



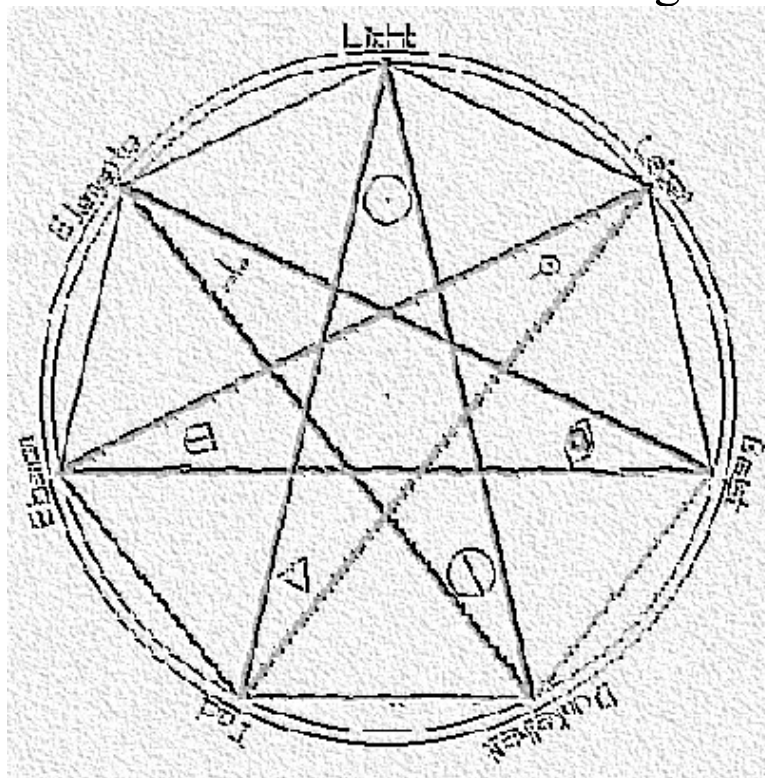
# Lemantis<sup>®</sup>

Das fantastische Rollenspiel mit System

## Der Runenpfad der Ebenen

Stand: 31.03.2015 Version 6.6

Der Kreis der Pfade der Magie





## Vorbemerkungen

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

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

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

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

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

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

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

Die **Vorbereitungszeit** ist die Zeit, die der Magier nach der Sammlungsphase des Zaubers bis zu dessen Wirkungsbeginn braucht. Innerhalb dieser Zeit muss der Magier sich ungestört konzentrieren. Wenn eine Störung eintritt oder der Magier sich z.B. in





einer gefährlichen Situation befindet, kann eine GS-Probe erforderlich sein, um festzustellen, ob der Magier die Konzentration beibehalten kann.

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

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

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

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

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

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

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

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

## **Resistenzprobe**

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

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





Beispiel:

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

Ein Zauber enthält folgende Informationen:

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





**Notizzettel des Magiers:**

(Magieregeln in Stichworten)

Entscheidung des Magiers für seinen zentralen Runenpfad.

Nachbarpfade im Kreis : ohne Malus.

gegenüberliegende Pfade : Malus -6.

übrige Pfade : Malus -3.

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

**Zauber lernen:**

Zauber lernen alle 100 Erfahrungspunkte.

Summe gelernte Stufen  $\leq$  Geistige Stärke.

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

**Zauber wirken:**

Voraussetzungen / Utensilien und Ritual beachten.

Sammlungsphase und Vorbereitungszeit beachten.

Probe mit einem W10 gegen die Runenfertigkeit.

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

Die Probe wird erschwert um die doppelte Zauberstufe.

**Zauberkosten:**

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

**Erschöpfung durch Zaubern:**

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

dann Schicksalsprobe gegen GS erschwert um die GS unter Null.

Dauer der Ohnmacht: GS unter Null in Stunden.

**Regeneration:**

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

Tipp: Meditation





## **Der Runenpfad der Ebenen**

Der Pfad der Ebenen wird von den meisten mit den orangenen Roben der Erzmagier der Elemente in der Magierakademie von Kral d'Ennh verbunden.

Der Pfad enthält zwar wenige Zauber, diese sind aber sehr mächtig und vielseitig anwendbar.

Der Pfad zeigt Wege zu anderen Dimensionen mit unvorstellbar andersartigem Leben und gefährlichem Umfeld auf. Das erfordert großen Mut und aufopferungsvollen Einsatz.

Deshalb sind Magier der Ebenen meist angesehen und werden mit einer gewissen Furcht behandelt.

Wer weiß schon, ob nicht im nächsten Augenblick ein furchterregender Dämon aus einer Dimension des Chaos neben dem Magier erscheint?

Wegen seines Umgangs mit anderen Dimensionen und deren unnatürlichen Bewohnern steht der Pfad des Lebens dem "orangenen Pfad" gegenüber.

Die Magier des Geistes sehen im Pfad der Ebenen eine Konkurrenz, benötigen jedoch die Hilfe der Ebenenmagier, um Dämonen aus anderen Dimensionen beschwören zu können.

