



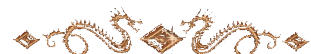
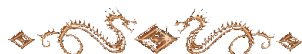
Lemantis[®]

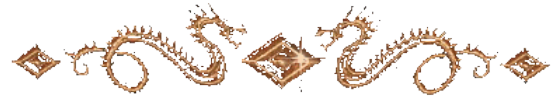
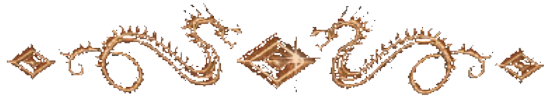
Das fantastische Rollenspiel mit System

Der Runenpfad des Lebens

Stand: 31.03.2015 Version 6.6

Der Kreis der Pfade der Magie





Vorbemerkungen

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

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

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

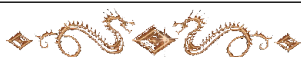
Fast alle Zauber erfordern ein **Ritual**, das mit Worten und/oder Gesten durchgeführt wird sowie Utensilien erfordern kann. Kann der Magier notwendige Worte nicht aussprechen, weil er geknebelt wurde, so muss er den Zauber um 1 Stufe höher wirken. Das Gleiche gilt für Gesten, wenn die Hände gefesselt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

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

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

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

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





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

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

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

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

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

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

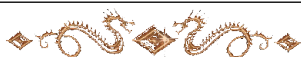
Beim **Wirken** des Zaubers legt der Magier die Stufe des Zaubers vorher fest.

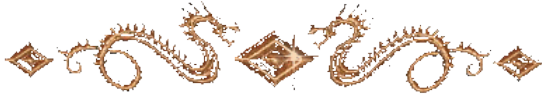
Wenn in diesen Beschreibungen von **Opfer** die Rede ist, dann ist ein bestimmtes einzelnes gezieltes Wesen gemeint.

Resistenzprobe

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

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





Wert).

Beispiel:

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

Ein Zauber enthält folgende Informationen:

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





Notizzettel des Magiers:

(Magieregeln in Stichworten)

Entscheidung des Magiers für seinen zentralen Runenpfad.

Nachbarpfade im Kreis : ohne Malus.

gegenüberliegende Pfade : Malus -6.

übrige Pfade : Malus -3.

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

Zauber lernen:

Zauber lernen alle 100 Erfahrungspunkte.

Summe gelernte Stufen \leq Geistige Stärke.

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

Zauber wirken:

Voraussetzungen / Utensilien und Ritual beachten.

Sammlungsphase und Vorbereitungszeit beachten.

Probe mit einem W10 gegen die Runenfertigkeit.

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

Die Probe wird erschwert um die doppelte Zauberstufe.

Zauberkosten:

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

Erschöpfung durch Zaubern:

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

dann Schicksalsprobe gegen GS erschwert um die GS unter Null.

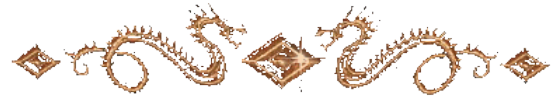
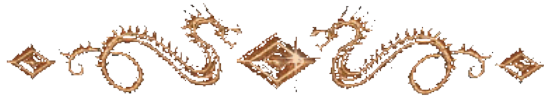
Dauer der Ohnmacht: GS unter Null in Stunden.

Regeneration:

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

Tipp: Meditation



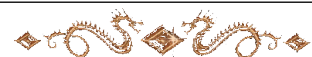
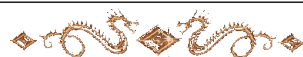
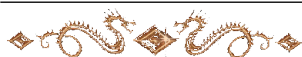


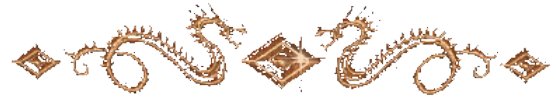
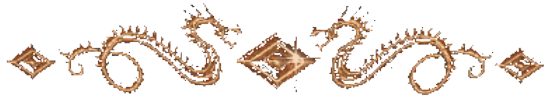
Der Runenpfad des Lebens

Der Pfad des Lebens wird auch der "grüne Pfad" genannt, weil er Wirkung auf Pflanzen, Tiere und Menschen hat. Seine Zauber verleihen Heilung, Stärkung und Schutz. Es sind überwiegend positive oder passiv schützende Zauber, bei einigen ist aber die Wirkung auch umgekehrt möglich. Die "Grünen Magier" vertreten die entgegengesetzten Ansichten der Magier des Todes und der Ebenen.

Die Runenpfade der Magie

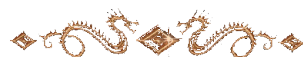
- 1. Der Runenpfad des Lichtes**
- 2. Der Runenpfad der Dunkelheit**
- 3. Der Runenpfad des Lebens**
- 4. Der Runenpfad des Todes**
- 5. Der Runenpfad der Elemente**
- 6. Der Runenpfad der Ebenen**
- 7. Der Runenpfad des Geistes**

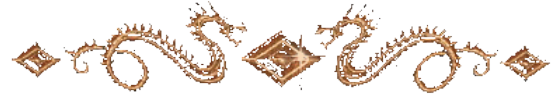
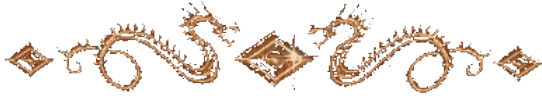




INHALTSVERZEICHNIS

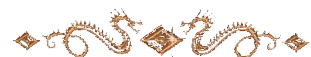
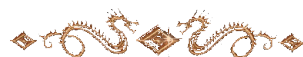
1. Magie erkennen.....	<u>9</u>
2. Magieanwendung wahrnehmen.....	<u>9</u>
3. Beständigkeit.....	<u>10</u>
4. Beständigkeitszauber aufheben.....	<u>10</u>
5. Magieweihe.....	<u>11</u>
6. Transfer.....	<u>12</u>
7. Meditation.....	<u>13</u>
8. Vertrauten rufen.....	<u>13</u>
9. Vertrauten binden.....	<u>14</u>
10. Gebannter Zauber.....	<u>15</u>
11. Magiemantel.....	<u>15</u>
12. Machtballung.....	<u>16</u>
13. Memorierung.....	<u>18</u>
14. Schild des Magiers.....	<u>19</u>
15. Heilen.....	<u>21</u>
16. Nahrung.....	<u>21</u>
17. Wasser.....	<u>22</u>
18. Krankheiten heilen.....	<u>22</u>
19. Tote erwecken.....	<u>23</u>
20. Befreiung.....	<u>24</u>
21. Stoffwechsel beeinflussen.....	<u>24</u>
22. Eins mit der Natur.....	<u>24</u>
23. Leben spüren.....	<u>25</u>
24. Heilschlaf.....	<u>26</u>
25. Wachstum.....	<u>27</u>
26. Fruchtbarkeit.....	<u>27</u>
27. Gift feststellen.....	<u>28</u>
28. Nahrung finden.....	<u>28</u>
29. Kräuter erkennen.....	<u>29</u>
30. Tot stellen.....	<u>29</u>
31. Vor Schmerz bewahren.....	<u>30</u>
32. Aufputzen.....	<u>30</u>
33. Gesundheit erhalten.....	<u>31</u>
34. Untote vertreiben.....	<u>31</u>
35. Untote erlösen.....	<u>32</u>
36. Vertreibung.....	<u>32</u>
37. Sphäre des Lebens.....	<u>33</u>
38. Wunden tauschen.....	<u>33</u>
39. Magischer Schutz.....	<u>34</u>
40. Verbann.....	<u>34</u>





