

Lemantis®

Das fantastische Rollenspiel mit System

Der Runenpfad der Elemente

Stand: 31.03.2015 Version 6.6

Der Kreis der Pfade der Magie





Lemantis® - Der Runenpfad der Elemente

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





Lemantis® - Der Runenpfad der Elemente

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).





Lemantis® - Der Runenpfad der Elemente

Beispiel:

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

Ein Zauber enthält folgende Informationen:

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





Lemantis® - Der Runenpfad der Elemente

Notizzettel des Magiers:

(Magieregeln in Stichworten)

Entscheidung des Magiers für seinen zentralen Runenpfad.

Nachbarpfade im Kreis : ohne Malus.

gegenüberliegende Pfade : Malus -6.

übrige Pfade : Malus -3.

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

Zauber lernen:

Zauber lernen alle 100 Erfahrungspunkte.

Summe gelernte Stufen \leq Geistige Stärke.

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

Zauber wirken:

Voraussetzungen / Utensilien und Ritual beachten.

Sammlungsphase und Vorbereitungszeit beachten.

Probe mit einem W10 gegen die Runenfertigkeit.

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

Die Probe wird erschwert um die doppelte Zauberstufe.

Zauberkosten:

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

Erschöpfung durch Zaubern:

Ohnmacht durch geistige Erschöpfung möglich, wenn $GS \leq 0$,
dann Schicksalsprobe gegen GS erschwert um die GS unter Null.

Dauer der Ohnmacht: GS unter Null in Stunden.

Regeneration:

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

Tipp: Meditation





Lemantis® - Der Runenpfad der Elemente

Der Runenpfad der Elemente

Dem Pfad der Elemente ist die Farbe Purpurrot zugeordnet.

Dieser Pfad beherrscht Naturgewalten und die Elemente Erde, Wasser, Luft und Feuer. Es sind einerseits hochaktive Zauber wie der bekannte Feuerball oder Eishauch oder der gefährliche Feuersturm. Damit ist dies der Pfad für die viel beachteten und gefürchteten Kriegsmagier der Könige und Fürsten.

Aber er ermöglicht auch Wirkungen auf Materialien und auf das Umfeld der Menschen wie das Wetter und die Schwerkraft.

Der Pfad der Elemente hat keinen typischen Gegenspieler unter den anderen Zauberpfaden, jedoch steht er als Pfad mit dem Materiellen oder Spürbaren dem Pfad des Geistes gegenüber. Die Dunkelmagier sehen in den gefährlichen Teilen des roten Pfades eine Konkurrenz.

Die Runenpfade der Magie

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





Lemantis® - Der Runenpfad der Elemente

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.....	18
14. Schild des Magiers.....	19
15. Feuer.....	21
16. Feuerball.....	22
17. Wasser.....	22
18. Wind.....	23
19. Fata Morgana.....	24
20. Hitze.....	24
21. Frost.....	25
22. Eishauch.....	25
23. Regen.....	26
24. Nebel.....	26
25. Flammenwaffe (Flammenschwert, Feuerschwert, Glutzunge).....	27
26. Zerbrechlich wie Glas.....	28
27. Erdgeist.....	28
28. Feuergeist.....	29
29. Wassergeist.....	30
30. Luftgeist.....	31
31. Erdwand.....	31
32. Feuerwand.....	32
33. Wasserwand.....	32
34. Eiswand.....	33
35. Luftwand.....	33
36. Erdbeben.....	34
37. Säureschwall.....	34





Lemantis® - Der Runenpfad der Elemente

38. Feuersturm.....	35
39. Verzerrung.....	35
40. Feuerresistenz.....	36
41. Kälteresistenz.....	36
42. Schwerkraft beeinflussen.....	37
43. Lösen.....	37
44. Zu Staub verwandeln.....	38
45. Abweisung.....	38
46. Blitzstrahl.....	39
47. Spiegel.....	39
48. Windstoß.....	40
49. Eiswaffe (Todesfrost, Eisiger Tod).....	42
50. Drachenatem.....	43
51. Eisatem.....	44
52. Ätzender Atem.....	45
53. Wasserschwall.....	46





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.

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

5. Magieweihe

6. - 8. Stufe

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

Es werden 3 Stufen der Magieweihe unterschieden:

1. Magieweihe der 6. Stufe

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

2. Magieweihe der 7. Stufe

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





Lemantis® - Der Runenpfad der Elemente

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: *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 Spannweite von einer guten Dressur bis zu geistiger Kommunikation und Sehen durch die Augen des Vertrauten hat.

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

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

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

Die höheren Stufen beinhalten die Wirkungen aller niedrigeren Stufen

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

Ritual: *Worte, Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe in Minuten*
Dauer: *permanent*
Reichweite: *Stufe mal 300 Meter*





10. Gebannter Zauber

7. - 8. Stufe

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

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

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

Ritual: *Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 30 Minuten*
Dauer: *permanent*
Reichweite: *Berührung*

11. Magiemantel

1. - 8. Stufe

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

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

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





12. Machtballung

6.- 8. Stufe

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

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

Als Richtschnur für die Dauer in Tagen gilt folgende Formel:

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

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

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

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

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

Beispiel:

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





Lemantis® - Der Runenpfad der Elemente

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.





Lemantis® - Der Runenpfad der Elemente

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 magische Pfad der Schild wirken soll, oder ob er gegen physikalische oder gegen mentale Attacken eingesetzt wird.

Magische Angriffe:





Lemantis® - Der Runenpfad der Elemente

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 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. Feuer

1.-8. Stufe

Brennbare Materialien entzünden sich, sobald der Magier mit 1W10 mindestens die Stufe des Zaubers geworfen hat. Alle 10 Sekunden ist ein Versuch möglich.