## **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.....	<a href="#">8</a>
2. Magieanwendung wahrnehmen.....	<a href="#">8</a>
3. Beständigkeit.....	<a href="#">9</a>
4. Beständigkeitszauber aufheben.....	<a href="#">10</a>
5. Magieweihe.....	<a href="#">10</a>
6. Transfer.....	<a href="#">12</a>
7. Meditation.....	<a href="#">13</a>
8. Vertrauten rufen.....	<a href="#">13</a>
9. Vertrauten binden.....	<a href="#">14</a>
10. Gebannter Zauber.....	<a href="#">15</a>
11. Magiemantel.....	<a href="#">15</a>
12. Machtballung.....	<a href="#">16</a>
13. Memorierung.....	<a href="#">18</a>
14. Schild des Magiers.....	<a href="#">19</a>
15. Fenster.....	<a href="#">21</a>
16. Nische.....	<a href="#">22</a>
17. Schild.....	<a href="#">23</a>
18. Schutz.....	<a href="#">24</a>
19. Unsichtbarkeit.....	<a href="#">25</a>
20. Tor erkennen.....	<a href="#">25</a>
21. Tor schließen.....	<a href="#">26</a>
22. Weltentor.....	<a href="#">26</a>
23. Blendwerk.....	<a href="#">27</a>
24. Dimensionblase.....	<a href="#">28</a>
25. Zeitdimension.....	<a href="#">28</a>
26. Schatten.....	<a href="#">29</a>
27. Wandeln im Nichts.....	<a href="#">29</a>
28. Zwingfeld.....	<a href="#">30</a>
29. Levitation.....	<a href="#">31</a>
30. Tor schützen.....	<a href="#">31</a>
31. Suchen.....	<a href="#">32</a>
32. Sehen.....	<a href="#">33</a>
33. Hören.....	<a href="#">33</a>
34. Barriere.....	<a href="#">34</a>
35. Verstecken.....	<a href="#">35</a>
36. Waffe der Ebenen (Schimmerschwert, Waffenfeind, Zerbrecher).....	<a href="#">36</a>
37. Teleportation.....	<a href="#">37</a>





## 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.

<b>Ritual:</b>	<b><i>Gesten</i></b>
<b>Vorbereitung:</b>	<b><i>Zauberstufe mal 1/2 Sekunde</i></b>
<b>Dauer:</b>	<b><i>Stufe mal Stufe mal 10 Sekunden</i></b>
<b>Reichweite:</b>	<b><i>Stufe mal Stufe mal 10 Meter</i></b>

## 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.

<b>Ritual:</b>	<b><i>Worte, Gesten</i></b>
<b>Vorbereitung:</b>	<b><i>Zauberstufe in Sekunden</i></b>
<b>Dauer:</b>	<b><i>10 Sekunden</i></b>
<b>Reichweite:</b>	<b><i>Stufe mal Stufe mal 10 Meter</i></b>





### 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.

<b>Ritual:</b>	<b>Worte</b>
<b>Vorbereitung:</b>	<b>Zauberstufe mal 1/2 Sekunden</b>
<b>Dauer:</b>	<b>permanent</b>
<b>Reichweite:</b>	<b>Stufe in Meter</b>

## 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 freizusetzen. 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.

<b><i>Ritual:</i></b>	<b><i>Worte, Gesten</i></b>
<b><i>Vorbereitung:</i></b>	<b><i>Zauberstufe mal 30 Minuten</i></b>
<b><i>Dauer:</i></b>	<b><i>10 Sekunden</i></b>
<b><i>Reichweite:</i></b>	<b><i>Kontakt</i></b>





## 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.

<b><i>Ritual:</i></b>	<b><i>Worte, Gesten</i></b>
<b><i>Vorbereitung:</i></b>	<b><i>Zauberstufe mal 10 Sekunden</i></b>
<b><i>Dauer:</i></b>	<b><i>permanent</i></b>
<b><i>Reichweite:</i></b>	<b><i>Kontakt1</i></b>





## 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 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.

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

### 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.

<b><i>Ritual:</i></b>	<b><i>Worte, Gesten</i></b>
<b><i>Vorbereitung:</i></b>	<b><i>doppelte Vorbereitungszeit des zu memorierenden Zaubers</i></b>
<b><i>Dauer:</i></b>	<b><i>bis zum nächsten Schlaf o.ä.</i></b>
<b><i>Reichweite:</i></b>	<b><i>nur der Magier selbst</i></b>





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

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

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

### **Magische Angriffe:**

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

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





### **Mentale Angriffe:**

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

### **Physikalische Angriffe:**

Physikalische Angriffe sind Schläge oder Schüsse mit Waffen, aber auch ein magischer Feuerball. 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.

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





## 15. Fenster

### *1. - 8. Stufe*

Ein Fenster erlaubt den Blick in eine andere Dimension. Diese magischen Fenster müssen allerdings auf der Ebene des Zaubernden einen festen Rahmen besitzen, z.B. ein Fenster oder eine offene Tür, wobei die maximale Kantenlänge Stufe mal 40 Zentimeter beträgt. Welche Dimension erreicht wird, entscheidet der Spielleiter. Will der Spieler jedoch eine ihm bereits bekannte Dimension erreichen, muss er zusätzlich eine KL-Probe -10 ablegen. Die Probe kann erleichtert werden wenn der Spieler die Stufe des Zaubers und damit die eingesetzten Punkte an GS erhöht, und zwar um 1 pro Stufe. Das Fenster ist kein Tor und ermöglicht keinen Übergang zur anderen Seite. Es kann auch von der anderen Seite durchschaut werden, wenn es dort bemerkt wird, obwohl es unsichtbar ist.