Lemantis® - Der Runenpfad des Lebens

41. Werfluch aufheben.....	35
42. Gestaltwandlung.....	35
43. Temperaturrestistenz.....	36
44. Sinne beeinflussen.....	36
45. Aura des Lebens.....	37
46. Schock.....	37
47. Äußere Seele.....	38
48. Magische Empathie.....	38
49. Nichts.....	39
50. Tier rufen.....	40
51. Tier zähmen.....	41
52. Pflanzen verändern.....	42
53. Einfühlung.....	42
54. Zirkel des Lebens.....	43
55. Gruppenwahrnehmung.....	44
56. Lebende Seele.....	45
57. Waffe des Lebens (Verteidiger, Sanfter Retter, Erhalter).....	46
58. Gefühle beeinflussen.....	47
59. Sinne schärfen.....	47





1. Magie erkennen

1. - 8. Stufe

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

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

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

Ritual: *Gesten*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 1/2 Sekunde*

Dauer: *Stufe mal Stufe mal 10 Sekunden*

Reichweite: *Stufe mal Stufe mal 10 Meter*

2. Magieanwendung wahrnehmen

1. - 8. Stufe

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

Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

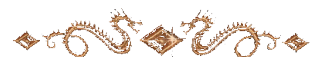
Diesen Zauber gibt es in allen Pfaden der Magie. Wenn er einmal erlernt wurde, kann er mit allen Runenpfaden angewendet werden.

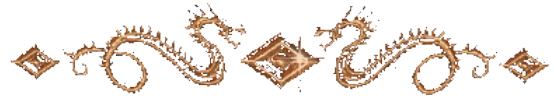
Ritual: *Worte, Gesten*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *Stufe mal Stufe mal 10 Meter*





3. Beständigkeit

1. - 8. Stufe

Manche Zauber können durch einen Beständigkeitszauber dauerhaft gemacht werden. Ob dies möglich ist, ist bei den entsprechenden Zaubern vermerkt.

Je nach eingesetzter Stufe des Beständigkeitszauber ist die Dauer unterschiedlich.

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

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

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

Ritual: *Worte*

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

Dauer: *je nach eingesetzter Stufe des Zaubers*

Reichweite: *wie die des anderen Zaubers*

4. Beständigkeitszauber aufheben

1. - 8. Stufe

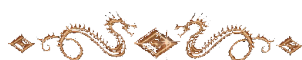
Mit diesem Zauber kann ein einziger Beständigkeitszauber aufgehoben werden. Dazu muss er mindestens in der gleichen Stufe gewirkt werden. Er wirkt nach 10 Sekunden. Die Beständigkeit bleibt bestehen, wenn innerhalb dieser Zeit wieder ein Beständigkeitszauber gewirkt wird. Die Pfade der Beständigkeit und der Aufhebung müssen nicht gleich sein. Diesen Zauber gibt es in allen Pfaden der Magie. Wenn er einmal erlernt wurde, kann er mit allen Runenpfaden angewendet werden.

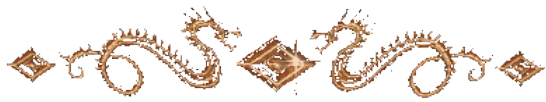
Ritual: *Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 1/2 Sekunden*

Dauer: *permanent*

Reichweite: *Stufe in Meter*





5. Magieweihe

6. - 8. Stufe

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

Es werden 3 Stufen der Magieweihe unterschieden:

1. Magieweihe der 6. Stufe

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

2. Magieweihe der 7. Stufe

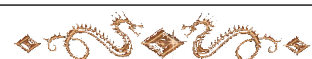
Mit einer Magieweihe der 7. Stufe wird ein Gegenstand einem bestimmten Pfad geweiht. Er kann dann Energie für jeden Zauber eines Pfades liefern. Auch hier muss der Zauber vom Magier gewirkt und der Gegenstand berührt werden.

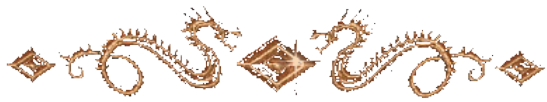
3. Magieweihe der 8. Stufe

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

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

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





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

Ein Beständigkeitszauber ist sinnvoll.

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

Ritual: *Worte, Gesten*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 30 Minuten*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *Kontakt*

6. Transfer

1. - 8. Stufe

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

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

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

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

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

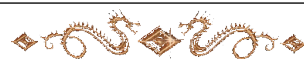
Diesen Zauber gibt es in allen Pfaden der Magie. Wenn er einmal erlernt wurde, kann er mit allen Runenpfaden angewendet werden.

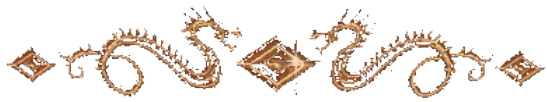
Ritual: *Worte, Gesten*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 10 Sekunden*

Dauer: *permanent*

Reichweite: *Kontakt*





7. Meditation

2. und 4. Stufe

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

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

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

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

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

8. Vertrauten rufen

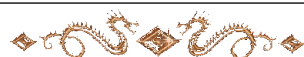
1. - 8. Stufe

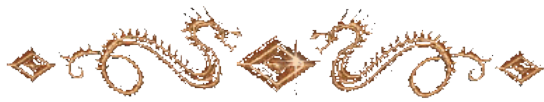
Mit diesem Zauber kann ein Magier ein Tier innerhalb seiner Reichweite als seinen Vertrauten berufen und es an sich binden. Das Tier bleibt während der Wirkungsdauer beim Magier, die Anzahl der Vertrauenspunkte beträgt 10. Das Tier ist aber erst der Vertraute des Magiers mit allen Wirkungen, wenn es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

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

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

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





9. Vertrauten binden

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber schafft oder verstärkt das magische Band zwischen dem Magier und seinem Vertrauten. Voraussetzung ist, dass zuvor der Zauber 'Vertrauten rufen' gewirkt wurde. Der Zauber kann in höherer Stufe gesprochen einen bestehenden Bindspruch verstärken.

Die Reichweite des geistigen Bandes ist von der Stufe abhängig. Ebenso die Wirkung, die eine Spannbreite von einer guten Dressur bis zu geistiger Kommunikation und Sehen durch die Augen des Vertrauten hat.

Wird der Vertraute getötet erleidet der Magier einen Schock und wird auf der Stelle ohnmächtig. Seine Geistige Stärke fällt auf Null.

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

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

Die höheren Stufen beinhalten die Wirkungen aller niedrigeren Stufen

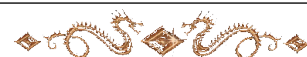
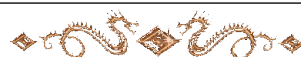
Diesen Zauber gibt es in allen Pfaden der Magie. Wenn er einmal erlernt wurde, kann er mit allen Runenpfaden angewendet werden.

Ritual: *Worte, Gesten*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Minuten*

Dauer: *permanent*

Reichweite: *Stufe mal 300 Meter*





10. Gebannter Zauber

7. - 8. Stufe

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

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

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

Ritual: *Gesten*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 30 Minuten*

Dauer: *permanent*

Reichweite: *Berührung*

11. Magiemantel

1. - 8. Stufe

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

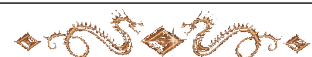
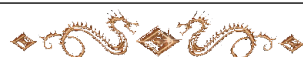
Diesen Zauber gibt es in allen Pfaden der Magie. Wenn er einmal erlernt wurde, kann er mit allen Runenpfaden angewendet werden.

