17</u>
13. Memorierung.....	<u>19</u>
14. Schild des Magiers.....	<u>20</u>
15. Dunkelfeld.....	<u>22</u>
16. Schwarze Flamme.....	<u>22</u>
17. Bannspruch.....	<u>23</u>
18. Im Dunkel sehen.....	<u>24</u>
19. Blindheit.....	<u>24</u>
20. Dunkler Geist.....	<u>25</u>
21. Schattenfeind.....	<u>25</u>
22. Hass.....	<u>26</u>
23. Misstrauen.....	<u>26</u>
24. Berserker.....	<u>27</u>
25. Alptraumgegner.....	<u>27</u>
26. Stilles Grauen.....	<u>28</u>
27. Sinne verdunkeln.....	<u>28</u>
28. Vernichtung.....	<u>29</u>
29. Schatten.....	<u>30</u>
30. Verbergen.....	<u>30</u>
31. Schwarze Waffe (Schwarzes Schwert, Schwarze Klinge).....	<u>31</u>
32. Schwarzschild.....	<u>32</u>
33. Schattengestalt.....	<u>33</u>
34. Rausch.....	<u>34</u>
35. Untote lenken.....	<u>34</u>
36. Beschwörung.....	<u>35</u>
37. Dämonenvertrauten rufen.....	<u>35</u>
38. Tür ins Nichts.....	<u>36</u>





Lemantis® - Der Runenpfad der Dunkelheit

39. Angst.....	<u>36</u>
40. Siechtum.....	<u>37</u>
41. Seuche.....	<u>38</u>
42. Puppe der Qual.....	<u>39</u>
43. Hypnose.....	<u>39</u>
44. Mental-Kampf.....	<u>40</u>
45. Sphäre der Dunkelheit.....	<u>41</u>
46. Verfluch.....	<u>42</u>
47. Verbann.....	<u>42</u>
48. Gestaltwandlung.....	<u>43</u>
49. Seele trinken.....	<u>43</u>
50. Aura der Dunkelheit.....	<u>44</u>
51. Nichts.....	<u>45</u>
52. Geistige Stärke stehlen.....	<u>46</u>
53. Schatten werfen.....	<u>47</u>
54. Verwirrung.....	<u>48</u>
55. Dunkler Schock.....	<u>48</u>
56. Sternenwandern.....	<u>49</u>
57. Äußere Seele.....	<u>50</u>
58. Vertreibung.....	<u>50</u>
59. Seelenbann.....	<u>51</u>





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 mal 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





Lemantis® - Der Runenpfad der Dunkelheit

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.

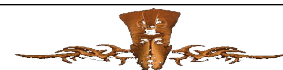
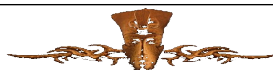
Diesen Zauber gibt es in allen Pfaden der Magie. Wenn er einmal erlernt wurde, kann er mit allen Runenpfaden angewendet werden.

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 Spannweite 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

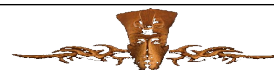
Diesen Zauber gibt es in allen Pfaden der Magie. Wenn er einmal erlernt wurde, kann er mit allen Runenpfaden angewendet werden.

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 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*

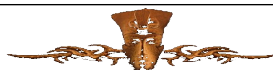
Dauer: *Beständigkeitszauber (vgl. Formel)*

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.

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





Lemantis® - Der Runenpfad der Dunkelheit

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 zwei Schilde Stufe 7 und 5 aufeinander, so wirken sie wie Stufe 5 bzw. 3 weiter. Sobald sie wieder getrennt werden, haben sie ihre ursprüngliche Wirksamkeit wieder.

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 der Dunkelheit

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 waagerecht 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. Dunkelfeld

1. - 8. Stufe

Durch diesen Zauber entsteht in einem bestimmten Bereich ein Raum völliger Dunkelheit, die nur durch magisches Licht mindestens gleicher Stufe zu erhellen ist.

Das Feld ist immer kugelförmig und hat eine maximale Ausdehnung mit dem Durchmesser von Stufe mal Stufe in Metern.

Wenn der Zauber nicht an einen Gegenstand gebunden wird, ist er ortsfest.

Der Zauber kann durch einen Beständigkeitszauber dauerhaft gemacht werden.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 1/2 Sekunde*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *Stufe mal 5 Meter*

16. Schwarze Flamme

1.- 8. Stufe

Die Schwarze Flamme ist ein Zauber, der den Geist dessen verwirrt, der sie erblickt. Sie entsteht einen Meter vor dem Magier.

Wenn dem Opfer eine Resistenzprobe misslingt, ist es für die Stufe in Minuten geistig verwirrt und bleibt einfach stehen oder wandert ziellos herum, ohne etwas wahrzunehmen. Nach Ablauf der Wirkungsdauer kann die Probe wiederholt werden. Die Verwirrung hält so lange an, bis die Probe gelingt. Sie kann also bei zu geringer Geistiger Stärke auch dauerhaft sein; dann kann sie nur magisch geheilt werden.