Stufe	Wirkung	Beispiel
1	Kerzenflamme	Zunder, trockener getränkter Docht
2	sich entzündendes Schwefelholz	Kerzendocht, Öllampe, Kienspan
3	brennende Öllampe	Kerzendocht, Öllampe, Kienspan
4	Fackelflamme	Stoff, dickes Holz
5	Kohleglut	feuchtes Holz
6	rotglühendes Eisen	nasses Holz
7	flüssige Lava	weiche Steine werden flüssig
8	Sonnenhitze	Steine brennen

Die Flamme ist bei Zunder nur winzig, bei einer Kerze oder Öllampe je nach Docht 2 bis 10 cm hoch. Holz als Kienspan brennt mit wenige Zentimeter hoher Flamme oder aufgeschichtet mit bis zu 10 m hohe Flammen. Einer Fackel hat 20 bis zu 30 cm hohe Flammen.

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





16. Feuerball

1.-8. Stufe

Ein magischer Feuerball materialisiert sich aus der Hand des Magiebegabten. Er lässt sich in jede Richtung werfen und fliegt mit 20 m/s (das entspricht 72 km/h) ohne ballistische Kurve, d.h. es kann nur auf Ziele geworfen werden, die dem Magier optisch sichtbar sind. Die Probe gegen die Waffenfertigkeit Wurfaffen wird um die Stufe des Zaubers erleichtert.

Die Trefferpunkte werden mit 1W10 pro Stufe ermittelt. Die Temperatur beträgt ca. 1000 °C.

Während des Zaubers ist der Magier gegen die Auswirkungen geschützt.

Ritual: *Gesten, Worte*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 1/2 Sekunde*
Dauer: *5 Sekunden*
Reichweite: *Stufe mal 10 Meter*

17. Wasser

1-3. Stufe

Dieser Zauber erzeugt 1 Liter Wasser. Er materialisiert innerhalb von 10 Minuten das Wasser in einem beliebigen Behälter. Der Behälter muss in dieser Zeit unbewegt bleiben, da der Zauber ortsfest ist.

In trockenen oder sehr trockenen Gegenden muss dieser Zauber in der 2. oder 3. Stufe angewendet werden.

Ritual: *Gesten, Worte, Utensilien (beliebiger Behälter)*
Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*
Dauer: *10 Minuten*
Reichweite: *1 Meter*





18. Wind

1. - 8. Stufe

Es können magische Winde unterschiedlicher Stärke hervorgerufen werden, die danach in natürlicher Weise abflauten.

Stufe	Wirkung
1	leises Säuseln
2	leichter Wind
3	böiger Wind
4	steife Brise
5	starker Wind
6	leichter Sturm
7	Sturm
8	Orkan

Die Windrichtung muss zu Beginn des Zaubers festgelegt werden und kann nur durch einen neuen Zauber geändert werden.

Der Kern der Wirkung hat eine Länge von Stufe mal Stufe mal Stufe in Metern, es ist Stufe mal Stufe breit und Stufe mal 20 hoch. Innerhalb dieses „Korridors“ bestimmt der Magier die Windrichtung. Die Auswirkungen des Zaubers sind auch außerhalb der Kerns abgeschwächt zu spüren (SL-Entscheidung).

Alternative: Der vom Zauber betroffene Bereich ist kreisförmig und hat einen Durchmesser von Stufe mal Stufe mal 100 Metern. Im Mittelpunkt wird die maximale Wirkung entfaltet, die zum Rand hin schwächer wird..

Bestehende Wetterverhältnisse können maximal durch den Effekt der Stufe verändert werden. Durch Einsatz von 1 Punkt GS kann der Zauber für je eine Zeiteinheit aufrecht erhalten werden.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 5 Minuten*

Dauer: *bis zu Stufe in Stunden, mindestens 10 Minuten*

Reichweite: *Stufe mal Stufe mal 10 m*





19. Fata Morgana

2. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann der Magier eine Luftspiegelung innerhalb seines Sichtbereiches erzeugen. Der Gegenstand, der durch die Luftspiegelung gezeigt werden soll, muss natürlich in maximal Stufe mal Stufe in Kilometern Entfernung vorhanden sein. Lediglich die Größe kann verändert werden. Sie kann von Stufe zu Stufe jeweils verdoppelt oder halbiert werden. Der Magier muss den Gegenstand, den er spiegeln will, selbst einmal gesehen haben und er muss genau wissen, wo der Gegenstand steht. Sonst erscheint ein Bild von dem, was an der Stelle existiert (Spielleiter). Die Spiegelung überdeckt **nicht** einen vorhanden Gegenstand.

Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

Ritual: *Gesten, Worte*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 5 Sekunden*
Dauer: *10 Sekunden*
Reichweite: *Sichtfeld, max. Stufe mal 30 Meter.*

20. Hitze

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann der Magier einen Bereich durch Anschauen oder Berühren erhitzen. Der erhitzte Bereich entspricht der halben Stufe des Zaubers in Kubikmetern. Der Bereich wird in dem gleichen Zeitraum wie die Vorbereitungszeit um die Stufe mal 10 Grad Celsius erhitzt. Alle 2 Sekunden, die der Zauber weiter bestehen soll, muss der Magier einen Punkt seiner Geistigen Stärke investieren.

Der Zauber ist nicht auf Lebewesen anwendbar, auch nicht auf Untote.

Ritual: *Gesten, Worte*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 5 Sekunden*
Dauer: *2 Sekunde pro GS-Punkt*
Reichweite: *Stufe mal 10 Meter*





21. Frost

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann der Magier einen Bereich durch Anschauen oder Berühren auskühlen. Der gekühlte Bereich entspricht der halben Stufe des Zaubers in Kubikmetern. Der Bereich wird in dem gleichen Zeitraum wie die Vorbereitungszeit um die Stufe mal 5 Grad Celsius gekühlt. Für jede Sekunde, die der Zauber weiter bestehen soll, muss der Magier einen Punkt seiner Geistigen Stärke investieren.