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*

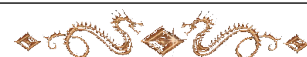
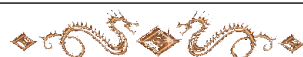
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 15 Minuten*

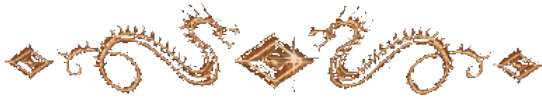
Dauer: *Beständigkeitszauber (vgl. Formel)*

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.





Lemantis® - Der Runenpfad des Lebens

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

Zauberstufe(Wirkung)	= 7
Runenfertigkeit (RF)	= 16
Zauberstufe(Anwendung)	= 3

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

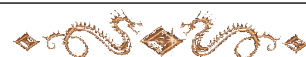
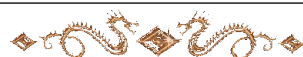
$(16+3) = 19$ der Anwendungswert beträgt 19

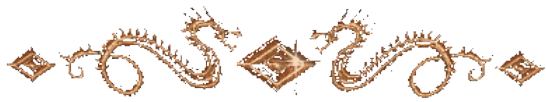
$26-19 = 7$ Meroxon muss sich bei einer Machtballung der achten Stufe 7 Tage vorbereiten

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

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

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





13. Memorierung

1. - 8. Stufe

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

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

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

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

Ein Magier kann immer nur einen Zauber memorieren.

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

Ein Beständigkeitszauber auf die Memorierung ist nicht möglich.

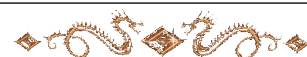
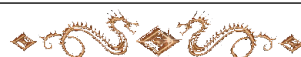
Diesen Zauber gibt es in allen Pfaden der Magie. Wenn er einmal erlernt wurde, kann er mit allen Runenpfaden angewendet werden.

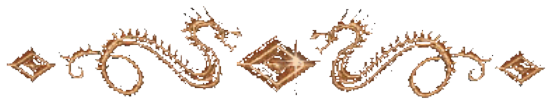
Ritual: *Worte, Gesten*

Vorbereitung: *doppelte Vorbereitungszeit des zu memorierenden Zaubers*

Dauer: *bis zum nächsten Schlaf o.ä.*

Reichweite: *nur der Magier selbst*





14. Schild des Magiers

1. - 8. Stufe

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

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

Ein Magischer Schild kann nicht zerstört werden. Er zerfällt nach dem Willen des Magiers oder nach Ende der Wirksamkeit von allein. Er zeigt sich als durchsichtiger von flirrenden Regenbogenfarben umlaufener Kreis. Der Mittelpunkt ist leicht milchig.

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

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

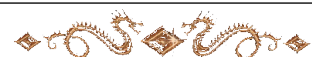
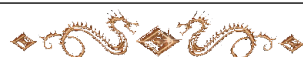
Treffen also ein Schild Stufe 7 und ein Schild Stufe 5 aufeinander, so wirken sie wie Stufe 5 bzw. 3 weiter. Sobald sie wieder getrennt werden, erhalten sie ihre ursprüngliche Wirksamkeit zurück.

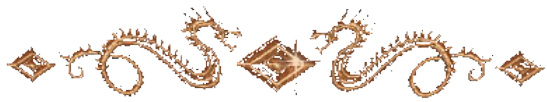
Der Magier bestimmt vorher, gegen welchen magischen Pfad der Schild wirken soll, oder ob er gegen physikalische oder gegen mentale Attacken eingesetzt wird.

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.





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.

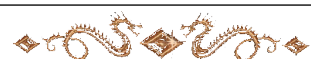
Diesen Zauber gibt es in allen Pfaden der Magie. Wenn er einmal erlernt wurde, kann er mit allen Runenpfaden angewendet werden.

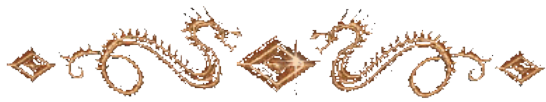
Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *1/2 Sekunde (in allen Stufen!)*

Dauer: *Stufe mal 10 Sekunden*

Reichweite: *nur der Magier selbst*





15. Heilen

1. - 8. Stufe

Durch Handauflegen des Anwenders können einem Verletzten Punkte seiner Lebenskraft sofort zurückgegeben werden. Die Anzahl der Punkte entspricht der Stufe mal 2. Pro Wunde ist eine magische Heilung pro Tag möglich, wobei misslungene auch gezählt werden. Es werden die Auswirkungen von Verletzungen, Brüchen, Krankheiten und Giften geheilt oder gemildert. Gifte werden allerdings nicht neutralisiert.

Die Lebensenergie kann auch an Tränke oder Salben gebunden und dann durch einen Beständigkeitszauber dauerhaft gemacht werden. Dazu muss der Heilungszauber aber mindestens in der 5. Stufe gewirkt werden. Die Heilwirkung entspricht der halben Stufe des Zaubers.

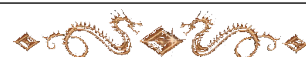
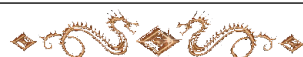
Ritual: *Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 3 Sekunden*
Dauer: *permanent*
Reichweite: *Direkter Kontakt*

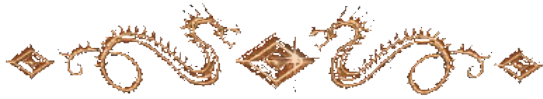
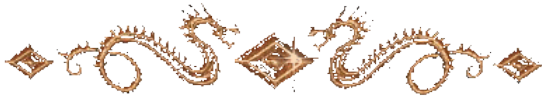
16. Nahrung

3. Stufe

Durch die Anwendung dieses Zaubers braucht der Magiebegabte an diesem Tag keine Nahrung zu sich zu nehmen. Der Zauber ersetzt kein Wasser und ist nur auf den Magiebegabten selbst oder auf eine einzelne Person, die er berührt, anwendbar.

Ritual: *Gesten, Worte, Berührung*
Vorbereitung: *5 Minuten*
Dauer: *einen Tag*
Reichweite: *Magier selbst, Kontakt*





17. Wasser

1.-4. Stufe

Durch diesen Zauber kann der Magier Wasser durch Einatmen zu sich nehmen. In trockenen oder sehr trockenen Gegenden muss dieser Zauber in der 3. oder 4. Stufe angewendet werden. Der Zauber ist nur auf den Magiebegabten selbst oder auf eine einzelne Person, die er berührt, anwendbar.

Ritual: *Gesten, Worte, Berührung*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 5 Minuten*

Dauer: *10 Minuten*

Reichweite: *Magier selbst, Kontakt*

18. Krankheiten heilen

1. - 8. Stufe

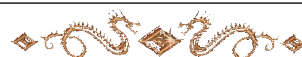
Manche schwere Krankheiten lassen sich auf magische Weise heilen. Zu den Krankheiten zählen auch Vergiftungen aller Art. Welche Stufe zur Heilung einer Krankheit nötig ist, bestimmt der Spielleiter. Diese Information hält er aber solange geheim, bis die Krankheit geheilt wurde.

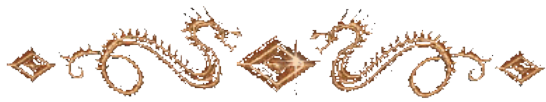
Ritual: *Gesten, Berührung*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Minuten*

Dauer: *permanent*

Reichweite: *Handauflegen*





19. Tote erwecken

6. - 8. Stufe

Dies ist ein sehr mächtiger und daher auch sehr schwerer Zauber. Er erlaubt es, einen Toten ins Leben zurückzurufen. Wird er in der 6. Stufe angewandt, kann er nur bei einem in der letzten halben Stunde Verstorbenen erfolgreich sein. Wird er in der 7. Stufe angewandt, kann der Tod bis zu 10 Stunden vorher eingetreten sein. Bei Anwendung in der 8. Stufe darf der Tod bis zu 2 Tagen vorher eingetreten sein.