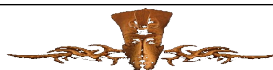
Wenn der Magier beim Wirken des Zaubers die Augen nicht geschlossen hält, muss er ebenfalls eine Resistenzprobe ablegen! Die Schwarze Flamme kann durch einen Beständigkeitszauber dauerhaft gewirkt werden.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 10 Minuten*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *1 Meter*





17. Bannspruch

1. - 8. Stufe

Ein Bannspruch zwingt eine Person oder einen Geist, an einem Ort zu verharren, bis der Bann gelöst wird. Dem Opfer steht eine Resistenzprobe zu, um sich aus dem Bann zu lösen. Die Befreiungsprobe kann in bestimmten Zeitabständen wiederholt werden. Der Abstand zwischen den Proben entspricht der Stufe in Tagen. Wird ein lebendiges Wesen an einen Ort gebannt, so bleibt der Geist des Wesens weiter an diesen Ort gebannt, auch wenn der Körper längst verhungert und verfallen ist.

Um einen Bannspruch zu lösen, muss ein Magier den Spruch auf sich selbst übertragen. Diese Übertragung benötigt keinen speziellen Zauber. Es muss sich nur jemand finden, der bereit ist, den Gebannten zu berühren und den Bann zu übernehmen.

Der Bannspruch kann auch an eine Bedingung geknüpft werden. Die Bewegungsfreiheit kann festgelegt werden. Ebenso kann dem Opfer ein zusätzlicher Befreiungsversuch zugestanden werden, wenn es bestimmte Anweisungen ausführt, zum Beispiel das Vertreiben von Eindringlingen.

Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

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





18. Im Dunkel sehen

1. - 8. Stufe

Der Zauber ermöglicht dem Magier, bei völliger Dunkelheit oder magischer Finsternis höchstens der gleichen Stufe normal zu sehen. ". Der Magier kann jemanden mit dieser Fähigkeit ausstatten, wenn er ihn berührt. Die maximale Anzahl der Bezauberbaren 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: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 1/2 Sekunde*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *Magier selbst, Kontakt*

19. Blindheit

1. - 8. Stufe

Der Magier kann sein Opfer mit Blindheit schlagen. Dem Opfer steht als Gegenwehr eine Resistenzprobe zu, die jede Stufe wiederholt werden darf. Gelingt der Zauber, erkennt das Opfer nur noch absolute Dunkelheit.

Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *Stufe mal 10 Meter*





20. Dunkler Geist

1. - 8. Stufe

Der Zauber verbreitet "Dunkelheit" im Geist des Opfers. Dies wirkt sich wie eine Verringerung der Klugheit aus. Dem Opfer steht als Abwehr eine Resistenzprobe zu. Gelingt der Zauber, verringert sich die Klugheit des Opfers um die doppelte Stufe des Zaubers, jedoch nicht unter 1. Das Opfer bemerkt diese Behinderung nicht. Der Zustand bleibt so lange erhalten, bis der Spieler mit 1W10 nicht über die augenblickliche Klugheit wirft. Die Probe wird jede Minute wiederholt.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*

Dauer: *1 Minute*

Reichweite: *Stufe mal 10 Meter und Sichtkontakt*

21. Schattenfeind

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber erschafft für einen Bezauberten einen Dämonen mit einer Furcht einflößenden Gestalt. Der Dämon bewegt sich nur im Schrittempo, verfolgt und bekämpft sein Opfer jedoch überall. Die weitere Beschreibung, insbes. das Äußere und die Waffe, kann der Spielleiter auf die jeweilige Situation abstimmen. Alle seine Werte entsprechen denen seines Opfers. Er hat eine Lebensenergie in Höhe der des Opfers zuzüglich der fünffachen Stufe des Zaubers; verlorene Lebenspunkte regenerieren sich nicht. Der Dämon kann nur vom Opfer gesehen werden, alle anderen sehen nur einen wabernden Schatten.

Bei einer Begegnung mit dem Verfolger muss dem Opfer eine Mutprobe gelingen, wenn er sich dem Kampf stellen will.

Bei der ersten Begegnung steht dem Opfer eine Resistenzprobe gegen den Mut zu, ob er erkennt, dass dieser Dämon allein aus seiner Angst lebt. Gelingt die Probe, verschwindet der Dämon in Form einer sich langsam auflösenden Rauchwolke.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 10 Sekunden*

Dauer: *bis zum Tod des Dämons oder des Opfers*

Reichweite: *Blickkontakt*





22. Hass

1. -8. Stufe

Der Zauber versetzt den Bezauberten in einen unerträglichen Hass, so dass er sofort jemandem etwas Schädliches zufügen muss. Das Ziel seines Hasses wird nicht vorgegeben; wie beim Zauber „Berserker“ wendet das Opfer seinen Hass gegen jemanden, auf den seine Aufmerksamkeit zufällig fällt. Dem Opfer steht eine Resistenzprobe zu, so dass es sich beherrschen kann, wenn es will.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*

