

Aktrische Matrices

MAGIEREGELWERK ZUM FREIEN ROLLENSPIEL MYSTIC-LEGENDS

VERSION 0.06
18.11.2006

*" ER HOB SEINE STIMME AN UND FEGTE MIT IHRER STURMGLEICHEN MACHT SEINE FEINDE
HINWEG. "*

DAS URHEBERRECHT LIEGT BEI DEM MYSTIC – LEGENDS – TEAM. VERANTWORTLICHE FÜR DEN REGELWERK – INHALT IST CHRISTOPH DOLGE. ALLE INHALTE DIESER DATEI SIND GEISTIGES EIGENTUM DER AUTOREN UND DÜRFEN OHNE DEREN SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG NICHT VERKAUFT, AUF ANDEREN WEBSEITEN ALS „[HTTP://WWW.MYSTIC-LEGENDS.DE](http://www.mystic-legends.de)“ ZUM DOWNLOAD FREIGEGERE (GERNE ABER VERLINKT) ODER VERÄNDERT WERDEN.

DIE INHALTE SIND FREI ERFUNDEN UND DER PHANTASIE DER AUTOREN ENTSPRUNGEN. ÄHNLICHKEITEN MIT EXISTIERENDEN PERSONEN, WELTBILDERN ODER RELIGIONEN SIND OHNE BÖSE ABSICHT ENTSTANDEN (DAS NENNT MAN INSPIRATION ;).). WIR WOLLEN NIEMANDEN BELEIDIGEN ODER IN SEINEM GLAUBEN BEDRÄNGEN. WENN IM REGELWERK ÖFTER DIE MÄNNLICHE FORM (Z.B. DER CHARAKTER ODER DER KÄMPFER) ALS DIE WEIBLICHE FORM VERWENDET WIRD, LIEGT DAS NICHT AM MACHOCHISMUS ODER DER BÖSEN ABSICHT DER AUTOREN SONDERN AN DER BESONDERHEIT DER DEUTSCHEN SPRACHE, IN DER SICH DAS MASKULINUM DURCH HÄUFIGEREN GEBRAUCH ZUM NEUTRUM ABGESCHLIFFEN HAT.

Wir danken allen unseren Kritikern.

Inhaltsverzeichnis

Grundlagen

- Freies Phykros speichern
- Herstellung von Speichermedien
- Regenrationstechniken
- Quellen der Magie
- Magische Begabung
- Magische Talente
- Zauberproben
- Zaubern in der Gruppe
- Misslungene Zauberei

Zaubertraditionen

- Magier
- Ayo-Beschwörer
- Priesterzauberer (Viererkult): Lebanniden
- Priesterzauberer (Orks): Gradrechi-Schamanen
- Priesterzauberer (Birscham): Kariamiden
- Druiden
- Hexen
- Elfenzauberer
- Zwergenhexer: Urughan
- Orkschamanen der Turakar: Gehaigo
- Na'Pak-Schamanen: Kladesch
- Echsen-Schamanen: Shai'Kzazsa
- Echsen-Zauberer: Shai'Urikaza

Sicht des Phykros in den einzelnen Traditionen

- Magier
- Druiden
- Hexen
- Elfen
- Schamanen

Beschwörung und Wesenheiten

- Allgemeines Beschwörerhandbuch
- Geister
- Feen
- Daimon

Spruchmagie

Glossar

Mit schweißnasser Stirn streifte sich Dorkas die Ärmel seines Hemdes nach oben und griff an seinen Gürtel. In der abgewetzten Lederfasche befanden sich wie immer seine Steine, mit deren Kraft er Dinge bewirken konnte, die einem normalen Menschen wohl auf immer verborgen sein würden.

Im Augenblick hatte er sich gegen die Schläger gut behaupten können, ohne auf seine Zauberei zurückgreifen zu müssen – er wollte ja ursprünglich nicht so viel Aufsehen erregen – doch er war nun in arger Bedrängnis.

Sie hatten ihm auf dem kurzen Weg von der Weinschenke zu seiner Herberge aufgelauert und wohl damit gerechnet, dass er durch den Genuss des süßen warmen Weines, der dieser kalten Tage in großen Krügen serviert wurde umnebelt und nicht mehr in der Lage sein würde, sich großartig zu wehren. Doch er hatte sich ganz tapfer geschlagen und einen der Strolche mit einem geschickten Tritt gegen die Brust zu Boden geschickt. Dann jedoch hatte sich das Blatt gewendet – seine Gegner hatten nicht das Ehrgefühl, sich ihm einzeln zum Kampf zu stellen sondern ihn schnell umkreist und in eine dunkle Seitengasse gestoßen.

Schnell rechnete er seine Chancen aus, mit einem Hilferuf aus dieser Sache herauszukommen, doch ihm war klar, dass an dieser Stelle mit Schreien kein Blumentopf zu gewinnen war – sie hatten keine Forderungen nach Geld oder Wertsachen wie Eisen gestellt, sondern einfach damit begonnen, nach ihm zu schlagen und ihm schon einige blaue Flecken verpasst. Er vermutete, dass sie ihm einen Denkkzettel verpassen wollten, weil er bei seiner Nachforschung mehr erfahren hatte, als ihr Auftraggeber – wenn sie nicht auf eigene Rechnung handelten – wollte.

Schon kam der erste der Schläger auf ihn zugestürzt – ein fast sechs Ellen großer Klotz, anhand dessen Narben und krummer Nase Dorkas schloss, dass er sich schon in vielen Kämpfen erprobt hatte. Seine ortstypische Weste verbarg nicht die breite und behaarte Brust, unter der nun kräftige Muskeln spielten und eine deutliche Botschaft vermittelten: Leg dich nicht mit mir an.

Mit der linken Hand im kleinen Beutelchen streckte Dorkas die rechte Hand in Richtung des Angreifers aus und spreizte die Finger. Für diesen Trick war mittlerweile nicht einmal mehr eine lange Konzentration notwendig, allerdings war er sehr kräftezehrend. Nur gut, dass er die Nacht in stiller Meditation verbracht und Kräfte gesammelt hatte. Er spürte, wie kitzelnde Energien durch seinen Körper fluteten und sich dem Gegner entgegenwarfen. „Willst du das wirklich tun?“ – als hätten ihn diese Worte eines besseren belehrt, stoppte der Raufbold knapp vor ihm und wäre fast umgefallen. Seine Augen weiteten sich erkennend und aus seinem Mund kam wirres Gestammel. Dorkas konnte förmlich spüren, wie sich seinem Gegenüber die Nackenhaare aufrichteten. Furcht ist eine starke Waffe, wenn man sie einzusetzen weiß.

Der bullige Kerl stolperte einige Schritte rückwärts, wandte sich um und begann zu laufen, als habe er einen schrecklichen Daimon gesehen – nun, in der Tat: Er selber war gerade der Meinung, einem schleimtriefenden Monster gegenübergestanden zu haben.

Während zwei der übrigen drei Schlägertypen zurückwichen, kam nun offenbar die Anführerin der kleinen Truppe auf ihn zu – eine kleine gedrungene Frau mit tätowiertem Gesicht und bronzenen Ringen an den muskulösen Oberarmen. „Du Wicht kannst also zaubern, was? Meine Mutter hat mich immer vor Zaubern gewarnt und so sei froh, dass ich als schlaues Mädchen auf meine Mutter höre. Sei aber gewarnt, deine Nase nicht in die Angelegenheiten anderer zu stecken, sonst wird es dir schlimm ergehen. Nicht nur du bist in der Lage, die Kraft zu kontrollieren.“ Nach diesen Worten schnippte sie mit den Fingern und alles um Dorkas herum wurde dunkel – ein stechender Schmerz im Hinterkopf ließ die Welt um ihn herum rotieren und zwang ihn in die Knie.

Während er langsam wieder klar sehen konnte, stand er auf – offenbar hatte er eine ganze Weile benommen an der Hauswand gelehnt. Offenbar war er noch einmal mit dem Leben davongekommen – auch wenn ihn sein schmerzender Kopf daran zweifeln ließ, ob er darüber wirklich glücklich sein durfte. Wenigstens hatten sie ihn nur einmal geschlagen – denn die blutende Wunde an seinem Hinterhaupt stammte eindeutig von einem Hieb mit einem Knüppel oder einem Stein – und nicht, wie sie es gekonnt hätten, in die Arme eines Heilers oder gar Totenpriesters geprügelt. Langsam, um die Welt nicht noch einmal in Versuchung zu führen, sich so widerlich zu drehen, ging er heim in die Herberge.

Dort angekommen musste er sich den prüfenden und kritischen Blicken von Meria seiner Meisterin, unterziehen. Sie war genauso in der Stadt unterwegs gewesen wie Dorkas, doch hatte sie anscheinend weniger Erfolg bei der Suche nach Informationen. Mehrmals musste er ihr beschreiben was vorgefallen war und ihr erzählen, was er in der Weinschenke herausfinden konnte.

„Also haben sie sich mit diesen Banditen verbündet – anders kann ich mir nicht erklären, wie sie die Schiffsloadungen ungesehen abtransportieren konnten. Dies soll aber nicht unsere oberste Sorge sein, du hast etwas von einer Hexe erzählt, die sich ihnen angeschlossen hat und die über Macht über die Geister anderer Menschen gebietet. Ich fürchte, unsere Aufgabe wird nun sein, diese Person ausfindig zu machen und sie zu befragen, was sie mit den Kisten der Gilde vorhaben – eventuell war es nur ein Missgeschick und sie wissen gar nicht, was sie da in ihren Händen halten, aber es kann auch sein, dass sie mit den Schriftrollen Böses im Schilde führen. Auf alle Fälle sollten wir uns mit unserer Geschichte zum Stadtvogt begeben und ihm erzählen, was wir über die Schmugglerbande herausgefunden haben. Eventuell gibt es uns aus seiner Garde ein paar Reiter, die uns helfen können, die geplante Falle zu stellen.“

Nun aber sitzt ruhig und zapple nicht so – wenn du in deinen Lektionen aufmerksamer wärst, könntest du nun die Wunde selber behandeln. So aber bleibt die Versorgung wieder an mir alten Frau hängen.“

Obwohl Meria nicht einmal fünfzig Jahre zählte und es letztlich nicht so griesgrämig gemeint hatte – in ihrer Stimme klang mehr Sorge als Verärgerung – fügte Dorkas sich still in sein Schicksal. Seine Lehrerin nahm ihren abgegriffenen Stein, auf dem aber noch immer ihre blaue Rune glomm und sich zu winden schien und murmelte eine Weile vor sich hin. Der Schmerz in seinem Hinterkopf ließ deutlich nach, dennoch war ihm noch nicht ganz wohl bei der Sache.

„Das nächste Mal passt du besser auf, aber du scheinst Glück gehabt zu haben – es ist nichts Schlimmes passiert und übermorgen solltest du gar nichts mehr davon spüren.“

Das sind die Wunder der Magie.

GRUNDLAGEN

FREIES PHYKROS SPEICHERN

Wann immer ein Magier, ein Druide, eine Hexe oder ein anders gearteter Magiebegabter einen Zauber webt, verwendet er dabei Phykros, dass er aus der Umgebung oder einer Quelle bezogen und im eigenen Körper oder an anderen Orten gespeichert hat. Generell ist es möglich, freies Phykros in magischen Kristallen, in Runenknochen oder –steinen, in magisch geladenen Flüssigkeiten und natürlich auch im eigenen Körper zu speichern, wobei die letztgenannte Variante sicherlich diejenige ist, die am Häufigsten Anwendung findet. Die maximale Kapazität an freiem Phykros, das ein Magier speichern und verwenden kann, errechnet sich aus seinem Intellekt, seiner Willenskraft, seinem Charisma sowie bestimmten Vor- und Nachteilen und einer Ausbildung zur Erhöhung der Kapazität. Man rechnet wie folgt: **IT+WK+CH + doppelten Talentwert "magische Kapazität" +/- Boni/Mali durch Vor- und Nachteile**. Daraus ergeben sich folgende Werte für den Magiebegabten: **FPmax** (maximales freies Phykros) bezeichnet immer die maximale Kapazität an Punkten freien Phykros', die aktuelle Ladung dagegen wird in **FP** (einfach nur freies Phykros) angegeben.

Die Grenze in maximalem freiem Phykros, die dem Zauberer hierdurch gesetzt wird, entsteht einfach dadurch, dass der Zauberer die gesammelte Energiemenge mit seinem Geist fassen und kontrollieren muss – niemand möchte gern herausfinden, was geschieht, wenn ein Zauberer die Kontrolle über seine Energien verliert (um eine kleine Andeutung zu machen: Erstens tut es dem Zauberer und eventuell anwesenden Zivilisten ganz schön weh und zweitens ist hinterher vom Geist [und manchmal auch vom Körper] des Zauberers nicht mehr viel übrig).

Nun kommen wir zu den einzelnen Speichertechniken:

Im Körper: Das genaue Aussehen und die Funktionsweise eines Körpers muss an dieser Stelle hoffentlich nicht genauer erläutert werden (variiert auch je nach Rasse des Zauberers). Die Speicherung im Körper oder am Körper ist die einfachste Art der Speicherung von freiem Phykros: Man sammelt die Energie einfach bis zur Kapazitätsgrenze im Körper. Zwar ist dies die am wenigsten aufwendige und einfachste Variante, allerdings scheinen sich die Körper einiger Rassen (allen voran Orks, Zwerge und Echsenwesen) nicht mit der freien Energie zu vertragen (einige Zwerge haben es dennoch versucht und sind durch diese Experimente zu abschreckenden Beispielen geworden, die Lehrmeister ihren Schülern in allen Farben schildern - in Verbindung mit dem Hinweis, dass einem genau das geschieht, sollte man den selben Weg zu gehen versuchen) weshalb die freie Energie anders gespeichert werden muss.

Kristalle: Speicherkristalle sind möglichst klare, reine ungeschliffene Kristallsplitter, die in der Lage sind, magische Energie zu speichern - wenn sie aufgeladen sind, wirbeln kleine Funken und fahle Nebelschwaden in ihrem Inneren, scheinen ständig das Muster der Materie des Kristalls zu verändern (manche behaupten auch, die Kristalle würden mitunter sogar ihre Form verändern). Jeder magische Kristall (für gewöhnlich Phykrit, ein trübes Material, das mit steigender Aufladung immer blauer wird) von mindestens 50 Karat Gewicht kann 10 FPmax speichern, bis die maximale Kapazität des Zauberers erreicht ist. Bei der Regeneration

(also der Ansammlung von freiem Phykros ins Speichermedium) werden einfach die regenerierten FP möglichst gleichmäßig auf die Kristalle verteilt. Die Reinheit der Kristalle beeinflusst die Speicherkapazität mitunter immens – wenn man einen sehr reinen bearbeiteten Kristall mit einem ungeschliffenen verunreinigten Kristall vergleicht, so ist die Kapazität extrem gesteigert.

Runenknochen oder –steine: Einige Zauberer verwenden auch mit Runen und Glyphen verzierte Knochen oder ähnlich behandelte Steine. Wenn die Objekte aufgeladen wurden, scheinen sich die Verzierungen zu bewegen, immer neu zu ordnen und leicht zu leuchten, außerdem sind aufgeladene Objekte dieser Art immer handwarm. Beschnittene Runenknochen und Runensteine wirken in der Speicherfunktion wie Kristalle (also 10 FPmax pro Stein oder Knochen), allerdings kann jeder Knochen und jeder Stein außerdem noch wie ein Fokus für bestimmte Zauber wirken (zu Foki später mehr). Die Größe des Steines ist nicht entscheidend, auch kann offensichtlich die maximale Speichergrenze bei dieser Technik nicht beeinflusst werden.

Phykrofluide: Der Einsatz magischer Flüssigkeiten ist vermutlich der komplizierteste Speichervorgang für die Akkumulation freien Phykros: Durch die Regeneration wird die Energie in die Flüssigkeitsbehälter umgeleitet, wodurch das Phykrofluid zu leuchten anfängt und sich langsam trübt, mitunter wechselt sie auch die Farbe. Pro 100 ml der Speicherflüssigkeit werden bis zu 10 FPmax gespeichert, nach Genuss der Flüssigkeit kann dann gezaubert werden, die FP bleiben eine halbe Stunde im Körper und verpuffen dann unter magischen Effekten (es kommt aber zu keinen schädlichen Effekten oder echten Zauberwirkungen).

Insgesamt muss hierzu gesagt werden, dass mit keiner der oben genannten Methoden zur Speicherung von einem Magiebegabten mehr FP angesammelt werden kann, als er zu kontrollieren in der Lage ist. Die dazu nötigen Handlungen führen zu verschiedenen erlernten Schutzmechanismen und einem instinktiven Abblocken der zusätzlichen Energien, sodass die Gefahr einer Überlastung gebannt wird.

Beispiel: *Der Gnom Karox (IT 12, WK 14, CH 9, magische Kapazität 4, Vorteil „große magische Reserven“ [+5 FPmax]) besitzt eine Kapazitätsgrenze von 48. Da er nie gelernt hat, seine Energien in seinem eigenen Körper zu binden, benutzt er magische Kristalle zur Aufbewahrung seines freien Phykros – mittlerweile hat er 5 dieser Kristalle und sucht bereits nach einem neuen geeignetem Stück Phykrit. Vier seiner Kristalle enthalten 6 FP, ein weiterer noch 5 FP, womit er auf insgesamt 29 FP kommt – er hat gerade einen recht anstrengenden Zauber zur Suche nach magisch wirksamen Heilpflanzen hinter sich.*

HERSTELLUNG VON SPEICHERMEDIEN

Runenknochen und –steine können mit einfachen Handwerksproben auf Schnitzen oder ähnliche Talente hergestellt werden. Die Kristalle (die natürlich auch in natürlichen Vorkommen gefunden werden können) sowie die Flüssigkeit können bei Magiebegabten gekauft, Phykrofluide auch mittels „Alchemie“ hergestellt werden. Für die Flüssigkeit eignen sich besonders reine Quellwässer, das Blut

magiebegabter oder normaler Wesen (außer des Anwenders selbst) oder aber auch die Säfte einiger Früchte. Bei Phykrofluiden aus speziellen und wertvollen Flüssigkeiten kann der Spielleiter noch weitere Effekte außer des Aufladens der Energie des Zauberers festlegen – eventuell kostet bei einem Trank aus reinem Drachenblut der nächste Zauber nur die Hälfte oder dem Anwender wächst eine schuppige Drachenhaut – oder die Flüssigkeit beginnt in seinem Körper zu brennen, woraufhin er zu einem gezielten Flammenstoß in der Lage ist.

Um einen Speicherkristall erstmalig herzustellen, ist jeweils eine Probe auf WA(23) [zur Identifizierung von Verunreinigungen] und eine Probe auf WK(20) [um die Matrix des Kristalls zu reinigen] zu bestehen. Hierbei müssen 6 FP in den Stein investiert werden, mit deren Hilfe Verunreinigungen förmlich aus der Kristallmatrix herausgebrannt werden.

Ebenso ist es notwendig, einen Runenstein oder –knochen mit einmalig 5 FP zu strukturieren, um ihn zu personifizieren. Im Gegensatz zu Speicherkristallen oder Flüssigkeiten kann es hier nicht passieren, dass ein anderer Magiebegabter sie stiehlt und für seine eigenen Zwecke nutzt.

Runenknochen	Schnitzen (25) Holzbearbeitung (24)
Runensteine	Feuersteinbearbeitung (26)
Kristalle	-
Phykrofluide	Alchemie (27)
aus Blut Magiebegabter	-2
aus Drachenblut	-4
aus Zwergenblut	+1
aus Blut anderer Intelligenter	+/-0
aus Tierblut	+3
aus Quellwasser	+2
aus reinen Fruchtsaft	+4

Für einen ausreichend großen Phykritkristall muss man mit einem Preis von ca. 8 Streifen rechnen. Die Vorkommen an Phykrit sind insgesamt sehr selten und über ganz Ta'Rand verstreut, sodass diese Ressource oftmals z.B. über den Standort einer bestimmten magischen Institution entscheidet. Die Phykrofluide sind meist Massenware und nicht sonderlich hochqualitativ zubereitet, sodass hier üblicherweise nur Quellwasser, mitunter auch Fruchtsaft oder Tierblut zu erwarten ist. Ein Fläschchen dieses Materials (100 ml) kostet normalerweise 1 Streifen. Für höherwertige Produkte können die Preise auch sehr schnell explodieren.

REGENERATIONSTECHNIKEN

Unter Zauberern gibt es die unterschiedlichsten Ansichten, wie man am Besten freies Phykros für die Speicherung gewinnt (und sprechen bei dem Vorgang von der „Regeneration“ ihrer Energien).

Die Regeneration ist der Vorgang, bei dem, wie auch immer

geartet, der Zauberer die Energie „katalysiert“ und in das Speichermedium einfügt. Die häufigsten Regenerationsformen sind der Schlaf (der aber für Menschen als Regenerationsform nicht zugänglich ist) und die Meditation (die wiederum den Orks verwehrt bleibt). Jede der hier vorgestellten Techniken muss von dem Zauberer, der sie anwenden möchte, zuerst erlernt werden (was mit EP bezahlt wird) - man kann maximal 3 Techniken beherrschen und pro Tag nur eine einzelne von ihnen nutzen.

Üblicherweise stellt man sich den Zauberer oder seine Speichermedien als phykrisches Gefäß hoher Komplexität vor, in dem FP relativ ungefährlich gelagert und je nach Bedarf entnommen werden kann. Die maximale Kapazität wird letztlich dadurch bestimmt, wie viel Aufwand und Energie zur Konstruktion des Gefäßes verwendet wurden – wird mehr Energie regeneriert, als das Gefäß halten kann, läuft es einfach über und das freie Phykros entweicht wieder in die Umgebung, ohne einen magischen Effekt auszulösen.

Technik	Rate in FP
Schlaf	1W6 FP+ 1 FP pro vollen 20 FPmax pro 8 Stunden Schlaf
Alkohol	je nach Art und Menge des Alkohols, bis maximal 10 Punkte pro Tag
Sex	pro erlebtem Höhepunkt W8 FP + 1 FP pro 20 FPmax, max. 12 Punkte am Tag
Drogen	je nach Droge, unbegrenzt, allerdings mit allen Drogenwirkungen
Blut	pro SP ein FP, allerdings nur einmal am Tag
Fremdblut	pro 3 SP ein FP, bei freiwilliger Spende zwei FP
Organopfer	je nach Organ, sehr viel, unbegrenzt (möglich: Auge, Ohr, Zunge, Kopfhaar, Haut, Geschlechtsorgane, Finger, Hand, Zehen, Fuß), auch Bonus an AspMax
Anzapfen einer Quelle (Manakristall / Quellenwesen)	je nach Größe der Quelle bis zu 100 FP sofort nutzbar, allerdings nicht speicherbar
Meditation	zusätzlich zu Schlaf, pro 2 h 1 FP, max. 10 am Tag
Reserven anzapfen	ein FPmax wird in 10 FP umgewandelt (mit 40 EP regenerierbar)
Opfer	für die permanente Senkung einer Eigenschaft um 1 gibt es 40 FP + 2FPmax
Mord	pro getötetem Intelligenzen gibt es 7 FP
Religion	durch sakrale Dienste (Predigt, Bekehrung, Opfer, Tempelwache, Tempeldienste, Kampf gegen Ungläubige) kann man pro Tag bis zu 10 FP gewinnen
Natur	in freier Natur pro 2 h 1 FP

Technik	Rate in FP
Mond	je nach Mond pro 1 Stunde 0 (Neumond) bis 3 (Vollmond) FP, pro Nacht max. 12 FP
Zaubern auf Erschöpfung	für den ersten verbrauchten FP erhält man 1 aE, für den zweiten 2 aE für den dritten 3 aE und immer so weiter (bei 6 FP wären das also schon 4 aE und 1 aE)

Schlaf (200 EP): Vor dem Schlaf stimmt sich der Zauberer auf die Umgebung ein und konzentriert sich ein paar Minuten darauf, sich für die magische Energie zu öffnen, sie durch sich fließen zu lassen und ihr Destillat in sich festzuhalten.

Alkohol (150 EP): Alkohol ist in gewisser Weise eine Art „Katalysator“ für die magische Regeneration: Wer trinkt, kann eine gewisse Menge an FP regenerieren (1 Punkt pro 1 halben Maß Bier oder 1 Becher Schnaps), die Zauber sehen in dem Alkohol eine Art Schlüssel, der den Geist für die magische Energie öffnet und somit die Regeneration ermöglicht. Natürlich ist es etwas schwieriger, dann sofort nach der Regeneration loszuzaubern. Es wird auch von einigen magiebegabten Alkoholikern berichtet, die unwissend ihre schlummernde Magie nutzen, um den Kater am nächsten Morgen zu bekämpfen.

Sex (200 EP): Hierbei ist es egal, ob man den Beischlaf mit einem Magiebegabten oder einem „normalen“ Wesen durchführt: Durch die ekstatische Entspannung (eine Technik, die der Zauberer erst in mehreren Übungen lernen muss – ein Grund für viele Spekulationen) öffnet sich der Geist für die magische Energie, der Körper ist durch die sexuelle Handlung ohnehin aufnahmebereit. Um die Öffnung des Geistes korrekt zu vollziehen, muss man jeweils eine Probe auf WA und WK bestehen.