Das Bild in dem Fenster ist wie ein zweidimensionales Hologramm oder wie ein Nebel auf den ein Bild gestrahlt wird. Man kann durch einen leeren Rahmen hindurch fassen, als ob dort kein Dimensionsfenster wäre.

Der Zauber kann durch einen Beständigkeitszauber dauerhaft gemacht werden.

<b><i>Ritual:</i></b>	<b><i>Gesten, Worte</i></b>
<b><i>Vorbereitung:</i></b>	<b><i>Zauberstufe in Sekunden</i></b>
<b><i>Dauer:</i></b>	<b><i>10 Sekunden</i></b>
<b><i>Reichweite:</i></b>	<b><i>1 Meter</i></b>





## 16. Nische

### 3 – 8 . Stufe

Eine Nische ist ein ortsfester, würfelförmiger Bereich im Raum, der aus der normalen Dimension herausgenommen wurde.

Der Magier definiert den Beginn der Nische und legt mit der Stufe die Größe fest. Die Größe des Würfels entspricht in seiner Kantenlänge der Stufe -1 in Meter.

Der Übergang in die Nische ist durch die Umgebung begrenzt.

Ist der Rand einer Nische in einem frei zugänglichen Bereich, so kann sie ohne Widerstand betreten werden.

Ebenso kann eine Nische verlassen werden, wenn hinter dem Rand ein frei zugänglicher Raum ist. Wird eine Nische in eine Felswand gesetzt, kann diese durch den frei zugänglichen Rand betreten werden und verlassen werden. An den Rändern der Nische, die an den angrenzenden Felsen liegen, kann die Nische nicht verlassen werden, da hier der Felsen ist. Ebenso kann die Nische nicht nach oben oder unten verlassen werden, wenn dort festes Material ist. Von Außen kann die Nische nur magisch erkannt werden. Eine Wand, in die eine Nische eingefügt wurde, ist von außen als feste Wand sichtbar. Wird die Nische betreten, wird von innen her die hinter der Nische liegenden Wand sichtbar. Ist hinter der Nische ein frei zugänglicher Raum, wird dieser sichtbar und ist von der Nische aus auch zu betreten. Innerhalb der Nische ist alles sichtbar, was vom Rand der Nische zu sehen wäre. Außerhalb der Nische ist alles sichtbar, was auch ohne Nische zu sehen wäre. Töne und Licht dringen wie Materie durch die Wand der Nische.

Soll die Nische verlassen werden, so wirkt die Grenze wie ein zäher Sirup, der alles, was von innen nach außen will, auf 10 m/s (3.6 km/h) abbremst.

Wenn der Zauber Nische endet, werden alle Objekte die die Nische aufgenommen hat, in die Richtung nach Außen geschoben, aus der sie in die Nische gekommen sind.

Eine Beständigkeit ist möglich.

<b>Ritual:</b>	<b><i>Berührung des Randes, Worte</i></b>
<b>Vorbereitung:</b>	<b><i>Zauberstufe mal 10 Sekunden</i></b>
<b>Dauer:</b>	<b><i>Zauberstufe in Minuten</i></b>
<b>Reichweite:</b>	<b><i>direkte Berührung des Randes</i></b>





## 17. Schild

### *1. - 8. Stufe*

Um diesen Zauber wirken zu können, muss der Magier einen Stab oder etwas ähnliches in der Hand halten. Der Stab bildet den Mittelpunkt eines nicht ortsfesten, beidseitig undurchlässigen Zwingfeldes.

Der Durchmesser des Schildes entspricht der Länge des Stabes.

Durch diesen magischen Schild geschützt, erhöht sich der Kampfwert des Magiers wie bei einer Verwendung eines Schildes. Das Trefferpotential entspricht der Stufe des Zaubers mal 4. Trifft ein stärkerer Treffer auf den Schild, bricht dieser und die überschüssigen Schadenspunkte treffen den Träger des Schildes.

Die Aufrechterhaltung des Schildes kostet den Magier 1 GS-Punkt pro Zeiteinheit (Dauer).

Der Zauber ist passiv und schränkt nicht die Fähigkeit ein, weitere Zauber zu wirken.

<b><i>Ritual:</i></b>	<b><i>Gesten, Worte, Utensilien (beliebiger Stab)</i></b>
<b><i>Vorbereitung:</i></b>	<b><i>Zauberstufe mal 1/2 Sekunden</i></b>
<b><i>Dauer:</i></b>	<b><i>Stufe in Minuten</i></b>
<b><i>Reichweite:</i></b>	<b><i>keine</i></b>





## 18. Schutz

### *1. - 8. Stufe*

Durch diesen Zauber hüllt der Zauberkundige eine Person oder eine Sache in eine dünne Blase, in deren Wandung andere Naturgesetze gelten (optisch wie eine Seifenblase). Durch diese Wandung wird sowohl die Wirkung von Waffen als auch die von magischer verursachter physikalischer Gewalteinwirkung reduziert. Sie wirkt also wie ein magischer Rüstungsschutz. Die Blase passt sich den Bewegungen des "Inhalts" an. Für alle Anwendungen von Waffengewalt von innerhalb der Blase nach außen gelten die selben Beschränkungen wie umgekehrt. Die Höhe des Rüstungsschutzes entspricht der Stufe des Zaubers. Der Zauber ist auch auf den Zauberkundigen selbst anwendbar. Der Rüstungsschutz beträgt dann Stufe mal Stufe des Zaubers. Ist die Wirkungsdauer abgelaufen, kann der Magier (nur für sich selbst) den Zauber durch Einsatz eines Punktes seiner Geistigen Stärke für eine weitere Zeiteinheit aufrecht erhalten.