Der Zauber ist nicht auf Lebewesen anwendbar, auch nicht auf Untote.

Ritual: *Gesten, Worte*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 5 Sekunden*
Dauer: *1 Sekunde pro GS-Punkt*
Reichweite: *Stufe mal 10 Meter*

22. Eishauch

1.-8. Stufe

Ein magischer Eishauch materialisiert sich in Form eines Eiskristalls aus der Hand des Magiebegabten. Er lässt sich in jede Richtung werfen und fliegt mit 20 m/s (das entspricht 72 km/h) ohne ballistische Kurve, d.h. er kann nur auf Ziele geworfen werden, die dem Magier optisch sichtbar sind. Die Probe gegen die Waffenfertigkeit Schusswaffen wird um die Stufe des Zaubers erleichtert.

Die Trefferpunkte werden mit 1 W10 pro Stufe ermittelt. Die Temperatur beträgt ca. -150 °C.

Während des Zaubers ist der Magier gegen die Auswirkungen geschützt.

Ritual: *Gesten, Worte*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 1/2 Sekunde*
Dauer: *5 Sekunde*
Reichweite: *Stufe mal 10 Meter*





23. Regen

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann Regen herbeigerufen werden. Innerhalb von 10 Minuten fällt Regen, der dann 10 Minuten dauert und dann langsam abflaut. Die Menge des Regens entspricht der Stufe mal der Stufe des Zauber in Liter pro Quadratmeter. Das sind in der 8. Stufe 64 Liter pro Quadratmeter innerhalb von 10 Minuten. Schlimmer kann auch die Sintflut nicht gewesen sein. Der Bereich, in dem der Regen fällt, hat einen Durchmesser von ca. Stufe des Zaubers mal 100 Meter.

Ritual: *Gesten, Worte*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 5 Minuten*
Dauer: *10 Minuten*
Reichweite: *Stufe in Kilometer*

24. Nebel

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann dichter Nebel erzeugt werden. Form und Lage des Nebelfeldes kann der Magier innerhalb eines Würfels mit Kantenlänge 2 mal Stufe in Metern frei bestimmen.

Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

Ritual: *Gesten*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 3 Minuten*
Dauer: *10 Sekunden*
Reichweite: *Stufe mal 10 Meter*





25. Flammenwaffe (Flammenschwert, Feuerschwert, Glutzone)

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann eine normale Waffe in eine Flammenwaffe verwandelt werden. Dabei wird sie gleißend rotglühend vor Hitze. Eine hitzeblirrende Luftschicht umgibt die Klinge, das Axtblatt oder die Spitze. Das Trefferpotential der Waffe erhöht sich um die doppelte Stufe. Durch die Hitze fügt es einem Opfer mehr Schaden zu. Trifft das Schwert, erhöht sich die Anzahl der Trefferpunkte um die doppelte Stufe des Zaubers, bei Eis- und Wasserwesen um die dreifache Stufe.

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***





26. Zerbrechlich wie Glas

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann eine bestimmte Menge nicht lebendes, festes Material zerbrechlich gemacht werden. Die Verwandlung ist daran zu erkennen, dass die Oberfläche glänzend wird, bei zuvor glänzenden Oberflächen wird sie matt.

Die Menge des verwandelten Materials entspricht Stufe mal Stufe des Zaubers in Kilogramm. Ebenso kann dieser Zauber so angewandt werden, dass zuvor verwandeltes Material wieder in den Ausgangsstoff zurückverwandelt wird.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 2 Minuten*

Dauer: *permanent*

Reichweite: *30 Meter*

27. Erdgeist

3. - 8. Stufe

Dieser Zauber ruft einen Elementargeist des Elementes Erde. Der Geist besteht aus Erde oder Stein und hat etwa menschliche Gestalt. Er erscheint ca. 5 Meter vor dem Zauberer und beginnt, auf diesen zuzugehen. Der Erdgeist muss einen präzisen Auftrag erhalten, bevor er den Magier erreicht (etwa 10 Sekunden). Diesen Auftrag führt der Erdgeist genau und mit unaufhaltsamer Beständigkeit durch und verschwindet dann. Ist der Auftrag nicht präzise genug oder nach den 30 Sekunden (Realzeit) nicht vollständig ausgesprochen, greift der Geist seinen Beschwörer 5 Runden lang an.

Erdgeister sind nicht besonders klug, dafür aber außerordentlich beständig. Ein Erdgeist bewegt sich mit max. 3 Metern pro Sekunde. Er ist die halbe Stufe in Metern groß und hat Lebenspunkte in Höhe der fünffachen Stufe. Seine Körperkraft ist $2 \times \text{Stufe} + 4$. Sein Rüstungsschutz entspricht der Stufe + 3 und er kämpft mit seinen Fäusten aus Granit. Seine Waffenfertigkeit entspricht der Stufe + 6. Bei einem Treffer wird ab Stufe 4 der doppelte KK-Bonus wirksam. Um diesen Zauber wirken zu können, muss der Magier mindestens 1 Kubikzentimeter Erde berühren.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe in Minuten*

Dauer: *bis zum Ende des Auftrags max. Stufe mal 10 Tage*

Reichweite: *Der Geist erscheint ca. 5 Meter vor dem Magier*





28. Feuergeist

3. - 8. Stufe

Dieser Zauber zwingt einen Feuergeist unter die Kontrolle des Magiers. Ein Feuergeist hat die Gestalt einer (fliegenden) Flamme mit einem Durchmesser von Stufe mal 20 Zentimetern und bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von bis zu 10 Metern pro Sekunde.

Feuergeister sind unruhige, schnell zu erzürnende böartige Wesen, die schwer unter Kontrolle zu halten sind. Der Magier verliert die Kontrolle, sobald der Feuergeist den Wirkungsbereich seines Zaubers verlässt. Nach Ende der Wirkungsdauer verschwindet er. Ein Feuergeist kann aufgrund seiner unsteten Art nur Aufträge ausführen, die innerhalb kurzer Zeit beendet sind (s. Dauer).