Dauer: *Stufe mal 10 Minuten*

Reichweite: *Sichtweite*

23. Misstrauen

1. - 8. Stufe

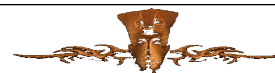
Die Opfer werden von einem allgemeinen Misstrauen gegen ihre Umwelt überwältigt, und haben den Eindruck, dass sich alle gegen sie verschworen haben (Verfolgungswahn). Die maximale Anzahl der betroffenen Opfer entspricht der Stufe des Zaubers. Durch eine gelungene Resistenzprobe können die Opfer sich von dem Bann befreien. Misslingt die Probe, können weitere Befreiungsversuche im Abstand von Stufe mal 1 Stunde versucht werden.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*

Dauer: *bis zur Befreiung*

Reichweite: *Stufe mal 5 Meter*





24. Berserker

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber versetzt einen Bezauberten in höchste Rage, so dass er jeden und alles in seiner Umgebung zerstören will. Die Zerstörungswut ist völlig unkontrollierbar und richtet sich gegen das, was gerade die Aufmerksamkeit des Rasenden erregt. Durch die Kraft der Wut erhält er einen Bonus in Höhe der doppelten Stufe zu seiner Körperkraft. Der Zauber ist auch auf den Magier selbst anwendbar. Gelingt dem Bezauberten eine Resistenzprobe, so kann er sich beherrschen, wenn er will.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*

Dauer: *Stufe mal 5 Kampfunden*

Reichweite: *Sichtbereich*

25. Alptraumgegner

1. - 8. Stufe

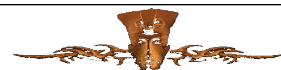
Mit diesem Zauber kann dem Bezauberten die Illusion seines Alptraumgegners vorgegaukelt werden, von dem er sofort attackiert wird. Die dabei entstehenden Treffer vermitteln dem Opfer den Eindruck von echtem Schaden. Bei 0 LP wird es bewusstlos. Dem Opfer steht eine Resistenzprobe zu.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*

Dauer: *1 Minute*

Reichweite: *Augenkontakt*





26. Stilles Grauen

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber bewirkt bei einem Opfer, dass alle unheimlichen oder gruseligen Dinge ein verstärktes Grauen auslösen. Geschehen also gruselige Dinge, so vermindert sich der Mut des Charakters für einen Augenblick (ca. 10 Sekunden) um die doppelte Stufe des Zaubers und der Charakter gerät in Panik. Gegen den Zauber steht dem Opfer eine Resistenzprobe zu.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 3 Sekunden*

Dauer: *Stufe mal 1 Stunde*

Reichweite: *Stufe mal 30 Meter und Sichtkontakt*

27. Sinne verdunkeln

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber können die Sinne eines Opfers verdunkelt werden. Der Zauber betrifft dabei immer nur ein Sinnesorgan, zum Beispiel Augen oder Ohren. Für jede Stufe in der der Zauber angewandt wird, vermindert sich die Sinneswahrnehmung um ein Achtel.

Dem Opfer steht eine Resistenzprobe zu, die alle 10 Minuten wiederholt werden kann.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*

Dauer: *10 Minuten*

Reichweite: *Sichtkontakt, max. Stufe mal 20 Meter*





28. Vernichtung

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber ist dafür vorgesehen, einen Gegner ins Reich der ewigen Dunkelheit zu schicken. Sobald der Augenkontakt besteht, kann der Zauber angewendet werden. Dem Opfer ist es ohne gelungene Resistenzprobe nicht möglich, den Blick abzuwenden.

Jede Sekunde während des Blickkontaktes verliert das Opfer Lebenspunkte in Höhe der Stufe des Zaubers, sofern ihm eine Resistenzprobe misslingt (pro Sekunde eine Probe). Der Magier erhält den Vernichtungszauber durch seinen bannenden Blick aufrecht. Sobald er den Blick abwendet, ist der Zauber beendet. Der Zauber wird gebrochen, wenn der Blickkontakt gestört wird oder dem Opfer eine Resistenzprobe gelingt (pro Sekunde eine).

Dieser Zauber ist der Grund, warum der Blick eines Dunkelmagiers so gefürchtet ist.

Ritual: ***Gesten, Worte***

Vorbereitung: ***Zauberstufe mal 5 Sekunden***

Dauer: ***bis Tod, gelungene Resistenzprobe oder Abbruch des Blickkontaktes***

Reichweite: ***Blickkontakt, max. Stufe mal 20 Meter***





29. Schatten

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann Dunkelheit über einen Gegenstand oder ein Wesen gelegt werden. Dadurch wirkt es für andere Wesen wie ein Schatten mit undeutlichen Umrissen. Ob der Gegenstand oder die Person gesehen wird, entscheidet eine Resistenzprobe für jeden, in dessen Blickfeld der oder die Schatten sich befinden.

Der Schatten ist halb stofflich, d.h. er kann nichts anfassen, selbst nicht berührt werden, aber auch nicht durch festes Material wandeln.

Wird ein lebendiges Wesen verzaubert, steht ihm eine Resistenzprobe zu.

Wird ein Magier, der sich selbst zum Schatten gemacht hat, mit festen Gegenständen "geschlagen", muss er pro Schlag einen weiteren Punkt Geistige Stärke investieren, damit der Zauber nicht bricht. Bei verzauberten Wesen bricht der Zauber, wenn sie mit festen Gegenständen in Berührung kommen.