Dies ist ein passiver Zauber, das heißt der Magier braucht seine Aufmerksamkeit nicht auf den Zauber zu richten, um ihn aufrecht zu erhalten bzw. zu verlängern. Die Konzentration für andere Zauber und deren Zauberkraft wird nicht beeinträchtigt.

<b><i>Ritual:</i></b>	<b><i>Gesten, Worte</i></b>
<b><i>Vorbereitung:</i></b>	<b><i>Zauberstufe mal 3 Sekunden</i></b>
<b><i>Dauer:</i></b>	<b><i>Stufe mal Stufe in Minuten</i></b>
<b><i>Reichweite:</i></b>	<b><i>Kontakt, Magier selbst</i></b>





## 19. Unsichtbarkeit

### 3. - 8. Stufe

Der Magier kann sich in eine Blase hüllen die Licht ungehindert durchlässt. Der Effekt ist eine fast vollständige Unsichtbarkeit. Nur ein leichtes Flimmern wie von heißer Luft kann die Existenz eines Unsichtbarkeitsfeldes verraten. Dies ist verstärkt der Fall, wenn der Magier sich mitsamt der Blase bewegt.

Von Innen her kann die Umgebung beobachtet werden. Es erscheint alles nur etwas abgedunkelt. Versucht der Magier aus der Unsichtbarkeitsblase heraus eine Waffe einzusetzen, wird die Waffe sichtbar, sobald sie die Blase verlässt.

Je höher die Stufe des Zaubers ist, desto schwieriger ist dieser zu erkennen. Um das Feld zu erkennen, muss eine Wahrnehmungsprobe erschwert um die doppelte Stufe des Zaubers gelingen. Um auf magische Weise Personen oder Gegenstände in einem Unsichtbarkeitsfeld zu erkennen, muss "Magie erkennen" in höherer Stufe als der Unsichtbarkeits-Zauber angewandt werden.

Im Zusammenwirken mit einem Beständigkeitszauber können Gegenstände oder Personen für längere Zeit unsichtbar gemacht werden. Will der Magier das Feld nur auf sich selbst anwenden, kann er anstatt des Beständigkeitszaubers auch einen Punkt seiner Geistigen Stärke einsetzen, um den Zauber für eine weitere Zeiteinheit wirken zu lassen.

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

## 20. Tor erkennen

### 1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann der Magier Dimensionstore erkennen. Darunter fallen einige Ebenen-Zauber (Nr. 1, 2, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 14), also Weltentore ebenso wie Nischen, Fenster, Blendwerk und der Unsichtbarkeitszauber. In der ersten Stufe angewandt, lässt er lediglich die Nähe eines Dimensionstores spüren, nicht aber Richtung, Entfernung, Art oder Stufe des Zaubers. Die genauen Erkenntnisse legt der Spielleiter abhängig von Stufe und Entfernung des Tores fest.

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





## **21. Tor schließen**

### ***1. - 8. Stufe***

Mit diesem Zauber kann der Magier ein Tor schließen. Dabei spielt es keine Rolle um welche Art von Tor es sich handelt. Da alle Zauber auf dem Pfad der Ebene ein Tor öffnen, lässt sich hiermit jeder Zauber der Ebene neutralisieren. Um ein Tor zu schließen muss die Stufe des Zaubers mindestens so hoch sein wie bei der Erschaffung.

**Ritual:** *Gesten, Worte*  
**Vorbereitung:** *Zauberstufe in Minuten*  
**Dauer:** *permanent*  
**Reichweite:** *1 Meter*

## **22. Weltentor**

### ***6. - 8. Stufe***

Ein Weltentor ist ein Durchgang in eine andere Daseinsebene. Das Tor muss während der Entstehung einen festen Rahmen haben, wobei die Quadratmeter des Tores nie mehr als die Stufe des Zaubers sein dürfen.

In der 6. Stufe angewendet lässt sich ein Tor in eine andere Ebene öffnen, wobei der Magier keinen Einfluß auf die Zielwelt hat. Ab der Anwendung des Zaubers in der 7. Stufe kann der Magier die Zielwelt bestimmen, wobei er die Welt kennen muss und selbst mindestens einmal dort gewesen sein muss. Erst bei der Anwendung in der 8. Stufe reicht es aus wenn der Magier sich spezielles Wissen über die Ebene angeeignet hat, um diese dann auch über ein Weltentor zu erreichen.

Eine bei den Magiern beliebte Spielart der Weltentore ist es, mit ihrer Hilfe Durchgänge zu schaffen die an andere Stelle wieder in die gleiche Welt führen. So wird das Reisen enorm erleichtert. Um solch einen Durchgang zu erschaffen müssen 2 Weltentore geöffnet werden die speziell füreinander eingerichtet werden. Wird eines der Weltentore geschlossen hat das andere Tor ein undefiniertes Ziel und kann den Benutzer in fremde Ebenen schleudern. Ein Tor, das als Durchgang zu einem anderen Tor eingerichtet wurde, schafft keinen Rückweg aus einer fremden Ebene.

