



Lemantis[®]

Das fantastische Rollenspiel mit System

Der Runenpfad des Todes

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





Lemantis® - Der Runenpfad des Todes

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-).





Lemantis® - Der Runenpfad des Todes

Wert).

Beispiel:

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

Ein Zauber enthält folgende Informationen:

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





Lemantis® - Der Runenpfad des Todes

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 Todes

Dieser Pfad ist der "violette Pfad".

Er verleiht Macht über Untote und enthält zerstörende Zauber.

Ebenso eröffnet er den Zugang zur Dimension der Toten.

Die Gegenpfade sind die Pfade des Lebens und des Lichts.

Die Runenpfade der Magie

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





INHALTSVERZEICHNIS

1. Magie erkennen.....	9
2. Magieanwendung wahrnehmen.....	9
3. Beständigkeit.....	10
4. Beständigkeitszauber aufheben.....	11
5. Magieweihe.....	11
6. Transfer.....	13
7. Meditation.....	14
8. Vertrauten rufen.....	14
9. Vertrauten binden.....	15
10. Gebannter Zauber.....	16
11. Magiemantel.....	16
12. Machtballung.....	17
13. Memorierung.....	19
14. Schild des Magiers.....	20
15. Todesspruch.....	22
16. Schleichender Tod.....	22
17. Reden mit Toten.....	23
18. Untote erwecken.....	23
19. Untote vertreiben.....	24
20. Untote vernichten.....	24
21. Stilles Grauen.....	25
22. Totstellen.....	25
23. Tote erwecken.....	26
24. Toter Verfolger.....	27
25. Tote Seele.....	28
26. Im Totenreich gehen.....	29
27. Untote lenken.....	29
28. Seuche.....	30
29. Vertrauten erwecken.....	31
30. Grabesstille.....	31
31. Sphäre des Todes.....	32
32. Lebenskraft stehlen.....	33
33. Wunden tauschen.....	33
34. Aura des Todes.....	34
35. Angst.....	34
36. Geistige Stärke stehlen.....	35
37. Kleiner Tod.....	35
38. Sternenwandern.....	36





Lemantis® - Der Runenpfad des Todes

39.Äußere Seele.....	37
40.Seelenbann.....	38
41.Waffe des Todes (Todbringer, Böser Retter, Schlachtenwüter).....	39





1. Magie erkennen

1. - 8. Stufe

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

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

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

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

2. Magieanwendung wahrnehmen

1. - 8. Stufe

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

Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

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

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





3. Beständigkeit

1. - 8. Stufe

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

Je nach eingesetzter Stufe des Beständigkeitszauber ist die Dauer unterschiedlich.

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

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

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

Ritual: *Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 1/2 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





Lemantis® - Der Runenpfad des Todes

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: *Kontakt1*





7. Meditation

2. und 4. Stufe

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

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

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

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

Ritual: *Gesten*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 1 Minute*

Dauer: *vom Magier vorbestimmt*

Reichweite: *nur auf sich selber anwendbar*

8. Vertrauten rufen

1. - 8. Stufe

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

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

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

Ritual: *Worte, Gesten*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 10 Minuten*

Dauer: *1 Tag*

Reichweite: *Stufe mal 100 Meter*





9. Vertrauten binden

1. - 8. Stufe

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

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

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

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

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

Die höheren Stufen beinhalten die Wirkungen aller niedrigeren Stufen

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

Ritual: *Worte, Gesten*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Minuten*

Dauer: *permanent*

Reichweite: *Stufe mal 300 Meter*





10. Gebannter Zauber

7. - 8. Stufe

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

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

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

Ritual: *Gesten*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 30 Minuten*

Dauer: *permanent*

Reichweite: *Berührung*

11. Magiemantel

1. - 8. Stufe

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

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

Ritual: *Gesten*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*

Dauer: *Stufe mal Stufe in Minuten*

Reichweite: *nur der Magier selbst*





12. Machtballung

6.- 8. Stufe

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

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

Als Richtschnur für die Dauer in Tagen gilt folgende Formel:

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

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

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

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

Ritual: *Worte, Gesten*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 15 Minuten*

Dauer: *Beständigkeitszauber (vgl. Formel)*

Reichweite: *nur der Magier selbst*

Beispiel:

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

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





Lemantis® - Der Runenpfad des Todes

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.