Im Kampf erweist sich der Feuergeist als gefährlicher Gegner mit einer Waffenfertigkeit von Stufe + 10, der bei einem Treffer noch einen Bonus in Höhe der halben Stufe erhält. Normale Waffen haben nur die halbe Wirkung, Wasser vertreibt ihn nach 1W6 Treffern (Fernkampf mit Entfernungsklasse 1 Meter, Schaden verursacht das Wasser nicht; es verdampft sichtbar). Seine Lebenspunkte betragen Stufe + 10 Punkte. Um diesen Zauber wirken zu können, muss der Magier etwas Brennendes in Händen halten.

Ritual:	Gesten, Worte
Vorbereitung:	Zauberstufe in Minuten
Dauer:	Stufe mal 5 Minuten
Reichweite:	Stufe mal 20 Meter Umkreis





29. Wassergeist

3. - 8. Stufe

Dieser Zauber ruft einen Elementargeist des Wassers, der seine Gestalt verändern kann vom Eiswesen mit menschenähnlicher Gestalt bis zum flüssigen Zustand wie einer Säurepfütze oder einem Rinnsal. Der Geist hat die Stufe in Kubikmetern an Volumen und bewegt sich mit maximal 4 Metern pro Sekunde, in flüssigem Zustand bergauf nur halb so schnell.

Ein Wassergeist ist ein stilles Wesen mit ab und zu wechselnder Stimmung. Es kann so lange unter Kontrolle gehalten werden, bis die Wirkungsdauer abläuft oder es den Wirkungsbereich des Zaubers verlässt.

Als Eiswesen entsprechen die Eigenschaften denen des Erdgeistes. Im flüssigen Zustand kann der Wassergeist nicht bekämpft werden. Seine Wirkung erzielt der Wassergeist dann durch die ätzende Säure, die er auch die Stufe in Metern weit spucken kann. Seine Treffergenauigkeit entspricht einer Waffenfertigkeit von Stufe + 6. Die Säurespritzer verursachen Trefferpunkte in Höhe der Stufe. Um diesen Zauber wirken zu können, muss der Magier mindestens 1 Kubikzentimeter Wasser oder Eis berühren.

Ritual: *Gesten, Worte*
Vorbereitung: *Zauberstufe in Minuten*
Dauer: *Stufe mal 2 Stunden*
Reichweite: *Stufe mal 50 Meter*





30. Luftgeist

3. - 8. Stufe

Ein Luftgeist ist nur an einem Flimmern der Luft zu erkennen. Er ist ein kleiner Luftwirbel von Stufe mal 10 Zentimetern Durchmesser, der alles erreichen kann, was durch die Luft zugänglich ist. Seine maximale Geschwindigkeit beträgt 25 Meter pro Sekunde.

Ein Luftgeist ist ein äußerst neugieriges, unstetes und verspieltes Wesen, das schwer zu kontrollieren ist. Aufträge kann es nur Stufe mal 10 Minuten behalten. Wenn der Auftrag nicht erneuert wurde, ist der Luftgeist dann außer Kontrolle. Um diesen Zauber wirken zu können, muss der Magier Kontakt zur Luft haben.

Der Luftgeist ist im Kampf nicht zu gebrauchen, außer zum Verwirren des Gegners.

Ritual: *Gesten, Worte*
Vorbereitung: *Zauberstufe in Minuten*
Dauer: *Stufe mal 30 Minuten*
Reichweite: *Stufe mal 20 Meter*

31. Erdwand

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann eine Wand aus Erde aufgebaut werden, wenn genügend Erdreich oder Geröll vorhanden ist. Ab Stufe 6 kann auch Fels als Material verwendet werden. Die Form der Wand kann der Magier innerhalb normaler statischer Regeln bestimmen. Die maximal zu bewegende Menge entspricht Stufe mal Stufe in Kubikmetern. Die Masse bewegt sich innerhalb der Vorbereitungszeit zu der gewünschten Form. Um diesen Zauber wirken zu können, muss der Magier mindestens 1 Kubikzentimeter Erde berühren.

Ritual: *Gesten, Worte*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 5 Minuten*
Dauer: *permanent*
Reichweite: *Stufe mal 50 Meter*





32. Feuerwand

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber lässt eine Wand aus Feuer entstehen. Zum Entzünden muss irgend etwas brennbares vorhanden sein. Die Flammen schlagen bis in eine Höhe vom maximal Stufe in Metern, die maximale Länge der Flammenwand beträgt Stufe mal Stufe mal 10 Meter. Wer die Flammenwand durchschreiten will muss Schadenspunkte in Höhe der doppelten Stufe hinnehmen. Um diesen Zauber wirken zu können, muss der Magier etwas Brennendes in Händen halten.

Die Flammenwand wird durch einen Beständigkeitszauber erhalten.

Ritual: *Gesten, Worte*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 1 Minuten*
Dauer: *10 Sekunden*
Reichweite: *Stufe mal 50 Meter*

33. Wasserwand

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann eine Wasserwand erzeugt werden, die wie durch eine Reihe von Fontänen gebildet aussieht. Sie kann nur gebildet werden, wenn auch Wasser in der Nähe ist. Die maximale Höhe der Wand entspricht der Zauberstufe in Metern. Die maximale Länge beträgt Stufe mal Stufe mal 10 Meter. Die Wasserwand ist fast undurchsichtig. Wer sie durchschreiten will, muss eine Gewandtheitsprobe erschwert um die doppelte Stufe bestehen, um nicht zu stürzen. Um diesen Zauber wirken zu können, muss der Magier mindestens 1 Kubikzentimeter Wasser oder Eis berühren.