Drogen (150 EP): Eine ziemlich verrufene Technik ist die Regeneration durch Drogen, die die Meditation vereinfachen oder einfach nur den Geist erweitern - der Rest funktioniert wie bei den anderen meditativen Techniken auch, nur ohne Probe. Der SL entscheidet, wie viele Punkte FP der Konsument regenerieren kann - hier kann man eventuell auch das rollengerechte Ausspielen der durch die Drogen erlittenen Nachteile mit einbeziehen und gute Darstellungen belohnen.

Blut (100 EP): Ebenfalls eine sehr einfache und grundlegende Technik, die in einigen Gegenden entscheidend zum etwas ungünstigen Ruf der Zauberer geführt hat, ist die Regeneration durch das Opfern eigenen Blutes. Interessanterweise wird offenbar die phykrische Struktur des Blutes komplett in FP umgewandelt, da die Blutstropfen des Zauberers noch auf dessen Haut ins Nichts verdampfen und bei der Anwendung der Technik auch nicht aufgefangen werden können. Normalerweise fügt sich der Zauberer einen kleinen Schnitt zu und konzentriert sich dann auf die Entfesselung der phykrischen Energie. Oftmals wird hier auch eine theoretische Schnittstelle zwischen Aktros (Leben) und Phykros (Struktur) vermutet.

Fremdblut (180 EP): Beinahe ebenso grundlegend wie das Opfern eigenen Blutes ist das Opfern von fremdem Blut. Noch gibt es keine Möglichkeit, die die ganze Energie eines Lebewesens nutzt, indem sie zuerst durch sein Blut und dann mit seinen Tod noch durch die Technik des Mordens phykrische Energien nutzt. Doch kann man sicher sein, dass einige Zauberer mit einem etwas düsteren Hintergrund sehr daran interessiert sein dürften, hier eine hybride Technik

einzuführen, die sämtliche Energien aus den Lebenden stiehlt und sie der Magie zur Verfügung stellt.

Organopfer (220 EP): Besonders bei den Spezies beliebt, die über gute körperliche Regenerationsfähigkeit verfügen und außerdem ihre magischen Reserven aufstocken müssen, da es ihnen z.B. an grundlegenden Eigenschaften für die Magie fehlt, wird diese Technik oft unterschätzt. Üblicherweise muss man beim Antreffen eines Zauberers, dem eine Hand oder ein Auge fehlt, damit rechnen, dass er über zusätzliche Kräfte verfügt, die er sich mit diesem Opfer teuer erkaufte hat. Die Anwendung ist äußerst kompliziert: Zuerst wird das Organ ausgewählt (was leicht klingt, letztlich jedoch eine sehr schwerwiegende Entscheidung bedeutet) und dann vom Phykros des Körpers getrennt. Das in diesem Organ gespeicherten FP (und eventuell auch FPmax) wird dann dadurch genutzt, dass der Zauberer es mit einem rituellen Dolch oder einem Messer unter anstrengender Meditation herausschneidet. Die Tatsache, dass es viele blinde Magier in den Legenden gibt, spricht dafür, dass es sich wohl früher um eine sehr beliebte Möglichkeit gehandelt hat, die eigenen Reserven aufzustocken.

Anzapfen einer Quelle (Manakristall/ Quellenwesen) (210 EP): Hier muss ein wenig weiter ausgeholt werden, um diese Regenerationsweise zu erklären. Nicht jeder, dessen Körper FP speichern kann, kann dieses nutzen – selbstständig Zaubern ist nicht nur eine Sache von Ausbildung, sondern auch von Begabung. Einige Wesen sind zwar insofern gesegnet, dass sie FP speichern, sie können aber dennoch allein nichts Magisches bewirken. Durch den täglichen Schlaf regenerieren diese Quellen selber eine gewisse Menge an FP (ihr eigenes Maximum liegt in der gleichen Höhe wie das eines normalen Zauberers), können jedoch auch nicht mehr Energie sammeln als ein normaler Zauberer. Darüber hinaus existieren auch noch andere Quellen – Lebewesen aber auch Gegenstände sind in der Lage, freies Phykros anzusammeln. Diejenigen Zauberer, die die Technik des Anzapfens beherrschen, spüren mit einiger Übung und einer kleinen Konzentration von etwa 15 Sekunden, ob ein Gegenstand oder ein Lebewesen in ihrer Nähe in der Lage sind, Phykros anzusammeln. Das Anzapfen der Quelle an sich kann nur für direkte Zauber genutzt werden, d.h. der Magiebegabte nimmt nicht etwa die Energie der Quelle in sich auf und stockt damit seine Reserven auf, sondern es handelt sich streng genommen um eine Form des magischen Raubes an der Quelle bei der die gewonnene Energie freigesetzt und sofort durch Magie verbraucht wird.

Meditation (190 EP): Wenn es neben dem Schlaf zur Regeneration noch eine weitere klassische Methode zur Wiedergewinnung der magischen Kraft gibt, so ist es die Meditation. Bei dieser Technik ist der Zauberer zu nichts anderem in der Lage als still zu sitzen/ liegen/ stehen und sich darauf zu konzentrieren, freies Phykros aus seiner Umgebung in seinen Körper aufzunehmen. Zwar ist die Methode nicht besonders einfach durchzuhalten, aber sie eignet sich hervorragend als Ergänzung zum Schlaf und als Einstimmung auf einen langen Zauber. Nicht verwechseln sollte man die Methode auf alle Fälle mit der Technik des meditativen Einstimmens auf einen Zauber, mit der man sich die eigentliche Zauberhandlung vereinfacht.

Reserven anzapfen (110 EP): Wohl jeder Zauberer ist schon einmal an seine Grenzen gestoßen, wenn es darum ging, einen großen Zauber zu sprechen. Und viele Zauberer stoßen dann auf den Gedanken, ihre aktuellen Energien zulasten der maximalen Kapazität aufzustocken. Es passiert praktisch nichts anderes, als dass ein Teil der permanent in der

Speichermatrix gebundenen Energie wieder in FP umgewandelt wird.

Opfer (180 EP): Eine der zuletzt genannten Technik recht ähnliche Methode ist das Opfern von Eigenschaften – hierbei entfernt man keine phykrischen Teile aus dem geistigen Speichergefäß sondern füllt körperliche oder geistige Teile seiner ureigenen Struktur in das Gefäß um und kann oftmals sogar einen Teil der Struktur in das Gefäß selber einbauen, sodass es sein Fassungsvermögen vergrößert.

Mord (175 EP): Was auch immer man über Magie sagen will, sie ist eines auf alle Fälle: Unberechenbar. Wie groß muss der Schreck gewesen sein, als der erste Zauberer bemerkte, dass recht große Energien auf ihn übergingen, nachdem er einen Konkurrenten von hinten mit einem Reagenzglasständer erschlagen hatte. Dazu waren nur recht einfache Vorbereitungen notwendig und auch das Töten an sich ist nicht so schwer, wie viele denken. Und auch heute hat sich daran noch nichts geändert.

Religion (200 EP): Da viele Magiebegabte einen eher religiösen Hintergrund haben, hat es sich bei vielen von ihnen eingebürgert, anzunehmen, ihr Phykros käme von den Göttern oder Geistern – oder an was immer der Zauberer auch glaubt. Mit religiösen Diensten und Gebeten kann der Zauberer dafür sorgen, dass er bei seiner Gottheit auch in Zukunft Gehör findet und von ihm die für seine Zauberei nötigen Energien zur Verfügung gestellt bekommt.

Natur (175 EP): Sobald sich ein Magiebegabter, der diese Technik anwendet, in freier Natur aufhält, sammelt er die dort in reichem Maße vorhandenen Energien ein – vollkommen unabhängig davon, ob es sich um eine sengendheiße Wüste oder eine schneebedeckte kalte Steppe handelt. Überlegungen, denen zufolge ein Zauberer besser in einer ihm bekannten und vertrauten natürlichen Umgebung regeneriert, da er ihr Muster besser kennt, konnten nicht belegt werden.

Mond (170 EP): Es gibt einige Zauberer, die in der Lage sind, eine sehr starke Verbindung zu dem großen Mond Ta'Rans, Nubla (35 Tage-Zyklus), aufzubauen. Dadurch können sie ihn als Quelle neuer phykrischer Energie nutzen. Sie müssen dazu nackt, den Mond im Blick meditieren und die Kräfte in ihren Körper fließen lassen. Obwohl der Mond auch tagsüber zu sehen ist, kann man diese Technik nur des Nachts anwenden, da tagsüber andere Lichtquellen diese Methode zu sehr beeinflussen würden.

Zaubern auf Erschöpfung (220 EP): Hierbei handelt es sich ebenfalls wieder um eine sehr verbreitete Technik, bei der der Zauberer die Energie aus der Umgebung unter großer Anstrengung schnell aufnimmt. Da er sich aber nicht konzentriert, diese Ströme zu binden, muss er sie sofort einsetzen – in der Praxis sieht es so aus, dass ein Zauberer, dem die Reserven zur Neige gehen, einen einzelnen Zauber noch mit dieser Methode stützt und so trotz des Mangels an FP noch zu Ende bringen kann. Besonders häufig dürfte diese Technik also sozusagen als Notnagel benutzt werden, wenn Magie unbekannten Aufwandes an FP gewirkt wird. Die hierdurch erhaltene Erschöpfung hat noch keine Auswirkungen auf eine Zauberprobe.

QUELLEN DER MAGIE

Angesichts der Tatsache, dass vielen Schamanen und Priestern bestimmter Religionen eindeutig magische Kräfte zur Verfügung stehen, stellt sich sicherlich die Frage, ob es einen direkten Unterschied zwischen ihrer Zauberei und der anderer, nichtreligiös gebundener Zauberer gibt.

Zuerst einmal nehmen wir an, dass es auf Ta'Ran keine absoluten Atheisten gibt, insbesondere unter denjenigen Zauberern, die schon etwas mehr von den Daimon gehört haben, sollten Zweifel über mächtige, zumindest gottgleiche Wesen ausgeräumt sein. Und auch diejenigen, die sich bewusst von den Göttern abkehren, glauben noch an sie – zu stark sind die Zeichen und der Druck der Gesellschaft. Wer also auf Ta'Ran ein Atheist sein möchte, entscheidet sich höchstens bewusst dagegen, den Göttern zu dienen und ihren Anweisungen zu folgen, ihre Existenz zu leugnen ist auf einer derartigen Welt einfach unglaublich.

Einzig die Dunhag, die Hügelzwerge, die in einer sehr modernen Gesellschaft leben, lehnen jegliches Göttliche ab. Nur stellt sich dann die Frage, inwiefern bei den Dunhag nicht trotzdem Götter eingreifen könnten – eventuell gibt es ja jemanden, dem das Tun dieses kleinen Volkes so gut gefällt, dass er sich seiner annimmt.

Nachdem nun geklärt ist, dass zumindest theoretisch jeder Magiebegabte einen mehr oder weniger religiösen (bewussten oder unbewussten) Hintergrund haben kann, kann man die Frage stellen, ob dann nicht doch die Energie, die ein Zauberer für seine Magie verwendet, von göttlichen Wesen kommt. Es gibt praktisch keinen Gegenbeweis, denn trotz aller Forschungen und Streitigkeiten zwischen verschiedenen magischen Disziplinen, Philosophien und Schulen hat noch niemand nachweisen können, woher das freie Phykros überhaupt kommt.

Eine gegenläufige Theorie ist der Meinung, dass jedes lebende Wesen eine gewisse Menge freies Phykros produziert und dann in seine Umgebung abgibt – dies würde zumindest erklären, warum in den südlichen Dschungelregionen offenbar viele magiebegabte Wesen leben. Dieser Ansatz geht weiterhin davon aus, dass ein durch seine Religion geprägter Zauberer unbewusst einfach auf dieses überall verfügbare freie Phykros zurückgreift und seine ritualisierten Regenerationstechniken – Gebete, Tempeldienste, Geisterbeschwörungen etc. – als Fokus für die Gewinnung dieser freien Energien nutzt.

Die dritte Erklärungsmöglichkeit ist dann noch, dass einfach beide Varianten wahr sind: Wer sich einer religiösen Macht verpflichtet fühlt und durch sie Zauber wirkt, erhält seine Energie dafür von einer real existierenden Gottheit. Wer dagegen andere Methoden benutzt, zapft eine andere Quelle (z.B. die Natur etc.) an.

MAGISCHE BEGABUNG

Von Natur aus ist jedes Wesen in einem begrenzten Maße zu magischen Handlungen befähigt – einige Magiephilosophen sind der Meinung, dass sogar das Denken an sich eine Technik der Magie ist, bei der freies Phykros vor dem inneren Auge Bilder und Gedanken entstehen lässt. Auch das Leben an sich gilt als eine Form der Magie – allerdings wird diese nicht dem Phykros sondern dem Aktros zugeordnet.

Regeltechnisch kann man natürlich nicht alle magischen Begabungen graduell angeben – beim Vergleich einer

Schnecke mit einem durchschnittlich begabten Menschen wird die Schnecke eine erschreckend geringe und der Mensch eine erschreckend hohe Begabung aufweisen. Doch soll dieser **Wert, kurz MB** genannt, ohnehin nur den **Vergleich zwischen denkenden Wesen** ermöglichen, da nur diese in der Lage sind, Zauber zu erlernen und willentlich echte Magie auszuüben.

Dabei gelten folgende ungefähren Werte:

- MB 1 Das Wesen ist in der Lage, FP zu speichern und willentlich wieder freizusetzen – der Beginn und die Grundlage praktisch jeglicher magischen Handlung.
- MB 2 Das Wesen kann magische Ströme beherrschen und sogar in begrenztem Maße lenken, das Erlernen dieser Fertigkeiten beruht allerdings auf sturem Auswendiglernen der notwendigen Handlungen – es erfolgt eher mechanisch oder „sportlich“. Auch das Ausschöpfen der eigenen phykrischen Reserven ist nicht vollständig gegeben.
- MB 3 Das Wesen ist in der Lage, phykrische Strukturen zu erspüren und sich aufgrund dieser Strukturen magische Kenntnisse und Fertigkeiten anzueignen. Wesen dieser Begabungsklasse sind in der Lage, ihr volles magisches Potential (ihre gesamte Kapazität an FP) auszuschöpfen.
- MB 4 Das Wesen kann phykrische Ströme sehr genau lenken und sich in phykrischen Strukturen sehr schnell und gut zurechtfinden – auch der Zusammenhang zwischen der phykrischen Struktur und den physikalischen Eigenschaften von Objekten sind ihm recht schnell zugänglich.
- MB 5 Das Wesen hat enorme Talente auf dem Gebiet der Magie: Nicht nur, dass es Zauber einfach improvisieren kann, es kann auch bestehende Zauber sehr schnell und einfach ohne großen Aufwand variieren oder noch während des Zauberns beeinflussen.
- MB 6 Die Magie ist diesem Wesen so intuitiv gegeben, wie andere Wesen atmen oder essen: Seine Grenzen sind ihm nur durch das freie Phykros gesetzt – es handelt sich um absolute Ausnahmetalente, die auch oftmals über enorme magische Reserven verfügen.

Normalerweise verfügt ein Wesen über **MB 0**, was allerdings nicht bedeutet, dass nicht auch hier eine Spur von Magie zu erkennen wäre – allerdings können nur sehr geringe Mengen an FP gespeichert und nur in Ausnahmefällen eingesetzt werden – es handelt sich um sogenannte **Spurenmagie**, die normalerweise als „unheimliches Glück“ oder als seltsamer Zufall gilt und nicht wirklich als Magie augenfällig wird.

Üblicherweise wird sich der **MB von Spielercharakteren im Bereich bis allerhöchstens 5** bewegen, Charaktere, für die **magische Regeln** angewendet werden können, müssen einen **MB von mindestens 1** besitzen. Bei den jeweiligen magischen Ausbildungen, die möglich sind, ist jeweils auch angegeben, ob die magische Begabung des Charakters, der eine solche Ausbildung wünscht, eine Rolle spielt: Einige Magische Gruppierungen (z.B. der Magierorden vom Allsehenden Auge, der DAA) prüfen vor der Aufnahme die Begabung des Schülers und entscheiden dann, ob es lohnt, ihn auszubilden. Andere Gruppierungen legen weniger Wert darauf und bilden all jene – im Rahmen ihrer Möglichkeiten – aus, die Interesse haben bzw. das nötige Geld mitbringen.

MAGISCHE TALENTE

Theoretisch kann **jeder Charakter** – sofern er dafür Lehrmeister oder Bücher (oder andere Hilfen) bekommt – **alle möglichen magischen Techniken** erlernen. Dennoch wird kaum ein Zauberer sich in mehr als zwei dieser Gebiete profilieren, denn sie alle sind sehr schwierig zu erlernen und Erfolge in der Magie sind nur durch fortdauerndes Studium ihrer Geheimnisse zu erringen.

Das **Steigern der magischen Talente** erfolgt grundlegend **wie die Steigerung von normalen Talenten**: Man bezahlt mit EP um von einer Stufe auf die nächste aufzusteigen. Hierbei gelten folgende Regelungen: Die magischen Talente an sich sind allein durch gemachte Erfahrung nur sehr schwer zu steigern. **Freie EP dürfen in diesem Bereich nicht angewendet werden** und die EP, die man durch Erfahrung in den Proben erhält, sind vor allem für die einzelnen Zauber gedacht – wer ein **magisches Talent ohne Lehrmeister oder ein Lehrbuch steigern** möchte, muss dafür die **doppelte der normalen EP-Summe** bezahlen. Anders herum ist es bedeutend schwieriger, einen spezifischen Zauberspruch durch Lektüre eines Buches oder die Anweisungen eines Lehrmeisters zu verbessern. Das Erlernen eines Zaubers erfolgt zwar ausschließlich auf diesem Weg, doch die **bessere Handhabung des magischen Handwerkes gewinnt man nur durch Übung**.

Nun sind wir schon mitten in der Materie – es wird also **zwischen einem magischen Grundtalent und speziellen Zaubern unterschieden**. Ein spezieller Zauber ist z.B. ein Feuerblitz (KORO DAKROR), das zugehörige Magiegebiet die Spruchmagie.

Die **Werte** in beiden Talenten können **jeweils 0 bis 10** betragen und geben mit steigendem Zahlenwert eine bessere Beherrschung des magischen Effektes an.

An diesem Punkt muss allerdings erwähnt werden, dass die **magische Begabung auf das Erlernen von magischen Talenten einen gewaltigen Einfluss hat**: Man kann nämlich ein Talent nur recht schwierig steigern, wenn man nicht die notwendige Begabung mitbringt. Für **jede fehlende Stufe in MB** müssen die **anderthalbfachen Kosten für Steigerung und Erlernen** des Talentens an sich bezahlt werden.

Beispiel: *Liriana Dornstirn, eine elfische Hexe will das Talent „Trankzauberei“ von 5 auf 6 steigern. Sie verfügt leider nur über MB 3 und muss also das Anderthalbfache bezahlen, dass jemand mit MB 4 zahlen muss. So belaufen sich ihre Kosten auf 6 (Stufe)*5 (Fester Faktor)*4 (Schwierigkeit)*1,5 (für geringe MB) = 135 EP. Doch sie hat viel geübt und auch einige Lektionen von einer erfahrenen Lehrmeisterin erhalten und ist so in der Lage, den Preis für den Fortschritt zu bezahlen.*

ZAUBERPROBEN

Im Gegensatz zu normalen „weltlichen“ Talenten ist bei einer Zauberprobe keine Grundeigenschaft die Grundlage der Probe sondern das magische Grundtalent, dem ein Zauber angehört. Die Probenwürfel sind **2W10**, sie werden **zum Wert des Zaubers und des Grundtalentes addiert** und mit dem **Zielwert** (bei der Magie üblicherweise **17**) verglichen. Magieproben werden wie andere Proben auch durch Erschöpfung und Wunden beeinflusst – **pro Punkt dauerhafter Erschöpfung** gilt hier **ein Punkt Erschwernis**. **Pro mittlerer Wunde** gilt eine Erschwernis von **1**, **pro schwerer Wunde** eine Erschwernis von **3**.

Beispiel: Zandor Nachtbart, seines Zeichens ein erfahrener Druide, möchte mit einem Feuerblitz den Kampf gegen einen kleinen Trupp Goblins für sich entscheiden. Da er schon einen ordentlichen Hieb einstecken musste (Wunde Stufe m) und im Kampf schon ganz schön ins Schwitzen gekommen ist (2 **dE**), liegt sein Zielwert nun bei $17+1+2=20$. Er würfelt eine 12 und kann noch 3 (Wert im Grundtalent Spruchmagie) und 4 (Zauberwert KORO DAKROR) addieren. Dennoch liegt sein Probenwert von 19 unter dem Zielwert, so dass die Magie wirkungslos verpufft. Er wird sich etwas anderes einfallen lassen müssen oder denselben Zauber noch einmal probieren.

ZAUBERN IN DER GRUPPE

Besonders oft hört man von dieser Anwendung der Zauberei innerhalb von Beschwörungszirkeln. **Hierbei muss jeder der Zauberkrieger den Zauber mindestens mit einem Talentpunkt beherrschen** und darüber hinaus das Talent „magische Synergie“ besitzen. Als erstes bedarf es **von jedem der Gruppenmitglieder einer Probe** in diesem Talent, welche **um die Hälfte (abgerundet) der Anzahl der an dem Zauber beteiligten Magiebegabten erschwert** ist. Ist diese Probe gelungen, so muss **anschließend jeder** am Zauber beteiligte Magier **eine normale Probe ablegen**. Ist auch diese gelungen, kann man davon ausgehen, dass jeder der Zauberer an dem gewobenen Zauber beteiligt ist. **Für jeden Magiebegabten, welcher die zweite Probe nicht schafft**, werden von dem Probenwert **zwei Punkte abgezogen**. Die erste Probe muss unbedingt von allen beteiligten geschafft werden, da es notwendig ist, einen phykrischen Zirkel zu schließen – wenn einer der eingeplanten Magier schon vor der Wirkung des Zaubers wegfällt, bricht das gesamte Gebilde zusammen.

Erstens hat diese Technik den Effekt, dass die geistige Energie der Anwender gebündelt wird: Sie bilden ein einziges phykrisches Gebilde, aus welchem heraus der Zauber gewirkt werden kann. Insbesondere bei Zaubersprüchen, welche viel Energie kosten oder schlichtweg zu schwierig sind, um allein gewirkt zu werden, ist es sinnvoll, den Synergieeffekt der Gruppe zu nutzen: **Erstens werden die Kosten durch die Anzahl der Gruppenmitglieder geteilt und aufgerundet** von den aktuellen FP jedes Anwenders abgezogen, was hilft, die Reserven eines einzelnen nicht über Gebühr zu strapazieren. Zweitens gilt für die Aufwertung der Probe folgendes: **Einer der Anwender muss vorher als Leiter der Gruppe fungieren** – er muss die **eigentliche Probe ablegen**, d.h. er steuert seinen gesamten Probenwert (Würfelwurf + Zaubertalent + Zaubers) bei, während **pro anderem Gruppenmitglied zwei Punkte eingebracht** werden können.

Wenn durch misslungene Proben Zauberer aus der Gruppe ausscheiden müssen, tragen sie die übliche Hälfte der normal anfallenden Kosten. Danach müssen die Kosten des Zaubers für die restlichen Gruppenmitglieder neu berechnet werden – es sind ja nun weniger Helfer bei dem Zauber. Ist ein Gruppenmitglied durch den Wegfall anderer Teilnehmer bei gelungener Probe nicht mehr in der Lage, die Kosten zu tragen, scheidet er komplett aus, hat keine Kosten und die Kosten müssen erneut berechnet werden. Für ihn gelten allerdings nicht die Strafpunkte für misslungene Proben sondern nur der Wegfall des durch ihn entstehenden Bonus.

Beispiel: Eine Gruppe von 13 Hexen möchte einen besonders schwierigen und lange wirksamen Fluch sprechen. Der Spielleiter ermittelt vorher die Kosten von 152 FP (also 12 FP für jede der Hexen) und einen Probenzielwert von 32.

Nachdem allen Hexen die Probe auf „Magische Synergie“ (Erschwernis von 6) gelungen ist, legen sie die eigentliche Zauberprobe ab. Bei dieser Gelegenheit versagen leider 3 der Hexen (sie bezahlen dennoch 6 FP), allerdings schafft es die Leiterin des Kreises, einen stattlichen Probenwert von 24 zu erreichen. Von den anderen 9 Mitgliedern des Kreises kommen nun jeweils noch zwei Punkte, wodurch der Probenwert bei $24 (Leiterin) + 18 (9 \text{ restliche Hexen}) - 6 (3 \text{ misslungene Zauberproben}) = 36$ Punkten liegt. Dies entspricht einer **QU** von 4.

Leider erhöhen sich durch den Wegfall der drei Hexen die Zauberkosten auf 16 (152 durch 10), was einer der übrigen Mitglieder des Kreises nicht aufbringen kann. Er fällt weg, wodurch die Kosten sogar bei 17 FP liegen (dies können glücklicherweise alle bezahlen). Sein Einfluss auf die Probe fällt ebenfalls weg (gilt jedoch nicht als misslungen), was nur noch 2 Punkte **QU** bedeutet.

MISSLUNGENE ZAUBER

Oft genug geschieht es, dass einem Zauberer ein komplexer Spruch oder ähnliches misslingt. Der größte Nachteil, der ihm dadurch entsteht, ist die Tatsache, dass er **die Hälfte (abgerundet) der Kosten des Zaubers tragen** muss. Darüber hinaus ist **die nächste Anwendung des Spruches innerhalb von einer Stunde um zwei Punkte erschwert**. Misslingt auch ein solcher erschwerter Versuch, kann der Spruch für den restlichen Tag nicht gewirkt werden.