Lemantis® - Der Runenpfad des Todes

Mentale Angriffe:

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

Physikalische Angriffe:

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

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

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

Um zu erkennen, welchen Zauber der Gegner vorbereitet, kann der verteidigende Magier eine Probe gegen den Pfad des Angriffszaubers werfen. Die Probe kann erleichtert werden um die Stufe eines „Magieanwendung erkennen“. Eine Erschwernis um die Stufe des Angriffszaubers ist dem Spielleiter überlassen.

Kennt der Magier den Pfad nicht, kann er eine Schicksalsprobe KL machen.

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

Ritual: *Gesten, Worte*

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

Dauer: *Stufe mal 10 Sekunden*

Reichweite: *nur der Magier selbst*





15. Todesspruch

1.- 8. Stufe

Den Todesspruch kann ein Magier gegen ein Wesen schleudern, um ihm Lebenskraft zu entziehen. Die Höhe der Schadenspunkte entspricht der Stufe mal 1W10. Der Zauber kann also bei Null auch ganz misslingen. Konventioneller Rüstungsschutz ist nutzlos.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 2 Sekunden*

Dauer: *permanent*

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

16. Schleichender Tod

1. - 8. Stufe

Der Schleichende Tod zieht sich wie eine Vergiftung durch den Körper. Das Opfer verspürt keine Schmerzen, fühlt sich aber von Stunde zu Stunde matter. Der Spielleiter würfelt in jeder Stunde eine verdeckte Schicksalsprobe auf die Kondition des Opfers erschwert um die Stufe des Zaubers. Misslingt die Probe, verliert das Opfer einen Punkt seiner Lebenskraft.

Der Schleichende Tod kann nur durch eine magische Heilung beendet werden. Dabei reicht bereits 1 Punkt an Lebenskraft, die dem Opfer auf magische Weise zukommt.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Minuten*

Dauer: *bis zur magischen Heilung oder dem Tod*

Reichweite: *Sichtweite, maximal Stufe mal 10 Meter*





17. Reden mit Toten

4. - 8. Stufe

Dieser Zauber kann gewirkt werden, um den Geist eines Toten zu befragen. Dabei ist jedoch von Bedeutung, wie lange der Tote bereits verstorben ist. Ist der Tod gerade eingetreten, genügt die Anwendung der 4. Stufe. Bei 6 Stunden ist bereits die 5. Stufe nötig. Will der Geist des Toten seine Ruhe haben, steht ihm eine Resistenzprobe zu. Gelingt sie, bleibt der Zauber wirkungslos.

Um die Befragung durchführen zu können, muss der Geist des Toten aus dem Jenseits wieder in diese Daseinsebene geholt werden. Normalerweise kehrt der Geist dann automatisch nach 10 Sekunden ins Schattenreich zurück, wenn der Zauber nicht mit 1 GS pro Zeiteinheit aufrecht erhalten wird. Um den Geist zu einer Antwort zu zwingen, kann ihm mit einem Beständigkeitszauber gedroht werden, der ihn für lange Zeit an diese Ebene bindet. Ebenso kann der Geist durch einen Mental-Kampf unterworfen werden.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Minuten*

Dauer: *Stufe mal 20 Sekunden*

Reichweite: *1 Meter*

18. Untote erwecken

3. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber können Untote innerhalb der Reichweite des Zaubers erweckt werden; die maximale Anzahl ist Stufe mal Stufe. Diese stehen unter der Kontrolle des erweckenden Magiers, solange sie sich nicht weiter als Stufe mal 10 Meter von ihm entfernen. Sie sind normal zu bekämpfen, stehen aber nach ihrem "Tod" innerhalb von 1W6 Minuten wieder auf. Endgültig sind die Untoten nur durch Verbrennen oder durch einen Gegenzauber zu vernichten.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 15 Minuten*