Die Wasserwand kann durch einen Beständigkeitszauber dauerhaft gemacht werden.

Ritual: *Gesten, Worte*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 2 Minuten*
Dauer: *10 Sekunden*
Reichweite: *Stufe mal 50 Meter*





34. Eiswand

1. - 8. Stufe

Diese Wand kann der Magier überall erstellen, wo er genügend Wasser, Schnee oder Eis findet. Die Form ist im Rahmen normaler statischer Regeln frei zu bestimmen. Die maximale Menge des Wandmaterials entspricht Stufe mal Stufe in Kubikmetern. Um diesen Zauber wirken zu können, muss der Magier mindestens 1 Kubikzentimeter Wasser oder Eis berühren.

Ritual: *Gesten, Worte*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 3 Minuten*
Dauer: *permanent*
Reichweite: *Stufe mal 50 Meter*

35. Luftwand

1. - 8. Stufe

Eine Luftwand besteht aus einem Bereich, wo ein starker Luftzug herrscht, dessen Richtung der Magier frei bestimmen kann. Der Luftzug hat eine Windstärke von Stufe + 4. Die Form der Luftwand kann der Magier frei bestimmen. Die maximale Größe des betroffenen Bereiches besteht aus Stufe mal Stufe mal 10 Kubikmetern. Um diesen Zauber wirken zu können, muss der Magier Kontakt zur Luft haben.

Um den Zauber aufrecht zu erhalten, kann ein Beständigkeitszauber gewirkt werden.

Ritual: *Gesten, Worte*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 10 Sekunden*
Dauer: *10 Sekunden*
Reichweite: *Stufe mal 50 Meter*





36. Erdbeben

6. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann der Zauberer die Erdbewegung in einem Bereich von 200 Quadratmetern beeinflussen. In der sechsten Stufe kann ein Erdrutsch, eine Geröll- oder Schneelawine ausgelöst werden, wenn die örtlichen Verhältnisse die Voraussetzungen dafür bieten. Stufe Sieben löst ein Erdbeben aus und in Stufe Acht bricht die Erde auf und lässt glühende Lava ausfließen. Um diesen Zauber wirken zu können, muss der Magier mindestens 1 Kubikzentimeter Erde berühren.

Ritual: *Gesten, Worte*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 20 Minuten*
Dauer: *Die Wirkungen klingen normal ab*
Reichweite: *Stufe mal 50 Meter*

37. Säureschwall

1. - 8. Stufe

Aus einer Hand des Magiers materialisiert sich ein großer kugelförmiger Tropfen, der aus Säure besteht. Mit diesem Tropfen kann er einen Säureschwall auslösen, indem er ihn auf ein Ziel wirft. Der Säureschwall fliegt mit 15 m/s (das entspricht 54 km/h) wie ein geworfener Gegenstand und verursacht einen Schaden von 1W10 + Zauberstufe; außerdem werden Rüstungen angegriffen, so dass sie die halbe Stufe an Rüstungsschutz verlieren. Um diesen Zauber wirken zu können, muss der Magier mindestens 1 Kubikzentimeter Wasser oder Eis berühren.

Die Probe gegen die Waffenfertigkeit Wurfaffen wird um die Stufe des Zaubers erleichtert.

Während des Zaubers ist der Magier gegen die Auswirkungen geschützt.

Ritual: *Gesten, Worte*
Vorbereitung: *Zauberstufe in Sekunden*
Dauer: *5 Sekunden*
Reichweite: *Stufe mal 5 Meter*





38. Feuersturm

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber lässt einen Schwall feuriger Luft über einen Bereich brausen. Der betroffene Bereich erstreckt sich vom Entstehungspunkt aus trichterförmig bis zur maximalen Weite von Stufe mal 10 Metern. Am Ende hat er eine Breite von Stufe mal Stufe in Metern. Der maximale Abstand des Entstehungspunktes von der Hand des Magiers beträgt Stufe mal 10 Meter.

Der gleiche Zauber ist als Folgezauber innerhalb einer Sekunde wiederholbar, d.h. sofort nach dem vorangehenden. Die Vorbereitungszeit wird auf diese Sekunde reduziert. Dann zählen alle Trefferpunkte dieser Zauber als ein Feuerschlag. Voraussetzung für einen Folgezauber ist, dass er in allem dem vorherigen gleicht (Stufe, Entfernung, Richtung).

Alle, die sich darin aufhalten, müssen Trefferpunkte in Höhe von Stufe + 1W6 hinnehmen.

Um diesen Zauber wirken zu können, muss der Magier etwas Brennendes in Händen halten.

Ritual: *Gesten, Worte*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 2 Minuten*
Dauer: *Stufe mal 3 Sekunden*
Reichweite: *Stufe mal 10 Meter*

39. Verzerrung

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber lässt die Luft in einem bestimmten Bereich flimmern, so dass etwa die Anzahl der Mitglieder einer Gruppe oder Streitmacht nicht zu erkennen ist. Der Bereich kann um eine Person oder um einen Gegenstand oder als ortsfeste Wand mit einer maximalen Seitenlänge von Stufe mal 10 Metern gebildet werden. Alle, die mit einer Person in einem Verzerrfeld kämpfen, erhalten einen Abzug auf den Kampfwert in Höhe der Stufe (auch derjenige innerhalb des Bereiches).

Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

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





40. Feuerresistenz

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber schützt den Magier oder eine andere Person vor hohen Temperaturen bis hin zu Drachenatem durch eine isolierende Luftschicht, die von einem Elementargeist des Wassers oder der Luft erzeugt wird. Die Macht des gerufenen Elementargeistes richtet sich nach der Stufe des Zaubers. Die höchste Temperatur, die unschädlich gemacht werden kann, beträgt Stufe mal Stufe mal 30 °C, also zwischen 30 und 1920 °C. Ab Stufe 6 wird ein Feuerball vollständig absorbiert, in den unteren Stufen werden die Schadenspunkte um die Stufe reduziert.