Beispiel: Dem Zauberer Zandor Nachtbart ist der Feuerblitz KORO DAKROR misslungen – innerhalb dieses Kampfes (und der gesamten nächsten Stunde) ist der Zauber um zwei Punkte erschwert. Darüber hinaus muss Zandor die Hälfte der Kosten bezahlen: 3 FP.

DIE MAGISCHEN TALENTE

Die hier vorgestellten Talente sind die verschiedenen Möglichkeiten, mit denen mag Zauber wirken kann. Wer sich in einem derartigen Talent erstmalig bilden möchte, benötigt einen Lehrmeister oder ein Lehrbuch, aus dem heraus die Grundlagen des Talentes erläutert sind. Die Kosten, ein Grundtalent der Magie zu erwerben, ergeben sich aus dem Wert, der in Klammern hinter der Bezeichnung des Talent steht. Die Kosten zum Steigern eines magischen Grundtalentes belaufen sich auf (5*nächste Stufe*Schwierigkeit) EP. Die Werte für die Lernschwierigkeit und die notwendige Begabung stehen ebenfalls in Klammern angegeben.

Wer also z.B. das Talent „magische Kapazität“ von 3 auf 4 steigern möchte, muss zu diesem Zweck 40 EP investieren.

Magische Kapazität (75 EP, II, MB 3): Eigentlich kein magisches Grundtalent stellt die magische Kapazität dar, die man durch spezielle Meditationsübungen und Konzentration auf den Erhalt und die Struktur des Energiereservoirs trainieren kann. Ein Zauberer kann sich in diesem Gebiet recht gut seine Kapazitäten aufwerten, denn jeder Punkt in „magische Kapazität“ wird doppelt auf Fpmax angerechnet. Man kann sich dieses Talent auch so vorstellen, dass der Zauberer immer besser in der Lage ist, seine Reserven zu kontrollieren (z.B. durch ausgeklügelte oder besser antrainierte Denkmechanismen oder durch eine komplexeres physisches Gefäß) und demzufolge auch mehr freies Phykros speichern kann.

Spruchmagie (50 EP, II, MB 2): Die am weitesten verbreitete Magieart – man verfügt über eine Reihe vorgefertigter Zaubersprüche (und kann sie auch selbst erschaffen, wenn man genügend Arbeit und Zeit investiert), die fast immer gleich ablaufen und ähnliche Kosten verursachen. Den Nachteil des recht starren Systems hat die Spruchmagie dadurch überwunden, dass sie wegen ihrer guten Verbreitung einen sehr guten Zulauf hat und deshalb über ein beachtliches Arsenal an Zaubersprüchen verfügt.

Elementarismus (80 EP, III, MB 4): Die vier weltlichen Elemente Feuer, Wasser, Luft und Erde sind das zentrale Thema dieser Zauberei. Durch Beeinflussung der elementaren Zusammensetzung eines Objektes oder eines Wesens kann man dieses verändern. Diese Magieart ist schon deutlich freier als die Spruchmagie gestaltet, denn hier gibt es keine festen Regeln bezüglich Kosten und Möglichkeiten. Dafür ist diese Magieform auch deutlich aufwändiger und kostenintensiver als z.B. die Spruchmagie. Eine Einschränkung ist, dass mit dieser Magieform z.B. nicht auf den Geist eines lebenden Wesens gewirkt werden kann.

Freizauberei (175 EP, V, MB 5): Theoretisch hat man in diesem Bereich die größte Auswahl an Möglichkeiten – man investiert seine Erfahrung nicht in festgelegte Sprüche sondern in einzelne Bereiche der Magie, die natürlich deutlich aufwändiger zu erlernen sind als die fertigen Sprüche – hier ist erheblich mehr Verständnis der Zusammenhänge und Hintergründe gefragt. Dafür ist die Freizauberei neben ihren sehr unberechenbaren Kosten auch dafür berüchtigt, dass sie recht unberechenbar sein kann – der „selbe“ Zauber kann, da er immer von neuem strukturiert werden muss, bevor man ihn wirkt, im Detail wie auch mitunter im großen Ganzen durchaus unterschiedliche Effekte haben und sehr in seinem Aufwand variieren.

Schamanismus (60 EP, III, MB 3): Dieses Gebiet beruht komplett auf der Beschwörung von Geistern, die dann die zauberischen Handlungen für den Zauberer übernehmen – er spendet sozusagen einen gewissen Anteil seiner Energie, die dem beschworenen Wesen zugute kommt und mit dem dieses dann den eigentlichen Effekt vollbringt. Da die Geister launisch und mitunter recht schwierig zugänglich sind (Opfergaben und aufwändige Zeremonien zu ihrer Beschwörung sind keine Seltenheit), gilt dieses magische Gebiet als recht hinterwäldlerisch. Doch kann der Schamane dafür mit recht niedrigen Kosten rechnen und sich oftmals recht sicher sein, dass der Geist die Handlung korrekt ausführt.

Trankzauberei (65 EP, III, MB 4): Nicht zu verwechseln mit Phykrofluiden, die dem Zauberer freies Phykros zugänglich machen, beschäftigt sich die Trankzauberei damit, verschiedene wirksame magische Gebräue zu produzieren, die den eigentlichen magischen Effekt übernehmen und außerdem so in der Lage sind, Zauberei über einen gewissen Zeitraum hinweg zu konservieren. Dafür muss der Zauberer, der sich mit dieser Magieform beschäftigt aber auch mit recht hohen Kosten und einigen Nebeneffekten rechnen.

Runenmagie (125 EP, IV, MB 4): Durch die Kombination verschiedenartiger Runen erhält man sehr mächtige und variable Zauber, die z.T. jedoch nicht komplett vorhersehbar sind. Die Kosten können hier bei unvorsichtiger Benutzung der Runen, die für die Macht des Zaubers verantwortlich sind, regelrecht explodieren und den Zauberer von einem ehrgeizigen Projekt abhalten.

Ritualmagie (70 EP, II, MB 2): Verglichen mit der ebenfalls sehr festgelegten Spruchmagie bedarf die Ritualmagie einer sehr aufwändigen Vorbereitung und vergleichsweise geringe Mengen an freiem Phykros. Über die Ritualmagie wird oftmals ein sehr lange wirksamer Zauber oder Magie, die besonders schwerwiegend in das Gefüge der Welt eingreift (Magie der Zeit, starke Bannmagie oder Beschwörungsmagie) realisiert. Im Gegensatz zu vielen anderen Gebieten können hier auch mehrere Zauberberde an einem Ritual beteiligt sein. Da im Vergleich mit der eher alltäglichen Magie die Ritualmagie ein anderes Ziel hat (besonders mächtige Zaubereien), wird sie oftmals als die logische Fortführung der Spruchmagie betrachtet. Aus dem selben Grunde ist ihr Zulauf deutlich geringer, sodass die Zahl der gängigen Rituale eher klein ist. Oftmals wird die Ritualmagie in Kirchen oder anderen religiösen Institutionen gelehrt.

Fluchmagie (100 EP, IV, MB 4): Ausschließlich zum Nachteil des von dieser Magie betroffenen wirkt die Fluchmagie. Sie ist eine bössartige Ausgeburt der zauberischen Forschungen und hat schon so manches Leid auf die Welt gebracht, darunter auch die Verfolgung der Hexen, auf deren Kappe diese Art zu zaubern angeblich geht. Sie ist besonders lange wirksam und kann mitunter auch an Bedingungen geknüpft sein, mit denen man den Fluch wieder loswird. Auch ist es möglich, Gegenstände oder Orte zu verfluchen, die dann ihren Fluch an die nächstbeste Person weitergeben. Auch wiederkommende Verfluchungen, die sich auf mehrere Personen oder nacheinanderfolgend immer auf den letzten, der den Ort betreten/ den Gegenstand berührt hat, sind möglich.

Druidenmagie (85 EP, IV, MB 3): Diese Art Zauber zu wirken, ähnelt auf den ersten Blick sehr der Runenmagie – verschiedenen Komponenten werden zu einem Zauber zusammengesetzt. Dabei ist es in der Druidenmagie allerdings so, dass die Zauber an sich in recht freier Form bereits existieren und durch die eingesetzten Komponenten (meist natürliche Materialien wie z.B. Federn, Muscheln, Früchte, Kräuter etc.) geformt werden.

Kristallomantie (150 EP, IV, MB 3): Der Ursprung dieser Form zu Zaubern liegt absolut im Dunkeln, doch hat sie sich mittlerweile in vielen Kulturen etabliert und wird auch von den Magiern des DAA praktiziert. Sie funktioniert ähnlich dem Elementarismus, doch kann sie auch genutzt werden, um den Geist zu beeinflussen oder um nichtelementare Wesen (z.B. auch Tiere) zu beschwören. Wegen dieser großen Macht und der Fähigkeit, die Zauber durch verschiedene Kristalle zu beeinflussen ist diese Variante recht teuer.

Sangeszauberei (90 EP, II, MB 2): Gesungene Worte entfalten schon ohne freies Phykros eine gewisse Magie – was für eine Macht wohnt da wohl magischen Liedern inne? So oder so ähnlich war wohl die Frage, deren Antwort die Sangeszauberei ist. Hier kann man sich die Proben durch Beherrschung des Gesangs oder eines Instrumentes recht gut erleichtern.

Vertrautenmagie (80 EP, III, MB 3): Die Magie, die auf Tiere oder durch Tiere wirkt, ist eine besondere Form der Zauberei. Sie wird oft von naturnahen Zaubernern und Kulturen verwendet, um mit der Umwelt in Einklang zu kommen oder um sie besser verstehen oder gar steuern zu können.

Magische Synergie (75 EP, II, MB 2): Das Zaubern in der Gruppe basiert größtenteils auf den Kenntnissen, die dieses Talent vermittelt. Die Techniken basieren auf gemeinsamer Meditation, dem Einfühlen in den Geist der anderen Gruppenmitgliedern sowie das absolut synchrone Wirken des Zaubers, der synergistisch gewirkt werden soll.

ZAUBERTRADITIONEN

An dieser Stelle seien grob die unterschiedlichen magischen Traditionen auf Ta'Ran zusammengefasst. Wie der Name schon sagt, existieren die meisten von ihnen schon eine recht lange Zeit, auch wenn die Wirren der Katastrophe an den wenigsten von ihnen spurlos vorbeigingen. Über die Geschichte und die Entstehung der einzelnen Sichtweisen der Magie ist nur sehr wenig bekannt, so dass es hier auch nicht thematisiert werden soll. Interessanter ist der weltliche und religiöse Einfluss, die Stellung beim Volk und das Verhältnis gegenüber anderen Traditionen.

MAGIER

Nicht ohne Grund gelten Magier generell als ein wenig abgehoben und leicht überheblich. Keiner von ihnen käme auf die Idee, eine andere magische Tradition als zumindest ebenbürtig zu betrachten, oftmals wird anderen Zaubernern sogar die Begabung zur Magie vollkommen abgesprochen und geleugnet, auch wenn man sich insgeheim natürlich doch sehr im Klaren darüber ist, dass es auch außerhalb der eigenen Reihen durchaus fähige Leute gibt.

Der weltliche Einfluss der Magier ist enorm und sollte nicht unterschätzt werden. Religiös haben sie keinerlei Einfluss und streben diesen auch nicht an, da sich ihre Verbreitung zwar einigermaßen mit der Ausbreitung der Nolthar und damit auch des Viererkultes deckt, sie aber doch einige Bestrebungen in Richtung Osten haben, wo noch einige magische und wissenschaftliche Schätze schlummern dürften. Generell geben sie sich gern den Anschein, einen wissenschaftlichen Hintergrund zu haben und wohl existieren viele unter ihnen, die sich wahrhaft der Erkundung der Magie und ihrer Anwendung verschrieben haben, doch ist die Organisation der Magiergilde DAA (Das Allsehende Auge) eigentlich auf die Ausübung und Errichtung von magischer Macht ausgerichtet. Die Magier sind lokal in Zirkel eingerichtet, die sich mehr oder minder von einem zentralen Rat der Magier und einem Magokanzler regieren lassen oder aber versuchen, Selbstständigkeit und damit alleinige regionale Macht anzustreben. Jeder dieser Zirkel vertritt unterschiedliche Auffassungen in Sachen Lehre und Anwendung der Magie, sodass es schwierig wäre, eine genaue Grundstimmung in ihren Reihen auszumachen.

Beim Volk sind Magier sehr angesehen und werden behandelt wie Fürsten oder besonders reiche Händler – die Macht der Magier ist zwar weniger offensichtlich und nicht in Eisen oder Gold gekleidet, aber allgegenwärtig. Niemand kann sich sicher sein, nicht doch eines Tages von einem Magier gestraft zu werden, der sich keiner weltlichen Gerichtsbarkeit zu unterwerfen hat, sondern einzig und allein den Konzilen des DAA Rechenschaft schuldig ist. Aus diesem Grunde kann man von einer Hassliebe sprechen – das gemeine Volk hat nicht viel Nutzen an den Magiern, doch ohne sie würde man sich auch nicht unbedingt besser fühlen, ein Umstand den die Magier mit vielen weltlichen Herrschen teilen.

AYO-BESCHWÖRER

In einer Religion der Ruhe und Stille Südmesarons geboren, lernten die Ayo sehr schnell, wie wichtig es ist, sich diese Stille und Ruhe zu erhalten. Die Beschwörer unter ihnen sorgen dafür, dass immer genügend untote Diener und Krieger zur Verfügung stehen, die Feinde von außen wie innen bekämpfen. Die Beschwörung der Untoten ist für sie allerdings kein Akt der Gewalt, bei dem ein seelenloser Körper

dem Tode entrissen wird, es wird als lebensverlängernde Maßnahme angesehen. Und angesichts der Tatsache, dass auf Ta'Ran einige Untote existieren, denen der freie Wille und sogar einige Macht verblieb, die mit diesem unsterblichen Zustand nur sehr selten unzufrieden sind, kann man sich vorstellen, dass es unter den Ayo einer großen Ehrung entspricht, wenn man auserwählt wurde, unter den Legionen Galshors zu dienen.

Doch nicht nur die Beschwörung von Toten gehört zu den Aufgaben dieser Priestermagier – sie wachen auch über große Schätze, die sie mit kräftigen Fluchen und Wächtern aller Art (und einiger Unart) versehen. In ihren Tempelpyramiden sollen derartig gewaltige Artefakte auf eine Rettung warten, dass es durchaus notwendig erscheint, diese, genau wie die „Vorräte“ – die Nekropolen, einer besonderen Bewachung zu unterstellen.

Die Beschwörer sind in den Augen des Volkes besonders mächtige Priester, die Galshor und damit dem ewigen Leben deutlich näher stehen, als irgendein anderer Sterblicher. Es wird sogar gemunkelt, dass viele von ihnen durch heilige Rituale so weit in seine Sphären vorgedrungen seien, dass sie wirklich faktisch unsterblich geworden sind. Unter den Angehörigen anderer Religionen ist der Galshor-Kult und damit verbunden seine Priester natürlich nur sehr ungern gesehen, sodass ihnen oftmals Verfolgung und Verfluchung angedeihen.

Den Respekt vieler anderer Zauberer haben sie sich mittlerweile jedoch erarbeitet, da sie wie gesagt auf ihrem Gebiet absolut brillieren und auch in einigen anderen Richtungen, wie der Beherrschung des Geistes oder der Anrufung von Geistern und Daimon, große Leistungen vollbracht haben. Andererseits sehen die Ayo-Beschwörer kaum ein, warum die anderen Traditionen, die offensichtlich durchaus mächtige Personen hervorbrachten, ihre Zeit mit so unnützen und Galshor so wenig gefallenden Hexereien verbringen, wie zum Beispiel Kampfmagie oder Heilung.

PRIESTERZAUBERER

(VIERERKULT):

LEBANNIDEN

Praktisch nur auf Syan ist es üblich, überhaupt Priesterzauberer des Viererkultes auszubilden – auf anderen Kontinenten werden die meisten Viererkultanhänger von den Magiern rekrutiert und in die eigenen Reihen eingefügt. Eine Karriere als Priester ist dem magisch begabten Menschen somit in den meisten Gegenden versagt.

Seit einem Entschluss der ersten Matriarchin seit der Großen Katastrophe, ihr Name war Lebanna von Tirjana, im Jahre 33 nach dem Frevel der Rao'Ka, existieren die Priesterzauberer, die sich in einem gesonderten Teil der Kirchenstruktur zusammengeschlossen haben. In Erinnerung an die erste Matriarchin nennen sie sich Lebanniden und dienen keinem der Vier Kulte direkt, sondern stellen sich in die verschiedensten Dienste. Dennoch ist ihre Ausbildung nach den vier großen Prinzipien des Kultes ausgerichtet – es gibt unter ihnen Erschaffer, Bewahrer, Zerstörer und Chaoten, die aber nach dem Abschluss der Lehre ungebunden sind.

Viele kultische Handlungen und Rituale werden von ihrer Magie unterstützt, einige wären in ihrer heutigen Form ohne den Einsatz der Lebanniden undenkbar. Aus diesem Grunde sind sie beim Volk sehr angesehen, sind das Urbild des guten und gerechten Zaubers, der sich für die richtige Seite entschieden hat und mit seiner Macht nur denen dient, die ihm

eigentlich unterstellt sind.

Dies ist auch der Grund, aus dem die Lebanniden nicht besonders gern von den Magiern gesehen werden: Sie erinnern sie jedes Mal daran, dass ein fähiges potentiell Gildenmitglied den Weg des Glaubens eingeschlagen hat und damit gut fährt. Da ihnen meist nicht die anerzogene Überlegenheit der Magier zueigen ist und sie sich zuerst als Diener der großen Prinzipien, als Wahrer des Friedens und des Gleichgewichtes sehen, haben sie deutlich weniger Probleme mit anderen Traditionen als die Mitglieder des DAA – auch dies könnte ein Grund sein, aus dem sich immer mehr magisch Begabte für den Weg der Lebanna entscheiden.

PRIESTERZAUBERER (ORKS): SCHAMANEN DER GRADRECHI

Die Gradrechi-Schamanen leiten sich von den Pionieren der orkischen Schamanen ab, die nach und während der Katastrophe die Zeichen der Zeit richtig deuteten und eine nahe Herrschaft der Orks nahen sahen. Doch da sie allein nicht in der Lage gewesen wären, diese Herrschaft aufzubauen, nutzten sie eine List: Sie verbündeten sich mit den Feinden der Menschen – den Daimon. Diese Wesen stammen ursprünglich von einer fremden Welt und versprachen den Orkschamanen ungeheure Macht, wenn sie ihnen als Austausch ihre Seelen und einige Dienste versprechen würden.

Da die Schamanen wie alle Orks glauben, dass man sich seinen Platz im Jenseits, dem Mekroth, ohnehin durch glorreiche Taten verdienen könne, willigten sie ein und ließen sich von den Daiomon nicht nur in der Zauberei und der Beschwörung unterrichten, sondern erhielten von ihnen auch einen Teil des Wissens, dass diese vorher den technisch weit entwickelten Menschen und Zwergen gestohlen hatten. So kommt es heute, dass die Schamanenpriester von Gradrech nicht nur reine Zauberer sind, sondern sich auch mit der Technik und ihrer Nutzung auseinandersetzen können und sich so eine enorme Position innerhalb des Reiches sichern konnten.

Auf diese Weise gelang es ihnen, ihren eigenen Imperator, Vakaar wieder zum Leben zu erwecken und ihm einen Thron in der Scherbenenebene zu bieten. Ihre Magie beschäftigt sich mit der Beschwörung von Geistern und Daimon, die ihnen dann zu Diensten sind, allerdings haben sie auch viele Geheimnisse der Spruch- und Ritualmagie gelüftet, sodass man sie beinahe als ein orkisches Pendant zu der Magiengilde DAA ansehen kann.

Wegen ihres einstigen und in einigen Fällen auch neuerlichen Paktes mit den Daimon stehen die Priesterzauberer der Orks bei den Menschen und Zwergen, die von ihnen wissen, in einem schlechten Licht. Ansonsten haben sie aber eine sehr mächtige Stellung innerhalb der orkischen Gesellschaft und konnten sich praktisch das magische Monopol der Orks sichern.

Da mittlerweile eine Trennung in Priesterschaft und Schamanen vollzogen wurde – bei den Orks existieren weniger magisch Begabte als in anderen Völkern und die Religion benötigt eine ganze Reihe von Priestern – stellen sie eine Art religiöse Elite dar, die gleichzeitig die Jahrtausende alte Tradition der Schamanen und den Aufbruch in ein neues, von Wissen und Technik geprägtes Zeitalter symbolisiert.

PRIESTERZAUBERER (BIRSCHAM): KARIAMIDEN

Insbesondere im Volk der nomadischen Birscham ist auffällig wie stark die Trennung zwischen Priesterschaft und Schamanen ist. Während die Schamanen sich sehr stark der Natur und der Geisterwelt verbunden fühlt und für eine ganze Reihe von Ritualen im Leben der Birscham verantwortlich ist,

stellen die Priesterzauberer in ihrer Form des Viererkultes genau wie bei den Nolthar eine Besonderheit der Kirche dar: Sie wollte, insbesondere nach der Verschmelzung der Birscham mit den Nachkommen der Kizman, die als Hagisch bezeichnet werden, die magische Macht nicht nur in den Händen der ohnehin meist wenig religiösen Schamanen belassen, sondern eine eigene Magie aufbauen. Nach dem Begründer dieser Strömung, Kariassan nenne sich die heutigen Priesterzauberer Kariamiden.

Ihre Magie richtet sich vor allem auf den Schutz des Stammes und damit der Gläubigen – da die Angehörigen dieser Tradition keine Frauen oder Männer haben dürfen, sind sie, so der allgemeine Grundsatz, mit ihrem Stamm verheiratet. Nur die wenigsten von ihnen werden sich auf Wanderschaft oder Abenteuern weit von den heimatlichen Herden entfernen, sondern immer die Nähe der Gemeinschaft suchen.

Auch diese Form der Priesterzauberei ist den Magiern letztlich ein Dorn im Auge. Doch da sie auf Pak'Sha, der Heimat der Birscham, nur einen geringen Einfluss ausüben, blieb es bisher nur bei einer leichten Aversion gegeneinander und kam noch nicht zu offenen Auseinandersetzungen. Andererseits versuchen die Kariamiden auch, magische Macht und Einfluss zu gewinnen, um schließlich eine gesamte Priesterschaft mit der Gabe der Magie auszurüsten, was der Kirche eine ganz neue Form von Ansehen bringen würde. Aus diesem Grunde werden mitunter auch Predigten und versteckte Anspielungen gegen Druidentum und Hexerei gesendet, um die Attraktivität der eigenen Tradition in den Augen der magisch begabten Schüler zu erhöhen.

DRUIDEN

Fast schon die Stellung einer Sekte haben die Druiden, die einer vergangenen Naturreligion folgen. Sie haben keine Gläubigen, die außerhalb ihrer Reihen leben, sondern schließen sich zu kleinen Druidenkommunen zusammen oder leben eremitisch in der Wildnis. Ihre Ernährung besteht in erster Linie aus dem, was die Natur ihnen bietet – sie stellen kleine Fallen auf und ernten Früchte, Pilze und Kräuter, mit denen sie sich versorgen.

Diese Naturverbundenheit entstammt ihrem Glauben, dass die Natur der Ursprung aller Dinge ist – sie wissen sehr wohl, dass es Städte voller Menschen und tiefe Bergwerke gibt, in denen viele Leute auf Kosten der Natur existieren, doch sehen sie sich als Wahrer des Gleichgewichtes zwischen Natur und Technik. In einigen Köpfen sind die Schrecken der Katastrophe, des Frevels der Rao'Ka noch sehr lebendig als die Zeit, in der sich die Natur gegen die Ausbeutung durch die Technik und den Menschen und die Zwerge erhob. In diesem Wissen sehen sie ihre größte Chance und ihre größte Verantwortung: Immer wieder sieht man wandernde Propheten oder druidische Barden, mitunter auch in der Rolle von Priestern der eigenen kleinen Naturreligion, die durch die Lande ziehen und die Erinnerung an den Fluch der Technik wach halten und die Leute vor Freveln wider die Natur warnen. In dieser Funktion beschränken sie sich aber nicht nur darauf, zu warnen, sondern sie greifen mitunter auch dort ein, wo sie das Gleichgewicht empfindlich gestört sehen – sie sind auf diese Weise zu einer Legende geworden, da sie oftmals alte Stätten bewachen und sich gerade in der Nähe von Technikorten ansiedeln, um diese zu bewachen und zu studieren, um mit ihren Kenntnissen noch besser die Aufgabe der Hüter der Natur zu bewältigen.

Die meisten Druiden haben einen recht verschrobenen Ruf, was sie auch entsprechend fördern – das Bild des alten Bärtigen, der in einer windschiefen Hütte wohnt und seltsame

Dinge vor sich her brabbelnd ab und zu die normalen Leute heimsucht, wird von ihnen geradezu gefördert. So konnten sie bisher vermeiden, mit Machthabern aneinander zu stoßen, die verstanden, was sie eigentlich fordern: Abkehr von Technik und großer Zivilisation und ein Leben in Einklang mit der Natur. Insbesondere auf Syan, dem Kontinent, der gleichzeitig die fundamentalistischen Dunkelfelken und das moderne Osrath beherbergt, haben die Druiden eine sehr eigene Rolle: Hier sehen sie sich verstärkt als Streiter für die Natur, deren Aufgabe der Kampf gegen die Technik ist.