Dauer: *permanent*

Reichweite: *Stufe mal Meter*





19. Untote vertreiben

1. - 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 mit Sicherheit, wenn er mindestens in der Stufe des Erweckungszaubers gewirkt wird (das ist höchstens ab Stufe 3 möglich). Ist die Vertreibung 1 Stufe niedriger als der Erweckungszauber, wirkt sie zu 67% (1-4 auf 1W6), bei 2 Stufen Unterschied wirkt sie nur zu 33% (1-2 auf 1W6).

Der Magier kann seinen untoten Vertrauten von der Wirkung ausschließen.

Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

Ritual: *Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 2 Sekunden*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *Stufe mal Stufe mal 2 Meter*

20. Untote vernichten

3. - 8. Stufe

Dieser Zauber lässt Untote zu Staub zerfallen. Um einen Untoten zu vernichten, muss dieser Zauber mindestens in der Stufe des Erweckungszaubers gewirkt werden. Die maximale Anzahl gleichzeitig zu vernichtender Untoter entspricht der Zauberstufe.

Der Magier kann seinen untoten Vertrauten von der Wirkung ausschließen.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*

Dauer: *permanent*

Reichweite: *Sichtbereich*





21. Stilles Grauen

1. - 8. Stufe

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

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*

Dauer: *Stufe mal 1 Stunde*

Reichweite: *Stufe mal 10 Meter und Sichtkontakt*

22. Totstellen

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 Zauberwirkung.

Ritual: *Gesten*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 5 Sekunden*

Dauer: *Stufe mal 20 Minuten*

Reichweite: *der Magier selbst und andere mit Körperkontakt*





23. Tote erwecken

6. - 8. Stufe

Dies ist ein sehr mächtiger und auch schwerer Zauber. Er erlaubt es, einen Toten ins Leben zurück zu rufen. 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 eine 10 Stunden vorher eingetreten sein. Bei Anwendung in der 8. Stufe darf der Tod bis zu zwei Tage vorher eingetreten sein.

Sobald der Magier mit den Zaubervorbereitungen beginnt, wird der Verfall des Toten gehemmt. 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*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 30 Minuten*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *Handauflegen*





24. Toter Verfolger

1. - 8. Stufe

Falls eine Leiche in der Nähe ist, kann dieser Zauber für einen Bezauberten einen Untoten mit einer Furcht einflößenden Gestalt erwecken, der nur auf eine Person fixiert ist. Der Untote bewegt sich nur im Schrittempo, verfolgt und bekämpft sein Opfer jedoch überall. Die weitere Beschreibung, insbes. das Äußere und die Waffe, kann der Spieler auf die jeweilige Situation abstimmen. Alle seine Werte entsprechen denen seines Opfers. Er hat die doppelte Lebensenergie des Opfers zuzüglich der fünffachen Stufe; verlorene Lebenspunkte regenerieren sich nicht.

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

Bei der ersten Begegnung steht dem Opfer eine Resistenzprobe gegen den Mut zu, ob er erkennt, dass dieser Untote allein durch seine Angst erweckt werden konnte. Gelingt die Probe, zerfällt der Untote langsam zu Staub.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 30 Sekunden*