Die erste Berührung, die den Zauber bricht, bleibt ohne Wirkung.

Um den Zauber aufrecht zu erhalten muss der Magier pro Zeiteinheit einen Punkt Geistige Stärke aufwenden. Dies ist kein passiver Zauber.

Während der Magier ihn aufrecht erhält, kann er keine weiteren Zauber wirken.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*

Dauer: *Stufe mal 20 Sekunden*

Reichweite: *Stufe mal 20 Meter*

30. Verbergen

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann ein magischer schwarzer Vorhang geschaffen werden, der eine Person oder einen Gegenstand vor den Augen anderer verbergen soll. Der Vorhang ist von einer Seite durchsichtig und hat eine Ausdehnung von maximal Stufe mal 10 Quadratmetern. Er deckt nur eine Seite ab und ist unbeweglich.

Gelingt eine Resistenzprobe, wurde der Zauber durchschaut.

Der Zauber ist keine Illusion

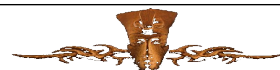
Ein Beständigkeitszauber ist sinnvoll.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *1 Meter*





31. Schwarze Waffe (Schwarzes Schwert, Schwarze Klinge)

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann eine normale Waffe mit Klinge in eine „Schwarze Waffe“ verwandelt werden. Die schwarze Waffe hat fast kein Gewicht und kann leicht geführt werden. Die Waffenfertigkeit des Kämpfers erhöht sich um die Stufe des Zaubers. Die Klinge, das Axtblatt ist so dünn, dass sie mit dem bloßen Auge fast nicht zu erkennen ist. Der Stahl der Klinge hat sich in das Material eines erloschenen Sterns verwandelt und ist sehr kalt (-10 °C kälter als die Umgebung). Das Trefferpotential ist unendlich und die Waffe ist unzerbrechlich. Das Schwarze Schwert gibt seinem Träger die Hälfte der Lebenspunkte zurück, die das Schwert dem Gegner entzieht. Die Lebensenergie kann nicht über den ursprünglichen Wert steigen. Wird ein schwarzes Schwert aus der Scheide gezogen, muss es innerhalb einer Minute Blut trinken, sonst kann es sich eigenmächtig gegen eine beliebige Person wenden – auch gegen den Träger selbst oder einen Freund. Hat das Schwert Blut getrunken, so kann es wieder weg gesteckt werden. Nach Ende der Wirkungsdauer zerfällt die schwarze Klinge zu Staub.

Beim Wirken des Zaubers muss jemand die Waffe berühren oder mindestens bei sich haben. Danach muss sie immer berührt oder getragen werden, sonst endet der Zauber und die Waffe zerfällt zu Staub. Das geschieht auch in der Hand eines nicht Lebenden. Eine Weitergabe ist nicht 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.

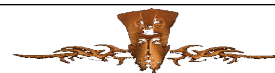
Diese Magische Waffe duldet keine anderen magischen Waffen oder Schilde neben sich (Rüstungen sind ausgenommen). Das gilt ganz besonders im Kampf. Benutzt der Träger trotzdem gleichzeitig eine andere mag. Waffe, so verändern sich die Wirkungen beider Waffen bzgl. Kampfkraft zum Negativen. Der Charakter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

Ritual: ***Gesten, Worte***

Vorbereitung: ***Zauberstufe mal 15 Sekunden***

Dauer: ***10 Minuten***

Reichweite: ***Kontakt***





32. Schwarzschild

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann ein normaler runder Eisenschild in ein Schwarzschild verwandelt werden. Dieser besteht aus dem Material eines erloschenen Sterns. Er ist absolut schwarz und reflektiert kein Licht. Ein Schwarzschild ist undurchdringlich für magische und nicht magische Waffen. Der Radius entspricht der Stufe mal 20 Zentimeter. Die Waffenfertigkeit des Schildträgers wird um die Stufe erhöht.

Ist der Zauber abgelaufen, zerfällt der Schild zu Staub.

Die Wirkung kann durch den Einsatz von 1 Punkt GS pro Zeiteinheit aufrecht erhalten werden.

Der Zauber ist passiv und erfordert keine weitere Konzentration.

Ritual: ***Gesten, Worte, Utensilien (Schild)***

Vorbereitung: ***Zauberstufe in Minuten***

Dauer: ***Zauberstufe mal 1 Minute***

Reichweite: ***Kontakt***





33. Schattengestalt

3. - 8. Stufe

Durch diesen Zauber nimmt der Magier die seinem Wesen innewohnende Schattengestalt an. Er wird zu einer dunklen, wabernden Gestalt wie aus Rauch oder Nebel mit rotglühenden Augen. Das Wesen ist substanzlos und kann nicht berührt werden und selbst nichts anfassen - auch nicht seine Ausrüstung. Die Form der Gestalt legt der Magier fest (maximale Ausdehnung beachten). In diesem Zustand kann höchstens ein Beständigkeitszauber gewirkt werden. Der Magier kann hören und sehen. Magische Angriffe wie ein Feuerball wirken nicht, wohl aber Todesspruch, Schwarze Flamme oder ein Dimensionstor, das eine Rückkehr verhindern kann. Die Beschaffenheit seiner Schattengestalt ergibt sich aus seinen Werten und der Stufe des Zaubers:

max. Geschw.	Stufe * m/s
Lebensenergie	GS+KL+2*Stufe
Größe, Ausdehnung	KO* 20 cm
Bannwirkung der Augen	Resistenzprobe gegen den Mut misslungen, dann panische Flucht

Der Zauber kann durch Einsatz von einem GS-Punkt pro Zeiteinheit oder durch eine Beständigkeitszauber aufrecht erhalten werden.