HEXEN

Diese Tradition ist sicherlich eine der ältesten Traditionen auf Ta'Ran. Sie entstammt angeblich ursprünglich von den Elfen, wo die Hexen eine Rolle als Priesterinnen innehatten.

Diese Rolle wollen sie auch jetzt noch praktizieren, jetzt, da es bei den Elfen kaum mehr welche von ihnen gibt und sie sich vor allem bei den Menschen ausgebreitet haben. Ihre Macht nutzen sie vor allem dazu, gutes zu tun – zumindest das, was sie selber für das Gute halten.

Die meisten Hexen haben ein sehr starkes Verständnis von Gut und Böse und handeln immer entsprechend dieser Vorstellung – Gut ist zum Beispiel etwas, was das Gleichgewicht zwischen Leben und Tod und zwischen Ordnung und Chaos nicht gefährdet. Dieser Dualismus hat sich tief in die Tradition eingebrannt – einige der Hexen entscheiden sich für eine der Seiten, Leben oder Tod, Ordnung oder Chaos, doch die meisten von ihnen dienen dem Gleichgewicht.

In den meisten Gesellschaften existieren Hexen, doch fast überall haben sie eine andere Ausprägung erfahren: In einigen Gegenden ist es üblich, dass die Hexen eine dominante Rolle in den Dörfern und Städten innehaben und als eine Art Richterinnen für Streitigkeiten und Kämpferinnen für das Dorf fungieren. In anderen Kulturen haben sie sich zu Lehrerinnen und Philosophen entwickelt, die der Gemeinschaft einen Spiegel vorhalten, die ihnen das Schlechte, Obszöne und Unausgeglichene vorleben, um eine lebendige Warnung zu sein. Dennoch genießen sie fast überall großes Ansehen.

Außer bei den Magiern. In den Augen der Magier sind Hexen undisziplinierte, chaotische und aufmüpfige Dilletantinnen, die keine Ahnung haben, wie man Magie auf „die richtige Weise“ anwendet. Besonders auf Dalatur ist in einigen Gegenden in letzter Zeit die Stimmung gegen die Hexen umgeschlagen, da viel Propaganda gegen sie betrieben wird und es nicht immer nur bei übler Nachrede bleibt.

ELFENZAUBERER

Bei den Elfen ist Magie das Wesen der Natur: Nichts ist natürlicher und für sie selbstverständlicher als der Einsatz von Zauberei. Besonders unter ihnen sind Freizauberer üblich, die ohne feste Regeln und Gesetze zaubern, sondern einfach bestimmte Wirkungen erzielen, indem sie es wollen.

Da praktisch jeder Elf ein wenig magisch begabt ist, kann man bei den Elfenzauberern nicht davon ausgehen, dass sie in ihrem Volk eine Besonderheit darstellen würden. Praktisch jeder Elf übt einen Beruf oder besser gesagt eine Tätigkeit aus, in der Magie eine große Rolle spielt: Ihre Jäger spüren das Wild mit Hilfe ihrer Magie auf, sie tarnen sich mit Zauberei und schleichen absolut geräuschlos – weil es ihnen die Magie ermöglicht. Ihre Handwerker lassen ihre Kraft und Magie in ihre Werkstücke fließen, um sie stabiler und schöner zu machen. Und ihre Krieger verfügen über magische Kräfte, um ihre Gegner zu schwächen, zu verletzen, zu verwirren und schließlich zu bezwingen.

Wegen dieser Eigenschaft dieser Spezies ist ihr Ansehen bei

anderen Völkern zweideutig – in vielen Gegenden gelten Elfen als böse, verlogen und hinterhältig. Doch mindestens genauso umweht sie der Hauch der Magie, sie sprühen vor Märchen und Geschichten und entfalten in den Augen so mancher Frau und so manchen Mannes eine ganz besondere eigene Erotik.

So verstehen schließlich auch die Elfen nicht, wie andere Rassen und Kulturen einen solchen Wind um ihre magisch begabten Personen machen können – eine eigene Gilde für die Magier zu gründen ist ihnen genauso unerklärlich, wie man magisch begabte Personen eben wegen dieser Begabung fürchten und verfluchen kann.

ZWERGENHEXER: URUGHAN

Auf keinen Fall sollte man den Fehler machen, die Urughan mit normalen Hexen oder Hexern zu verwechseln. Ihre Magie, so ihre Meinung, ist eine Gabe Roglimas, die sie zum Wohle des Stammes und zum Ruhme ihrer Göttin einsetzen müssen. Dabei darf man sie auch nicht mit Schamanen verwechseln, die Geister beschwören und einen animistischen Hintergrund haben – die Urughan glauben vielleicht an Geister, aber sie respektieren sie nicht und würden sie erst recht nicht für ihre Zauberei nutzen. Stattdessen setzen sie auf ihre religiöse Überzeugung, der zufolge Roglima die Zwerge mit allem notwendigen ausstattet und heilen, fluchen und kämpfen mit ihrer eigenen Zauberei.

Natürlich sind sie bei den Zwergen eine Legende: Die übrigen Dulgar, die nicht in den Wüstenregionen Ta'Rans leben, haben allenfalls von ihnen gehört, sie aber noch nie gesehen. Die Menschen haben keine Ahnung, ob die Legenden und Gerüchte um die magisch begabten Zwerge wirklich wahr sind oder ob sie eben das sind, als das man sie überliefert: Legenden und Gerüchte. Zwar haben sich bereits einige Magier und Hexer, selten sogar Druiden und Elfen um dieses Phänomen bemüht, war man doch sehr lange der Meinung die Daimon hatten in der Nacht der Dunkelheit, während der großen Katastrophe, den Zwergen die Fähigkeit zur Magie gestohlen. Da diese Geschichte auch bei den Zwergen bekannt ist, gelten die Urughan bei ihrem eigenen Volk als Auserwählte, die von der Göttin berührt wurden, um Magie zu wirken.

Die magisch begabten Zwerge nehmen zwar in ihrer Religion eine gewisse Rolle ein, doch gibt es noch einige Priesterinnen, die der ganzen Sache skeptisch gegenüber stehen – immer wieder mussten sie sich in ihrer Anfangszeit Anschuldigungen ausgesetzt sehen, die behaupteten, dass sie mit den Daimon paktieren würden und ihre Fähigkeiten eher in deren als in die Dienste der Zwerge zu stellen. Aus diesem Grunde halten sie sich auch gegenüber fremden Magiebegabten sehr zurück und lassen sich nur sehr selten dazu hinreißen, vor jemanden, der ihrem Volk nicht besonders nahe steht, ihre Kunst vorzuführen.

Goblinschamanen

ORKSCHAMANEN DER TURAKAR: GEHAIGO

Die Gehaigo nehmen eine besondere repräsentative und spirituelle Position innerhalb der Gesellschaft der Turakar ein: Sie sind die Vermittler zwischen Leben und Tod und herrschen über Ordnung und Chaos. Innerhalb des Clans stehen sie neben den Turago, die alle weltlichen Aufgaben regeln und üben so auch eine gewisse Macht aus. Ihre Fähigkeiten der Geisterbeschwörung sind nicht unbedingt überragend, doch erstaunlicherweise sind gerade bei den kriegerischen und tapferen Orks die Schamanenpriester die besten Heiler und Hellseher – ihre Wahrsicht und ihr Fähigkeit, selbst schwerste

Verletzungen zu versorgen, sind schon fast legendär.

Ebenfalls haben die Schamanen große Kenntnisse der Geschichte, auf der ihre Rechtssprechung basiert und der Kräuter- und Giftkunde. Auf ihrem fundierten Wissen über das Tierreich und das Wetter basieren eine große Zahl ihrer Voraussagen über die Wanderung der Herden oder die kommenden Stürme. Diese Kenntnisse werden oftmals von ihnen genutzt, um ihre Stellung innerhalb des Clans zu stärken und um auch nach außen hin als die Sprecher der Sippe zu wirken.

Sie sind anderen magischen Traditionen gegenüber eher voreingenommen und misstrauisch. Da die Turakar über lange Jahre hinweg kaum friedlichen Kontakt zu anderen Völkern hatten, steht es aber auch um den Ruf ihrer Schamanen äußerst schlecht. Dass sie mit Daimon paktieren und mit bösen Geistern perdu sind, ist mittlerweile vor allem unter Magiern allgemein anerkanntes Wissen – zumal es bei einer nah verwandten Tradition, den Schamanen von Gradrech deutliche Beweise dafür gibt. Die Druiden und Hexen dagegen haben mittlerweile mit einer vorsichtigen Annäherung begonnen und bereits einiges Wissen und einige Geschichten ausgetauscht, sodass sich unter diesen Traditionen einige Personen finden dürften, die persönlichen Kontakt zu einem orkischen Schamanen unterhalten.

NA'PAK-SCHAMANEN: KLADESCH

Als von den Geistern besonders auserwählte – so wie fast jede schamanische Tradition – sehen sich die Kladesch. Sie wurden extra dazu erwählt, ihr Volk, die ihnen anvertrauten Menschen, vor Bösem zu bewahren. Dafür zählen sie zwar nicht unbedingt zu den begabtesten Geisterbeschwörern, mitunter munkelt man aber, sie wären die effektivsten.

Ihre Aufgabe innerhalb des Volkes der Na'Pak ist vielfältig: Sie sollen Heilen und Bewahren, gleichzeitig aber auch Kämpfen und Töten. Wo sie einerseits verpflichtet sind, jeden Na'Pak und darüber hinaus sogar jede menschliche Seele möglichst gut mit ihrer magischen Hilfe zu versorgen, verstehen sie sich selber auch als mächtige Waffe im Kampf gegen die den Na'Pak so bitter verhassten Orks. Darüber hinaus bewahren sie aber auch die Geschichten ihres Volkes und somit auch die Geheimnisse der Rechtssprechung – eine Ehre, die sie sich zwar mit den Burdschuk, den Clansoberhäuptern teilen müssen, in der sie aber nicht selten doch das letzte Wort haben, weil sie traditionell die „Stimme der Ahnen“ vertreten.

Zu anderen magischen Traditionen haben die Kladesch wenig Verbindungen – allenfalls einige Hexen oder Druiden der Hagisch kennen die Schamanen der Na'Pak besser als vom Hörensagen und auch zwischen diesen Schulen der Magie findet nur sehr wenig Austausch statt. Die Magier haben zwar vernommen, dass sich unter den Na'Pak wohl einige fähige Zauberer befinden, doch lassen die Krieger der Barbarenmauer die Angehörigen des DAA nur sehr ungern in ihr eigenes Reich – zu groß ist die Angst davor, dass sie ihren Einfluss ausdehnen und die Kladesch verdrängen könnten.

So stehen die Kladesch den meisten anderen Traditionen, die sich nicht mit den Ahnen und den Geistern beschäftigen, sehr zweifelnd gegenüber und sind oftmals der Meinung (der anscheinend sehr viele Traditionen anhängen), dass alle anderen irgendetwas falsch machen, dass sie gar keine richtige Magie praktizieren sondern nur Kunststückchen ohne tieferen Sinn vorführen.

BIRSCHAM-SCHAMANEN

Der Schamanismus hatte bei den Birscham eine lange Tradition: Doch nachdem die Hagisch bei ihnen einwanderten

und sich bei ihnen niederließen, fallen viele der Nomaden von den alten Vorstellungen ab und sind der Meinung, dass die magischen Traditionen ihres Volkes einer dringenden Überholung und neue Konzepte benötigen. Dass dabei – während die Schamanen verzweifelt darum werben, magisch begabte Schüler ausbilden zu dürfen und dann doch ohne Lehrlinge sterben – viele Geheimnisse, viele Kenntnisse um die Hügelaunen und seine Bewohner einfach verschüttet werden, scheint die meisten der Nomaden und praktisch alle der Städte in keinster Weise zu stören.

Üblicherweise verschreiben sich die Schamanen der Birscham einem Tier, dessen Pfad sie folgen und dessen Charakter sie derartig verinnerlichen, dass so mancher Fremde meinte, die Schamanen seien von Geistern besessen. Dennoch existiert bei keinem Angehörigen dieser Tradition irgendeine Form von Geisterglaube, sie respektieren einfach die Natur und sind der Meinung: Wenn unser Volk wandern soll, dann muss es mit der Natur wandern. Und dann braucht es Leute wie uns, die ihm zeigen, wohin die Natur wandert.

So kann man die Aufgabe der Schamanen wohl am ehesten folgendermaßen erklären: Sie wollen Übersetzer für die Natur sein und den Birscham die Wege und den Willen der Hügelaunen deuten. Sie sehen in dieser Region eine von den Göttern erfüllte Region, die eine eigene große Seele hat und sich danach sehnt, den Birscham eine würdige Heimat zu sein. Dennoch behält es sich auch vor, das Volk der Nomaden immer wieder zu prüfen, weshalb auch oft Rituale zur Besänftigung der Auen vollzogen werden müssen.

Den meisten anderen Traditionen (wenn man einmal von den Kariamiden absieht) haben noch nie etwas von diesen Zaubernern der Hügel gehört, die sich selber in Unwissenheit der Tatsache, dass es noch andere ihrer Art gibt einfach selber als „Schamanen“ oder auch „Zauberer“ bezeichneten und diesen Begriff einfach beibehielten. So kommen nur sehr spärliche Kontakte zwischen ihnen und zum Beispiel den Magiern zustande, die aber brennendes Interesse daran haben, wie die Birscham ihre Magie wirken und was sie dabei empfinden. Denn eines muss gesagt sein: Sie verstehen ihr Handwerk.

ECHSEN-SCHAMANE: SHAI'KZAZSA

Bei den Lirzar ist eine Unterscheidung zwischen der Priesterschaft und den Schamanen äußerst schwierig. Nicht selten werden insbesondere in kleineren Siedlungen beide Rollen von ein und derselben Person ausgeübt. Somit hat sich mittlerweile die Meinung etabliert, dass die Shai'Kzazsa von den alten Geistern berührt wurden, die ihnen große Macht über Leben und Tod sowie über Ordnung und Chaos vermachten.

Ihre Zauberei ist demzufolge vor allem darauf ausgelegt, der Familie und dem Dorf zu dienen: Heilkunst und stärkende Magie sind die wichtigste Zauberei, die sie beherrschen. Ansonsten verstehen auch sie sich, wie viele andere Schamanentraditionen auch, darauf, Geister zu rufen und zu beherrschen oder um Dienste zu bitten. Dabei haben sie es zu einer bemerkenswerten Meisterschaft in der Bindung von Geistern gebracht: Nicht nur Orte, sondern auch Personen und Gegenstände, manchmal auch Tote (die dann Kzazsarim genannt werden) können von ihnen beseelt werden. Dabei verstehen sie sich sowohl auf den Umgang mit Schutz- als auch mit Kriegsgeistern.

Da die Lirzar, bei denen noch eine schamanistische Tradition besteht, sehr zurückgezogen und vor allem in den Dschungelgebirgen von Nodora leben, haben sie nur sehr wenig Kontakt zu anderen Traditionen – einige von ihnen

kennen allerdings sowohl die Ayo-Priesterschaft als auch die Shai'Urikaza und stehen zumindest mit letzteren in einigem Austausch. Da sie als Hüter der Geschichte gelten, werden sie oftmals auch von diesen (zumindest in den Randgebieten ihres Reiches) aufgesucht, wenn es um historische Gegebenheiten geht, über die jemand Auskunft erhalten möchte. Da auch die Ayo von ihrer Macht über Geister und Tote wissen, wird es wohl nur noch eine Frage der Zeit sein, bis die ersten Lirzar die fragwürdige Ehre haben, mit der Priesterschaft des Galshor zu verkehren.

ECHSEN-ZAUBERER: SHAI'URIKAZA

Noch recht neu auf Ta'Ran sind diese Zauberer. Woher sie ihr Wissen um die Kristalle und ihre Macht haben, ist noch unklar – zumindest ist es eher unwahrscheinlich, dass es eine alte und magisch begabte Echsenkultur gab, aus deren Überlieferungen sich ihre neue Macht rekrutiert. In einigen fortschrittlichen Gemeinden der Lirzar haben sich magisch Begabte zusammengefunden und scheinbar aus eigenem Antrieb heraus eine vollkommen neue Art der Zauberei entwickelt: Sie benutzen Kristalle als Foki ihrer Macht und haben dies offenbar so erfolgreich verstanden, dass sich ihre Idee bereits nach einigen Jahrzehnten weit über Ta'Ran ausgebreitet hat. Ihr Ruf ist allgemein sehr gut – niemand spricht von den böartigen und geheimnisvollen Echsenhexern, die vor der Zeit der Shai'Urikaza immer wieder mit dunklen Prophezeiungen und spektakulären Geisterbeschwörungen für Aufruhr gesorgt hatten. Stattdessen versuchen heute vor allem viele Magier, Kontakt zu den Echsenzauberern aufzunehmen, um an deren neuer Macht teilzuhaben. Ihre Rolle innerhalb ihres eigenen Volkes ist unklar – offenbar stellen sie keinen Herrschaftsanspruch, sondern verstehen sich als Dienstleister, die mit ihrer Magie ihren Unterhalt verdienen, es auch zu einigem Wohlstand bringen, sich aber sonst in das bestehende gesellschaftliche Gefüge leicht einfinden.

SICHT DES PHYKROS IN AUSGEWÄHLTEN TRADITIONEN

Viele anscheinend seltsame und unvereinbare Theorien existieren zum Phykos. Jede magische Tradition hat zur Erklärung magischer Wirkung ihre eigenen Theorien und Sichtweisen aufgestellt, die aber als wahr und zutreffend anzusehen sind. Scheinbar beeinflusst die Sichtweise des Zaubersenden das Phykos oder besser gesagt: Das Phykos ist in seiner Gestalt so variabel und gehorcht so vielen unterschiedlichsten Gesetzen, dass sein Fluss oder seine Gestalt auf verschiedenste Art und Weise charakterisiert, manipuliert und konserviert werden kann. Inwiefern diese Wirkung durch die Lehren jener geprägt wurde, die in den Traditionen für die Ausbildung neuer Schüler verantwortlich sind oder ob es einem Effekt gleichkommt, der durch die Ideen aller Angehörigen einer Tradition gleichzeitig ausgelöst und immer mehr verstärkt wird, ist unklar. Um den Rahmen nicht zu sprengen, sollen hier nur die am weitesten auseinander liegenden Sichtweisen vorgestellt werden, dazu wurden repräsentativ die Magier, Hexen, Druiden, Elfen und Schamanen ausgewählt.

MAGIER

Die Magier sehen in dem Phykos eine Masse von einzelnen Punkten mit bestimmten Werten und Eigenschaften. Je nach Konzentration des Phykos auf einen Punkt und je nach Farbe

des Punktes (die Magier sprechen von „phyrischer Färbung“ einer Region) hat dieser eine unterschiedliche Auswirkung auf die Realität. Viele komplizierte Regeln und Gesetze, die die Magier aufstellten, mit vielen Ausnahmen und Sonderfällen, charakterisieren recht genau, wie Anordnung, Dichte, Muster und Eigenschaften der einzelnen Phykos-Punkte über die Wirkung eines Zaubers oder die Natur des Dings, die er bestimmt, entscheiden. Die Magie eines Magiers richtet sich darauf, die Muster und die Eigenschaften einzelner Punkte so zu verändern, dass es dem gewünschten Effekt möglichst nahe kommt. Viele Magier sprechen von dreidimensionalen Punktematrizes, die sie aus freiem Phykos formen und in die Realität integrieren.

HEXEN

Die Hexen sehen das Phykos als strömendes Medium an, dessen Verwirbelungen und Fließgeschwindigkeit, Farbe und, wie sie selbst behaupten auch „Lautstärke“ alles bestimmt, was durch ihn geformt wird. Im Prinzip stellen sich die Hexen ein Negativbild vor, dass dort, wo der Strom um ein Objekt herumfließt, von diesem produziert wird. Magie beschäftigt sich nach Ansicht der Hexen mit der Kunst, den Strom umzulenken, zu verstärken und die Anfälligkeit verschiedener Objekte für den Strom zu manipulieren. Im Gegensatz zu den Magiern sind sie nämlich nicht der Meinung, dass die Magie und die magische Energie Phykos an sich alles bestimmt, sondern höchstens mitbestimmt. Auch von Natur aus habe jedes Ding und jedes Lebewesen eine innere Idee davon, wie es gestaltet sei. Je mehr die Wirkung von Magie dieses Objekt von der Idee entfernt, desto gewaltiger muss der Eingriff in den Strom des Phykos ausfallen und desto schwieriger wird der Zauber schließlich.

DRUIDEN

Die Druiden sehen im Phykos eine ganze Reihe von Feldern und Schwingungen, die von allem belebten ausgehen und an unbelebten Dingen gebrochen und verworfen werden. Korrekt ausgedrückt sehen sie also die Quelle ihrer Magie in allem Belebten (was eine gute Erklärung für den akuten Druidenmangel in Wüstengebieten wäre), denn auch das freie Phykos entstammt ihrer Theorie nach nur Lebendigem.

Je nachdem mit welcher Frequenz und Intensität - kein echter Druide würde hier Worte wie Wellenzahl oder Amplitude in den Mund nehmen – die Felder schwingen, wirken sie sich unterschiedlich auf die Objekte aus. Insofern stehen sie den Hexen recht nahe, gehen nur davon aus, dass eine Wirkung, die ein Feld einmal vorgenommen hat, durchaus auch die „Idee“ eines Dinges komplett ändern kann.

Viel einfacher als die Interpretation und Manipulation der komplexen Wechselwirkungen der einzelnen Felder fallen ihnen aber die Beeinflussung der Quellen an sich: Die lebende Komponente der Magie steht bei den Druiden im Mittelpunkt, formt ihre Geschichten und Legenden um das Phykos, dass sie als Produkt allen Lebendigen verstehen. Das Aktros wird bei ihnen als göttlicher Funke verstanden (er kann durchaus auch aus verschiedenen Religionen entstammen), der den Dingen Leben einhaucht und sie zu Quellen der Magie und Macht erhebt.

ELFEN

Zu erwähnen ist bei elfischer Magiesicht auf alle Fälle, dass sie keinen Unterschied zwischen Aktros oder Phykos machen oder gar kennen. Dies mag ein Grund sein, aus dem sie kaum Probleme mit der Beeinflussung, dem Schutz oder der Zerstörung des Geistes haben – für sie fügt er sich nahtlos ihn

eine Welt ein die von homogener Energie geprägt ist.

Sie sehen beides als eine Energieform an, die in unterschiedlicher Richtung in Form von Strahlen und Fäden verschiedener Dichte und Dicke zu unterschiedlicher Zeit und an verschiedenen Orten jeweils anders wirkt. Die Besonderheit der elfischen Natur ermöglicht es ihnen allerdings, diese schwierigen Zusammenhänge intuitiv zu erfassen – kaum ein Elf würde z.B. einem Magier die elfische Theorie der Magie erklären, da ohnehin keine einheitliche Theorie existiert. Elfen zaubern einfach und niemand muss ihnen erst erklären, wie man überhaupt einen Zauber zustande bringt, denn dieses Wissen ist ihnen sozusagen schon mit in die Wiege gelegt worden.

SCHAMANEN

Im vollen Gegensatz zu den Elfen (oder aber, so behaupten einige kluge Köpfe, eigentlich in vollkommener Übereinstimmung zu ihnen) glauben die schamanistischen Zauberer gar nicht an die Existenz von phykrischer Energie sondern beschwören ihrer Meinung nach die Geister, die ja bekanntlich eine besondere, überall anzutreffende Form des Aktros sind, um sie bitten, Magie zu wirken.

Auch die Rituale, die sie wirken, werden nicht so verstanden, dass sie komplizierte Energien in die richtige Richtung lenken, um dem angerufenen Geist ein magisches Opfer zu bringen, sondern so, dass sie einfach notwendig sind, um überhaupt mit den Geistern sprechen zu dürfen.

Einige Schamanenkulte verzichten sogar vollständig auf eine Erklärung der Magie in irgendeiner Weise und stellen auch keine Theorien zu ihrer Wirkung auf, da sie der Meinung sind, dass Magie und ihre Wirkung ein Teil des Wesens der Welt seien. Sie beeinflussen nicht etwa Dinge, die ohne die Magie anders wären, sondern rücken so an der Realität, dass sie dem gewünschten Zustand möglichst nahe kommt. Alles, was dazu nötig ist, ist magische Begabung und keine Form der magischen Energie – wie auch immer sie aussehen mag.

Anwendung von Zauberei

Zauberei funktioniert auf verschiedene unterschiedliche Arten:

Spruchmagie: Jeder Spruch besitzt einen eigenen Wert, auf den eine Probe abgelegt wird wie bei einem Talent. Die Kosten hängen vom Spruch und der Probenqualität ab.

Runenmagie: Die Probe wird auf das Talent "Runenmagie" abgelegt, wobei jede Rune zusätzlich noch eigene Proben - Modifikatoren besitzt sowie einen Teil der Kosten mit bestimmt. Der Proben-Modifikator und der Betrag der Kosten einer einzelnen Rune kann getrennt gesenkt werden.