Ritual: *Gesten, Worte*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 5 Sekunden*
Dauer: *Stufe mal 10 Minuten*
Reichweite: *Kontakt*

41. Kälteresistenz

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber schützt den Magier oder eine andere Person vor niedrigen Temperaturen bis hin zum Eishauch eines Eisdrachen durch eine isolierende Luftschicht, die von einem Elementargeist des Feuers oder der Luft erzeugt wird. Die Macht des gerufenen Elementargeistes richtet sich nach der Stufe des Zaubers. Die niedrigste Temperatur, die unschädlich gemacht werden kann, beträgt Stufe mal Stufe mal -3 °C, also zwischen -3 und -192 °C. Ab Stufe 6 wird ein Kältehauch vollständig absorbiert, in den unteren Stufen werden die Schadenspunkte um die Stufe reduziert.

Ritual: *Gesten, Worte*
Vorbereitung: *Zauberstufe mal 5 Sekunden*
Dauer: *Stufe mal 10 Minuten*
Reichweite: *Kontakt*





42. Schwerkraft beeinflussen

1.-8. Stufe

Mit diesem Zauber kann der Magier die Schwerkraft in einem bestimmten Bereich verändern. Er kann sie verstärken, abschwächen, aufheben oder sogar umkehren. In normalem Zustand herrscht eine Schwerkraft von 4. Sie kann maximal um Punkte in Höhe der Zauberstufe verändert werden., also in Stufe 2 auf 2 halbiert oder auf 6 erhöht werden (entspricht 50% Verstärkung). In Stufe 4 kann sie aufgehoben oder auf 8 verdoppelt werden; Stufe 8 erlaubt es, die Schwerkraft umzukehren (auf -4) oder auf den dreifachen Wert von 12 zu verstärken.

Die Wirkung erstreckt sich auf einen Bereich von bis zu Stufe mal Stufe in Quadratmetern und ist immer ortsfest.

Ein Beständigkeitszauber ist möglich.

Ritual: *Gesten, Worte*
Vorbereitung: *Stufe mal 10 Sekunden*
Dauer: *10 Sekunden*
Reichweite: *Stufe mal 50 Meter*

43. Lösen

1.-8. Stufe

Dieser Zauber trennt Materialien auf physikalisch-chemischem Wege, indem die Haftungskräfte aufgehoben werden. Das kann zum Entfernen von Fremdkörpern (z.B. Schmutz von Kleidung), zum Ablösen von Zusammengeschmiedetem (z.B. Schwert- oder Dolchgriff) oder auch zur Trennung des Anstriches von Wänden verwendet werden. Die betroffene Fläche entspricht der Stufe in Quadratmetern; das entfernte Material darf maximal die Zauberstufe in Kilogramm schwer sein.

Ritual: *Gesten, Worte*
Vorbereitung: *Stufe mal 15 Sekunden*
Dauer: *permanent*
Reichweite: *Stufe mal 3 Meter*





44. Zu Staub verwandeln

1. 8. Stufe

Dieser Zauber löst festes und flüssiges Material zu "Staub" auf, indem es in seine Moleküle und Atome aufgelöst wird. Feste Stoffe sind maximal zu Stufe mal Stufe mal Stufe Liter betroffen, flüssige zu Stufe mal Stufe mal 10 Liter.

Ritual: *Gesten, Worte*
Vorbereitung: *Stufe mal 30 Minuten*
Dauer: *permanent*
Reichweite: *Kontakt*

45. Abweisung

1. - 8. Stufe

Der Magier kann Gegenstände Flüssigkeit oder Feuer abweisend machen, indem er sie diesem Elementarzauber unterwirft. Das heißt, Flüssigkeiten wie Wasser oder Säure perlen ohne eine Wirkung ab, Feuer verursacht keinen Schaden. Der Magier kann wählen, ob die Wirkung gegen Feuer oder Flüssigkeit gerichtet ist. Ein Gegenstand kann nicht auf beide Arten zugleich geschützt werden. Die maximale Größe der bezauberten Sache entspricht der Stufe in Metern in seiner größten Ausdehnung. Die Abweisung schützt gegen Wirkungen, die Stufe mal Stufe Trefferpunkte verursachen würden; übersteigt ein Treffer die Schutzwirkung, wird der Gegenstand beschädigt oder zerstört.

Auf Lebewesen ist der Zauber nicht anwendbar.
Ein Beständigkeitszauber ist möglich:

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





46. Blitzstrahl

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber ermöglicht dem Magier, einen Blitzstrahl an einer bestimmten Stelle einschlagen zu lassen. Die maximale Entfernung des Einschlagpunktes und der Schaden richten sich nach der eingesetzten Stufe des Zaubers. Der Zauber funktioniert nur im Freien oder wenn ein direkter Zugang zum Freien offen ist. Der Schaden beträgt 1W6 pro Stufe und wirkt im Umkreis von Stufe mal Metern.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal Zauberstufe in Sekunden*

Dauer: *1 Sekunde*

Reichweite: *Stufe mal 20 Meter*

47. Spiegel

1. - 8. Stufe

Dieser Zauber wirkt wie ein Spiegel, der einseitig oder beidseitig undurchsichtig sein kann. Er kann von beiden Seiten durchschritten werden. Die Größe der Spiegelfläche richtet sich nach der eingesetzten Stufe und beträgt pro Spiegelkante max. die Stufe in Metern.

Der Zauber ist keine Illusion. Er ist ortsfest.

Ein Beständigkeitszauber ist sinnvoll.