Nach Ende der Wirkungsdauer oder nach dem Willen des Magiers kehrt er als pechschwarze Wolke an die Stelle zurück, wo der Zauber gewirkt wurde. Dort muss er sich wieder ankleiden. Wird die Schattengestalt an der Rückkehr gehindert, verliert der Magier die Kontrolle, sobald seine "LE" auf Null sinkt. Es ist ein Wandernder Schatten entstanden.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 2 Sekunden*

Dauer: *Stufe mal 10 Sekunden*

Reichweite: *nur der Magier selbst*





34. Rausch

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber versetzt den Bezauberten in einen Zustand wie bei einem Vollrausch. Der Zauber verringert dabei die Geistige Stärke, die Gewandtheit und die Geschicklichkeit um die doppelte Stufe des Zaubers.

Dem Betroffenen steht eine Resistenzprobe zu.

Ein Beständigkeitszauber ist möglich. Die Wirkung endet aber auf jeden Fall nach dem nächsten Schlaf.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *Augenkontakt*

35. Untote lenken

3. - 8. Stufe

Dieser Zauber befähigt den Magier, Untoten nach seinem Willen Anweisungen zu erteilen. Untote innerhalb der Kontrollreichweite greifen den Magier nicht an. Der Magier kann Untote davon auswählen, die einfache Befehl ausführen sollen. Das tun sie, solange sie innerhalb der Kontrollreichweite bleiben, auch wenn sie zur eigenen Vernichtung führen. Die max. Anzahl Befehlsempfänger beträgt Stufe mal Stufe.

Der Zauber endet, wenn der Magier stirbt, bewusst die Kontrolle aufgibt oder wenn die Kontrolle durch andere Zauber gebrochen wird (z.B. Untote vertreiben, Untote erlösen, Untote lenken in höherer Stufe, Sphäre des Lichts). Er endet nicht durch Schlaf oder Bewusstlosigkeit.

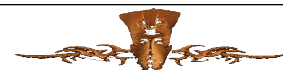
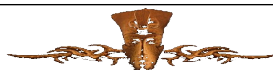
Solange der Magier Untote lenkt, kann er keine anderen Zauber wirken und sich nur in ganz einfachen Sätzen (max. 5 Worte pro Satz) mit anderen unterhalten.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 5 Sekunden*

Dauer: *permanent oder bis zum Abbruch der Kontrolle*

Reichweite: *Radius von Stufe mal 10 Meter um den Magier*





36. Beschwörung

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann der Dunkelmagier einen Dämonen, dessen Namen er kennt, rufen und unter seine Kontrolle bringen. Der Zauber kostet den Magier zusätzlich KK-Punkte in Höhe der Zauberstufe permanent. Dem Dämonen steht eine Resistenzprobe zu.

Wird ein Dämonen gerufen, dessen Geistige Stärke höher als die doppelte Stufe des Zaubers ist, kann er ihn nicht kontrollieren. Er muss ihn in einem Mental-Kampf besiegen. Unterliegt der Magier, treibt der Dämon sein Unwesen selbständig auf der Welt und ist außerdem der Beherrscher des Magiers. Durch Einsatz von je 5 weiteren KK-Punkten kann die Macht des Zaubers um einen Punkt (= Stufe) erhöht werden. Die Körperkraftpunkte sind permanent verloren.

Ein Magier kann maximal so viele Dämonen kontrollieren, wie seine Geistige Stärke über 10 liegt.

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

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 30 Minuten*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *Der Dämon erscheint 5 Meter vor dem Magier*

37. Dämonenvertrauten rufen

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber ruft der Magier einen bereits beschworenen Dämonen, dessen Namen er kennt, als seinen Vertrauten zu sich. Er muss diesen Dämonen im Mental-Kampf besiegen und danach innerhalb eines Tages den Zauber "Vertrauten binden" wirken. Misslingt einer dieser Zauber, ist der Dämon außer Kontrolle und greift vielleicht den Magier an. Gegen den Ruf steht dem Dämonen eine Resistenzprobe zu.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 5 Minuten*

Dauer: *1 Tag*

Reichweite: *beliebig, auch in andere Ebenen*





38. Tür ins Nichts

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber schafft eine Tür in die Zwischenwelt, aus der es außer für Dämonen kein Entrinnen gibt. Die Tür braucht wie ein Dimensionstor einen Rahmen, hat als maximale Kantenlänge die halbe Stufe in Metern und ist ortsfest. Sie ist an ihrer grau flimmern- den Erscheinung erkennbar.

Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Minuten*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *Stufe mal 10 Meter*

39. Angst

1. - 8. Stufe

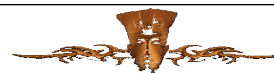
Dieser Zauber versetzt Personen in unbezähmbare Angst, so dass sie sich wimmernd verkriechen wollen. Die maximale Anzahl der zu bezaubernden Personen entspricht der Zauberstufe. Den Opfern steht eine Resistenzprobe zu, die alle 10 Sekunden wiederholt werden kann.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*

Dauer: *bis zur Befreiung*

Reichweite: *Augenkontakt*





40. Siechtum

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann der Magier ein bestimmtes Gebiet mit Siechtum belegen. Das Gebiet hat maximal einen Durchmesser von Stufe mal 10 Metern. Innerhalb dieses Bereiches geht jedes Leben ein und neues Leben kann nicht entstehen. Wer sich innerhalb dieses Gebietes aufhält, hat den Eindruck von körperlicher Schwäche. Er legt pro Minute eine Resistenzprobe ab. Misslingt diese, verliert er Lebenspunkte in Höhe der Zauberstufe. Der Magier selbst und Wesen der Dunkelheit und des Todes (z.B. Dämonen, Untote) bleiben unbehelligt.

Ein Beständigkeitszauber ist sinnvoll.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 10 Minuten*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *Der Zauber wirkt im Umkreis um den Magier, bleibt aber dann ortsfest*





41. Seuche

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann der Magier einer Person eine ansteckende Krankheit anhexen. Die Krankheit bricht nach der normalen Ansteckungszeit aus. Alle, die mit dem Infizierten Kontakt haben, können ebenfalls angesteckt werden. Die Art der Krankheit richtet sich nach der Stufe des Zaubers:

St.	Krankheit	Dauer (Tage)	Tod	Ansteckung	Ansteckung nach ... Tagen
1	Vunti-Grippe	10	1%	20%	5
2	Kersa-Ruhr	15	3%	15%	2
3	Sumpffieber	7	10%	25%	3
4	Gelbfieber	14	20%	40%	7
5	Tuberkolans	30	25%	40%	10
6	Typhiosis	15	40%	40%	9
7	Cholerasis	8	70%	50%	5
8	Schw. Pest	6	80%	60%	2

Um den Zauber wirken zu können, muss der Magier etwas von einem an der Krankheit erkrankten, seiner Asche oder Ähnliches mit sich führen und etwas davon im Ritual verbrauchen.

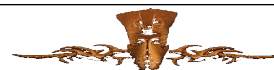
Die Sterblichkeit kann der Spielleiter wegen vom Durchschnitt abweichender Kondition oder aufgrund von Heilbehandlung modifizieren.

Ritual: *Gesten, Worte, Utensilien*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 1 Stunde*

Dauer: *bis zu Tod oder Gesundung, siehe Tabelle*

Reichweite: *Sichtkontakt*





42. Puppe der Qual

1. - 8. Stufe

Um diesen Zauber wirken zu können, muss der Magier etwas vom Körper des Opfer besitzen (Haar, Fingernagel, Blut, Speichel o.ä.), das er an einer Tonpuppe befestigt. Über diese Puppe spricht er die Zauberformel. Der Bezauberte verspürt in dem Moment einen geistigen Druck, den er durch eine gelungene Resistenzprobe abwehren kann. Misslingt die Resistenzprobe, kann der Magier (kein anderer) dem Opfer durch die Puppe Schmerzen zufügen, indem er z.B. mit einer Nadel hinein sticht. Diese Schmerzen fügen keinen unmittelbaren körperlichen Schaden zu, bewirken aber einen Verlust von 1W6 GS-Punkten.

Der Zauber kann nur gebrochen werden, indem die Puppe gefunden und von dem Teil des Körpers getrennt wird.

Ritual: *Gesten, Worte, Utensilien*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 15 Minuten*

Dauer: *permanent*

Reichweite: *Puppe muss beim Wirken des Zaubers berührt werden.*

43. Hypnose

1. - 8. Stufe

Mit Hilfe der Hypnose können Wesen mit einer Klugheit von mindestens 3 unter den Willen des Magiers gezwungen werden. Durch Schmerz oder Verletzung wird die Hypnose gebrochen. Solange die Hypnose wirkt, hat der Bezauberte keinen Einfluss auf seine Handlungen. 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: *bis zur Befreiung*

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





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.