Freizauberei Die Magie, wie sie auf Fedar generell üblich ist: Eingeteilt in unterschiedliche Gebiete, die jeweils einen eigenen Wert haben und geprüft werden wie Talente

Schamanismus Eine Einteilung der Magie ähnlich der Freizauberei, allerdings wird praktisch alles über Elementarismus und Geistermagie geklärt

Elfenlieder Die Elfenlieder werden über Singen geprobt, allerdings liefert jedes Lied einen eigenen Modifikator mit und bestimmt selber die Kosten. Beide Werte können gesenkt werden

Druiden Probe auf "Druidenmagie" +/- Werte in den freizauberischen Gebieten - je nachdem, wie der Zauber wirken soll +/- Bonus/Malus durch die Materialkomponente (SL - Entscheid, abhängig davon, wie gut die gewählte Komponente zum Zauber passt); die einzelnen Zauber können improvisiert werden, allerdings entscheidet der SL über die genaue Wirkung, ohne Materialkomponente geht es nicht, die Komponente zerfällt nach dem Zauber zu Staub - wenn es besonders seltene oder speziell magische oder halbmagische (Kräuter, besondere Tierprodukte wie z.B. Drachenschuppen) Komponente waren, dann gibt es einen Bonus

Tränke Probe auf "Kochen" und "Hexerei" +/- Erschwernisse aus den einzelnen Bestandteilen, funktionieren wie die Runen der Magier, nur dass jedem Bestandteil mehrere Funktionen zugeordnet sind (immer ein Effekt + irgendetwas anderes), so dass die Hexe nicht hundertprozentig genau steuern kann, was aus dem Trank wird

Hexenspeichel Probe auf Hexerei, dann je nach gewünschter Wirkung (Gift, Säure, Klebstoff, Trankverstärkung, Trankhaltbarkeit, Trankprobenerleichterung, Giftheilung, Krankheitsheilung, Wundheilung) eine Erschwernis und Kosten

Vertrautenmagie Probe auf Vertrautenmagie (üblich bei Hexen, Elfen, Druiden), dann: Kommunikation mit dem Tier, dem Tier befehlen, Tierzauber (jedes Tier beherrscht eine eigene Magie - z.B. eine Katze einen Stillezauber, eine Eidechse einen Heilungszauber, eine Schlange einen Giftzauber - es gibt viele Tierzauber, jedes Tier beherrscht mehrere, wird wie Spruchmagie eingesetzt) auslösen, Tier heilen, den eigenen Geist in das Tier einfahren lassen und es direkt steuern (dann auch Zugriff auf die Sinne und die magie des Tieres) , die Tiersinne erleben (z.B. Katze läuft los und Hexe sieht durch Augen der Katze, kann diese aber nicht steuern), Tiere stärken (mehr Schaden, mehr [KO](#), [RS](#) etc.) Tier schützen (vor Magie, Krankheit, Wunden)

Kristllomantie elementaristische Einteilung wie bei Schamanen, teure Freizauberei ähnlich den Druiden, TaW für jeden Edelstein - ein Edelstein ist einem oder mehreren Elementen zugeordnet und bringt Boni oder Mali mit sich, gesenkt werden können Probenerschwernis und Kostenaufschlag für jeden Edelstein

Flüche jeder Fluch ist ein gesondertes Ritual mit gesonderter Probe, Kosten etc. - im Prinzip wie Spruchmagie mit besonders langer Wirkungsdauer

Rituale Rituale werden wie Sprüche einzeln und von dem Gebiet abhängig geprobt - z.B. ein Magieritual wird auf das Talent der Magier geprobt

Talente der Zauberei

So kommen denn folgenden Mystisch-magischen Talente zustande:

- die Freizauberischen Gebiete/ die Elementaren Gebiete (Wobei man sich für eines der beiden entscheiden muss)
- Runenmagie (jede Rune ein Modifikator)
- Spruchmagie (jeder Spruch ein eigener Wert, aber zur Magietheorie der Spruchmagie wird "Spruchmagie" benötigt)
- Rituale/ Flüche (Hexisch, Magier, Druiden, Schamanistisch, Elfish, Echsisch)
- Hexerei (Tränke und Speichel)
- Vertrautenmagie

OBJEKT MAGIE (PHYKROMANTIE)

EINLEITUNG

Es gibt eine spezielle Form der Zauberei, die sich mit in unbelebten Objekten gebundener Magie beschäftigt. Nicht nur, dass mit dieser Technik durchaus mächtige Artefakte und uralte Relikte geschaffen wurden und noch immer werden, viele Magiebegabte sind derartig von einigen dieser Kräfte begeistert, dass sie alles daran setzen, sich mit Hilfe von Objektassistenten ihre Zauberei möglichst zu erleichtern. Ein klassisches Beispiel ist der Magierstab des Ordens vom Allsehenden Auge: Obwohl viele Personen der Meinung sind, er wäre ein generell magisches Objekt, handelt es sich viel mehr um ein Statussymbol, der allerdings die Bindung magischer Kraft repräsentiert.

Die Objektmagie ist neben der Beschwörung von Daimon eine der scheinbar modernsten Gebiete der Zauberei: Die gewaltigen Fortschritte, die der DAA in dieser Thematik zu verzeichnen hatte, deuten darauf hin, dass hier noch längst nicht alles erforscht, alles ausprobiert und noch nicht alles entdeckt ist. Doch deuten immer wieder Funde gewaltiger Macht darauf hin, dass auch die Ahnen, die Zauberer aus der Zeit vor dem Frevel der Rao'Ka in der Lage waren, ihre Kräfte sogar permanent in tote Materie zu zwingen.

Es gibt unterschiedliche Methoden aus unterschiedlichen magischen Traditionen, die alle dazu dienen, die Kräfte eines Magiebegabten zu fixieren. Dazu zählen z.B. die zahlreichen Anwendungen aus dem Gebiet des Schamanismus und Elementarismus, die versuchen, mittels Totems und Fetischen einerseits die Anwendung bestimmter Formen der Magie zu vereinfachen, indem die Objekte als Matrix für das fließende Phykros dienen und andererseits die Wirkung um einiges verstärken, indem durch die Fokussierung des Phykros eine stärkere Struktur erreicht wird.

TOTEMS

Diese Richtung entstammt ursprünglich dem Schamanismus und versucht, die Energien eines Zaubersers dadurch zu schonen, dass das Objekt – oftmals weist es eine gewisse Affinität zum darin fixierten Zauber auf – über eine bereits vorgebildete Zaubervirkung verfügt. Diese Zaubervirkung muss mit einem komplexen Ritual in das Totem integriert werden und bleibt dort praktisch permanent, allerdings einer gewissen magischen „Verwitterung“ unterworfen, bestehen. Wenn nun der Schamane – mittlerweile steht dies Technik allerdings auch vielen anderen Traditionen zur Verfügung – den Zauber ein weiteres Mal benutzen möchte, muss er sich auf das Totem einstimmen, die dort vorhandene Struktur „lesen“ und hat es danach entweder einfacher, diese nachzubilden (sprich: die Zaubervirkung wird um einige Punkte erleichtert) oder aber er muss weniger freies Phykros für diese Aufgabe einsetzen.

Klassische Totems finden sich vor allem bei den Schamanen der Birscham, die diese Objekte auf Wagen bei ihrer Wanderung mit sich führen und als mehr oder weniger zentrales Objekt in fast alle zauberischen Handlungen – ob nun durch die Magie des Totems unterstützt oder nicht – einbeziehen. Auch die Goblins des Volkes der Krechen'kantsch und die Turakar kennen diese Methode der Erleichterung, machen aber weniger oft davon Gebrauch – bei ihnen sind es eher die Fetische, die zum Einsatz kommen.

REGELN DER TOTEMS

Um ein Totem zu erschaffen, muss der magisch begabte Charakter über ein entsprechendes Ritual oder aber einen Schamanenzauber verfügen, der ihm dies ermöglicht. Da es hier mehrere Möglichkeiten gibt, die allerdings gleichberechtigt nebeneinander stehen, sei hier das genaue Vorgehen beschrieben.

Der Schamane (im Folgenden soll davon ausgegangen werden, dass der Charakter eben dieser Tradition angehört) muss zuerst ein Objekt auswählen, welches eine geeignete Affinität zu dem zu erleichternden oder zu verbilligenden Zauber besitzt. So eignen sich Waffen für Kampfzauberei, Totenschädel für Beherrschung und Beschwörung, Stäbe oder andere Objekte aus dem Holz heilkräftiger Bäume für Heilzauberei und so weiter. Nachdem der Schamane das Objekt eingehend studiert hat (Dauer: 2 Tage, bei gelungener IT (23) oder CH (23) nur 1 Tag), muss er sich ein Vorgehen bereitlegen, welches das zukünftige Totem für die Aufnahme des Zaubers vorbereitet: Dazu benötigt er etwa einen weiteren Tag. Schließlich erfolgt die Durchführung des Rituals oder des Schamanenzaubers, der das Totem erschafft.

Anschließend muss der Zauber gesprochen werden, der in Zukunft mit Hilfe des Totems leichter vollzogen werden soll: Pro zwei Punkten QU in dieser Zaubervorbereitung kann nun entweder die zukünftige Zaubervorbereitung um einen Punkt erleichtert werden oder aber ein FP beim Wirken des Zaubers eingespart werden. Je nach Entscheidung des Spielers sind selbst auferlegte Einschränkungen bei der Benutzung des Totems insofern von Vorteil, dass dadurch bis zu zwei weitere Punkte Erleichterung bzw. FP-Ersparnis erreicht werden können. Insgesamt ist es allerdings nicht möglich, mehr als 6 Punkte Erleichterung oder 10 Punkte FP-Ersparnis (bei einem Minimum von 2 FP Zauberkosten) zu schaffen. Beides gleichzeitig – also faktisch das Aufteilen von QU-Punkten auf Erleichterung und Verbilligung des Zaubers, ist nicht möglich.

Beispiel: Die Alte Zula, oberste Schamanin der Na'Pak hat Kenntnis von einem Ritual zur Erschaffung eines Totems. Da sie in Zukunft öfter Geister einer bestimmten Art rufen möchte, spricht sie den entsprechenden Zauber mit einer Einschränkung für Geister des Elementes Luft. Sie erreicht schließlich eine QU von 6 Punkten und kann somit entweder insgesamt 3 (aus QU) + 2 (SL-Entscheid) = 5 Punkte Erleichterung oder eine Ersparnis von 3 (aus QU) + 3 (SL-Entscheid) 6 FP für zukünftige Anwendung der Beschwörung nutzen.

BEISPIELE FÜR TOTEMS

Das Totem des Namenlosen Stammes

Das namenlose Volk der Birscham lebt relativ zurückgezogen im Forst von Prachak auf Pak'Sha. Da es von einem gewaltigen Fluch getroffen wurde, bringt es keine magisch begabten Kinder mehr zur Welt. Außerdem ist der Stamm in seiner kulturellen Entwicklung extrem weit zurückgeworfen worden – die meisten Sippen dieses Volkes sind auf einer Entwicklungsstufe mit den wilderen der Goblins. Es geht nun die Sage von einem Totem dieses Stammes, in welches mehrere Zauber gebunden wären. Zum einen soll es mit diesem Objekt deutlich einfacher sein, Flüche zu sprechen, zum anderen soll man auch einige Heilzauber deutlich erleichtert ausführen können.

Dai'Kar'Shrok – Das Totem der Wildbachsippe

Ursprünglich zur einfacheren Besänftigung von reißenden Regengüssen und eisiger Kälte im Winter geschaffen, hat sich Dai'Kar'Shrok zu einer mächtigen Waffe entwickelt. Die in ihm gebundene Verbilligung von wetterbeherrschender Zauberei hat es der Goblinsippe, in dessen Besitz er sich befindet, ermöglicht, seine zahlreichen Feinde schon mit so manchem Unwetter zu strafen. Hagelkörner, so groß wie Goblinfäuste zertrümmerten die Dächer und Schädel von menschlichen Invasoren auf dem angestammten Gebiet der Goblins. Eisige Winde warfen selbst hartgesottene Zwerge aus den Wänden rund um das Lager der Sippe. Und orkische Sklavenfänger ertranken in den von gewaltigen Regenmassen gespeisten Fluten aus dem Gebirge.

Lor, die Faust der Hexe

Ein recht seltener Fall ist dieses Totem. Es handelt sich um eine magische Waffe im Besitz eines Hexenzirkels auf Dalatur: Mit seiner Hilfe ist es den Hexen möglich, einen Zauberspruch aus der Tradition des DAA zu wirken, den sie zum Kampf gegen ihre Feinde benötigen. Der stark erleichterte Spruch löst eine Schockwelle aus, die den Gegner trifft und mehrere Schritt weit zurückschleudert. Obwohl es sich um eine für die Hexen fremdartige Magie handelt, reichen die Grundkenntnisse in diesem Spruch in Verbindung mit Lor aus, um selbst gestandene Krieger ohne weiteres von den Füßen zu reißen.

FETISCHE

Über eine sehr lange Zeit hinweg hielten sich die Fetische den Ruf als spezielle magische Waffen. Doch dies ist nicht ganz korrekt: Wer ein solches phykromantisches Objekt benutzen möchte, sollte ein ausgebildeter Angehöriger einer magischen Tradition sein und darüber hinaus sogar noch den speziellen Zauber, dem dieser Fetisch dient, beherrschen. Die Wirkung ist nämlich nicht die eines Totems, das es durchaus auch ermöglichen kann, einen Zauber mit nur sehr geringen Kenntnissen effektiv zu wirken. Vielmehr dienen Fetische unterschiedlichsten Effekten: Mit ihrer Hilfe ist es zum Beispiel möglich, die magische Wirkung eines Zaubers zu verstärken (üblich besonders bei Schadenszauberei) oder etwa die Reichweite oder Wirkungsdauer zu erhöhen.

Dank der Fetische, die nicht die fertige Struktur des Zaubers, sondern vielmehr eine phykrische Linse in sich tragen, die dazu dient, den Zauber zu fokussieren und zu verstärken, können auch magisch eher schwach gestellte Zauberer Wirkungen von großer Macht entfachen.

Üblich ist diese Form der Objektmagie nicht nur bei Druiden und Hexen – diesen Traditionen entstammt sie vermutlich – sondern mittlerweile auch bei einigen Schamanen (allen voran die Kladesch der Na'Pak) und besonders bei den Magiern des DAA. Bei letzteren wird der Fetisch als persönliches Objekt des Magiers streng reglementiert und unterliegt einer ritualisierten Herstellungstechnik inklusive meditativen Techniken und großer magischer Anstrengungen. Die Magier waren es auch, die die Synergie-Fetische erschufen, welche es einem Zusammenschluss mehrerer Magiebegabter erlauben, gemeinsam einen deutlich stärkeren Spruch zu wirken als es einem einzigen Zauberer möglich wäre.

REGELN DER FETISCHE

Wichtig ist hier wie bei dem Totem das Aussuchen eines Objektes mit einer deutlichen Affinität zum wirksamen Zauber: Ein Löffel könnte so zum Beispiel für Illusionsmagie dienen, die den Geschmack beeinflusst, während Kleidung Schutz- oder auch Illusionszauberei verstärken könnte. Die Zauberprobe zur Herstellung eines Fetischs wird entweder über das entsprechende Ritual oder aber einen wirksamen Zauberspruch durchgeführt. Entgegen der Technik der Totems ist diese Probe diejenige, welche über die Wirksamkeit des phykromantischen Objektes entscheidet – ihr QU wird zur Bestimmung der Stärke des Fetischs benutzt.

Um die Wirkung zu normieren, sollten folgende Parameter gelten: Die Reichweite eines Zaubers kann über die Stufen Z, B, 1 Schritt, 5 Schritt, 20 Schritt, 100 Schritt, 1 Meile, Sichtweite für je einen Punkt QU in der Ritualprobe zur Herstellung des Fetischs erweitert werden.

Beispiel: In einem Fetisch für den Zauber FETOKA A HALOT (Kugel und Kette) soll die Reichweite von 5 Schritt auf 100 Schritt erhöht werden, um einen besonders gefährlichen Gegner schon auf großer Entfernung aufhalten zu können. Für diesen Zweck sind also 2 Punkte QU notwendig.

Um die Wirkungsdauer eines Zaubers zu erhöhen, muss man für je eine Stufe innerhalb von 1 KR, 10 KR, 1 min, 10 min, 30 min, 1 h, 4 h, 1 Tag, 1 Woche, 1 Monat, 1 Jahr und 1 Tag 2 Punkte QU aufwenden.

Beispiel: Derselbe Zauber FETOKA A HALOT soll nun durch einen Fetisch deutlich verlängert werden. Die gewöhnliche Wirkungsdauer beträgt 10 min – nun soll er allerdings das Opfer für ganze 4 h fixieren. Zu diesem Zweck sind ganze 6 Punkte QU nötig.

Die eigentliche Wirkung eines Zaubers zu beeinflussen ist natürlich das höchste Ziel eines Fetischs. Mit seiner Hilfe ist es zum einen möglich, spezielle Veränderungen an einem Ritual oder Spruch vorzunehmen, ohne dass der Anwender diese Variation beherrscht. Wie viele Punkte QU für einen bestimmten Effekt aufgewendet werden müssen, ist Entscheidung des Spielleiters – besonders aufwändige oder absurde Variationen können durchaus mit bis zu 30 Punkte QU abgegolten werden. Allerdings ist es nicht möglich, die Wirkung eines Zaubers grundlegend zu verfälschen, aus einem Heilspruch kann kein Schadenszauber werden und ein normaler Illusionszauber kann keinen körperlichen Schaden verursachen.

Beispiel: Der bereits bekannte FETOKA A HALOT soll deutlich verbessert werden. Er soll dem Opfer generell erschweren, sich zu bewegen. Als Folge strebt der Zauberer zusätzlich eine deutliche Erschwernis auf AT/PA von 3 Punkten für das Opfer an. Da der SL der Meinung ist, dies sei eine recht schwierige Veränderung, erhebt er Kosten von 7 QU. Wenn der Zauber dem Opfer die Bewegung vollkommen verbieten soll, würde es ihn praktisch in die Wirkung von Talikrohakra (Stasis) umwandeln – eine Sache, die der SL absolut ablehnt.

Deutlich schwieriger zu produzieren und ein Werk, dass kaum ein Magiebegabter allein ausführen kann, ist die Erschaffung von freizauberischen Fetischen – diese verstärken die Wirkung, Reichweite oder Wirkungsdauer eines Zaubers nach seiner freizauberischen Einteilung. So kann ein mächtiger Gegenstand eventuell die Wirkung sämtlicher Beschwörungs- oder Beherrschungszauber verstärken. Zu diesem Zweck müssen aber mindestens 20 Punkte QU aufgebracht werden – zwar nicht zwangsweise von einem einzigen Zauberwirker,

aber doch innerhalb einer Zauberprobe.

Beispiel: Ein Zirkel des DAA plant, eine Haube der Beherrschung zu verzaubern, die hinterher ihrem Träger deutlich stärkere Beherrschungsmagie ermöglichen soll. An dem Zauber wirken insgesamt 6 Magier mit, wobei einer von ihnen die Führung übernimmt. Insgesamt schaffen sie eine QU von stolzen 15 Punkten, was leider für eine derartig komplexe Leistung nicht ausreicht. So ist ihr nächstes Ziel, sich durch kollektive Meditation sowie eine Aufweitung der Zauberdauer des Spruches zur Fetischgenerierung das Wirken des Zaubers soweit zu erleichtern, dass es für sie schaffbar ist.

Synergistische Fetische, welche das Zaubern in der Gruppe für bestimmte Zauber oder Zaubergebiete erleichtern sollen, müssen zusätzlich mit einer Probe auf „Magische Synergie“ hergestellt werden. Die eigentliche Probe ist nicht erschwert – der Fetisch erspart in Zukunft den Mitgliedern einer Gruppe die Probe auf „magische Synergie“ und hebt außerdem die negativen Auswirkungen einer einzelnen misslungenen Zauberprobe soweit auf, dass vom Probenwert nichts mehr abgezogen werden muss.

Beispiel: Der Fetischmagier Talkon möchte einen synergistischen Fetisch herstellen – eine Auftragsarbeit für einen Zirkel von Kampfmagiern. Da er für alle Kampfmagien gelten soll, ist die Probe um 20 Punkte erschwert. Die Probe auf „magische Synergie“ gelangt Talkon anstandslos, während er sich die andere Probe mit Hilfe eines Totems und der Aufweitung der Zauberdauer erleichtert und so auch die schwierigere Zauberprobe (knapp) besteht.

BEISPIELE FÜR FETISCHE

Fokus des Zauberers

Ohne diesen Fetisch wäre es vielen Zauberern nicht möglich, ihre Sprüche wirklich effektiv zu wirken. Besonders in der Zeit vor der Katastrophe war es üblich, große magische Macht in Foki zu binden, mit deren Hilfe man besonders große Zauberei bewirken konnte. Üblich waren nicht nur Kampfzauberei, die ganze Verbände stärken oder schwächen konnte, sondern auch z.B. große Veränderungen im magischen Gefüge von unbelebten Objekten, um z.B. die großen magischen Akademien gegen Angriffe oder Spionage zu schützen. Natürlich handelt es sich mittlerweile um seltene und begehrte Objekte, für deren Besitz so mancher machtsüchtige Magiebegabte durchaus bereit ist über Leichen zu gehen. Also: Wer zufällig einen solchen Reliktfokus findet, hat eventuell weniger Glück, als er zuerst denken mag.

Hexerstab

Obwohl man es dieser Tradition gar nicht zutrauen mag, sind doch die Hexerstäbe eine recht verbreitete Einrichtung, die den Zauern der Hexen und Hexer meist eine größere Reichweite oder Wirkungsdauer einräumt, als normalerweise möglich. Üblicherweise ist jedes Mitglied eines Hexenzirkels im Besitz eines einzelnen Hexerstabes, welches ihn für das Wirken eines speziellen Zaubers prädestiniert, Stäbe mit einem breiteren Wirkungsspektrum sind extrem selten und werden nur von extrem erfahrenen und mächtigen Hexen getragen. Oftmals ist es ein Zeichen der Anerkennung als vollwertiges Mitglied, wenn einem Angehörigen eines Zirkels ein solches Artefakt gefertigt wird.

Xelarak: Der Ring der Gifte

Ein besonderer Gegenstand ist dieses Objekt – es ist in der Lage, Zauber zur Neutralisierung von Giften zu wirken – ohne

dass der Träger diese bewusst aktivieren muss. Wie komplex der Auslöser sein muss, kann sich nur jemand vorstellen, der bereits einmal versucht hat, ein Getränk, eine Speise, einen alltäglichen Gegenstand oder aber eine Verletzung zu analysieren, ob Gift enthalten ist. Der Ring geht aber sogar soweit, dass er die magischen Reserven seines Trägers anzapft, um mit deren Hilfe mächtige Zauber zur Detoxifikation zu wirken.

Der letzte Besitzer des Ringes, ein orkischer Hochschamane namens Zurak Grünstich wurde übrigens Opfer einer Verschwörung – nachdem er über ein Dutzend Giftanschläge überlebt hatte, fiel er einem Unfall zum Opfer. Zurak Grünstich wurde – so zumindest die offizielle Version – durch eine ungünstige Verkettung von Zufällen mit gefesselten Händen einen Fluss abwärts treibend durch die Turbinen eines Staudamms zerfetzt. Was mit dem eher unscheinbaren Ring passierte, ist unklar.

- Waffen (mag. verbessert - mehr [AT](#), mehr [PA](#), mehr [TP](#), weniger [BF](#) usw.)

- Spruchvorgeber (man investiert nur noch die FP und der Spruch gelingt automatisch)

- semipermanente Artefakte (Spruch aller X Zeiteinheiten wieder einsetzbar)

- permanente Artefakte (Spruch wirkt dauernd bzw. jederzeit abrufbar)

- freimagische Matrixgeber (z.B. assoziiere ich mit Gandalfs Stab einen Matrixgeber für Bewegungsmagie - man investiert Energie und kann alle Variationen aus einem Gebiet ohne Probe erreichen)

- abrufbare Verwandlung des Objektes

- Verbesserung

- Unzerstörbarkeit

- Personalisierung (wirkt nur bei einem Träger, zumeist Hersteller)

- Spruchspeicher (Spruch wird gesprochen und kann irgendwann abgerufen werden)

- Beseelung von Artefakten

- Verfluchung von Artefakten

Magieresistenz

Berechnung: $(WK+IT+CH) : 3 - \text{Aberglaube} + 1/3 \text{ des höchsten Magietalentes} - \text{Nachteile} + \text{Vorteile} + / - \text{Rassenmodis} + / - \text{Kulturmodis}$

Gilt als Erschwernis auf alle Zauber, die ein lebendes Wesen verändern sollen (Geist beeinflussen, Hellsicht, Beherrschung, Illusion, Verwandlung usw.)