Ein Weltentor kann mit einem Beständigkeitszauber dauerhaft gemacht werden.

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





## 23. Blendwerk

### *1. - 8. Stufe*

Der Magier erschafft einen halben, verschwommenen Einblick in eine andere Dimension. Dieser ist halb durchsichtig, so dass sowohl das durch das Blendwerk verdeckte als auch der Teil der anderen Dimension gleichzeitig zu sehen sind.

Das Blendwerk ist entweder exakt kugelförmig oder absolut eben und kreisrund. Der maximale Durchmesser beträgt Stufe mal Stufe mal 10 Zentimeter. Der Magier bestimmt Form, Größe und ggf. Neigung.

Das optische Doppelbild besteht von beiden Seiten der Fläche bzw. von innen und von außen bei der kugelförmigen Variante.

Wird das Blendwerk z.B. über den Kopf oder vor die Augen eines Wesens gelegt, so erleidet dieses einen Abzug auf alle Fertigkeiten der Gewandtheit und der Geschicklichkeit in Höhe der halben Zauberstufe. Dasselbe gilt für jemanden, der mit etwas hinter oder in einem Blendwerk hantiert.

Das Blendwerk ist ortsfest, wenn es nicht an eine Person oder einen Gegenstand gebunden ist.

Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

<b><i>Ritual:</i></b>	<b><i>Gesten, Worte</i></b>
<b><i>Vorbereitung:</i></b>	<b><i>Zauberstufe mal 3 Sekunden</i></b>
<b><i>Dauer:</i></b>	<b><i>Stufe mal 5 Sekunden</i></b>
<b><i>Reichweite:</i></b>	<b><i>Stufe mal 10 Meter</i></b>





## 24. Dimensionblase

### 1. - 8. Stufe

Die Dimensionsblase ist in der Lage, einen anderen Zauber höchstens gleicher Stufe so lange zu hemmen, bis sie zu Platzen gebracht wird.

Dafür muss der Magier zuerst die Dimensionsblase wirken und darauf einen Beständigkeitszauber legen. Dann wirkt er innerhalb von 15 Minuten den einzuschließenden Zauber und den zugehörigen Beständigkeitszauber (auch dann, wenn für den anderen Zauber kein Beständigkeitszauber zugelassen ist). Die Vorbereitungszeit beider Zauber wird zusammengerechnet.

Die Dimensionsblase ist ortsfest. Sie ist eine Kugel von maximal Stufe mal 10 Zentimeter Durchmesser. Die genaue Größe kann der Magier bestimmen.

Der Auslöser für das Platzen kann eine Berührung, ein Wort, ein Gegenstand, eine Person oder eine andere äußere Bedingung sein, die sich innerhalb von maximal Stufe Metern Entfernung von der Dimensionsblase befinden muss. Mit dem Platzen der Blase beginnt sofort die Wirkung des eingeschlossenen Zaubers, wenn nicht dessen Beständigkeit abgelaufen ist. Läuft die Beständigkeitswirkung der Dimensionsblase ab, so wird der enthaltene Zauber ausgelöst.

Der eingeschlossene Zauber kann nur durch ein Magie erkennen ab Stufe 6 entdeckt werden.

Ein Beständigkeitszauber ist sinnvoll.

<b>Ritual:</b>	<b><i>Gesten, Worte</i></b>
<b>Vorbereitung:</b>	<b><i>Zauberstufe mal 2 Sekunden</i></b>
<b>Dauer:</b>	<b><i>10 Sekunden</i></b>
<b>Reichweite:</b>	<b><i>Stufe in Metern</i></b>

## 25. Zeitdimension

### 6. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann der Magier eine Zone in einen anderen Zeitablauf versetzen. Die maximale Ausdehnung der Zeitzone ist eine Kugel mit Stufe mal 5 Metern Durchmesser. Die Zeitzone ist immer ortsfest. Innerhalb der Zeitzone läuft die Zeit in Stufe Sechs bis zu dreimal, in Stufe Sieben bis zu siebenmal und in Stufe Acht bis zu 20 mal schneller oder langsamer.

Ein Beständigkeitszauber ist sinnvoll.

<b>Ritual:</b>	<b><i>Gesten, Worte</i></b>
<b>Vorbereitung:</b>	<b><i>Zauberstufe mal 30 Sekunden</i></b>
<b>Dauer:</b>	<b><i>10 Sekunden</i></b>
<b>Reichweite:</b>	<b><i>doppelte Stufe in Metern</i></b>





## 26. Schatten

### 4. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann der Magier sich halb aus dieser Dimension versetzen. Er ist dann nur noch als ein flimmernder Schatten zu erkennen, der nicht zu berühren ist. Er selbst kann ebenfalls nichts anfassen und erkennt seine Umwelt wie im Dämmerlicht. In diesem Zustand kann der Magier feste Materie in horizontaler Richtung durchqueren. Durchschreitet er aber ein Dimensionstor, so ist er in der Zwischendimension verschollen.

Der Magier kann Personen, die sich an den Händen fassen mitnehmen. Die maximale Anzahl richtet sich nach der Zauberstufe:

Stufe	Anzahl
4	1
5	2
6	4
7	8
8	16

Der Zauber kann durch Einsatz von einem GS-Punkt pro Zeiteinheit verlängert werden.