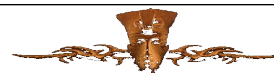
Um einen Mental-Kampf auszufechten, muss mit dem Gegner ein Blickkontakt vorhanden sein. Soll ein unsichtbarer Geist in einen Mental-Kampf verwickelt werden, muss dieser zuerst durch den Zauber "9. Geist-Wahrnehmung" sichtbar gemacht werden. Will der vergeistigte Magier selbst einen Mental-Kampf beginnen,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

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*

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

Reichweite: *bei Blickkontakt*





45. Sphäre der Dunkelheit

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber schafft eine Sphäre der Dunkelheit, in der nur Magie vom Pfad der Dunkelheit gewirkt werden oder bestehen kann. Wird innerhalb dieses Bereiches jedoch ein Pfadfremder 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: ***Gesten, Worte***

Vorbereitung: ***Zauberstufe mal 10 Minuten***

Dauer: ***10 Sekunden***

Reichweite: ***Stufe mal Meter***





46. Werfluch

5. - 8. Stufe

Dieser Zauber macht ein Opfer zum Lykantropen, der bei Vollmond zur reißenden Bestie wird und nur durch Silberwaffen oder Magie zu besiegen ist. Die neuen Eigenschaften und Fertigkeiten sind im körperlichen Bereich deutlich höher: Körperkraft und Gewandtheit steigen um die Zauberstufe. Die Verwandlung misslingt, wenn das Opfer eine erfolgreiche Resistenzprobe ablegt.

Das Werwesen ist unter Kontrolle des Magiers, wenn ihm eine GS-Probe erschwert um die einfache Stufe misslingt. Dann muss es innerhalb einer Nacht einfache Befehle des Magiers befolgen.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 20 Minuten*

Dauer: *permanent*

Reichweite: *Sichtkontakt, max. Stufe mal 10 Meter*

47. Werbann

1. - 8. Stufe

Werwesen in ihrer verwandelten Form erleiden starke Schmerzen und 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: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 1/2 Sekunde*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *Stufe mal 50 Meter*





48. Gestaltwandlung

6. - 8. Stufe

Der Magier verwandelt sich mit diesem Zauber in ein anderes Wesen. Das Wesen muss ein natürliches Lebewesen sein, dessen Eigenschaften bei einem Zauber der sechsten Stufe nicht über den Eigenschaften des Magiers liegen können. Bei Stufe Sieben dürfen zwei Eigenschaften höher als die des Magiers sein. In der achten Stufe angewendet, ist die Obergrenze unbegrenzt.

Die Verwandlung bleibt so lange erhalten, bis der Magier die Rückverwandlung durchführt. Dafür muss ihm eine GS-Probe erschwert um die Stufe gelingen. Für jede Stunde, die der Magier im verwandelten Zustand verbringt und für jede misslungene Rückverwandlung, wird die Probe nochmals um einen Punkt erschwert.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Stufe mal 10 Minuten*

Dauer: *bis zur Rückverwandlung, sonst permanent*

Reichweite: *nur der Magier selbst*

49. Seele trinken

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 unter das nächst niedrigere 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*





50. Aura der Dunkelheit

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber schafft eine Aura der Dunkelheit, in der nur Magie vom Pfad der Dunkelheit 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: ***Gesten, Worte***

Vorbereitung: ***Zauberstufe mal 6 Minuten***

Dauer: ***10 Sekunden***

Reichweite: ***Stufe mal Meter***





51. 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***





52. Geistige Stärke stehlen

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber vermindert die momentane GS einer Person pro 10 Sekunden um 1 Punkt, jedoch nicht unter 1. Dafür muss der Magier seinem Opfer in die Augen sehen und einen geistigen Kampf wie den Mental-Kampf austragen. Der Sieger einer gewonnenen Runde erhält vom Unterlegenen 1 GS-Punkt; das gilt in beiden Richtungen. Der jeweils Überlegene kann den Zauber unterbrechen, wenn er will. Dem Opfer steht zu Beginn eine Resistenzprobe zu, auf die nicht verzichtet werden kann. Wenn sie gelingt, unterbricht es den Augenkontakt und entzieht sich dem Zauber.

Ritual: ***Gesten, Worte***

Vorbereitung: ***Stufe mal 5 Minuten***

Dauer: ***bis zur Unterbrechung***

Reichweite: ***Blickkontakt***





53. Schatten werfen

3. - 8. Stufe

Der Magier versetzt sich in eine tiefe Konzentration, so dass er von seiner Umwelt fast nichts mehr wahrnimmt. Dann lässt er seinen "Schatten" an einer anderen Stelle entstehen.

Der „Schatten“ ist ein Abbild des Magiers, hat aber vollkommen schwarze Augen und fühlt sich eiskalt an, so dass jeder, der ihn ungeschützt berührt oder den er berührt, durch den leichten Schock einen Schadenspunkt erhält.

Er kann sehen, hören, reden und sich bewegen. Physische Aktionen, wie Gegenstände tragen oder kämpfen sind ihm nicht möglich; er kann aber auch nicht mit Waffen verletzt werden.

Der Schatten ist trotz seiner unstofflichen Gestalt nicht in der Lage, Wände oder Türen zu Durchschreiten.

Magische Aktionen wirken ggf. auf den Magier selbst. Der Schatten kann Magie wirken, wenn sie ohne Blickkontakt oder körperliche Berührung erfolgt.

Ein Schatten kann nur dort entstehen, wo der Magier ihn sehen kann oder wo er schon einmal war. Er kostet den Magier 1 Punkt Geistige Stärke pro Zeiteinheit.