Dauer: *bis Tod von Dämon oder Opfer*

Reichweite: *Sichtweite*





25. Tote Seele

3. - 8. Stufe

Durch diesen Zauber nimmt der Magier die seinem Wesen innewohnende Gestalt seiner toten Seele an. Er wird zu einem tiefschwarzen Schatten mit bleichen Augen. Der Schatten ist substanzlos und kann nicht berührt werden und selbst nichts anfassen - auch nicht seine Ausrüstung. In diesem Zustand kann höchsten ein Beständigkeitszauber gewirkt werden. Der Magier kann hören und sehen. Magische Angriffe wie ein Feuerball wirken nicht, wohl aber Todesspruch, Schwarze Flamme oder ein Dimensionstor, das eine Rückkehr verhindern kann. Die Beschaffenheit seiner toten Seele ergibt sich aus seinen Werten und der Stufe des Zaubers:

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

Der Zauber kann durch Einsatz von einem GS-Punkt pro Zeiteinheit oder durch einen 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 "Tote Seele" an der Rückkehr gehindert, verliert der Magier die Kontrolle, sobald seine "LE" auf Null sinkt. Es ist ein wiederkehrender Alptraum entstanden.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 2 Sekunden*

Dauer: *Stufe mal 10 Sekunden*

Reichweite: *nur der Magier selbst*





26. Im Totenreich gehen

1. - 8. Stufe

Der Magier ist in der Lage, durch das Totenreich von einem Ort zum anderen zu gehen. Vor dem Eintritt in die Totenwelt muss der Magier sich 30 Minuten lang ungestört konzentrieren können, um sich den Weg einprägen zu können. Dann legt er und jeder, der Hand in Hand mit ihm gehen will, eine Mutprobe ab. Wer nun noch gehen will betritt das Totenreich des Grauens. Der Magier legt eine um die Stufe des Zaubers erleichterte Probe gegen seinen halben Mutwert ab, ob er den richtigen Weg wählt. Misslingt diese Probe, hat er sich verirrt und die Dauer bis zum Austritt ist identisch mit der Zeit die ein normaler Fußmarsch erfordern würde. Jeder seiner möglichen Begleiter legt die gleiche Probe ab, ob er sich beherrschen kann und die Hände seines Nachbarn weiter festhält. Wer den Griff löst bleibt bei den Toten verschollen. Nur ein mutiger und starker Magier des Todes kann es wagen, Verirrte aus dem Reich des Todes zu holen, wenn er sie finden sollte.

Die Entfernung der Austritts- und Wiedereintrittspunkte in der Welt der Lebenden spielt keine Rolle.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 10 Sekunden*

Dauer: *10 Minuten*

Reichweite: *nur der Magier selbst und Begleiter Hand in Hand*

27. Untote lenken

3. - 8. Stufe

Dieser Zauber befähigt den Magier, Untote nach seinem Willen Anweisungen zu erteilen. Die Untoten führen jeden einfachen Befehl aus, solange sie innerhalb der Kontrollreichweite bleiben. Die maximale Anzahl der zu lenkenden Untoten entspricht Stufe mal Stufe des Zaubers.

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

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 5 Sekunden*

Dauer: *permanent oder bis zum Abbruch der Kontrolle*

Reichweite: *Radius von Stufe mal 20 Meter um den Magier*





28. Seuche

1. - 8. Stufe

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

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

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

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 10 Minuten*

Dauer: *bis zu Tod oder Gesundung*

Reichweite: *Sichtkontakt*





29. Vertrauten erwecken

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann der Magier einen Untoten als Vertrauten erwecken. Mit einem Untoten als Vertrauten kann der Magier mit weniger Risiko durch das Totenreich gehen, da seine Mutprobe innerhalb des grausigen Reiches nicht mehr erschwert wird. Der Untote verhält sich ansonsten wie ein Untoter unter vollständiger Kontrolle des Magiers. Auch der untote Vertraute muss durch den Zauber "Vertrauten binden" seiner Bestimmung zugeführt werden, nachdem er in einem geistigen Duell vergleichbar dem Mental-Kampf unterworfen wurde; das geistige Duell wird für den Magier um die halbe Stufe erleichtert. Misslingt einer der beiden letzten Schritte, ist der Untote außer Kontrolle und richtet seinen Angriff auf den Magier. Der Schock bei getöteten Vertrauten tritt bei einem Untoten als Vertrauten nicht ein.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 10 Minuten*