Sobald der Magier mit den Zaubervorbereitungen beginnt, wird der Verfall des Toten angehalten. Mit dem Gelingen des Zaubers allein ist das Leben jedoch noch nicht dauerhaft gerettet. Dazu bedarf es eines nachfolgenden Beständigkeitszaubers, da der Zauber nur für 10 Sekunden wirkt. Um eine dauerhafte Rettung zu ermöglichen, muss der Zauber so lange Bestand haben bis der Körper sich vollständig erholt hat und über eine Lebenskraft von einem Punkt verfügt.

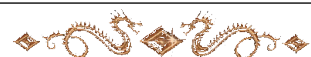
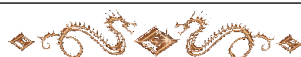
Wie lange der Körper zur Regenerierung benötigt, hängt von der Höhe der Lebenskraft unter Null ab und der Unterstützung, die der Körper von außen erhält.

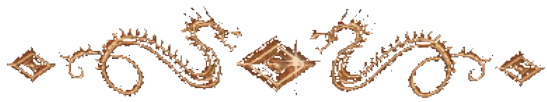
Ritual: *Gesten, Worte, Berührung*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 10 Minuten*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *Handauflegen*





20. Befreiung

1. - 8. Stufe

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

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

21. Stoffwechsel beeinflussen

2. - 8. Stufe

Das bezauberte Lebewesen lebt schneller bzw. langsamer. Alle Lebensabläufe wie Wachsen, Heilen, Reifen, Altern werden beschleunigt oder verlangsamt. Die Wirkung richtet sich nach der Stufe des Zaubers. Der Faktor der Beschleunigung entspricht der Stufe mal Stufe. In der 4. Stufe ist der Faktor (4 mal 4) gleich 16. Die Lebensabläufe laufen also 16 mal so schnell bzw. langsam ab. Der Zauber ist auch auf den Magier selbst anwendbar.

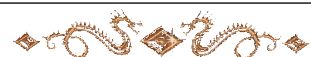
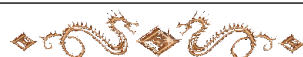
Ein Beständigkeitszauber ist sinnvoll.

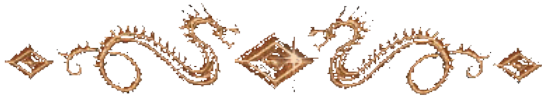
Ritual: *Gesten, Worte, Berührung*
Vorbereitung: *Zauberstufe in Minuten*
Dauer: *10 Sekunden*
Reichweite: *Kontakt*

22. Eins mit der Natur

1. - 8. Stufe

Durch diesen Zauber nimmt die Umgebung den Magier so in ihr Gesamtbild auf, dass andere ihn nicht oder nur schwer entdecken. Ein Suchender entdeckt den Verborgenen nur dann, wenn ihm eine Resistenzprobe gegen die Wahrnehmung gelingt. Standardmäßig geht man bei diesem Zauber von einer Anwendung im Wald aus. Ist die Umgebung





übersichtlicher, wird die Gefahr einer Entdeckung größer und die Wahrnehmungsprobe entsprechend erleichtert.

Ein Beständigkeitszauber ist sinnvoll.

Ritual: *Gesten*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *nur auf sich selbst anwendbar*

23. Leben spüren

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann der Magier alles Leben ab ca. Faustgröße in der Reichweite des Zaubers wahrnehmen. Der Spielleiter entscheidet, was der Magier feststellen kann: Dabei handelt es sich um Informationen wie Richtung, Entfernung, Anzahl, Größe, Art, Bewegung – ab Stufe 6 auch Krankheiten, Stimmungen, ob beim georteten Wesen Hungergefühl oder Jagdsituation besteht oder ähnliches.

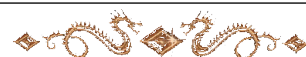
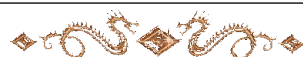
Ein Beständigkeitszauber ist nicht möglich, der Zauber kann aber durch 1 GS pro Zeiteinheit aufrecht erhalten werden.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 1/2 Sekunde*

Dauer: *Stufe mal 1 Minute*

Reichweite: *Stufe mal 20 Meter*





24. Heilschlaf

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann der Magier sich oder eine andere Person in einen tiefen, heilsamen Schlaf versenken, deren Dauer er bestimmen kann. Ist die Person verletzt, erhält sie Lebenskraft zurück. Ist die Geistige Stärke reduziert, wird auch sie schneller regeneriert. Der Heilschlaf wird durch Verletzungen unterbrochen, wobei die bisher eingetretene Wirkung halbiert wird.

Das Ausmaß der Heilwirkung entspricht Stufe mal Stunden (bzw. 5 Minuten) geteilt durch 4, immer abgerundet.

D. h. in einer Stunde erhält der Schlafende 1/4 Lebenspunkte pro Stufe und pro 10 Minuten 1/4 der Zauberstufe an Geistiger Stärke (jeweils abgerundet). Also ergibt sich nach 4 Stunden Schlaf in der vierten Stufe 4 LP, in der achten Stufe 8 LP und in der dritten Stufe 3 LP; oder nach 20 Minuten Schlaf in der vierten Stufe 4 GS, in der achten Stufe 8 GS und in der dritten Stufe 3 GS.

Aus der folgenden Tabelle kann die Wirkung pro Stunde (bzw. 5 Minuten) und Stufe abgelesen werden.

Stunden, 5 Min.	Stufen							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1	0	0	0	1	1	1	1	2
2	0	1	1	2	2	3	3	4
3	0	1	2	3	3	4	5	6
4	1	2	3	4	5	6	7	8
5	1	2	3	5	6	7	8	10
6	1	3	4	6	7	9	10	12
7	1	3	5	7	8	10	12	14
8	2	4	6	8	10	12	14	16
9	2	4	6	9	11	13	15	18
10	2	5	7	10	12	15	17	20
11	2	5	8	11	13	16	19	22
12	3	6	9	12	15	18	21	24

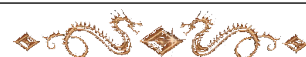
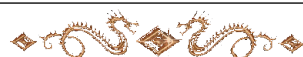
Will sich die Person dem Schlaf widersetzen, steht ihr pro Stunde eine Resistenzprobe zu.

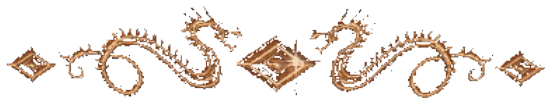
Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 2 Sekunden*

Dauer: *maximal Stufe +4 Stunden*

Reichweite: *Stufe mal 10 Meter*





25. Wachstum

3. - 8. Stufe

Dieser Zauber lässt Pflanzen in der Umgebung schneller wachsen oder mehr Frucht tragen. Die Art der Wirkung bestimmt der Magier. So bringt ein Zauber der 4. Stufe entweder doppelten Ertrag oder lässt alles doppelt so schnell reifen (Faktor Stufe - 2). Die Wirkung entfaltet sich erst im Laufe der Jahreszeiten.