Ritual: *Gesten, Worte*

Vorbereitung: *Zauberstufe mal 20 Sekunden*

Dauer: *10 Sekunden*

Reichweite: *Stufe mal Stufe mal 10 Meter.*





48. Windstoß

1. - 8. Stufe

Der Magier bündelt und verdichtet die Luft vor seiner aufrecht gehaltenen Handfläche und schießt diese als Windstoß ab. Das Luftpaket ist kreisförmig mit einem Durchmesser von Stufe mal Stufe mal 2 cm. Die "Länge" des Paketes bestimmt der Magier. Der Magier erhält einen Bonus auf Schusswaffen in Höhe der Stufe. Wird ein aufrecht stehendes Lebewesen von dem Windstoß getroffen, so muss es ab Stufe 3 eine Standprobe KK erschwert um die doppelte Stufe ablegen, sonst wird es ca. Stufe in Schritten zurückgestoßen. Misslingt die Probe um mehr als 3, fällt es sogar. Vierbeiner erhalten einen Bonus von 3 auf die Probe. Der Windstoß verursacht selbst keinen Schaden (Ausnahme: Stufen 7 und 8).

Um die Wirkung der einzelnen Zauberstufen zu veranschaulichen, wird sie nachfolgend kurz beschrieben.

Stufe 1 - Ein Pergament weht vom Tisch, leichte Kleidung bewegt sich, Blätter am Baum rascheln. Trockenes Laub, Haare und Federn werden mit dem Windstoß mitgenommen. Kein eigenes Geräusch.

Stufe 2 - Ein Hut weht vom Tisch, Mützen festhalten, ein kippelnder Mensch kann vom Stuhl fallen. Einzelne Blätter Papier werden mit dem Windstoß mitgenommen. Kaum hörbar.

Stufe 3 - Belaubte Zweige werden gebogen. Ein gebundenes Buch oder ein leerer Holzbecher wehen vom Tisch. Menschen müssen sich leicht entgegenstemmen. Standprobe. Hörbares Rauschen.

Stufe 4 - Zweige können brechen. Ein kräftiger Humanoide (KK:12) hat eine 50% Chance, weggedrückt zu werden. Standprobe. Ab Stufe 4 deutlich hörbares Rauschen.

Stufe 5 - Zweige und dünnere Äste brechen. Ein Zinn- oder Tonbecher weht vom Tisch. Ein normaler Mensch wird wahrscheinlich umgeweht. Standprobe. Deutliches Rauschen.

Stufe 6 - Starker Windstoß, der dünnere Bäume deutlich neigt. Auch Riesen können schon fallen. Standprobe. Deutliches Rauschen.

Stufe 7 - Reißt Holzschindeln und Fensterläden ab. Auch stärkere Bäume neigen sich, Äste und Zweige fliegen durch die Luft. Windstoß mit 1 W6 direktem Schaden und Standprobe. Deutliches Rauschen und Heulen.

Stufe 8 - Mächtiger Sturmwind. Deckt auch stabile Hausdächer ab und bricht oder entwurzelt Bäume, Holzhütten können zusammenstürzen. 1 W10 +1 direkter Schaden. Lautes Rauschen und Heulen.





Lemantis® - Der Runenpfad der Elemente

Dies sind Beispiele für die maximale Wirkung des Zaubers. Sie kann vor der Anwendung des Zaubers in einer schwächeren Auswirkung angesagt werden.

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





49. Eiswaffe (Todesfrost, Eisiger Tod)

1. - 8. Stufe

Mit diesem Zauber kann eine normale Waffe in eine Eiswaffe verwandelt werden. Die Klinge überzieht sich mit einer weißen Frostschrift wie ganz feiner Raureif. Aus der Nähe ist ein leichter Nebel zu sehen, der langsam von der Klinge fällt. Das Trefferpotential der Waffe erhöht sich um die doppelte Stufe. Durch die Kälte fügt es einem lebendem Opfer mehr Schaden zu. Trifft das Schwert, erhöht sich die Anzahl der Trefferpunkte um die doppelte Stufe des Zaubers, bei Feuerwesen um die dreifache Stufe. Wenn das Schwert nicht trifft und bei nicht lebenden Zielen erhöhen sich Trefferpotential und Schaden nicht. Bei Kontakt von länger als 5 Sekunden kann die Klinge festfrieren (Spilleiter). Wasser und andere Flüssigkeiten die die Waffe berühren, gefrieren sofort in bis zu 5 cm Abstand. Weitere Ausbreitung und Auswirkungen bestimmt der Spilleiter.

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 Spilleiter, 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 magische 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





50. Drachenatem

2. - 8. Stufe

Diesen Zauber gibt es erst ab der 2. Stufe.

Bei diesem Zauber bläst der Magier über seine nach oben geöffnete, flache Hand in die Richtung, wo die Wirkung eintreten soll. Es braust ein Schwall feuriger Luft über einen Bereich. Der betroffene Bereich erstreckt sich vom Entstehungspunkt aus trichterförmig bis zu Stufe mal Stufe in Metern Entfernung. Am Ende hat er eine maximale Breite von Stufe mal 2 Metern, die Breite kann der Magier auch geringer wählen. Der Entstehungspunkt ist direkt vor der Hand, nach Wahl des Magiers auch bis zu 2 Meter davor. Alle, die sich in dem Bereich aufhalten, müssen Trefferpunkte in Höhe von Stufe + 1W6 hinnehmen. Der Schaden tritt alle vollendeten 5-10 Sek. nochmal ein (Spielleiter). Möglicherweise müssen die Opfer eine Orientierungsprobe (Schicksalsprobe IN) ablegen, ob sie erkennen, in welcher Richtung sie am schnellsten aus dem gefährlichen Bereich herauskommen (Spielleiter).

Um diesen Zauber wirken zu können, muss der Magier etwas Brennendes in Händen halten.

Ritual: *Gesten, Worte, Utensilien*
Vorbereitung: *Stufe mal Stufe mal Stufe Sekunden*
Dauer: *Stufe mal 3 Sekunden*
Reichweite: *direkt von der Hand oder bis max. 2 Meter davor*





51. Eisatem

2. - 8. Stufe

Diesen Zauber gibt es erst ab der 2. Stufe.