Dauer: *1 Tag*

Reichweite: *Stufe mal 10 Meter*

30. Grabesstille

1. - 8. Stufe

Durch diesen Zauber entsteht in einem Umkreis um den Magier ein Raum völliger Stille, die nur durch Aufhebung der Beständigkeit zu brechen ist. Die Größe des Raumes entspricht einem Radius von Stufe mal 20 Metern und ist ortsfest, wenn sie nicht an einen beweglichen Gegenstand gebunden wird.

Der Zauber kann durch einen Beständigkeitszauber dauerhaft gemacht werden.

Ritual: *Gesten*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *Umkreis um den Magier*





31. Sphäre des Todes

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber schafft eine Sphäre des Todes, in der nur Magie vom Pfad des Todes 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*





32. Lebenskraft stehlen

5. - 8. Stufe

Dies ist der typische Zauber, mit dem sich ein Magier scheinbar eine bessere Konstitution und ein längeres Leben schaffen kann. Der Magier kann einer anderen Person deren Lebenskraft entziehen, um seine eigene zu erhalten oder zu erhöhen. Dafür muss er mindestens eine Stunde ungestört mit dem Opfer zusammen sein und es mit beiden Händen an der Stirn und über dem Herzen berühren. Für jede weitere Stunde gibt ein Wurf mit dem W6 an, wie viel Geistige Stärke dafür erforderlich ist. Die Anzahl der entzogenen Lebenspunkte pro Stunde entspricht der Zauberstufe - 4.

Ab Stufe Sieben kann der Magier für je zehn entzogene Lebenspunkte seine Lebensenergie permanent um einen erhöhen. Für diesen Gewinn muss er mit dem permanenten Verlust von 1W6+1 Charisma-Punkten bezahlen. Der Wert sinkt nicht unter 1.

Ist das Opfer bei Bewusstsein, kann es eine Resistenzprobe ablegen.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 15 Minuten*

Dauer: *1 Stunde, danach je nach eingesetzter GS*

Reichweite: *Berührung*

33. 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*





34. Aura des Todes

1. - 8. Stufe

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

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

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

Magische Gegenstände gleicher oder niedrigerer Stufe werden nicht gebrochen.

Die ständige Wirkung magischer Gegenstände ist nicht betroffen.

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

Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 6 Minuten*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *Stufe mal Meter*

35. Angst

1. - 8. Stufe

Dem Opfer wird eine beständige Furcht eingeimpft, die Auswirkungen auf sein Verhalten in gefährlichen oder kniffligen Situationen hat. Der Mut-Wert wird um die Zauberstufe vermindert. Das Opfer legt zuerst eine Resistenzprobe ab, ob es dem Zauber widerstehen kann. Danach ist bei Misslingen zur Befreiung jede Stunde eine Probe gegen den verminderten Mut-Wert möglich. Außerdem kann dieser Zauber durch Befreiung oder magische Heilung aufgehoben werden.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Stufe mal 3 Sekunden*

Dauer: *bis Befreiung*

Reichweite: *Blickkontakt*





36. Geistige Stärke stehlen

1. - 8. Stufe

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

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Stufe mal 5 Sekunden*

Dauer: *bis zur Unterbrechung*

Reichweite: *Blickkontakt*

37. Kleiner Tod

1.-8. Stufe

Dieser Zauber versetzt einem Opfer einen seelischen Schock, indem ihm für einen Moment Einblick in eines der düsteren Geheimnisse des Todes gewährt wird. 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 (Ohnmacht oder Schlaf werden auch als Kleiner Tod bezeichnet). Danach erwacht es und hat die verlorenen Energien wieder. Sinkt die Geistige Stärke des Opfers durch den Zauber unter Null, verdoppelt sich die Zeit bis zum Erwachen. Wird der Ohnmächtige verletzt, erwacht er durch den Schmerz sofort. Das Opfer muss sich in Sichtweite befinden.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Stufe mal 1 Sekunde*