Ein Beständigkeitszauber ist sinnvoll.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 30 Minuten*

Dauer: *1 Monat*

Reichweite: *maximal im Umkreis von Stufe mal 100 Metern*

26. Fruchtbarkeit

3. - 8. Stufe

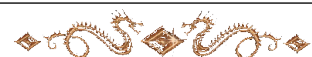
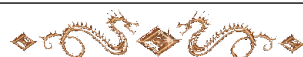
Dieser Zauber bringt Fruchtbarkeit über Land, Tiere oder Menschen. Ab der dritten Stufe wird mageres Land verbessert, die vierte Stufe macht Steppe zu Ackerland, bis in der achten Stufe Fels fruchtbar wird. Unfruchtbare Tiere werden ab der vierten Stufe geheilt. Auf Menschen wirkt der Zauber erst ab der sechsten Stufe. Bei behandeltem und trotzdem unfruchtbarem Ackerboden umfasst das betroffene Gebiet 10000 Quadratmeter.

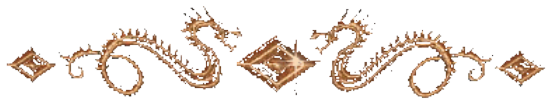
Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 30 Minuten*

Dauer: *Stufe in Jahren*

Reichweite: *Kontakt, maximal im Umkreis von Stufe mal 100 Metern*





27. Gift feststellen

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann der Magiekundige Gifte in Pflanzen, Speisen, Lebewesen oder Räumen feststellen. Dazu muss er die Pflanze, Speise oder das Lebewesen berühren bzw. sich in dem Raum befinden. In der 1. und 2. Stufe kann eine Pflanze eingeschätzt, in der 3. und 4. Stufe eine Speise beurteilt, in der 5. und 6. Stufe Lebewesen untersucht und in Stufe 7 und 8 Räume durchsucht werden. Dabei zeigt die niedrigere Stufe nur das Vorhandensein die höhere auch Ort und Art des Giftes an.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 2 Sekunden*

Dauer: *5 Sekunden für die Untersuchung*

Reichweite: *Berührung bzw. ein Raum*

28. Nahrung finden

1. - 8. Stufe

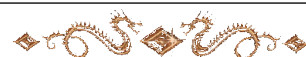
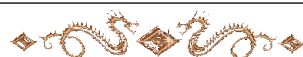
Dieser Zauber versetzt den Zauberer in die Lage, innerhalb seiner Umgebung Nahrung zu finden, wenn dort etwas vorhanden ist. Es kann sich um Beeren, jagdbares Wild oder auch einen nahen Rastplatz oder ein Dorf handeln. In der ersten Stufe wird erkannt, ob etwas essbar ist. Ab der zweiten Stufe wird der Blick des Magiers in die Richtung gewendet. In den höheren Stufen zieht es ihn in Richtung des Essbaren und er weiß welcher Art es ist (tierisch, pflanzlich, roh, gegart, viel, wenig usw.).

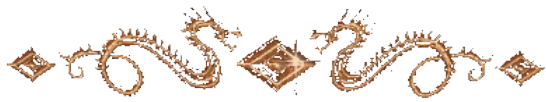
Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 30 Sekunden*

Dauer: *5 Sekunden*

Reichweite: *Stufe mal 10 Meter*





29. Kräuter erkennen

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann der Magier eventuell vorhandene (Heil- oder Gift-) Wirkung von Kräutern erkennen. Er muss die Pflanzen dazu berühren. In der ersten Stufe kann nur ein Pflanzenteil (Blüte, Blatt, Wurzel, Stängel, Rinde, Frucht) untersucht werden, in der zweiten zwei und so weiter. In der 5. Stufe wird die Wirkung eines Pflanzenteiles klar. Die sechste Stufe zeigt alle Wirkungen der Teile einer Pflanze. In der siebten Stufe erkennt der Magier aus einem Bündel Kräuter alle Wirkungen aller Pflanzen und deren Teile; in Stufe Acht kann ein Sack voller Kräuter analysiert werden.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 2 Sekunden*

Dauer: *5 Sekunden*

Reichweite: *Berührung*

30. Tot stellen

1. - 8. Stufe

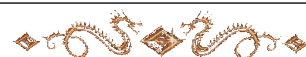
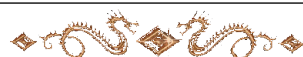
Mit diesem Zauber kann der Magier bei sich und anderen die Lebensfunktionen so weit reduzieren, dass er als tot angesehen wird. Für jeden anderen, den er in seinen Zauber einschließt, muss die Stufe des Zaubers um 1 erhöht werden. Die anderen Personen müssen durch Berührung mit dem Magier verbunden sein. Die Wirkung des Zaubers kann durch Einsatz von 1 GS-Punkt für eine weitere Zeiteinheit verlängert werden. Bricht der Magier die Konzentration, so endet die Zaubewirkung.

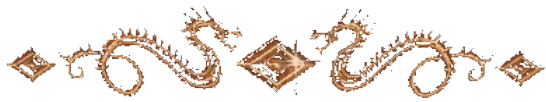
Ritual: *Gesten*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 5 Sekunden*

Dauer: *Stufe mal 8 Minuten*

Reichweite: *der Magier selbst und andere mit Körperkontakt*





31. Vor Schmerz bewahren

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber schützt den Magier oder einen anderen vor Schmerzen. In der ersten Stufe kann nur ein Bereich mit dem Durchmesser von 10 cm schmerzfrei gehalten werden, in der zweiten Stufe beträgt der Durchmesser 20 cm. In den höheren Stufen erstreckt sich die Wirkung auf einen Arm oder ein Bein, beide Arme oder Beine, die obere, untere, rechte, linke, vordere oder hintere Körperhälfte und schließlich in der sechsten Stufe den ganzen Körper. In Stufe 7 werden auch magisch verursachte Schmerzen wirkungslos. Die achte Stufe schützt sogar vor tödlichen Schmerzen aller Art. Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

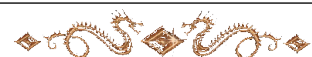
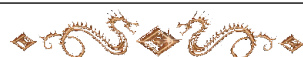
Ritual: *Gesten, Worte*
Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*
Dauer: *10 Sekunden*
Reichweite: *Berührung*

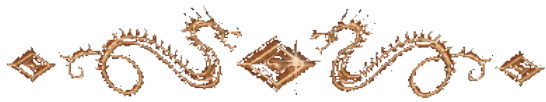
32. Aufputschen

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann der Magier sich oder eine andere Person in die Lage versetzen, die Reserven des Körpers anzuzapfen, so dass er lange ohne Schlaf oder Nahrung auskommt, ohne an Kondition und Konzentration zu verlieren, oder eine Anstrengung länger durchhält. In der ersten Stufe verdoppelt sich die Zeit bis zur Ermüdung, in der zweiten verdreifacht sie sich und so weiter. Nach dem Ablauf der Wirkung macht der Bezauberte eine Resistenzprobe auf die Kondition, ob er sofort ohnmächtig wird. Misslingt sie, so verfällt er in einen Todes ähnlichen Schlaf von $\frac{1}{2}W6 + 1$ Tagen (abgerundet). Gelingt die Probe, so kann er sich vorher noch todmüde einen Schlafplatz suchen (Zeit max. 15 - Stufe Minuten).

Ritual: *Gesten, Worte*
Vorbereitung: *Zauberstufe in Minuten*
Dauer: *je nach Tätigkeit*
Reichweite: *Berührung*





33. Gesundheit erhalten

1. - 8. Stufe

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

Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

Der Zauber endet mit dem Ende der Beständigkeit bzw. sobald die Gesundheit wiederhergestellt ist (das kürzere von beiden).