Bei diesem Zauber bläst der Magier über den Handrücken seiner flachen Hand in die Richtung, wo die Wirkung eintreten soll. Es braust ein Schwall eisiger Luft über einen Bereich. Der betroffene Bereich erstreckt sich vom Entstehungspunkt aus trichterförmig bis zu Stufe mal Stufe in Metern Entfernung. Am Ende hat er eine maximale Breite von Stufe mal 2 Metern, die Breite kann der Magier auch geringer wählen. Der Entstehungspunkt ist direkt vor der Hand, nach Wahl des Magiers auch bis zu 2 Meter davor. Alle, die sich in dem Bereich aufhalten, müssen Trefferpunkte in Höhe von Stufe + 1W6 hinnehmen. Der Schaden tritt alle vollendeten 5-10 Sek. nochmal ein (Spielleiter). Möglicherweise müssen die Opfer eine Orientierungsprobe (Schicksalsprobe IN) ablegen, ob sie erkennen, in welcher Richtung sie am schnellsten aus dem gefährlichen Bereich herauskommen (Spielleiter).

Um diesen Zauber wirken zu können, muss der Magier etwas wirklich Kühles in Händen halten. Notfalls ist Wasser in Umgebungstemperatur geeignet, dann ist die Wirkung Stufe + 1 Trefferpunkte.

Ritual: *Gesten, Worte, Utensilien*
Vorbereitung: *Stufe mal Stufe mal Stufe Sekunden*
Dauer: *Stufe mal 4 Sekunden*
Reichweite: *direkt von der Hand oder bis max. 2 Meter davor*





52. Ätzender Atem

2. - 8. Stufe

Diesen Zauber gibt es erst ab der 2. Stufe.

Bei diesem Zauber bläst der Magier über seine zur Schale geformten Hand in die Richtung, wo die Wirkung eintreten soll. Es braust ein Schwall ätzender Tropfen über einen Bereich. Der betroffene Bereich erstreckt sich vom Entstehungspunkt aus trichterförmig bis zu Stufe mal Stufe in Metern Entfernung. Am Ende hat er eine maximale Breite von Stufe mal 2 Metern, die Breite kann der Magier auch geringer wählen. Der Entstehungspunkt ist direkt vor der Hand, nach Wahl des Magiers auch bis zu 2 Meter davor. Alle, die sich in dem Bereich aufhalten, müssen Trefferpunkte in Höhe von $1W6 + \text{halbe Stufe (abgerundet)}$ hinnehmen. Der Schaden tritt alle vollendeten 5-10 Sek. nochmal ein (Spielleiter). Möglicherweise müssen die Opfer eine Orientierungsprobe (Schicksalsprobe IN) ablegen, ob sie erkennen, in welcher Richtung sie am schnellsten aus dem gefährlichen Bereich herauskommen (Spielleiter).

Rüstungen verlieren nach 6 Stunden die halbe Stufe an Rüstungsschutz, wenn sie nicht innerhalb von 30 Minuten gereinigt und geölt (beides!) werden.

Um diesen Zauber wirken zu können, muss der Magier etwas Flüssiges in Händen halten.

Ritual: *Gesten, Worte, Utensilien*
Vorbereitung: *Stufe mal Stufe mal Stufe Sekunden*
Dauer: *Stufe mal 2 Sekunden*
Reichweite: *direkt von der Hand oder bis max. 2 Meter davor*





53. Wasserschwall

2. - 8. Stufe

Diesen Zauber gibt es erst ab der 2. Stufe.

Bei diesem Zauber bläst der Magier über seine nach oben geöffnete gespreizte Hand in die Richtung, wo die Wirkung eintreten soll. Es braust ein dichter Schwall von Wassertropfen über einen Bereich. Der betroffene Bereich erstreckt sich vom Entstehungspunkt aus trichterförmig bis zu Stufe mal Stufe in Metern Entfernung. Am Ende hat er eine maximale Breite von Stufe mal 2 Metern, die Breite kann der Magier auch geringer wählen. Der Entstehungspunkt ist direkt vor der Hand, nach Wahl des Magiers auch bis zu 2 Meter davor.

Alle, die sich in dem Bereich aufhalten, sind überall nass, ab Stufe 4 tiefend. Feuerwesen nehmen möglicherweise Schaden (Spielleiter). Eisenrüstungen verlieren nach 6 Stunden die halbe Stufe an Rüstungsschutz, wenn sie nicht innerhalb von 60 Minuten gereinigt und geölt (beides!) werden.

Glut oder Feuer in dem Bereich ist möglicherweise gelöscht, siehe Tabelle.

Stufe	Wirkung	Beispiel
2	löscht kleine Einzelflammen	Kerzen
3	löscht größere Einzelflammen	Fackeln
4	löscht kl. Feuer	kl. Lagerfeuer Durchm. kleiner 0,5 m.
5	löscht mittl. Feuer	mittl. Lagerfeuer Durchm. kleiner 1 m.
6	löscht gr. Lagerfeuer	gr. Lagerfeuer Durchm. kleiner 1,5 m.
7	löscht kl. Brände	Feuer Durchm. kleiner 5 m.
8	löscht mittl. Brände	Brand Durchm. kl. 10 m

Um diesen Zauber wirken zu können, muss der Magier etwas Wasser in Händen halten.

Ritual: *Gesten, Worte, Utensilien*

Vorbereitung: *Stufe mal Stufe mal Stufe Sekunden*

Dauer: *Stufe mal 5 Sekunden*

Reichweite: *direkt von der Hand oder bis max. 2 Meter davor*





Lemantis® - Der Runenpfad der Elemente

Notizen





Lemantis® - Der Runenpfad der Elemente

Copyright

1987 – 2015 by 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.