Aktros und Phykros: Geisteskraft und Grundfeste

- Phykros legt alles Materielle fest
- Aktros bestimmt Wille, Macht, Geist etc.
- können sich gegenseitig beeinflussen
- bei Magiebegabten lenkt Aktros das freie Phykros
- freies Phykros kann auch Aktros beeinflussen (Illusion, Beherrschung)
- Geister haben großen Einfluss auf Aktros
- Seele = Aktros - Quelle mit spezieller Signatur
- an einen Gott glauben bedeutet, dass dieser Aktros erhält, wenn man stirbt erhält er sogar die ganze Quelle
- Aktros kann nur von Geistern oder Göttern gesammelt werden, Menschen sind auf Phykros zum Machteinsatz angewiesen
- Limbus als Welt des Phykros - es gibt auch eine Geisterwelt, in der sich nur besseres widerspiegelt
- jede Krankheit wird durch einen Geist verursacht, der Phykros und Aktros durcheinanderbringt
- die Welt, die die Menschen/ Orks etc. wahrnehmen ist die Symbiose aus Aktros und Phykros - der Limbus ist ohne Farbe und feste Form, man erkennt nur die Struktur des Phykros, welches sich in der realen Welt ganz anders auswirkt, als es dort aussieht (irgendwie alles formlos, farblos etc. - ein Blumentopf ist z.B. ein gespinnt aus Fäden und kleinen Mustern), in der Geisterwelt sieht man nur das Aktros - also Schemen von Menschen oder Geistern in blauem Licht schimmern

BESCHWÖRUNG UND WESENHEITEN

ALLGEMEINES BESCHWÖRERHANDBUCH

Die Beschwörung ist eine seltene und oft verachtete Kunst, die leider viel zu oft dazu eingesetzt wird, Unheil zu stiften oder Macht über andere Wesen zu gewinnen. Schon allein die Kraft, die einer Beschwörung innewohnt, die Gewalt, eine andere Seele (oder wie bei den Daimon: Unseele) unter den eigenen Willen zu zwingen, verführt viele Beschwörer zu gnadenlosen Selbstüberschätzung, aber auch zur Abkehr von den bisherigen Freunden oder Kontakten.

Es gibt bei jeder Beschwörung drei Arten von Proben: Die **Beschwörungs- oder Anrufungsprobe (AP)**, die **Überzeugungsprobe (ÜP)** bzw. die **Kontrollprobe (KP)**.

Der AP-Wert einer bestimmten beschworenen Kreatur gibt an, wie schwierig sie nach Ta'Ran zu rufen ist – Geister z.B. müssen nicht direkt in eine andere Welt gerufen werden und sind so recht einfach zu beschwören, während eine Fee aus einer Welt stammt, die zwischen allen anderen liegt und aus diesem Grunde recht unzugänglich ist (hoher AP-Wert). Die Anrufungsprobe ist letztlich die wichtigste magische Komponente in einem Beschwörungszauber und wird damit als die eigentliche Zauberprobe gehandhabt. Der AP-Wert ist dabei der Zielwert, den der Zauberer erreichen muss, will er bei seiner Beschwörung von Erfolg verwöhnt werden.

Eine Überzeugungsprobe wird immer dann fällig, wenn das beschworene Wesen noch über einen freien Willen verfügt. Es ist also nicht erforderlich, magische Kraft einzusetzen, um den Geist oder den Daimon zu knechten, sondern man muss im Sinne der Wesenheit argumentieren und sich auf deren Wünsche einstellen. Bei einer einfachen Befragung von Geistern ist es recht einfach überzeugend zu wirken. Soll stattdessen eine naturverbundene Fee ihre Macht einsetzen, um einen kleinen Hain niederzumachen, so wird es mit reiner Überzeugungsarbeit wohl an ein Ding der Unmöglichkeit grenzen, sie dazu zu bewegen. Die Überzeugen-Probe muss nicht zwangsweise, wie der Name vermuten lässt, mit Hilfe des Talentes „Überzeugen“ abgelegt werden, sondern kann mit unterschiedlichen Mitteln bestritten werden: Allen voran ist natürlich das Talent „Überzeugen“, in einigen Fällen auch „Überreden“ oder gar „Feilschen“ sowie „Rhetorik“. In seltenen Fällen können auch die reinen Grundeigenschaften CH und AS eingesetzt werden, um die Mitarbeit der beschworenen Wesenheit einzuleiten.

Die Kontrollprobe dient schließlich dazu, ein Wesen mittels reiner magischer Kraft unter den Willen des Beschwörers zu zwingen. Oftmals enthält diese Magie diffizile Elemente von Beherrschungs- und Hellsichtsmagie, doch oft genug handelt es sich um eine rohe Anwendung reiner phykrischer Macht. Für viele Wesen (im speziellen Geister und Feen) sind spezielle Möglichkeiten dokumentiert, was für Schritte zu unternehmen sind, um ihren freien Willen zu brechen – mit diesen Mitteln ist es dann deutlich leichter, Kontrolle auszuüben. Die Kontrollprobe wird üblicherweise auf WK gewürfelt und kann mit jeweils 3 FP um einen Punkt erleichtert werden.

Im Kampf setzen die unterschiedlichen Wesenheiten ihre zur Verfügung stehenden Kräfte ein: Wenn ein Geist z.B. nicht über physische Präsenz verfügt, so kann er nur seine

besonderen Fähigkeiten einsetzen, um etwaige Gegner (im Ernstfall auch einen Beschwörer) zu attackieren. Normalerweise aber (so zum Beispiel bei grundlegend allen Feenwesen) verfügen auch beschworene Wesen über Kampfwerte: AT und PA sowie TP für jede mögliche Art, anzugreifen, KO für die Verletzungen sowie RS-Werte (üblicherweise wird nur ein einzelner RS-Wert angegeben, da sich z.B. bei Geisterwesen keine Unterschiede in der RS für verschiedene Körperzonen ergeben) und einen Initiativwert.

Grundlegend kann regeltechnisch zwischen drei verschiedenen Arten von Wesenheiten unterschieden werden, die ein Beschwörer rufen kann: Geister, Feen und Daimon. Wie genau sich diese magischen Kreaturen unterscheiden und wie man sie rufen kann, soll im Folgenden vorgestellt werden.

GEISTER

Die ruhelosen Seelen Verstorbener können aus diversesten Gründen in der Welt der Sterblichen zurückbleiben: Es gibt ungünstige Sternkonstellationen, die die Seele daran hindert, ins Totenreich einzugehen, es gibt angeblich magische Möglichkeiten, eine Seele an einen Ort oder einen Gegenstand zu binden. Ein im vorherigen Leben des Verstorbenen begangener Frevel kann genauso ein Auslöser sein wie ein Fluch eines Wesens, das fest genug an diesen Fluch glaubt oder ihm mit Phykos Nachdruck verleiht. Alles in allem passiert es gut jedem fünften vernunftbegabten Wesen, dass seine Seele erst noch einige Zeit in der Welt der Sterblichen verbleibt, bevor sie ins Reich der Toten einkehren kann.

Mitunter müssen noch Aufgaben erledigt, Versprechen eingehalten oder Dienste verrichtet werden, mitunter ist ein Fluch auch an das Verrichten guter oder böser Taten gebunden, die ausreichen sollen, die Seele zu erlösen. Auch auf magische Weise kann ein Geist aus der Welt des Diesseits ausgetrieben werden.

Animistische Religionen gehen davon aus, dass in fast jedem lebenden Ding (mitunter auch in jedem toten Ding) ein eigener Geist, eine eigene Seele wohnt. Die Geister, wie sie andere Kulturen nennen, sind einfach Seelen von Dingen, die ihre Seele ausgestoßen haben – solche verlorenen Seelen sind recht einfach zu beeinflussen und zu beschwören, mitunter teilen sie sich auch den Wohnort mit einer anderen Seele. Interessanterweise ist es fast unmöglich, die animistischen Geister eines intelligenten Lebewesens zu beschwören, Animisten müssen fast immer auf Tiere, Pflanzen, verlorene Seelen oder tote Materie zurückgreifen, wobei man sagen kann: Je mächtiger der Wohnort des Geistes, desto mächtiger der Geist selber.

Die Beschwörung eines Geistes ist ein magischer Akt, bei dem durch den Einsatz von freiem Phykos Aktos produziert wird, dass den Geist anlockt. Dem Geist seinen Willen aufzuzwingen, ist aufgrund der großen Willenskraft dieser Wesenheiten recht kompliziert, weshalb viele Beschwörer einfach versuchen, den Geist durch Opfergaben (eine schöne neue Wohnstatt, Lebensenergie [Blut], Phykos) gnädig zu stimmen. Dann muss dem Geist ein Wunsch geäußert werden, welchen Dienst er verrichten soll. Nicht jeder Geist verfügt über die gleichen Fähigkeiten wie seine Schicksalsgenossen,

animistische Geister sind ohnehin andere Wesenheiten.

Die genauen Fähigkeiten, die ein Geist zur Verfügung hat, sind abhängig davon, wie er zum Geist wurde (oder ob er schon ewig so ist – animistische Wesenheiten beispielsweise).

DIENTE/ FÄHIGKEITEN

Ein Geist kann – je nach Macht, Alter und früheren Fähigkeiten – verschiedene Dienste anbieten. Die meisten Möglichkeiten, die sich ihm öffnen, stehen damit in Verbindung, Einfluss auf lebendige Wesen zu nehmen, doch je nach Maßgabe des SLs kann er eventuell auch eine gewisse Macht über fremde Geister haben und diese unter seinen Willen zwingen oder zumindest beeinflussen.

Kampf

Der beschworene Geist unterstützt den Beschwörer in einem Kampf – er kämpft allerdings meist nicht allein, und wenn, dann maximal, bis er eine Verletzung erleidet. Sollte er mit dem Beschwörer gemeinsam kämpfen, wartet er zwei Treffer (jeder Art) ab, bevor er sich aus dem Kampf zurückzieht. Kampf bedeutet, dass der Geist seine stärkste zur Verfügung stehende Waffe gegen einen Gegner einsetzt.

Schrecken einjagen

Der Geist soll einfach einem Opfer einen gewaltigen Schrecken einjagen – entweder, um es von einem Ort zu vertreiben, oder um einfach Angst zu verbreiten oder um es am Schlafen zu hindern. Wenn der Geist einem Opfer einen Schrecken einjagen will, müssen beide eine vergleichende Probe auf Willenskraft ablegen. Wenn der Geist gewinnt (und das tut er meistens, dank seiner hohen WK), so wird die WK des Opfers halbiert und es ergreift die Flucht oder greift – wenn es nicht fliehen kann – zumindest nicht an, sondern kauert sich möglichst unauffällig in eine Ecke.

Krankheit verursachen

Manche Geister können Krankheiten übertragen oder verursachen (dies ist eine Form der Besessenheit) – das Opfer leidet so lange an der Krankheit, bis der Geist es wieder verlässt – ausgetrieben oder einfach nach Ablauf einer bestimmten Zeit (kann auch sein: Bis zum Tode des Opfers). Ansteckende Krankheiten sind, wenn durch einen Geist verursacht, nicht mehr ansteckend.

Geisteskrankheit verursachen

Dies funktioniert ähnlich wie „Krankheit verursachen“, allerdings ist dies keine in erster Linie physische Erkrankung, sondern ein psychisches Leiden. Die Geisteskrankheit dauert so lange an, wie der Geist im Opfer sitzt, wenn er ausgetrieben wird oder es freiwillig verlässt, bessert sich der Zustand des Opfers schlagartig.

Horror

Hierbei handelt es sich um die wesentlich schärfere Version von „Schreck einjagen“ - der Geist zeigt dem Opfer Visionen, die sich der Beschwörer oftmals selber aussuchen kann und die gezielt seine psychischen Schwachstellen angreifen. Horror dient dazu, das Opfer hinterher mit Alpträumen zu peinigen, es zu einem verschreckten Einzelgänger mit Angst vor anderen Menschen, geplagt von Phobien zu machen. Richtig eingesetzt ist dieses Mittel deutlich stärker und vernichtender als manche Waffe.

Schlaf beeinflussen

Einige Geister sind in der Lage, den Schlaf eines Opfers zu beeinflussen – sei es die Verhinderung erholsamen Schlafes durch ständiges Stören oder das Hinauszögern des Einschlafens. Aber viele Geister können ein Opfer auch müde und träge machen und es in die Arme des Schlafes zwingen.

Besessenheit

Mit dieser überaus mächtigen Begabung ist ein Geist in der Lage, den Körper seines Opfers buchstäblich zu besetzen – er übernimmt praktisch die vollkommene Kontrolle über dessen Handeln. Je nachdem, wie sehr sich die Seele des Opfers wehrt (vergleichender WK-Wurf, Interpretation durch SL) hat sie noch gewissen Einfluss auf ihren Körper (entweder phasenweise komplett oder begrenzt mit großen Anstrengungen) oder wird machtlos im eigenen Körper eingeschlossen und muss miterleben, zu was für Handlungen der Geist fähig ist.

Einflüsterungen

Stundenlang das gleiche Wort flüstern – unhörbar für andere und dennoch so stetig wie ein tropfendes Fass, dass schließlich komplett leergelaufen ist: Das ist das, was ein Geist tut, der sich der Fähigkeit der Einflüsterungen bedient. Im günstigsten Fall bringt er das Opfer dazu, Dinge zu tun, die er ihm befiehlt (vergleichende WK-Probe, wobei die des Opfers allerdings um 6 Punkte erleichtert ist), zumindest aber wird er ihm mit der Zeit fürchterlich auf die Nerven gehen und es so wiederum eventuell in den Wahnsinn treiben.

Traum beeinflussen

In die Träume eines Opfers einzudringen und diese gezielt zu manipulieren – so wie der Beschwörer es wünscht – ist eine sehr seltene und schwierig zu nutzende Gabe einer Wesenheit. Ohne dass der Träumende etwas dagegen unternehmen könnte, dringt der Geist ein und kann den Traum nach seinen eigenen Maßgaben verändern – zur befremdlichen und scheinbar gottgesandten Vision, zum schwärzesten Albtraum, zu extatischsten Lustsequenzen und zu gähnender Leere, zum absoluten Nichtsein, dass dem Schlafenden Gänsehaut und nicht selten von Schweiß und Urin durchnässte Laken beschert.

Halluzination

Einem Opfer ein bestimmte Sinneswahrnehmung zu vermitteln ist eine recht verbreitete Fähigkeit unter Geistern – unterschiedlich ist nur die Intensität und die Realität der Erfahrung. Von einem ordentlichen Schreck bis hin zu visionshaften Eindrücken von bedrückender Schärfe und Klarheit kann diese Halluzination Düfte, Bilder und Geräusche beinhalten.

Schutz vor anderen Geistern

Mit dieser Fähigkeit ist der Geist in der Lage, entweder einen Ort oder eine Person (oder beides) vor anderen Geistern zu beschützen. Je nach Wunsch des Beschwörers handelt es sich hier um den Schutz vor den besonderen Fähigkeiten oder einen (weiter reichenden) Schutz vor der bloßen Anwesenheit anderer Geisterwesen. Inwiefern Schutz vor anderen Geistern auch auf andere beschwörbare Wesenheiten anwendbar ist, hängt von der Macht des Geistes und dem Wunsch des SLs ab.

Physische Kräfte

So mancher Geist beschränkt seine Existenz nicht auf eine reine seelische Anwesenheit, sondern überschneidet sich mit der Welt des Phykros: Sehr oft hört man von Geistern, die Stühle und Tische rücken und in einigen Fällen sogar lebende Wesen angreifen können (dann wirkt sich „Kampf“ direkt auf Lebendiges aus).

Tabu aussprechen und schützen

Ein Tabu ist ein besonderes Verbot: Meistens soll es Sterbliche daran hindern, einen geweihten oder verfluchten Ort zu betreten und damit zu entweihen oder den Fluch auf sich zu ziehen. Das Aussprechen des Tabus kann auch ein Geist übernehmen – nicht immer muss er dazu von einem Beschwörer gebeten werden, sehr oft schützt der Geist auf diese Weise z.B. seinen Todesort oder eine Zufluchtsstätte vor dem Betreten. Das Tabu wirkt sich auf den Willen von lebendigen (denkenden) Wesen aus: Sie haben schlichtweg keine Lust, den speziellen Ort zu betreten, sofern ihnen keine vergleichende WK-Probe gegen den Geist gelingt. Auf Einladung (Erlaubnis) des Geistes oder des Beschwörers hindert der Geist besondere Personen nicht am Betreten des tabuisierten Platzes.

Verfluchen und verfolgen

Einigen Geistern steht praktisch Fluchmagie zur Verfügung: Sie sind in der Lage ausgewählte Flüche auf Personen zu sprechen, die ihnen vom Beschwörer genannt wurden oder ihnen unsympathisch sind. Allen Geistern, die diese Fertigkeit besitzen, bietet sich noch eine andere Möglichkeit: Sie können das Opfer verfolgen und mit allen ihnen zur Verfügung stehenden Möglichkeiten traktieren.

Tiere und Pflanzen besetzen und steuern

Nicht selten – und unabhängig von der normalen Besessenheit – können Geister auch in Tiere und Pflanzen einfahren und sich ihre Körper zunutze machen. Da eine Pflanze nur sehr wenig Willenskraft aufbringt, ist die Besessenheit für einen Geist recht einfach zu erreichen, jedoch kann es sich als langwierig erweisen, wirkliche Veränderungen herbeizuführen. In Tieren dagegen stehen dem Geist die gleichen Möglichkeiten zu Gebote, die ihm in denkenden Wesen anstehen.

Nekromantie

Nur die wenigsten Geister verfügen über die Macht, Leben in tote Körper wiederkehren zu lassen und dafür zu sorgen, dass sie wieder bewegen und einfache Aufgaben erfüllen können. Regeltechnisch werden derartige Untote wie gewöhnliche Untote behandelt – der einzige Unterschied ist, dass der Geist selbstständig handelt und dass bei Verlassen der so belebten Leiche diese wieder in den normalen toten Zustand zurückfällt.

Starke Magieresistenz

Besonders mächtige und willensstarke Geister sind oft auch in der Lage, sich Magie zu widersetzen. Die hohe MR sorgt ebenfalls dafür, dass er die halbe MR einsetzen kann, um sich gegen magischen Schaden zu schützen.

Immunität gegen profane Waffen

Der Geist, der eine solche Fähigkeit besitzt, kann durch normale Waffen nicht verletzt werden: Üblicherweise sind Geister gegen normale Waffen immun, nur wenigen fehlt

diese Eigenschaft. Wenn ein Geist mit einer normalen Waffe attackiert wird und diese Immunität nicht besitzt, so wird die Schädigung der Wesenheit genauso behandelt, als würde der Geist von einer geweihten oder magischen Waffe getroffen.

Resistenz gegen profane Waffen

Eine Resistenz stellt keine Immunität dar: So kommt es dazu, dass ein Geist nur einen partiellen Schutz gegen gewöhnliche (nichtmagische, nicht geweihte) Waffen genießt und durch sie den halben Schaden hinnehmen muss. Der übrige Schaden wird wie üblich gehandhabt.

Resistenz gegen geweihte Waffen

Mit Hilfe dieser Resistenz erhält ein Geist nur den halben Schaden durch eine geweihte Waffe: Normalerweise wird die Schädigung voll angerechnet, doch hier handhabt man die Verletzung wie bei einem Treffer bei Resistenz gegen profane Waffen. Oftmals findet man diese Besonderheit bei einem Geist mit einem religiösen Hintergrund (ehemalige Priester etc.).

Resistenz gegen magische Waffen

Diese Fähigkeit beruht auf dem selben Mechanismus wie eine Resistenz gegen geweihte Waffen: Der Geist nimmt durch sie nur den halben Schaden hin. Aus dem Vorleben kann man oftmals schließen, bei welchen Geistern man eine Resistenz gegen magisch behandelte oder direkt verzauberte Waffen vermuten muss – wer einen magischen Hintergrund hat, ist als Geist oftmals gut gegen Zauberei geschützt.

Verletzlichkeit

Ein Geist mit einer Verletzlichkeit ist sehr anfällig gegen bestimmte Handlungen oder Attacken: Je nach Maßgabe des SLs kann ein Geist durch einen solchen Angriff, gegen den er empfindlich ist, sogar auf der Stelle vernichtet werden (eventuell taucht er auch wieder nach einer bestimmten Zeitspanne auf). Üblicherweise ist ein solcher Angriff in der Lage, den Geist schwer zu schädigen.

Unsichtbarkeit

Viele Geister können sich unsichtbar machen und so vor den Blicken lebender Wesen verbergen. Jedoch sind sie faktisch noch immer anwesend und könnten z.B. mit magischen Mitteln aufgespürt werden. Fast alle Geister besitzen diese Eigenschaft.

Schreckliche Gestalt

Diese Eigenschaft besagt, dass der Geist ein so scheußliches Äußeres besitzt, dass er allein mit seinem Auftreten in der Lage ist, ein Lebewesen in Angst und Schrecken zu versetzen. Wenn der Geist eine vergleichende WK-Probe gewinnt, so halbiert sich der WK-Wert des Opfers, wann immer es innerhalb der nächsten Zeit – bis es sich von dem Schreck erholt hat – einer Situation ausgesetzt sieht, die seinen Mut fordert. So muss es auch eine WK-Probe ablegen, um nicht schreiend vor dem Geist zu fliehen (wirkt wie „Schrecken einjagen“).

Beschwörer kennt den Namen des Geistes	AP -2
Beschwörer bringt geeignetes Opfer	AP-2
Beschwörer bringt kein Opfer	AP+1
Beschwörer bringt ein ungeeignetes oder schlechtes Opfer	AP+4
Beschwörer verspricht eine angemessene Gegenleistung	ÜP-2
Geist wurde am Ort des Todes (Totengeister)/ an seinem Lebensort (Naturgeist)/ in der Nähe des eigenen Elementes (Elementargeist) gerufen	AP-1; ÜP-1
Dienst ähnelt den Wünschen des Geistes (fördert z.B. Natur, Element des Geistes, verkürzt Zeit als Totengeist)	ÜP-2
Dienst läuft den Wünschen des Geistes entgegen (z.B. fördert einen Feind des Geistes)	ÜP+4
Beschwörer ist ein Freund der Toten/ Natur/ des Elementes des Geistes	ÜP-2

BEISPIELE FÜR GEISTERWESEN

An dieser Stelle sollen nun einige Wesen vorgestellt werden, die ein Beschwörer rufen kann. Regeltechnisch unterscheiden sich diese Beschwörungen lediglich in anderen Werten für AP und ÜP bzw. KP – jedoch soll an dieser Stelle darauf hingewiesen werden, dass das Reich Geister riesig groß ist und mehr unterschiedliche Wesen in sich birgt, als man auf den ersten Blick erfassen kann. Und jedes dieser Wesen erfordert vom Beschwörer eigentlich einen personalisierten Ablauf der Beschwörung, der nur dazu dient, dieses spezielle eine Wesen zu rufen.

Meist ist aber einer Geisteranrufung kein spezielles Ziel gegeben, sodass der Beschwörer (meist ein Schamane) eine grobe Kategorie angibt, was für einen Geist er zu sich rufen möchte. So soll darauf hingewiesen sein, dass die folgende Liste der Geister keinesfalls erschöpfend sondern höchstens stichprobenartig sein kann: Jeder Geist der Luft kann anders sein, genauso wie sicherlich jeder Baumgeist ein Individuum ist. Dennoch gelten für diese Wesen gewisse Richtlinien, von denen hier in etwa der Durchschnitt präsentiert sein soll.

Burgham, ein Baumwächtergeist

Ein sehr seltenes Exemplar, das sein Zuhause in den dichtesten Wäldern Dalaturs hat und angeblich ursprünglich eine Schöpfung elfischer Sippen war. Doch mehr und mehr gaben die Elfen ihr Werk der Natur preis und überließen es sich selbst. Heute streift er durch das Unterholz und sorgt dafür, dass die Natur und das Leben und Sterben des Waldes im Gleichgewicht liegt. Dabei ist Burgham einer der wenigen Geister der Natur, die ständig manifestiert sind – er ist physisch präsent und hat in dieser Form schon so manchen Holzfäller oder Jäger, der über das hinausging, was die Natur ihm zugestanden hätte, das Fürchten gelehrt. Seit einem Zusammenstoß mit einem Ork, der ihn beinahe erschlagen hätte, ist er jedoch deutlich vorsichtiger – er weiß nun, dass er auch verletzlich ist und seine Stärke vor einem geübten Krieger kapitulieren muss.

Mit seinen etwas mehr als zwei Schritt Höhe und dem Äußeren eines von Wurzelwerk, Moos und Flechten überwucherten alten Wesens, das zur Hälfte aus lockerer Erde und Holz zu bestehen scheint, ist er eine durchaus Ehrfurchgebietende Erscheinung.

Werte

AP: 20	ÜP: 22	KP: 17
AT 12	PA 10	TP 2W6+2 (Hieb)
RS 2	MR 3	KO 15

Fertigkeiten: Kampf, Schrecken einjagen, Physische Kräfte, Tiere und Pflanzen besetzen und steuern, Verletzlichkeit (Feuer), Resistenz gegen profane Waffen

Arg'haz, Rachegeist eines getöteten orkischen Jägers

Einst ein stolzer Jäger und der kräftigste Krieger seines Stammes, besaß Arg'haz noch seine vollen Kräfte, als ihn ein gewaltsamer Tod ereilte. Er wurde von einer Horde Halbwüchsiger hinterhältig erschlagen, die es auf seine Waffe, sein Vieh und sein Weib abgesehen hatte. Noch im Tod schwor er ihnen ewige Rache und immerwährende Angst und erkannte kurz darauf, dass ihm die Götter eine neue Gestalt gewährt hatten, seinen Fluch wahrzumachen.

Diese neue Gestalt war anders, als er es erwartet hätte: Von den Schamanenpriestern seines Stammes hatte er immer wieder gehört, die Geister seien mächtige überragende Wesen, die in der Lage wären, jedem ihren Willen aufzuzwingen. Doch Arg'haz war weit weniger – ein unregelmäßiges Flackern in einer Flamme, ein kalter Luftzug, ein unscheinbares Flüstern, das aus einer fremden Welt zu kommen schien. Dennoch schaffte er es ihm Laufe der Jahre alle seine Mörder selber in Tod und Wahnsinn zu treiben. Alle bis auf einen...