Bei einem Gesunden angewendet, wird der Zauber durch die Beständigkeit nur "in Bereitschaft" gehalten, aber die Wirkung endet mit dem Abklingen der Krankheit/Vergiftung, auch wenn die Beständigkeit länger dauern würde.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 5 Minuten*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *direkter Kontakt*

34. Untote vertreiben

3. - 8. Stufe

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

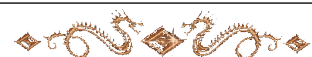
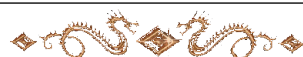
Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

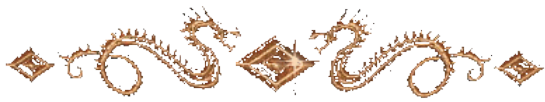
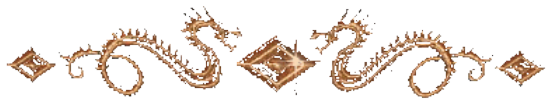
Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 2 Sekunden*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *Stufe mal Stufe mal 2 Meter*





35. Untote erlösen

3. - 8. Stufe

Dieser Zauber lässt einen Untoten zu Staub zerfallen. Um den Untoten zu erlösen, muss dieser Zauber mindestens in der Stufe des Erweckungszaubers gewirkt werden. Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 10 Sekunden*

Dauer: *permanent*

Reichweite : *Sichtkontakt*

36. Vertreibung

1. - 8. Stufe

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

Ein Beständigkeitszauber ist sinnvoll.

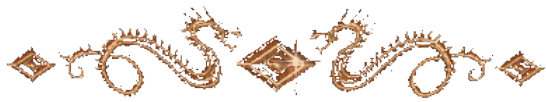
Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 2 Sekunden*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *Radius Stufe mal 5 Meter*





37. Sphäre des Lebens

1. - 8. Stufe

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

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

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

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

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

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

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 10 Minuten*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *Stufe mal Meter*

38. Wunden tauschen

6. - 8. Stufe

Dieser Zauber überträgt Verletzungen zwischen zwei lebenden Personen, so dass der Verletzte gesundet und beim anderen die entsprechenden Verwundungen entstehen (LP sinkt nicht unter 1 Punkt!). Der Magier muss beide berühren.

Die Übertragung dauert 9 - Stufe in Stunden, also 3 Stunden in Stufe 6 und 1 Stunde in Stufe 8. Abgetrennte Körperteile bleiben abgetrennt; sie wachsen weder beim einen wieder an noch fallen sie beim anderen ab. Den Zauber kann der Magier auch auf sich selbst anwenden.

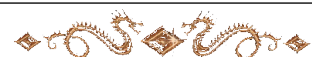
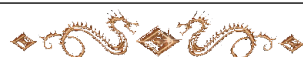
Jedem betroffenen steht eine Resistenzprobe zu, wenn er will.

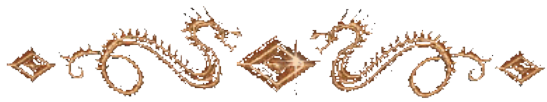
Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 5 Minuten*

Dauer: *permanent*

Reichweite: *Berührung*





39. Magischer Schutz

1. - 8. Stufe

Diesen Zauber kann der Magier auf Personen oder auf einen ortsfesten Bereich legen. Es werden die unmittelbar durch Magieanwendung entstandenen Schadenspunkte reduziert, indem die Stufe des Schutz-Zaubers von diesen abgezogen wird.

Die Anzahl der zu schützenden Personen entspricht der Stufe des Zaubers. Die maximale Ausdehnung des ortsfesten Gebietes erstreckt sich auf einen Durchmesser von Stufe mal 10 Metern.

Dieser Zauber kann zugleich mit dem neutralen Zauber Magieschild wirksam sein. Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 2 Sekunde*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *Berührung bzw. Gebiet um den Magier*

40. Werbann

1. - 8. Stufe

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

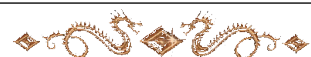
Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

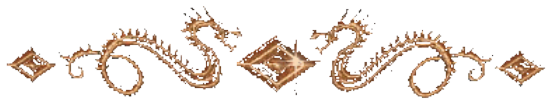
Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 2 Sekunde*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *Stufe mal 20 Meter*





41. Werfluch aufheben

6. - 8. Stufe

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

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 10 Sekunden*

Dauer: *permanent*

Reichweite: *Berührung bzw. Augenkontakt*

42. 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.

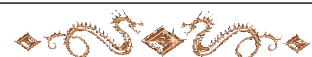
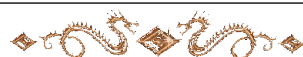
Die Verwandlung bleibt so lange erhalten, bis der Magier die Rückverwandlung durchführt. Dafür muss ihm eine GS-Probe erschwert um die Stufe gelingen. Für jede Stunde, die der Magier im verwandelten Zustand verbringt und für jede misslungene Rückverwandlung, wird die Probe nochmals um einen Punkt erschwert.

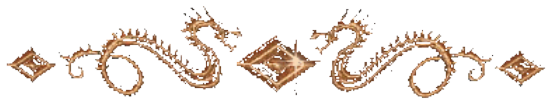
Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Stufe mal 20 Minuten*

Dauer: *bis zur Rückverwandlung, sonst permanent*

Reichweite: *nur der Magier selbst*





43. Temperaturresistenz

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber bewahrt den Magier oder eine andere Person vor den Auswirkungen besonders hoher oder niedriger Außentemperaturen, indem dessen Stoffwechsel angepasst wird. Dabei wird von einer Normaltemperatur ausgegangen, die z.B. bei Menschen etwa um 20 °C, bei Zwergen aus einem Vulkangebirge bei 40 °C und bei Riesen aus dem eisigen Norden bei -2 °C liegen kann. Die Temperatur, bei der sich die Person noch wohlfühlt, wird um Stufe mal 5 °C nach oben oder unten erweitert.

Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Stufe mal 10 Sekunden*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *Berührung*

44. Sinne beeinflussen

1. - 8. Stufe

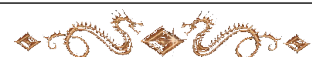
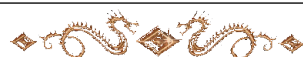
Dieser Zauber beeinflusst einen der Sinne des Opfers. Sinne sind Augen, Ohren, Nase, Geschmack, Gleichgewicht, Temperatur- oder Schmerzempfinden, Muskelkontrolle. Die Wirkung ist abhängig von der Stufe des Zaubers und kann maximal um die Zauberstufe mal 1/8 verändert werden. Ob die Wirkung in einer Verbesserung oder Verschlechterung besteht, bestimmt der Magier. Dem Opfer steht eine Resistenzprobe zu, wenn es sich wehren will. Der Magier kann den Zauber durch Einsatz von 1 Punkt GS pro Zeiteinheit aufrecht erhalten.

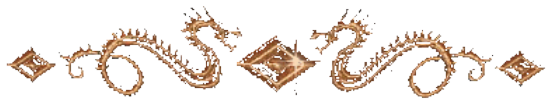
Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Stufe mal 2 Sekunden*

Dauer: *Stufe mal 1 Minute*

Reichweite: *Stufe mal 5 Meter*





45. Aura des Lebens

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber schafft eine Aura des Lebens, in der nur Magie vom Pfad des Lebens 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 höherstufiger 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*

46. Schock

1. - 8. Stufe

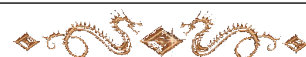
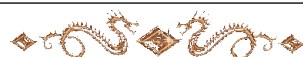
Dieser Zauber versetzt einem Opfer einen seelischen und körperlichen Schock, indem für einen Moment seine Lebens- und Gehirnfunktionen gestört werden. Durch den Zauber verliert das Opfer für einen Moment Geistige Stärke in Höhe der Zauberstufe. Der Zauber wird abgewehrt, wenn dem Opfer eine Resistenzprobe 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 einer der Werte des Opfers durch den Zauber unter Null, verdoppelt sich die Zeit bis zum Erwachen, sinken beide unter Null, dauert es viermal so lange. Wird der Ohnmächtige verletzt, erwacht er durch den Schmerz sofort. Das Opfer muss sich in Sichtweite befinden.