Dauer: *Stufe in Sekunden*

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





38. Sternenwandern

1.-8. Stufe

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

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

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

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

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Stufe mal 2 Minuten*

Dauer: *Stufe mal Stufe in Minuten*

Reichweite: *nur der Magier selbst*





39. 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. Der Magier ist nach der Übertragung resistent gegen jede Magie von gleicher oder kleinerer Stufe. Wird er von höherstufiger Magie getroffen, so entspricht die Wirkung der Stufe des Zaubers abzüglich der Stufe der Äußeren Seele.

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*





40. Seelenbann

6.-8. Stufe

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

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

Solange der Magier den Gegenstand auf seiner Haut trägt und er den Zauber durch Einsatz von 1 GS pro Zeiteinheit aufrecht erhält, bleibt die Seele gebannt. Wird der körperliche oder geistige Kontakt unterbrochen (z.B. bei Ohnmacht oder Tod des Magiers), kehrt die Seele unmittelbar in den Körper zurück.

Das Opfer hat jeden eigenen Charakter verloren und ist körperlich nicht zu töten - wohl aber zu verletzen; der Körper kann nur ohne seine Seele nicht sterben. Kehrt die Seele in einen Körper zurück, der eigentlich tot ist, beginnt sofort der Überlebenskampf erleichtert um die halbe Stufe des Zaubers.

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

Dem Opfer steht eine Resistenzprobe zu.

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

Vorbereitung: *Stufe mal 2 Minuten*

Dauer: *Stufe mal 2 Stunden*

Reichweite: *Kontakt*





41. Waffe des Todes (Todbringer, Böser Retter, Schlachtenwüter)

1.-8. Stufe

Mit diesem Zauber kann eine normale Waffe in eine Waffe verwandelt werden, deren Wirkung in einer Schlacht unübertroffen ist. Dabei wird sie sehr leicht und mattgrau; das Trefferpotential der Waffe erhöht sich um die doppelte Zauberstufe. Die Waffenfertigkeit des Kämpfers erhöht sich um die Stufe des Zaubers. Der Träger der Waffe kann nicht durch körperlichen Schaden sterben, denn das Schwert nimmt vorläufig allen Kampfschaden auf, der die Lebensenergie des Trägers unter Eins bringen würde. Diese SP werden nach Ende der Wirkung oder bei Verlust der Waffe sofort wirksam und können nur magisch innerhalb der nächsten 5 Minuten geheilt werden. Ein Überlebenskampf ist nicht möglich. Trifft die Waffe, verdoppelt sich die Anzahl der Trefferpunkte (d.h. es wird zuerst der Kampf gewürfelt, dann die KK-Boni und die Verdopplung wirkt erst dann - wenn der Waffenträger getroffen hat). Zugleich führt es seinem Träger die Hälfte der „normalen“ Schadenspunkte zu. Nach Ende der Wirkungsdauer bleibt die mattgraue Farbe erhalten.

Beim Wirken des Zaubers muss jemand das Schwert berühren oder mindestens bei sich haben. Danach muss es immer berührt oder getragen werden, 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 Schwerter, so bleibt die Wirkung des Schwertes der höheren Stufe erhalten. Bei gleicher Stufe entscheidet der Spielleiter, ob die Wirkungen beide erhalten bleiben oder gebrochen werden.

Der das Schwert Führende (anders als bei den anderen mag. Schwertern!) kann den Zauber mit 2 GS pro Zeiteinheit (Dauer) aufrecht erhalten.

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. Dieser Zauber kann statt auf ein Schwert auch auf andere Waffen gewirkt werden.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 15 Sekunden*

Dauer: *15 Minuten*

Reichweite: *Kontakt*





Lemantis® - Der Runenpfad des Todes

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.