Werte

AP: 23	ÜP: 19	KP: 15
RS 0	MR 6	KO 12

Fertigkeiten: Besessenheit, Unsichtbarkeit, Einflüsterungen, Halluzinationen, Immunität gegen profane Waffen

Szishal, Schlangengeist

Keiner kann sich der Macht der Schlangengeister im Dschungel widersetzen – hinter jeder Ecke könnten sie lauern, mit giftiger Seele und allen Schrecken des geschuppten Wesens im Schlepptau. Doch baut ihre Herrschaft nicht auf der körperlichen Überlegenheit auf – es ist die geistige. Wer ihnen nicht passt, wird mit Wahnsinn, Angst oder Krankheit geschlagen, wer ihnen gut dient, hat fortan erstaunliches Jagdglück und braucht keine Feinde fürchten.

Sicherlich ist Szishal einer der gewaltigsten unter ihnen – ein Geist, der in Größe und Macht einem Drachen durchaus ebenbürtig sein kann. Nur wenige denkende Wesen haben ihn jemals zu Gesicht bekommen und noch weniger sind hinterher immer noch in der Lage gewesen, irgendetwas zu denken. Er trägt den Kopf einer Schlange, den langen geschuppten Schwanz und zwei kräftige

Werte

AP: 28	ÜP: 30	KP: 25
AT 14		TP 1W6+5 (Biss)
AT 13	PA 12	TP 3W8+4 (Klauen)
RS 2	MR 10	KO 15

Fertigkeiten: Kampf, Schrecken einjagen, Physische Kräfte, Unsichtbarkeit, Tiere und Pflanzen besetzen und steuern, Besessenheit, Halluzinationen, Resistenz gegen profane Waffen

Uioguheea, Luftgeist

Fertigkeiten: Kampf, Schrecken einjagen, Physische Kräfte, Tiere und Pflanzen besetzen und steuern, Verletzlichkeit (Feuer) Aus der Riege der Elementargeister stellt Uioguheea einen recht gewöhnlichen Vertreter seiner Art dar. Er

interessiert sich vor allem für Wolken und Eis, stellt also eigentlich die Grenze zum Wasser dar – was jedoch nicht ungewöhnlich ist, da viele Elementargeister nicht einmal direkt ihrem ursprünglichen Element zugeordnet werden können.

Sein liebstes Spiel ist es, mit den Vögeln um die Wette zu fliegen und sie dabei im Gefieder zu kitzeln – oder aber kleine Wasserlachen im Winter zu vereisen, damit Menschen oder Zwerge darauf ausrutschen – sie schimpfen dabei immer so lustig. In seiner Macht steht aber auch größeres: Er ist durchaus in der Lage, einen ausgewachsenen Oger umzublasen oder einen Baum in Sekundenschnelle mit einem Miniaturwirbelsturm zu entlauben. Und die Sanddünen, in denen er die kleinen Körnchen zu kunstvollen Figuren schichtet, zeugen von seiner kreativen Ader.

Wenn er nicht gerade unsichtbar im Wind gleitet, besitzt er das Aussehen einer kleinen nebligen Wolke, die scheinbar zufällig eine menschenähnliche Form angenommen hat.

Werte

AP: 20 ÜP: 17 KP: 20
AT 12 TP 2W6 (2W6 m durch die Luft wirbeln)
AT 10 TP 1W6+4 (Eishauch)
Auw 10
RS 2 MR 4 KO 10

Fertigkeiten: Macht über das Element Luft und über Eis, physische Präsenz, Unsichtbarkeit, Resistenz gegen magische Waffen

Pochtak, Kuani (Ahnegeist der Na'Pak)

Als junger Krieger rettete Pochtak seinen Clan vor dem Angriff wütender Raubtiere, bekämpfte die Orks und erschlug sogar einige von ihnen und führte seine Leute schließlich sogar in ein abgelegenes warmes Seitental, das nah beim Meer lag und konnte so dort mit ihnen ein recht friedliches und erfülltes Leben führen.

Als Dank für seine Verdienste um die Na'Pak haben ihn die anderen Ahnen ihn den Status eines Kuani erhoben, der Macht über die Geschicke nicht nur seiner Nachfahren sondern über alle Menschen besitzt. Nun wird er recht häufig angerufen, wenn es darum geht, den Kriegern seines Volkes einen guten sicheren Weg zu weisen, wenn es darum geht, in friedlichen Zeiten gut über die Runden zu kommen. Er besitzt kein körperliches Aussehen mehr sondern ist gezwungen nach einer Anrufung von einem Medium Besitz zu ergreifen und durch dieses zu seinen Beschwörern zu sprechen.

Werte

AP: 16 ÜP: 15 KP: 25
RS 2 MR 5 KO 15

Fertigkeiten: Besessenheit, Unsichtbarkeit, Schrecken einjagen, Einflüsterungen, Immunität gegen profane Waffen

FEEN

Noch seltenere Wesen als Geister sind Feen: Sie haben ihren Ursprung in einer anderen Welt, die über Portale mit Ta'Ran verbunden sind. Für Menschen oder andere Wesen von außerhalb dieser Welt gibt es normalerweise keine Möglichkeit, die Feenwelt zu betreten und direkt auf sie Einfluss zu nehmen. Doch in der Nähe der Portale ist es recht einfach, durch den Einsatz von freiem Phykros ein Feenwesen zu rufen. Einige Religionen sehen in den Feen auch animistische Wesenheiten, die auf Ta'Ran in bestimmten Gegenständen, Wesen oder an speziellen Orten mit einer

Affinität zu Feen wohnen.

Doch üblicherweise genießen diese Wesen keinen guten Ruf: Entführungen von anderen Wesen, die ihren Zaubereien hilflos ausgeliefert sind, bösartige Streiche und eine Naturliebe, die es in ihrem blinden Fanatismus locker mit jedem noch so radikalen Elfen aufnehmen kann, formen sie zu gräßlichen Seelen mit großer Macht. Ihre Schönheit ist schon fast legendär: Nur wenige Wesen könnten sich dem Reiz einer Fee entziehen, doch ist die Schönheit schon seit jeher eine gute Tarnung für das Böse.

In ihren Zielen absolut egoistisch ist es recht schwer, eine Fee von den Zielen des Beschwörers zu überzeugen. Aus diesem Grund ist traditionell jeder Feenanrufung eine Komponente beigelegt, die dafür sorgt, das beschworene Wesen unter den Willen des Beschwörers zu zwingen. Oftmals ist es aber nicht möglich, eine Fee zu kontrollieren - z.B. wenn sie aus freien Stücken nach Ta'Ran gekommen ist. Dann muss man sich mit ihr auf normalem Wege auseinandersetzen: Sie sind sehr selbstsüchtig, unberechenbar und mitunter recht sprunghaft: Kein Mensch kann sich anmaßen, zu behaupten, er würde verstehen, warum eine Fee eine bestimmte Handlung ausführt. Doch nicht immer ist es notwendig – die Feen verstehen oftmals genauso wenig, was die Bewohner Ta'Rans denken.

Es gibt vielfältige Formen und Arten von Feen, von denen die „kleinen Feen“ die wohl bekannteste Form sind: Hauchzarte Flügel und ein Körper von etwa einem Spann Länge verleihen ihnen ein Äußeres, das oftmals unterschätzt wird. Da sie aus einer anderen Welt stammen, verfügen sie über Fähigkeiten und Mächte, die den Naturgesetzen Ta'Rans oftmals widersprechen: Ihre Körperkraft muss nicht unbedingt mit ihrer geringen Größe korrelieren.

Dies alles beschreibt sehr gut, wie die Menschen und Zwerge, ja sogar die Orks diese seltsamen Wesen sehen. Doch für die Elfen scheinen sie die Natur an sich zu repräsentieren – fehlgeleitete Philosophen mit spitzen Ohren behaupten sogar mitunter, sie wären Boten einer Gottheit, die für Schöpfung und Natur, Leben und Tod gleichermaßen steht.

So ähnlich ist auch das Verständnis der Feen: Tod und Leben gehen für sie Hand in Hand – auch wenn dies mitunter solch merkwürdige Formen annimmt, dass sie sich darüber wundern, dass eine Menschenfrau nicht bei der Geburt ihres Kindes stirbt, um den Kreis, den sie in Gang gesetzt hat, zu schließen.

Die Geschlechterrolle bei diesen Wesen ist allenfalls rudimentär vorhanden – absolute Gleichberechtigung in jeder Form sorgt dafür, dass es wilde Orgien genauso gibt wie stille sehnsuchtsvolle Liebe – nicht immer nur zu Feenwesen der eigenen Art. Oft genug kommt es zu den seltsamsten Kreuzungen, die ebenfalls zur Erstaunlichen Vielfalt dieser Wesen beitragen. Über die Fortpflanzung direkt ist nichts bekannt – man kann aber davon ausgehen, dass zumindest einige grundlegende Gesetze, die auf Ta'Ran gelten, ebenfalls bei den Feen Anwendung finden können.

Die Beschwörung an sich ist nicht sonderlich kompliziert: Man muss zuerst einen Ort aufsuchen, der eine gewisse Affinität zu Feen hat – seltsamerweise genügt dazu auch oft ein verwilderter Park inmitten einer Ruinenstadt – je weniger Menschen, Zwerge oder Orks (gilt grundlegend für fast alle intelligenten Spezies außer eventuell Elfen) in der Nähe sind, desto einfacher fällt es, sie herbeizurufen.

Genau steuern zu wollen, was für ein Wesen beschworen wird, ist ein Ding der Unmöglichkeit: Feen kommen und gehen schließlich, wie sie wollen, sie werden im ersten Schritt der

Beschwörung weniger gezwungen, zu erscheinen, als durch bestimmte Formen des freien Phykros angelockt (weshalb eine Beschwörung, die zu Schädigung eines solchen Wesens führt, auch den Nebeneffekt hat, weitere Beschwörungen zu erschweren). Als nächstes muss nun dieses Wesen unter die Kontrolle des Beschwörers gebracht werden – alternativ (ein Weg, den elfische Zauberer meist gehen) kann auch damit begonnen werden, der Fee die Bitte vorzutragen, wegen der man sie gerufen hat (ebenfalls bei Elfen findet man aber auch den „Feenruf“ aus reiner Neugier und Naturliebe). Einer Fee seinen Willen aufzuzwingen ist ein Akt extremer magischer Gewalt – angeblich sind nur Daimon schwerer zu kontrollieren. Hierbei ist der Aufwand natürlich abhängig davon, wie schwer es der Fee fällt, den Wunsch/ Befehl des Beschwörers auszuführen.

Wunsch dient den Zwecken der Fee (korelliert mit ihren aktuellen Zielen)	ÜP-2
Wunsch beinhaltet Gewalt	ÜP+2
Wunsch nützt der Natur/ folgt der Philosophie der Feenwesen	ÜP-1
Wunsch schädigt die Natur	ÜP+4
relativ neutraler Wunsch	ÜP+1
Einsatz magischer Fähigkeiten durch die Fee	ÜP+1
Beschwörer ist ein Feenfreund/ Freund der Natur	AP-1; ÜP -1
Beschwörer ruft die Fee an einem Ort mit einem offenen Übergang zur Feenwelt	AP-1 bis -4

DIENTE/FÄHIGKEITEN

Die Kräfte einer Fee sind nur sehr schwer einzuschätzen und nicht umsonst gelten sie in vielen Gebieten als Inbegriff aller Zauberei und Magie. Da es in ihrer Natur liegt, sehr wechselhaft und launisch zu sein, können hier natürlich nur einige ihrer Mächte umrissen werden – die genauere Ausgestaltung obliegt natürlich dem Spielleiter.

Kampf

Im Kampf nutzen Feen nicht immer nur ihre reinen physischen Waffen sondern greifen sehr gern auf Zauberei zurück, die sie entweder größer und stärker macht, den Gegner verwirrt oder bloßstellt oder ihn gar direkt verletzt. Eine Fee ist im Kampf oftmals einer wütenden Furie gleich, die sich erst von einem Gegner abwendet, wenn dieser außer Gefecht gesetzt oder sie selber schwer verletzt ist.

Magie

Die Magie der Feen ist ein deutliches Zeichen dafür, dass sie nicht von Ta'Ran stammen. Auf dieser Welt besitzen sie Kräfte, von denen viele Zauberer nur träumen und stellen in der Kunst der Herrschaft über die Natur sogar die Elfen in den Schatten. Elementaristische zaubereien scheinen ihnen deutlich weniger zu liegen als z.B. den Geistern und den Daimon, dafür sind sie große Meister in der Veränderung

lebendiger und oftmals auch toter Dinge.

Kontakt zu Geistern

Ein Wesen mit dieser Kraft kann auch selber Geister anrufen oder kontrollieren – dazu zählen in seltenen Fällen auch die Fähigkeiten, Macht über andere Untote wie z.B. Skelette oder Zombies auszuüben – nie aber, sie selber zu kreieren. Sie scheinen in diesem Zusammenhang ein natürliches Verständnis für die Zusammenhänge zwischen Aktros und Phykros zu besitzen – sie selber könnten übrigens auch nicht benennen, welche der Kräfte sie zum Zaubern einsetzen. Auf diese Weise stehen sie nicht selten in gutem Kontakt zu Welt der toten Seelen.

Heilkräfte

Neben der Magie, die auch einer Fee ihre Reserven an freiem Phykros (oder Aktros) raubt, stehen in einigen Fällen auch Mächte der Heilung zur Verfügung, die so nicht zu erklären sind. Die Fee scheint die natürlichen Selbstheilungskräfte des „Patienten“ anzuregen und so „Hilfe zur Selbsthilfe“ zu leisten, damit dieser schneller wieder auf die Beine kommen kann. Auch scheinbar tödliche Wunden können auf diese Weise ungeschehen gemacht werden, wie sich die Feen bei diesen Gelegenheiten auszudrücken pflegen.

Feenstaub

So seltsam und so wenig dem Klischee entsprechend es auf den ersten Blick auch wirkt: Nur die Feen, die über einen speziellen Staub auf ihrem Körper verfügen, sind in der Lage, auf Ta'Ran vom Boden abzuheben. Sie selber sprechen nur sehr selten darüber, doch es scheint, als würde diese Substanz aus ihrer Heimatwelt stammen und ihnen die natürliche Fähigkeit zum Fliegen zu verleihen. Taranische Zauberer haben auch längst herausgefunden, dass mit Hilfe dieses Staubes mächtige Magie gewirkt werden kann: Auch Menschen können plötzlich von Boden abheben, aber auch Schutz vor Schaden und Magie und Blicke in die Geister- oder Feenwelt werden gewährt.

Beherrschung

Ähnlich einer Besessenheit, die ein Geist ausübt, können ausgewählte Exemplare der Feenwesen auch Kontrolle über den Willen anderer erhalten. Doch im Gegensatz zu den Geistern, die nur den Willen ihres Opfers kontrollieren können, geben die Feen einen Befehl, den das Opfer ausführen muss – dabei können sie selber sich schon längst wieder auf andere Dinge konzentrieren.

Unsterblichkeit

Die sprichwörtliche ewige Jugend der Feen ist Anlass vielfältigster Spekulationen gewesen. Doch die Feenwesen unterliegen einfach einer anderen Art von Alterung – sie ist nicht körperlich, sondern geistig. Und die Tatsache, dass Generationen von Hexen immer wieder die selber Fee beschwören konnten, ohne dass sie nennenswerte Alterungserscheinungen aufzuweisen hätte, wird eher als Hinweis auf einen verschobenen Zeitverlauf denn auf eine echte Unsterblichkeit gewertet. Jedoch existieren tatsächlich Feen, die absolut unsterblich sind und nicht nur relativ wenig altern.

Unsichtbarkeit/ Tarnung

Unsichtbarkeit funktioniert bei den Feen letztlich genauso wie bei Geistern, nur dass sie im unsichtbaren Zustand dennoch so

körperlich anwesend sein müssen, wie alle anderen Feen auch. Eine getarnte Fee (die mit der Umgebung verschmilzt, indem sie ihre Körperform und -Farbe anpasst), kann nur mit einer erschweren WA-Probe bemerkt werden.

Große Kraft

Die phänomenalen Kräfte, über die einige der Wesen verfügen, zeigen, dass auf Ta'Ran andere physische Gesetze gelten denn auf der Heimatwelt der Feen. Sie können ganze Bäume mit einer Hand entwurzeln, Mauern umblasen und einen Gegner mit einem Schlag fällen. Oftmals ist diese Kraft aber an eine Bedingung, wie z.B. festen Boden unter den Füßen gebunden.

FEENWELTEN

Als Feenwelten bezeichnet man kleine Nebenebenen oder – welten, die sich nach der Zerstörung der ersten Welt durch die Ahnengötter von den vier großen Welten Ta'Ran, Chronova, Fedar und abgetrennt haben. Sie existieren parallel zu diesen Welten und von ihnen nur in geringem Maße beeinflusst. Charakteristisch für sie ist, dass mitunter vollkommen andere Gesetzmäßigkeiten herrschen, was zum Beispiel Magie, physikalische Größen und Kräfte, aber auch die Geistesleistung von Bewohnern oder so grundlegende Dinge wie Leben und Tod angeht.

In dieser Umgebung fühlen sich die Feenwesen heimisch: Sie haben sich mitunter sehr stark an ihre neue Umwelt angepasst, sodass viele von ihnen heute den Taranern als merkwürdig und fremdartig erscheinen dürften. Darüber hinaus ist es so, dass ein Feenwesen, wenn es nach Ta'Ran beschworen wird, für seinen eigenen Körper die fremden Eigenschaften seiner Welt zum Teil geltend macht: Durch diese Überschneidung unterschiedlicher Gesetze kommt es schließlich auch zu den teilweise erstaunlichen Fertigkeiten von Feen.

BEISPIELE FÜR FEENWESSEN

Mitunter unterscheiden die Kundigen bei den Feen nicht nur einzelne Wesen voneinander, sondern sind so weit, dass sie klassifizieren können, mit was für einer Wesenheit man es zu tun hat. So spricht man dann von Feenvölkern oder Feenrassen. Dennoch gibt es anscheinend auch einzigartige Wesen unter ihnen, die keiner noch so guten Klassifikation zu folgen scheinen.

Draal

Die Draal sind eine häufige Rasse von Feenwesen, die in verschiedenen Welten vorkommen. Sie sind von einer schmalen Statur und besitzen sehr stark verlängerte Arme und Beine sowie lange spinnenartige Finger. Ihr Kopf ist ein wenig nach hinten verlängert – insgesamt also ein Aussehen, welches man nicht unbedingt bei einer Fee oder einem Feen erwartet. Ihre Gesichter sind ebenfalls von einer mitunter erschreckenden Länge. Darüber hinaus besitzen die Draal meist große körperliche Kraft (MS bis 30), obwohl sie nur annähernd menschengroß sind.

Durch ihre fast schon kindliche Neugier und ihre Friedlichkeit gegenüber den meisten Wesen haben sie sich einen Ruf als dienstbare Geister, denen man durch reiche Geschenke oder gutes Zureden imponieren kann erworben. Diese Sonderstellung innerhalb der ansonsten teilweise regelrecht böartigen Feen verdanken sie einer engen Verwandtschaft mit Geisterwesen und außerdem dem Talent, schnell und bequem

zwischen den Welten wandeln zu können.

Werte

AP: 22	ÜP: 35	KP: 22
AT 12	TP 2W6+4 (Hieb mit der Hand)	
AT 10	TP 1W6+4 (Kopfstoß)	
Auw 12		
RS 1	MR 5	KO 11

Fertigkeiten: Macht über Element Erde, große Kraft (MS 30), spontaner Wechsel in die Feenwelt bzw. nach Ta'Ran

Locker

Die Locker tragen ihren Namen, weil sie oftmals unschuldige junge Frauen oder Männer mit ihren üppigen Reizen in dunkle Gegenden locken und dort über sie herfallen. Da auch die Locker meist eine enorme körperliche Kraft aufzubringen in der Lage sind, ist Widerstand meist zwecklos – schon so mancher junge Mensch verlor seine Unschuld unvorsichtigerweise an einen Locker.

Ihr Erscheinungsbild ist äußerst verführerisch: Ein schmal geschnittenes Gesicht, bei den weiblichen Lockern eher rund, bei den männlichen Lockern bisweilen regelrecht kantig, ein ansonsten auch makelloser, muskulöser Körper mit bei den Frauen üppig ausladender Oberweite und bei den Männern schwer bestückten Lenden und wallendes, meist dunkel gelocktes Haupthaar lassen jeden dahinschmelzen, der sich nicht weiter mit Feen auskennt.

Werte

AP: 23	ÜP: 33	KP: 25
AT 11	TP 1W6+4 (Hieb)	
Auw 15		
RS 0	MR 36	KO 12

Fertigkeiten: verführerisches Äußeres, große Kraft (MS 20), Beherrschung

Sharizella

Diese Fee ist offenbar ein nur einzelnes Wesen, das es sich zur Aufgabe gemacht hat, Daimon zu jagen und zu vernichten. Sie ist von einem sehr angenehmen Äußeren – im Gegensatz zu den meisten menschlichen Daimonenjägern ist sie komplett nackt und kämpft mit ihrer Magie – ihre Schläge fügen den meisten Daimon schwerste Verletzungen zu, einige niedere Wesenheiten kann sie durch ihre bloße Anwesenheit bereits in ihre Heimatwelt austreiben.

In ihrem Hass auf alles daimonide hat Sharizella auch schon einige Rao'Ka heimgesucht, die mit den Daimon paktierten und drohte bereits auch einigen mächtigen Magiern. Aus diesem Grunde hat sie sich den Beinamen „Feenfluch“ eingehandelt, der darauf hindeutet, dass ihr Ruf nicht unbedingt der beste ist.

Ihre Wirkung auf Menschen ist unumstritten: Dank ihres wohlgefälligen Äußeren kann sie es sich leisten, inmitten von Menschen zu erscheinen, einige von ihnen (natürlich vorzugsweise Männer) für ihre Dienste zu rekrutieren und dann mit ihnen „auf die Jagd“ zu gehen. Bis jetzt hat noch niemand eine solche Jagd überstanden.

Auch ist es, trotz zahlreicher Versuche, noch niemandem gelungen, dieses Wesen zu beschwören – eventuell ist ja auch die Zuordnung zu den Feenwesen falsch und sie ist selber eine Daimon. Oder eine Göttin...

Werte

AP: 58	ÜP: 28	KP: 45
AT 14	PA 14	TP 3W8+3 (Klingenstab)
AT 10		TP 1W6+4 (Hieb)
Auw 10		

RS 5 (Kettenrüstung) MR 6 KO 15
Fertigkeiten: Große Kraft (MS 20), Unsterblichkeit, Feenstaub, magische Fähigkeiten: Kampf und Heilung

Feyhadrim

Von dem bei Feen üblichen überwältigend schönen Aussehen sind meist auch die Feyhadrim. Sie tragen mitunter auch den Namen Blüten- oder Waldfeen, wobei sie von den Menschen, die bereits ernsthaft mit ihnen zu tun hatten, auch bisweilen mit argen Schimpfnamen bedacht werden. So haben sich die Feyhadrim angewöhnt, bösartige Streiche all jenen zu spielen, die sich in „ihr Gebiet“ verirren. Diese Streiche reichen von Verpflegung, die sich in Steine und Holz verwandeln, süßlich riechendes ölig schimmerndes verdorbenes Trinkwasser bis hin zu Geistesverwirrungen, die so manchen einsamen Wanderer vollkommen der Orientierung berauben.

In manchen Gegenden Dalaturs werden sie auch als den Daimon zugehörig betrachtet, obwohl immer wieder Magier und Druiden beweisen, dass sie mit den für Feenwesen üblichen Zaubereien durchaus zu beschwören und auch zu beherrschen sind. Die größte Plage sind die Feyhadrim unterdes den Zwergen, denn sie werden von einigen Elfenstämmen dazu eingesetzt, zum Beispiel Erze im Gestein zu verderben oder mit Beherrschungsmagie zu Grubenunglücken zu führen. Diese Eigenheit hat ihnen den oft zitierten Namen „Fluch des Berges“ eingebracht.

Die Feyhadrim sind nur etwa eine Elle lang und beflügelt – trotzdem können sie sich im Kampf wegen ihrer Wendigkeit als gefährliche Gegner entpuppen, die mit nadelspitzen Schwertern in Messergröße und gabelartigen Speeren empfindliche Stellen (vor allem Kopf und Augen) traktieren.

Werte

AP: 20 ÜP: 30 KP: 22
 AT: 16 PA: 8 TP: 1W6+1 (Feenklinge)
 AT: 14 PA: 9 TP: 1W8+1 (Feenspeer)
 Auw 17

RS 0 MR 6 KO 6

Fertigkeiten: magische Fähigkeiten: Beherrschung, Verwandlung von Unbelebtem, Illusion; Unsichtbarkeit, Feenstaub

DAIMON

Viele Nebennamen und Beinamen tragen die Daimon: Von einem schlichten „das Böse“ bis hin zu „die Schänder unserer armen Seelen“ oder „der Elfen letzte Rache“ reichen die oftmals phantasievollen und dennoch treffenden Bezeichnungen.

Da sie auf Ta’Ran in letzter Zeit erstaunlich häufig auftreten konnten und eine enorme Gefahr für die von der Katastrophe geschwächte Menschheit - vielleicht sogar für die ganze Welt – darstellen, sollen sie hier ausführlich behandelt werden.