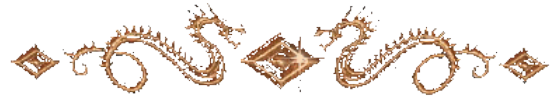
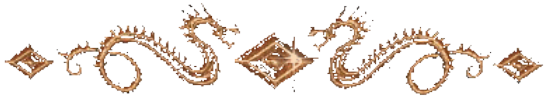
Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Stufe mal 1 Sekunde*

Dauer: *Stufe in Sekunden*

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





47. Äußere Seele

6. - 8. Stufe

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

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

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

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

Ritual: *Gesten, Worte, Utensilien (beliebiger Gegenstand)*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 20 Minuten*

Dauer: *Stufe in Tagen*

Reichweite: *Berührung*

48. Magische Empathie

1. - 8. Stufe

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

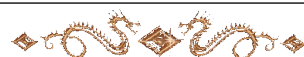
Dem Opfer steht eine Resistenzprobe zu.

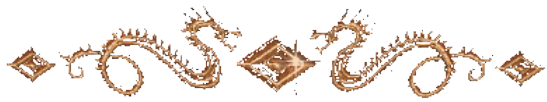
Ritual: -

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 5 Minuten*

Dauer: *Stufe mal 1 Minute*

Reichweite: *Stufe mal 2 Meter*





49. 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.

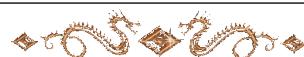
Der Zauber ist durch je einen Punkt Geistige Stärke pro Zeiteinheit aufrecht zu erhalten.

Ritual: ***Gesten***

Vorbereitung: ***Stufe in Sekunden***

Dauer: ***Stufe mal 5 Minuten***

Reichweite: ***Magier selbst und Kontakt***





50. Tier rufen

1.-8. Stufe

Dieser Zauber ruft ein Tier zum Magier. Ob der Magier ein Land-, Wasser- oder Luftlebewesen ruft, kann er frei bestimmen; er muss nur Kontakt zu dem jeweiligen Lebensbereich haben. Die maximale Größe des Tieres richtet sich nach der Zauberstufe und ist aus der folgenden Tabelle ersichtlich.

Stufe	Erde	Luft	Wasser
1	Käfer, Wurm	Fluginsekt	Kaulquappe
2	Maus	Spatz	Goldfisch
3	Katze	Drossel	Makrele
4	Wolf	Taube	Hecht
5	Hirsch	Falke	Moräne
6	Pferd	Adler	Hai
7	Elefant	Condor	Schwertwal
8	Drache	Flugsaurier	Blauwal

Der Spielleiter bestimmt, welches Tier dem Ruf folgt. Soll eine bestimmte Tierart oder sogar ein bestimmtes Tier gerufen werden, muss die Stufe um eine bzw. zwei Stufen erhöht werden. Werden Tiere einer kleineren Kategorie gerufen, können entsprechend mehr kommen;

also in Stufe 4 z.B. ein Hecht, eine Katze, 2 Spatzen oder 4 Käfer (Anzahl = angewendete Stufe / benötigte Stufe, abgerundet).

Angreifende Tiere können nicht unter diesen Zauber gezwungen werden.

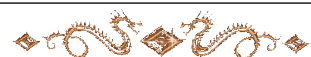
Soll das Tier gezähmt werden, muss während der Wirkungsdauer der entsprechende Zauber gewirkt werden.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Stufe mal 2 Sekunden*

Dauer: *Stufe in Minuten*

Reichweite: *Stufe mal 50 Meter*





51. Tier zähmen

1.-8. Stufe

Dieser Zauber ist bei jedem Tier anwendbar, zu dem der Magier mindestens 10 Sekunden Blickkontakt halten kann; insbesondere aber für Tiere, die mit dem Zauber "Tier rufen" herbeigeholt wurden. Die Wirksamkeit richtet sich nach der Größe des Tieres und entspricht folgender Tabelle:

Stufe	Erde	Luft	Wasser
1	Käfer, Wurm	Fluginsekt	Kaulquappe
2	Maus	Spatz	Goldfisch
3	Katze	Drossel	Makrele
4	Wolf	Taube	Hecht
5	Hirsch	Falke	Moräne
6	Pferd	Adler	Hai
7	Elefant	Condor	Schwertwal
8	Drache	Flugsaurier	Blauwal

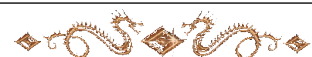
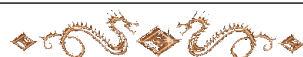
Das Tier verhält sich während der Wirkungsdauer wie gut dressiert und gehorcht allen Anweisungen, die dem artgerechten Verhalten entsprechen. In Ausnahmefällen (bei mystischen oder besonders intelligenten Tieren) kann eine Resistenzprobe angebracht sein. Bei Vertrauten wirkt dieser Zauber niemals.

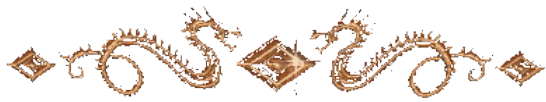
Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Stufe in Sekunden*

Dauer: *Stufe in Stunden*

Reichweite: *Blickkontakt*





52. Pflanzen verändern

1.-8. Stufe

Dieser Zauber regt Pflanzen im Wirkungsbereich zu einem gezielten "Verhalten" an. Das kann z.B. das Bilden von Schlingen, das sich Verflechten zu undurchdringlichem Dickicht oder das sich Entflechten einer dichten Hecke sein. Der Wirkungsbereich erstreckt sich auf ein Gebiet von Stufe mal Stufe mal Stufe (Stufe³) in Quadratmetern, wobei der Magier die Form frei bestimmt.

Die erwünschte Wirkung haben die Pflanzen nach 10 Minuten erreicht. Danach wachsen die Pflanzen normal weiter.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Stufe in Minuten*

Dauer: *permanent*

Reichweite: *Sichtweite*

53. Einfühlung

1. - 8. Stufe

Für diesen Zauber versenkt der Magier sich in eine kurze Trance, die sein Gefühl mit der Umgebung eins werden lässt. Dadurch kann er alles wahrnehmen, was in seiner Umgebung außergewöhnlich ist. So kann er große Ansammlungen von Lebewesen oder besondere Lebewesen wie Drachen, einschneidende landschaftliche Merkmale u.ä. erfühlen, insbesondere aber Veränderungen und Eingriffe wie Magie, Siedlungen, künstliche Höhlen, bevorstehende Erdbeben oder Vulkanausbrüche o.ä.

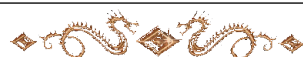
Der erfühlte Bereich ist kugelförmig mit einem Durchmesser von Stufe mal Stufe mal 100 Metern.