Er kann bis zu Stufe mal 10 Metern "weggeworfen" werden. Das kostet 1 Punkt Geistige Stärke pro weiteren Wurf. Das Weiterwerfen kann auch zu einem nicht sichtbaren Ort geschehen - z.B. hinter eine Tür. Landet der weitergeworfene Schatten in festem Material, endet der Zauber (behandeln wie einen misslungenen Zauber).

Der Zauber kostet den Magier 1 GS pro Zeiteinheit, kann aber nur durch einen Willensakt des Magiers beendet werden; das heißt, er muss eine Schicksalsprobe GS erschwert um die halbe Zauberstufe bestehen. Direkte Verletzungen des Magiers brechen den Zauber nur, wenn der Magier es will oder wenn ihm eine Schicksalsprobe GS erschwert um die Schadenspunkte misslingt. Sinkt die Geistige Stärke des Magiers während dieses Zaubers auf Null oder darunter, wird er auf der Stelle ohnmächtig und wacht erst wieder nach 1W6 Stunden wieder auf.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Stufe mal 1 Minute*

Dauer: *Stufe mal Stufe in Minuten*

Reichweite: *Stufe mal Stufe mal 5 Meter*





54. 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: *Augenkontakt*

55. Dunkler Schock

1.-8. Stufe

Dieser Zauber versetzt einem Opfer einen seelischen Schock, indem ihm für einen Moment Einblick in eines der düsteren Geheimnisse der Dunklen Macht gewährt wird. Dadurch verliert das Opfer Geistige Stärke in doppelter Höhe der Zauberstufe. Der Zauber wird abgewehrt, wenn dem Opfer eine Resistenzprobe gelingt. Ist die Probe misslungen, verliert das Opfer die Besinnung für die Dauer von Stufe in Sekunden. Danach erwacht es und hat die verlorenen Energien wieder. Sinkt die Geistige Stärke des Opfers durch den Zauber unter Null, verdoppelt sich die Zeit bis zum Erwachen. Wird der Ohnmächtige verletzt, erwacht er durch den Schmerz sofort. Das Opfer muss sich in Sichtweite befinden.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Stufe mal 1 Sekunde*

Dauer: *Stufe in Sekunden*

Reichweite: *Sichtkontakt, max. Stufe mal 30 Meter*





56. Sternenwandern

1.-8. Stufe

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

Der Magier konzentriert sich und erschafft eine violette 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 30 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.

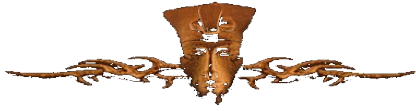
Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Stufe mal 2 Minuten*

Dauer: *Stufe mal Stufe in Minuten*

Reichweite: *nur der Magier selbst*





57. 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, Wort, Utensilien (beliebiger Gegenstand)*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 20 Minuten*

Dauer: *Stufe in Tagen*

Reichweite: *Berührung*

58. Vertreibung

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber verbannt Dämonen aus dem Wirkungsbereich des Zaubers, wenn ihnen eine Resistenzprobe misslingt. Misslingt dem Dämon die Probe um mehr als 2 Punkte, wird er 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.

Der Magier kann einen Dämonenvertrauten von der Wirkung des Zaubers ausschließen. Ein Beständigkeitszauber ist sinnvoll.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 2 Sekunden*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *Radius Stufe mal 10 Meter*





59. Seelenbann

6.-8. Stufe

Mit diesem Zauber bannt der Magier die Seele seines Opfers für bestimmte Zeit in einen Gegenstand, den er besitzt und auf seiner Haut trägt. Das Opfer wird dabei berührt.

Wenn dem Opfer die Resistenzprobe misslingt, wandert dessen Seele in den Gegenstand und hinterlässt ein Wesen, das lediglich seinen rohen Geist behalten hat. Die Person wird absolut gewissenlos, nimmt nur vom Magier Anweisungen an und handelt wie ein Roboter, ohne über die Folgen nachzudenken.

Solange der Magier den Gegenstand auf seiner Haut trägt und er den Zauber durch Einsatz von 1 GS pro Zeiteinheit aufrecht erhält, bleibt die Seele gebannt. Wird der körperliche oder geistige Kontakt unterbrochen (z.B. bei Ohnmacht oder Tod des Magiers), kehrt die Seele unmittelbar in den Körper zurück. Das Wesen hat jeden eigenen Charakter verloren und ist körperlich nicht zu töten - wohl aber zu verletzen; der Körper kann nur ohne seine Seele nicht sterben (sowas wie ein Zombie). Kehrt die Seele in einen Körper zurück, der eigentlich tot ist, beginnt sofort der Überlebenskampf erleichtert um die halbe Stufe des Zaubers.

Während der Wirkungsdauer hat der Magier auf alle magischen Aktivitäten einen Malus von 1.

Dem Opfer steht eine Resistenzprobe zu.

Ritual: *Gesten, Worte (beliebiger Gegenstand)*

Vorbereitung: *Stufe mal 2 Minuten*

Dauer: *Stufe mal 2 Stunden*

Reichweite: *Kontakt*





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.