**Ritual:** *Gesten, Worte*  
**Vorbereitung:** *Zauberstufe mal 10 Sekunden*  
**Dauer:** *Stufe in Minuten*  
**Reichweite:** *nur der Magier selbst*

## 27. Wandeln im Nichts

### 1. - 8. Stufe

Dieser Zauber befähigt den Magier, in die Zwischendimension einzutreten. Dadurch kann er große Entfernungen in Minutenschnelle überbrücken oder auch durch den Dunkelzauber "Tür ins Nichts" Verschollene suchen. Die Zwischendimension ist keine Dimension im eigentlichen Sinne. Sie hat keine direkte Verbindung zu anderen Dimensionen. Eine Orientierung ist nur äußerst schwer möglich.

Bevor der Magier die Zwischendimension betritt, sollte er sich mindestens 20 – (2 mal Stufe ) Minuten ungestört konzentrieren, um sich über seinen Austrittspunkt und seine Verweilzeit völlig klar zu sein (Der Spieler muss sie präzise beschreiben). Ist das nicht der Fall bestimmt der Spielleiter beides. Auch wenn der Magier alle Voraussetzungen korrekt erfüllt hat, besteht ein Risiko, dass der Magier sich verirrt. Ob der Magier die Kontrolle in der Zwischenwelt behält zeigt sich durch eine Probe gegen seinen halben Mut-Wert, die um die Stufe erleichtert wird. Misslingt die Probe legt der Spielleiter Verweildauer, Austrittsort und eventuelle Begegnungen in der Zwischendimension (z.B. mit Dämonen) fest.





Will der Magier andere Personen mit sich durch die Zwischendimension nehmen, so muss er pro Person einen Punkt Geistige Stärke investieren.

Jeder Begleiter macht die gleiche Probe wie der Magier. Misslingt sie, kann es passieren, dass er die Hand in Panik loslässt und in der Zwischenwelt verloren geht. Nur in Ausnahmefällen hat jemals ein Nichtmagier die Zwischenwelt aus eigener Kraft verlassen können; und dann auch nur an einem weit abgelegenen Ort. Nur ein mächtiger Ebenen-Magier kann in der Lage sein, eine verschollene Person in der Zwischenwelt zu suchen und sie zu befreien

**Ritual:** *Gesten, Worte*  
**Vorbereitung:** *Zauberstufe mal 5 Minuten*  
**Dauer:** *mindestens 1 Minute*  
**Reichweite:** *nur der Magier oder mit anderen Hand in Hand*

## 28. Zwingfeld

### 1. - 8. Stufe

Dieser Zauber schafft eine unsichtbare Wand, die bis zu einer gewissen Belastung körperlich undurchdringlich ist. Die Lage und Neigung der Wand, deren Form und die Richtung der Zwingwirkung bestimmt der Magier. Ein beidseitig undurchdringliches Zwingfeld hat nur die Festigkeit eines Zaubers der nächstniedrigeren Stufe. Die maximale Fläche entspricht Stufe mal Stufe in Quadratmetern. Ein Zwingfeld ist nur ein 2-dimensionales Gebilde. Es kann nicht "gebogen" werden.

Die Wand hat eine Festigkeit in Höhe der zehnfachen Stufe, die erst beschädigt wird, wenn ein Schlag die Festigkeit übertrifft (Handhabung wie Trefferpotential und Rüstungsschutz) oder eine doppelt so große Kraft auf sie wirkt (Körperkraft der beteiligten Personen zusammenzählen). Wird dann mit einem W10 ein höherer Wert als die Zauberstufe geworfen, zerfällt das Zwingfeld. Wird mit bloßen Händen an das Zwingfeld geschlagen, erleidet der Schlagende den gleichen Schaden wie die unsichtbare Wand.

Das Zwingfeld ist immer ortsfest.

Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

**Ritual:** *Gesten, Worte*  
**Vorbereitung:** *Zauberstufe mal 10 Sekunden*  
**Dauer:** *10 Sekunden*  
**Reichweite:** *Stufe mal 30 Meter*





## 29. Levitation

### 1. - 8. Stufe

Dieser Zauber lässt eine kreisrunde, 2 cm dicke Scheibe mit dem Aussehen von milchigem Glas entstehen. Die Festigkeit der Scheibe entspricht der eines nicht ortsfesten Zwingfeldes (Schild) und schwebt nur waagerecht, kann nicht gekippt werden. Ihr Durchmesser beträgt bis zu Stufe mal 1 Meter. Die maximale Tragkraft ist Stufe mal Stufe mal 10 kg. Der Magier kann die Scheibe mit bis zu Stufe mal 10 cm pro Sekunde bewegen (zur Verdeutlichung: das sind 3,6 km/h in der ersten und 28,8 km/h in der achten Stufe).

Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

<b>Ritual:</b>	<b><i>Gesten, Worte</i></b>
<b>Vorbereitung:</b>	<b><i>Zauberstufe mal 2 Sekunden</i></b>
<b>Dauer:</b>	<b><i>10 Sekunden</i></b>
<b>Reichweite:</b>	<b><i>Stufe mal 20 Meter</i></b>

## 30. Tor schützen

### 6. - 8. Stufe

Ein bestehendes Dimensionstor kann einseitig geschützt werden, so dass es nur noch in einer Richtung durchschritten werden kann. Dafür muss der Zauber mindestens in der Stufe gewirkt werden, in der das Tor geschaffen wurde. Welche Richtung geschlossen wird, bestimmt der Magier. Dieser Zauber kann auch bis zu einen Tag vor dem Öffnen eines Tores an der selben Stelle gewirkt werden, wo das Tor entstehen soll. Er „wartet“ dann auf die Öffnung eines Tores und legt sich augenblicklich darüber.

Ein Beständigkeitszauber ist möglich und sinnvoll.

<b>Ritual:</b>	<b><i>Gesten, Worte</i></b>
<b>Vorbereitung:</b>	<b><i>Stufe in Minuten</i></b>
<b>Dauer:</b>	<b><i>1 Minute</i></b>
<b>Reichweite:</b>	<b><i>Stufe mal 1 Meter</i></b>





## 31. Suchen

### *1. - 8. Stufe*

Mit diesem Zauber versucht der Magier, ihm unbekannte Dimensionen zu finden und zu erkunden. Das kann mit sehr großen Gefahren verbunden sein, da die andere Dimension wahrscheinlich ganz andere Lebens-, Umwelt-, Magie-, Denk-, Logik- oder andere Bedingungen haben wird. Dazu tritt er physisch in die Zwischendimension ein und verschafft sich von dort aus körperlich Zugang zu einer zufälligen oder auch gezielt zu einer bestimmten ihm bekannten Dimension, in der er schon einmal gewesen sein oder von der er gewisse Informationen besitzen muss. Seinen Aufenthalt außerhalb seiner eigenen Welt muss der Magier mit 2 GS pro Zeiteinheit aufrecht erhalten.

Jeder Übergang in eine andere oder jede Rückkehr in die Zwischendimension kostet ihn weitere 2 Punkte GS. Das Zurückkehren aus der Zwischendimension in seine eigene kostet noch einmal 2 GS-Punkte.

Der Magier kann nicht an einem anderen Ort in seine eigene Dimension zurückkehren - dies ist keine "Teleportation". Ist er einmal in die Zwischendimension eingetreten, kann er die Aufbauzauber "Sehen" und "Hören" vom Pfad der Ebenen wirken.

Sinkt die Geistige Stärke des Magiers während seiner Suche auf Null oder darunter, so wird er auf der Stelle ohnmächtig und wacht vor 1W6 Stunden nicht wieder auf.

<b><i>Ritual:</i></b>	<b><i>Gesten, Worte</i></b>
<b><i>Vorbereitung:</i></b>	<b><i>Stufe mal 5 Minuten</i></b>
<b><i>Dauer:</i></b>	<b><i>Stufe mal Stufe mal 10 Sekunden</i></b>
<b><i>Reichweite:</i></b>	<b><i>nur der Magier selbst</i></b>





## 32. Sehen

### 4. Stufe

Dieser Zauber ist ausschließlich als Aufbauzauber auf den Ebenen-Zauber "Suchen" anwendbar. Der Magier kann für die Dimensionsübergänge aus der Zwischendimension seinen optischen Sinn - sozusagen seine Augen - ausschicken, um eine andere oder seine eigene Dimension optisch zu erkunden.

Damit bleibt er in der Zwischendimension und braucht die Dimension nicht mehr zu betreten. Er ist dort körperlichen Beeinträchtigungen gegenüber unempfindlich und in der anderen Dimension vermutlich nicht sichtbar. Genauer bestimmt der Spielleiter.

Außerdem erleichtern sich die Übergänge, so dass der Magier pro Übergang nur noch 1 GS-Punkt opfern muss.

<b>Ritual:</b>	<i>Gesten, Worte</i>
<b>Vorbereitung:</b>	<i>Stufe mal 2 Sekunden</i>
<b>Dauer:</b>	<i>so lange wie der Basiszauber</i>
<b>Reichweite:</b>	<i>nur der Magier selbst</i>

## 33. Hören

### 2. Stufe

Dieser Zauber ist ausschließlich ein Aufbauzauber auf die Ebenen-Zauber "Suchen" und "Sehen". Der Magier kann bei seinen Dimensionsübergängen zusätzlich noch hören.

<b>Ritual:</b>	<i>Gesten, Worte</i>
<b>Vorbereitung:</b>	<i>Stufe mal 2 Sekunden</i>
<b>Dauer:</b>	<i>so lange wie die Basiszauber</i>
<b>Reichweite:</b>	<i>nur der Magier selbst</i>





## 34. Barriere

### *1.-8. Stufe*

Dieser Zauber versieht einen Bereich wie mit einer unsichtbaren Haut, die aus einer anderen Dimension stammt. Diese Fläche kann von Magie niedrigerer Stufe nicht durchdrungen bzw. durchschritten werden; das gilt für beide Richtungen. Der Zauber wirkt ähnliche Sphäre der Ebenen, d.h. pfad-fremde höherstufige Zauber brechen die Barriere, Zauber niedrigerer oder gleicher Stufe werden beim Durchdringen gebrochen.

Magische Gegenstände gleicher oder kleinerer Stufe verlieren für Stufe (der Barriere) mal 2 Minute ihre Wirkung. Höherstufige magische Gegenstände können unbeeinträchtigt hindurch, brechen aber die Barriere nicht.