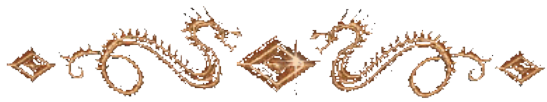
Ritual: *Gesten*

Vorbereitung: *Stufe mal 5 Minuten*

Dauer: *Stufe mal 1 Minute*

Reichweite: *Umkreis um den Magier von Stufe * Stufe * 100 Metern*





54. Zirkel des Lebens

1. - 8. Stufe

Für diesen Zauber fassen sich der Magier und die betroffenen Personen an den Händen und bilden einen Kreis. Dann versenkt der Magier sich in eine Trance. Während der Wirkung des Zaubers wird die Lebensenergie der einbezogenen Lebewesen zusammengefasst, so dass alle erst dann sterben, wenn insgesamt kein einziger Lebenspunkt mehr übrig ist.

Kann der Magier den Zauber kontrolliert beenden, so wird die Lebensenergie gleichmäßig auf alle verteilt. Dabei bleibt für jeden mindestens 1 Punkt Lebensenergie.

Wird der Zauber unterbrochen, so wird die noch vorhandene Lebensenergie halbiert und in zufälliger Reihenfolge auf die einbezogenen Personen und den Magier mit je einem W6 verteilt. Bei diesem Verlust der Lebenspunkte darf kein Überlebenskampf ausgewürfelt werden.

Die maximale Anzahl der einzubeziehenden Lebewesen (außer dem Magier) entspricht der Stufe des Zaubers. Nach dem Wirken des Zaubers kann der Magier seine Konzentration so weit zurücknehmen, dass er sich umsehen und im Schrittempo bewegen kann. Kampfhandlungen des Magiers irgendwelcher Art unterbrechen den Zauber.

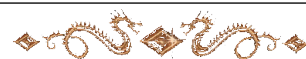
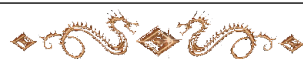
Der Zauber kann durch einen GS-Punkt pro Zeiteinheit aufrechterhalten werden.

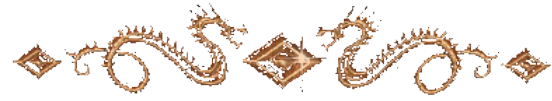
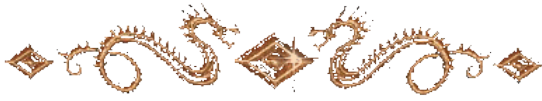
Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Stufe mal 5 Minuten*

Dauer: *Stufe mal 10 Minuten*

Reichweite: *Berührung*





55. Gruppenwahrnehmung

1. - 8. Stufe

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

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

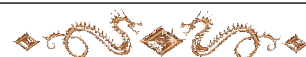
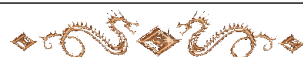
Der Zauber wirkt nur im Umkreis von Stufe mal Stufe mal 10 Metern um den Magier. Er ist passiv und muss nur durch Geistige Stärke aufrecht erhalten werden.

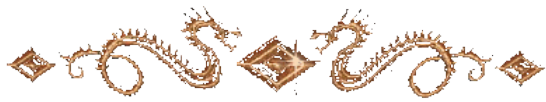
Ritual: ***Gesten, Worte***

Vorbereitung: ***Zauberstufe mal 10 Sekunden***

Dauer: ***Stufe mal 30 Minuten***

Reichweite: ***Berührung***





56. Lebende Seele

3. - 8. Stufe

Durch diesen Zauber nimmt der Magier die seinem Wesen entsprechende wahre Gestalt an. Er wird zu einer rein geistigen Erscheinung in Form einer unregelmäßigen wabern- den Kugel. Dieser Kugel kann der Magier die Form eines Tieres geben. Er ist substanz- los, und kann nicht berührt werden aber auch selbst nichts anfassen - auch nicht seine Ausrüstung. In diesem Zustand kann höchsten ein Beständigkeitszauber gewirkt wer- den. Der Magier kann hören und sehen. Magische Angriffe wie ein Feuerball wirken nicht auf die Lebende Seele, wohl aber Todesspruch, Schwarze Flamme oder ein Di- mensionstor, das eine Rückkehr verhindern kann. Die Beschaffenheit seiner wahren Gestalt ergibt sich aus seinen Werten und der Stufe des Zaubers:

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

CH + IN	max. Größe
bis 8	Maikäfer
9 - 15	Hase
16 - 20	Schwein
21 - 25	Pferd
26 - 30	Elefant
31 - 36	Drache

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

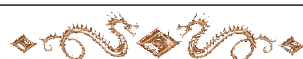
Nach Ende der Wirkungsdauer oder nach dem Willen des Magiers kehrt er mit einem Lichtblitz an die Stelle zurück, wo der Zauber gewirkt wurde. Dort muss er sich wieder ankleiden. Wird die Lebende Seele an der Rückkehr gehindert, verliert der Magier die Kontrolle, sobald seine "LE" auf Null sinkt. Es ist ein Waldgeist entstanden.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 2 Sekunden*

Dauer: *Stufe mal 20 Sekunden*

Reichweite: *nur der Magier selbst*





57. Waffe des Lebens (Verteidiger, Sanfter Retter, Erhalter)

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann eine normale Waffe mit besonderen Fähigkeiten ausgestattet werden. Das Trefferpotential der Waffe erhöht sich um die dreifache Stufe. Die Waffenfertigkeit des Kämpfers erhöht sich um die Stufe des Zaubers. Die Waffe ist leichter und pariert mit WF +2*Stufe, wenn der Kampfwert unterlegen ist (d.h. wenn der Träger der Waffe nach Berechnung aller Modifikationen einen geringeren Wert hat als der bzw. die Gegner).

Sie schneidet nicht in lebendes, atmendes Gewebe, wohl aber in totes wie abgebrochenes Holz, Metall, Stein, Tuch etc. Es fügt also Lebewesen keinen Schaden zu. Bei totem Gewebe (z.B. Untote, Skelette, Mumien, Vampire; nicht bei Lykantropen) fügt es doppelten Schaden zu.

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 die Waffe führt oder sich innerhalb von Stufe mal 100 m aufhält.

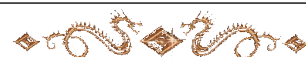
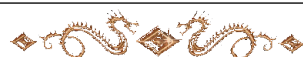
Diese Magische Waffe duldet keine anderen magischen Waffen oder Schilde neben sich (Rüstungen sind ausgenommen). Das gilt ganz besonders im Kampf. Benutzt der Träger trotzdem gleichzeitig eine andere mag. Waffe, so verändern sich die Wirkungen beider Waffen bzgl. Kampfkraft zum Negativen. Der Charakter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

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 15 Sekunden*

Dauer: *15 Minuten*

Reichweite: *Kontakt*





58. Gefühle beeinflussen

1. - 8. Stufe

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

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Stufe in Sekunden*

Dauer: *Stufe mal Stufe mal 5 Minuten*

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

59. Sinne schärfen

1. - 8- Stufe

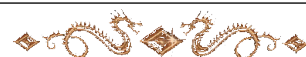
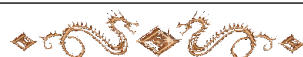
Der Magier kann alle Fertigkeiten der Intuition um die eingesetzte Stufe mal 2 erhöhen. Wird der Zauber zum Beispiel in der 4. Stufe eingesetzt, erhöhen sich die Fertigkeiten um 8 Punkte. Die Wirkung hält max. Stufe mal 30 Sekunden an. Für sich selbst kann der Magier die Wirkung pro Zeiteinheit mit 1 GS aufrecht erhalten.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*

Dauer: *Stufe mal 30 Sekunden*

Reichweite: *Körperkontakt*





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.