Der Magier kann entscheiden, ob auch Magie vom Pfad der Ebenen von dieser Wirkung betroffen sein soll.

Es handelt sich um keinen Bereichszauber, sondern nur um eine unvorstellbar dünne Haut mit einer Fläche von maximal Stufe mal Stufe mal Stufe mal 2 m<sup>2</sup> (Stufe<sup>3</sup> \* m<sup>2</sup>), die frei formbar ist.

Die Barriere ist ortsfest, wenn sie nicht an eine Person oder einen Gegenstand gebunden wird.

Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

<b><i>Ritual:</i></b>	<b><i>Gesten, Worte</i></b>
<b><i>Vorbereitung:</i></b>	<b><i>Stufe mal 2 Sekunden</i></b>
<b><i>Dauer:</i></b>	<b><i>10 Sekunden</i></b>
<b><i>Reichweite:</i></b>	<b><i>Stufe mal 2 Meter</i></b>





## **35. Verstecken**

### ***1. - 8. Stufe***

Der Magier kann eine Blase schaffen, die Licht ungehindert durchlässt. Der Effekt ist eine fast vollständige Unsichtbarkeit. Nur ein leichtes Flimmern wie von heißer Luft kann die Existenz des Unsichtbarkeitsfeldes verraten. Dies ist verstärkt der Fall, wenn sich die Blase bewegt.

Um Personen oder Gegenstände in einem Unsichtbarkeitsfeld zu erkennen, muss "Magie erkennen" in höherer Stufe als der Verstecken-Zauber angewandt werden.

Das Feld umspannt den betroffenen Gegenstand bzw. die betroffene Person in Form einer Kugel. Die Größe des Feldes beträgt an der maximalen Ausdehnung Stufe mal 1 Meter. Die maximale Anzahl zu versteckender Gegenstände bzw. Personen entspricht der Stufe des Zaubers.

Dieser Zauber wirkt nicht auf den Magier selbst.

Im Zusammenwirken mit einem Beständigkeitszauber können Gegenstände oder Personen für längere Zeit unsichtbar gemacht werden.

<b><i>Ritual:</i></b>	<b><i>Gesten, Worte</i></b>
<b><i>Vorbereitung:</i></b>	<b><i>Zauberstufe in Minuten</i></b>
<b><i>Dauer:</i></b>	<b><i>Stufe mal 10 Sekunden</i></b>
<b><i>Reichweite:</i></b>	<b><i>Stufe mal 1 Meter</i></b>





## **36. Waffe der Ebenen (Schimmerschwert, Waffenfeind, Zerbrecher)**

### ***1. - 8. Stufe***

Mit diesem Zauber kann eine normale Waffe in eine Schimmerwaffe verwandelt werden. Sie wird von einem violetten Schimmer überzogen und vibriert kaum merklich. Der Bruchfaktor verdoppelt sich. Das Trefferpotential der Waffe ist um die doppelte Stufe des Zaubers erhöht. Die Waffenfertigkeit des Kämpfers erhöht sich um die halbe Stufe des Zaubers.

Gleichzeitig verringert es bei Kontakt den Bruchfaktor der Waffen des Gegners (Waffe, Rüstung oder Schild) um die Stufe des Zaubers. Bei anderen (auch magischen) Waffen wird der normale Bruchfaktor wieder wirksam und eine Unzerstörbarkeit aufgehoben. Das gilt auch bei Schimmerwaffen gegenseitig.

Diese Wirkung entfaltet es allerdings nicht immer, denn die Zauberwaffe ist launisch. Wird beim Ziehen der Waffe mit einem Würfel eine gerade Zahl geworfen, dann spürt der Träger an der fehlenden Vibration, dass die zerstörende Wirkung nicht eingetreten ist.

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.

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.

<b><i>Ritual:</i></b>	<b><i>Gesten, Worte</i></b>
<b><i>Vorbereitung:</i></b>	<b><i>Zauberstufe mal 15 Sekunden</i></b>
<b><i>Dauer:</i></b>	<b><i>15 Minuten</i></b>
<b><i>Reichweite:</i></b>	<b><i>Kontakt</i></b>





## **37. Teleportation**

### **6. - 8. Stufe**

Der Magier kann sich zu einem ihm bekannten Ort versetzen. Um teleportieren zu können, muss der Magier den Ort, zu dem er will, bereits einmal in seinem Leben als Mensch oder als Geist aufgesucht haben oder ihn direkt sehen können. Das kann auch in einer anderen Dimension sein.

In der 6. Stufe angewendet kann er nur sich selbst mit Kleidung transportieren, seine Ausrüstung bleibt komplett zurück. In der 7. Stufe kann er die Ausrüstung ( max. 30 Kilogramm) mitnehmen und in der 8. Stufe kann er eine Last, z.B. eine andere Person, mitnehmen.

**Ritual:**            *Gesten, Worte*

**Vorbereitung:** *Stufe mal 30 Sekunden*

**Dauer:**            *keine*

**Reichweite:**    *unbegrenzt*





Notizen







***Copyright***

***1987 - 2015 Heinrich Bavendiek, Johannes Bavendiek***

***Grafiken***

***Sylvia ([www.drachenbande.de](http://www.drachenbande.de)) und Lemantis ([www.lemantis.de](http://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.