Über Hierarchie und Einteilung dieser Wesenheiten soll an dieser Stelle übrigens kein Wort verloren werden, denn all jene weisen Magier und auch Druiden und Hexen, die sich mit diesem Wissen versuchten zu beschäftigen, haben allesamt den gesunden Verstand verloren und wandeln nun als sabbernde und brabbelnde Irre durch die Welt.

KAMPF DEN DAIMON

Mittlerweile existieren recht viele Orden und Vereinigungen, die sich der Bekämpfung der Daimon verschrieben haben. Einigen von ihnen ist auch ein Dorn im Auge, dass es

offensichtlich viele Magier gibt, die es nicht akzeptieren wollen, diese Wesen zu hassen und zu jagen, sondern sie im Gegensatz sogar aus Machtgier und Verblendung dazu einladen, Ta’Ran zu besuchen. Dennoch hat sich der noch recht junge Wissenszweig der Daimonologie vor allem auf der von (über-)eifrigen Magiern geschaffenen Basis rasch verzweigt und einige interessante Blüten getrieben.

So ist es heute allgemein anerkannte Tatsache, dass man einen Daimon nur unter Aufbringung extremer Macht wirklich vollkommen vernichten kann. Über eine Sterblichkeit dieser Wesen ist noch weniger bekannt. Wird ein Daimon auf Ta’Ran gebannt, so hört er nicht wirklich auf, zu existieren (über das Leben dieser Wesen ist im Übrigen auch nichts bekannt), sondern wird in seine Heimatwelt Fedar zurückgeschleudert. Man kann aber davon ausgehen, dass dieser Prozess selbst für einen Daimon äußerst unangenehm sein dürfte und somit doch eine gewisse Schwächung seiner selbst darstellt.

Kampfeskraft und körperliche Gewalt der Daimon ist gefürchtet – fast noch mehr gefürchtet als die Magie, zu der sie offenbar fähig sind, denn jene, die oft mit Daimon zu tun haben, sind auch selber zu Zauberei begabt. Einige von ihnen sind durchaus in der Lage, einen Menschen förmlich zu zerreißen, aber auch die Hiebe eher „gewöhnlicher“ Exemplare sind schon geeignet, einem Menschen das Rückrat zu brechen. Ihre Resistenz gegen gewöhnliche Waffen wurden den Krieger während der Katastrophe zum Verhängnis – nur wenige von ihnen sind überhaupt durch eine Klinge oder eine geschossene Kugel zu verwunden. Eine „Verletzung“ durch derartiges Gerät äußert sich in einem Schnitt oder Loch, dass sich aber fast augenblicklich wieder schließt. Magische Waffen, auch solche, die von einem Priester geweiht wurden, sind deutlich besser in der Lage, Daimon zu schädigen: Auch wenn keine Wunde blutet oder auch nur zu schmerzen scheint, rauben diese Treffer dem Daimon einen Teil seiner Kraft, die ihn an Ta’Ran bindet und die Macht, die ihn nach Fedar zurückzureißen droht. Als Folge bleiben sichtbare Blessuren übrig, die aber die Fähigkeiten des Gegners nicht zu mindern scheinen. Erst wenn seine Kraft vollkommen verbraucht bzw. vernichtet ist, wird er in einem Strom wirbelnder Leere durch die geschwächte Barriere zwischen den Welten zurückgezogen.

Regeltechnisch äußert sich dies wie folgt: Ein gegen gewöhnliche Waffen resistenter Daimon nimmt durch Wunden keine Behinderung hin. Weiterhin muss man seine Präsenz, also die Kraft, die ihn auf Ta’Ran hält, um die erlittenen Schadenspunkte mindern. Ist die Präsenz eines Daimon bei 0 angelangt, so muss er nach Fedar zurückkehren.

Die Vernichtung von Daimon ist um vieles aufwändiger – bei schwachen Daimon genügt es mitunter schon, auf einen Schlag alle Präsenz zu vernichten, bei einem starken Daimon kann dies schon aufgrund seiner gewaltigen Präsenz schwierig werden. Einige Magier haben Zaubereien und Rituale ersonnen, die darauf abzielen, einen Daimon zu zerschlagen – aber inwiefern dies zu einer kompletten Vernichtung führt, ist oft nur schwer nachzuvollziehen.

Einige Theorien besagen auch, dass ein starker Daimon, so er wirklich vernichtet wird, in viele kleinere zerfällt, die dann wiederum danach streben Kraft und Macht zu sammeln, um schließlich wieder nach Ta’Ran zu gelangen. Sorgen, dass man dadurch die Zahl der Feinde vermehren könnte, muss man sich aber wahrscheinlich nicht machen, die Zahl der Daimon allein genügt, einen unvorsichtigen Magier, der sich

bei einem beschworenen Knecht nach dieser erkundigte, in den grenzenlosen Wahnsinn zu treiben.

Göttliches Wirken und eventuell auch die Fähigkeiten der daimonenjagenden Fee Sharizella sollen aber ausreichen, auch größere und stärkere Wesenheiten vollständig auszulöschen. Bleibt die Frage allein, ob es wirklich Götter gibt und ob sie ihr Angesicht nach der Katastrophe nicht von Ta’Ran ab- und anderen Welten zuwandten.

DIE BESCHWÖRUNG VON DAIMON

Egal zu welchem Zweck ein kranker Geist einen Daimon zu beschwören plant, es ist immer wieder ein schreckliches Wagnis. Man begibt sich nur allzu schnell in die Gefahr, nicht nur das Leben zu verlieren, sondern eventuell gar eine gesunde Seele.

Grundlage einer solchen Beschwörung ist immer ein korrekt ausgeführter Beschwörerkreis – egal, ob mit konzentrischem Triagramm, im Tetragramm, Pentagramm, Hexagramm oder gar Heptagramm ausgeführt, ein solcher Kreis schützt nicht nur den Beschwörer vor der Macht des oftmals verärgerten Daimon, sondern auch die restliche Welt. An seinen Ecken und Linien – manchmal verwendet man auch halb geschwungene Zeichnungen – werden in der so genannten Dunklen Sprache, die die Beschwörer eigens für den Umgang mit den Daimon lernen müssen, Schutzformeln und Bannzauber eingewoben. Wie gut dieser Schutz ist, hängt aber nicht nur von der darin investierten magischen Kraft, sondern auch von der absolut korrekten Ausführung des für jeden Daimon oftmals vollkommen andersartigen Bannzirkels.

Zusätzlich zu den auch sonst üblichen Proben zur Beschwörung wird hier eine (eventuell mit 3 FP pro Punkt Erleichterung verminderten) Schutzkreis-Probe (SKP) gefordert. Der entsprechende Zielwert variiert von daimonischer Entität zu Entität und sind mit Hilfe von Malen/Zeichnen – Proben, mitunter genügt auch eine Probe auf Magiekunde oder Legendenkunde. Selten, aber möglich und deutlich schwieriger ist es, sich bei der Beschwörung nicht auf einen Kreis zu verlassen, sondern den eigenen Schutz nur mit reiner Willenskraft aufzubringen. Dies geschieht gegen den originalen Zielwert der SKP. Diese Technik kann nur bei einer Beschwörung Anwendung finden – gegen einen von einem anderen Wesen gerufenen Daimon kann man sich nicht mehr mit diesen Mitteln wehren.

Mindestens ebenso schwierig wie der Schutz vor dem Daimon ist das korrekte Anrufen des Wesens. Man benötigt erstens den korrekten Namen des Wesens, welches man rufen möchte. Günstigstenfalls verlässt man sich in seiner Beschwörung auf Daimon, die bereits von anderen Leuten erfolgreich gerufen wurden, schlimmstenfalls muss man sich auf die Informationen anderer Daimon verlassen, die natürlich jede Chance nutzen, Wissen zu pervertieren, Worte zu verdrehen oder den Anweisungen nur „allzu genau“ zu folgen: Zum möglichst großen Schaden des Beschwörers.

Diese ist, regeltechnisch betrachtet, die eigentliche Beschwörungsprobe. Die großen Unterschiede zwischen einzelnen Daimon rühren nicht daher, dass sie sich der Beschwörung widersetzen – im Gegenteil, sie kommen eigentlich nur zu gern nach Ta’Ran und sind nur angesichts von Beschwörungskreisen und Beschwörern ... nunja ... ungehalten.

Die obligat notwendige Kontrollprobe erfolgt auf unterschiedlichen Wegen und variiert wiederum je nach Daimon. Mitunter genügt ein gewöhnlicher starker Wille, mitunter fordert die Beschwörung vom Anrufer aber auch, dass er eine Opfergabe darbringt, die dem Daimon angemessen ist – im Prinzip wie bei Geistern, was vermutlich dazu führte, dass sich im Verständnis der Orks die Daimon in die Schar gewöhnlicher Geister einreihen und von ihnen auch mit vergleichbarer Magie gerufen werden können. Je nachdem, wie genehm dem Daimon die präsentierte Opfergabe war, kann sich durch sie auch eine Beherrschung als erleichtert oder schlichtweg unmöglich gestalten. Wer zum Beispiel einem Seuchendaimon Heilkräuter statt den Leichen von Seuchenopfern anbietet, wird sich sehr schnell dessen Zorn und Unwillen zuziehen.

Wie auch bei der Schutzprobe kann man sich die Beherrschung des Wesens erleichtern, indem man es mit Hilfe magischer Mittel unter seinen Willen zwingt. Es erfordert keine zusätzliche Zauberei, sondern wie bei anderen Wesen auch nur 3 FP pro Punkt Probenerleichterung – allerdings ist beim Einsatz von magischer Gewalt keine Erleichterung durch Opfergaben mehr zu erwarten.

Anrufung mit dem korrekten Namen	AP -3
Anrufung mit einem Beinamen	AP +/- 0
Anrufung mit einem falschen Namen	AP +8
Schutzkreis mit magischen Zeichenmitteln hergestellt (Kosten von etwa 20 Streifen pro Beschwörung)	SKP -2
Schutzkreis in einer dem Daimon gefälligen Farbe	SKP -1
Schutzkreis aus dem Blut eines dem Daimon gegnerisch eingestellten Wesens	SKP -1
Opfergabe entspricht dem Wesen des Daimon	KP -2 bis KP +/- 0
Opfergabe, die das Wesen des Daimon verletzt	KP +3
Opfergabe, die dem Daimon schlichtweg egal ist	KP +1
Auftrag, der den Wünschen des Daimon entgegenkommt und dessen Einfluss vermehrt	KP -3 bis KP -1
Auftrag, der dem Daimon ernsthaft gefährlich werden kann	KP +3
Beschwörer hat sich bereits vorher den Zorn von Daimon zugezogen, die mit dem angerufenen Daimon verbündet, seine Diener oder Herren sind	KP +2

Beschwörer ist dem Daimon oder seinen Verbündeten, Dienern oder Herren bereits als jemand aufgefallen, der die Ziele des Daimon vertritt und ihnen entgegenkommt	KP -5 bis KP +/-0	dem Raub ihrer Seele durch die rachsüchtigen Ahnengötter zusammenhängen. Auch auf Fedar gibt es große Konzentrationen freien Phykros, welches dort ihre Kräfte stark beschränkt.
--	-------------------	--

Die bloße Anwesenheit auf Ta'Ran ist für die meisten Daimon so anstrengend, dass sich ihre Präsenz selbst auffrisst: Pro Zeiteinheit, die der SL festlegt und die z.T. auch von der Umgebung abhängt, verliert ein Daimon ohne die Macht der Manifestation auf Ta'Ran 1 Punkt seiner Präsenz. Dies bedeutet, dass er nach einer gewissen Zeit nach Fedar zurückkehren muss.

DIE MACHT DER DAIMON

Fast schon sprichwörtlich geworden ist die große Macht der Daimon auf Ta'Ran nicht nur unter Magiern, sondern auch oft unter dem einfachen Volk, welches die Geschichten um Monstren und Daimon nutzt, um den Kindern einen Schrecken einzujagen und zu ordentlichem und vorsichtigem Benehmen gegenüber Fremdem zu erziehen.

Grundsätzlich kann man praktisch jedem Daimon wenigstens eine begrenzte Macht über Phykros und Aktros – über die Natur der Welt und über den Geist belebter Dinge attestieren. Viele von ihnen verstehen sich auf Zaubereien, die über den Verstand normaler Magier hinausgehen und verfügen auch ansonsten über besondere Fähigkeiten. Diese Dinge, die auch als Dienst von den Daimon nach einer Beschwörung verlangt werden können, sind in der folgenden Sammlung mit Sicherheit nicht erschöpfend, aber exemplarisch zusammengetragen.

Große körperliche Kraft

Für Daimon ist große Kraft beinahe schon eine natürliche Sache, weshalb diese Fähigkeit vor allem für wirklich extreme Werte jenseits von MS 50 angewendet werden sollte – auch „schwache“ Daimon sind nach den Maßstäben von Menschen körperlich noch recht stark. Ein Treffer eines Daimon mit dieser Kraft wird auch dann noch (mit halbem Schaden) hingenommen, wenn er mit einer gewöhnlichen Waffe pariert wird, da in einem solchen Fall Arme ausgerenkt, Handgelenke gebrochen und ähnliche Schäden angerichtet werden.

Resistenz gegen normale Waffen

Nicht vollkommen immun gegen gewöhnliche Waffen zu sein, heißt für einen Daimon schon eine Seltenheit – die meisten, die dieser Gruppe angehören, sind zumindest resistent und nehmen nur den halben Schaden hin.

Immunität gegen normale Waffen

Vollständige Immunität gegen normale Waffen ist keine große Besonderheit unter den Daimon – sie sind in der Lage einen solchen Treffer praktisch augenblicklich zu regenerieren. Regeltechnisch wirkt sich das so aus, dass ein Treffer mit einer profanen Waffe einfach absolut keinen Schaden anrichtet.

Resistenz gegen magische Waffen

Diese Eigenschaft ist schon seltener unter den Daimon: Sie sind auch gegen das freie Phykros, welches in magischen Gegenständen gebunden ist und normalerweise ihre Präsenz schwächen würde resistent. Der Grund, warum Daimon gegen diese Art der Energie anfällig sind, ist unklar, könnte aber mit

Verwundbarkeit

Eine Verwundbarkeit zu besitzen bedeutet magietheoretisch ausgedrückt, dass der Daimon eine bestimmte Art von manifestiertem oder freien Phykros absolut nicht verträgt. Sei es Wein, seien Blumen oder bestimmte Tiere oder Waffen – der Daimon erhält durch den bloßen Kontakt mit diesen Gegenständen bis 1W6 SP, ein Hieb richtet sogar bis 1W20 SP an. Dummerweise haben vor allem Daimon, die häufig vorkommen und deren Verwundbarkeiten bekannt sind, die Angewohnheit, gerade dann, wenn man sich darauf verlässt, plötzlich nicht mehr verwundbar zu sein – die Unterschiede zwischen Angehörigen einer Sorte sind zum Teil so groß, dass sich die Verwundbarkeiten rapide ändern.

Die Anwesenheit eines Gegenstandes oder einer Person, die diese Verwundbarkeit repräsentiert, schwächt den Daimon z.T. so stark, dass er in der Nutzung seiner Fähigkeiten und Mächte enorm gehemmt sein kann.

Macht über Aktros

Diese Gabe gibt dem Daimon die Macht, Aktros in jeder Form zu manipulieren – dies ist eine gewaltige Gefahr, denn er hat so Zugriff auf Gedanken und Gefühle – sogar Erinnerungen. Dies war die Kraft, die einst die Menschen und Zwerge in den Abgrund des Vergessens stürzte – mit dieser Karft rauben die Daimon ihren Opfern die Seele und mit dieser Kraft schaffen es die Daimon, selbst friedfertige Wesen in reißende bestein voller Gift und Hass zu verwandeln. Leider ist diese Kraft nicht selten.

Macht über Phykros

Dem Daimon steht die seltene Gabe zu, das Aktros der Welt zu verändern, wie er es will. Auf diesem Wege kann er Wesen miteinander verschmelzen lassen, Berge abtragen, Flüsse aufwärts fließen lassen und alle anderen Gesetze der Welt ausschalten. Grundsätzlich kann man sagen, dass ein Daimon, der in der Lage ist, das Phykros (und zwar manifestiertes als auch freies Phykros) zu manipulieren, wie es ihm beliebt, praktisch alles damit anstellen kann. Die einzige Ausnahme ist dadurch gegeben, dass das Aktros, die Seele, von seiner Macht verschont bleiben muss.

Krankheiten übertragen

Seuchendaimon bildeten die zweite große daimonische Welle, die Ta'Ran erfasste: Sie brachten viele neue Krankheiten mit sich, von denen die mächtigsten sogar ansteckend waren. Üblicherweise (davon ist auszugehen) ist eine von einem Daimon übertragene oder verursachte Krankheit allerdings nicht ansteckend. Ein schwacher Trost für all jene, die sich in heißem Fieber winden, blutige Geschwüre am ganzen Körper haben oder in der wohl härtesten Form aller Seuchen langsam aber sicher in einen weiteren Daimon verwandelt werden.

Gift

Selten und fremdartig erscheint diese Eigenschaft bei den Daimon: Sie verfügen über vergiftete Klingen, giftige Sporne an Armen und Beinen oder einen simplen vergifteten Biss. Was daimonisches Gift alles mit seinem Opfer anzurichten in der Lage ist, soll hier nicht abgeklärt werden – das wird der dreckigen Phantasie des Spielleiters überlassen. Man sollte

aber wissen, dass es gegen die meisten daimoniden Gifte keine natürlichen Gegenmittel gibt, dass aber die giftigsten Daimon oft auch eine Möglichkeit besitzen, Antidot zu produzieren, um ihre Opfer nachher damit zu erpressen.

Nekromantie

Tote wandeln schon seit geraumer Zeit über den Boden Ta'Rans – doch noch nie waren es so viele, wie im Zeitalter von paktierenden Orkschamanen, Ayo-Beschwörern und der Bresche zwischen den Welten, die nekromatisch begabten Daimon erlauben, die Welten zu wechseln und Leichen zu erheben. Obwohl viele davon sprechen, Leichen daimonisch zu beseelen, vergessen sie dabei, dass gerade die seelenlosen Daimon über diese Macht, von der sich erschreckend viele Magier ein über den Tod hinaus verlängertes Leben erhoffen, eben nicht verfügen.

Kontrolle über Tiere/ Pflanzen

Oftmals äußert sich daimonide Verseuchung bestimmter Gebiete darin, dass die dort lebenden Pflanzen und Tiere nicht nur in ihrem Verhalten stark von der Norm abweichen, weil sie Angst oder Stress wegen des Daimon haben. Viele der Wesenheiten aus Fedar können auch den „Geist“ von Pflanzen und Tieren manipulieren. Sie können ihre Gestalt und ihre Eigenschaften pervertieren – so sind Heilpflanzen plötzlich giftig, friedliche Tiere werden zu reißenden Bestien und Raubtiere suchen ganz gezielt nach intelligenter Beute.

Kontrolle über intelligente Wesen

Wohl die überall am meisten gefürchtete und gleichzeitig von den meisten Beschwörern erhoffte Eigenschaft ist die „absoluten Kontrolle“. Mit dieser Kraft dringt der Daimon in den Geist intelligenter Wesen ein, nistet sich dort ein und beginnt ein Werk von Manipulation und Unterwerfung. Binnen weniger Stunden bis Tage (je nach Persönlichkeit und Willenskraft des Opfers) hat er die vollkommene Kontrolle über sein Opfer erlangt und kann ihm nun Befehle erteilen. Partielle Kontrolle ist weniger mächtig, aber ungleich häufiger: Sie macht das Opfer aggressiv, lässt es in erotischen Gefühlen ausbrechen, lehrt ihm Hass und Angst.

Chimärologie

Die Kunst, zwei Wesen gezielt miteinander zu verschmelzen oder sie ganz gezielt zu manipulieren, ist eine Fähigkeit, von der so mancher Magier heimlich träumt. Vielgestaltige Diener, zusammengesetzt aus den Vorteilen verschiedenster Spezies, Krieger und Lustsklaven, dazu vorbestimmt, zu arbeiten oder zu töten. In der Zeit vor der Katastrophe war es ein geheimes Projekt so manches Magiers, der sich aber nicht traute, mit seinen erstaunlichen Entdeckungen an die Öffentlichkeit zu gehen. Heute ist dies anders: Chimärologie gehört schon fast zum guten Ton unter Magiern und man wird von diesem Zweig der magischen Wissenschaften sicherlich noch viel neues hören.

Daimonische Verseuchung von taranischen Gebieten

Wenn ein Daimon ein bestimmtes Gebiet für seinen Herrschaftsanspruch erkoren hat, so wird er es, wenn ihm die Macht dazu zusteht, mehr und mehr verändern. Es beginnt mit subtilen Wandlungen und steigert sich in immer stärkere Kakaphonien des Schreckens, wenn zum Beispiel dem Land daimonisches Leben eingehaut wird oder es seine Einwohner krank oder verrückt macht. Eine Verseuchung ist nur in den wenigsten Fällen schnell wieder rückgängig zu machen –

zutiefstgreifens ist die Veränderung, zu radikal die Umgestaltung. In vielen verseuchten Gebieten ist es deutlich leichter, Daimon zu beschwören, aber wesentlich schwieriger, diese auch unter seine Kontrolle zu zwingen. Dazu kommt noch, dass die Gebiete relativ lebensfeindlich werden: Sie nähern sich im Prinzip immer mehr der daimonischen Welt Fedar an.

Horror

Absolute Angst – die am tiefsten in der Seele schlummernden Schrecken und die absolute Furcht – dies kann die schlimmste Waffe eines Daimon sein. Er sucht tief im Inneren des Opfers nach seinem Schwachpunkt und greift ihn dort an, wo er wirklich verwundbar ist. Ist das Opfer an der Wurzel gepackt, hat es kaum noch Möglichkeiten sich zu wehren: Immer schneller wird er in ein Gespinst gepackt, welches ihn mehr und mehr lähmt und seinen Geist schwächt. Üblicherweise erleidet ein Opfer dieser Kraft einen Nachteil, als wäre es in einer Horror-Probe gescheitert.

Besessenheit

Die Besessenheit ist eine Macht, mit der ein Daimon binnen kurzer Zeit die vollkommene Kontrolle über ein intelligentes Wesen erlangen kann. Allerdings ist es deutlich zu erkennen, dass dieses das Opfer einer Besessenheit ist. Nach und nach vollziehen sich am Äußeren des Opfers Veränderungen, die den Kundigen dazu veranlassen, eine Besessenheit zu vermuten. Darüber hinaus sind die Veränderungen in seinem Verhalten und in seiner körperlichen Bewegung so offenbar, dass auch magisch unbegabte Personen deutlich erkennen können, dass mit dem Besessenen „irgend etwas nicht stimmt“.

Geisteskrankheit

Man spricht oft davon, dass derjenige, dessen Geist einmal von einem leibhaftigen Daimon berührt wurde, wirr im Geist wird. Magier sprechen in dem Zusammenhang davon, dass die vom Aktros „befreiten“ Daimon das Aktros ihres Opfers durcheinander bringen – als Folge dieses Kontaktes entstehen schreckliche Geisteskrankheiten. Die Daimon lassen zum Beispiel in dem Opfer den Wunsch entstehen, das Fleisch ihrer eigenen Art zu verspeisen, sich selbst zu töten oder sie verändern die Wahrnehmungen ihres Opfers in die Richtung, die sie selber wünschen.

Traum/ Schlaf beeinflussen

Die Traumwelt ist für die meisten Daimon, im Gegensatz zu Geistern, nur sehr schwer zu erreichen. Daimonische Alpträume bergen aber in sich die Gefahr, dass fast alle Schäden, die das Opfer im Traum hinnehmen muss, sich auch in der Realität auswirken. Nur sehr wenige Wesen aus Fedar beherrschen die Beeinflussung der Träume – die Daimon, die über diese Macht verfügen, gehören zu den wohl mächtigsten ihrer Art.

Einflüsterungen

Die meisten Daimon verfügen über die Kunst, ihrem Opfer leise Einflüsterungen zukommen zu lassen. Nach und nach gewöhnt sich dieses an die Stimme (Stimmen ?) und beginnt, diesen zu vertrauen und immer mehr auf sie zu hören. Zwar hat der Daimon auf diese Weise nur sehr wenig Einfluss, aber er kann so mehrere Personen gleichzeitig beeinflussen und zum Beispiel gegeneinander ausspielen.

Macht über Elemente

Die meisten Daimon, die über diese Macht gebieten, verfügen Einfluss auf ein bestimmtes Element und können mit diesem so umgehen, als hätten sie praktisch alle möglichen Zaubereien des Elementarismus gemeistert. Andere Daimon verfügen über ein breiteres Elementarspektrum, sind aber nicht mehr so mächtig, wenn es darum geht, konkrete Manipulationen vorzunehmen. Nur die allerstärksten von ihnen können sich wahrhaft als Elementarmeister bezeichnen, wenn sie über Feuer, Wasser, Luft und Erde gleichermaßen gebieten.

Hitze/ Kälte

Eigentlich eine Sonderform des Elementarismus (und in der Tat bei Feuer- bzw. Eisdaimon ein häufiger Nebeneffekt), bedeutet dies hier allerdings, dass der Daimon selber extrem heiß oder extrem kalt ist und dass schon eine bloße Berührung von ihm ausreicht, um entweder brennbares Material anzuzünden oder aber soweit abzukühlen, dass es z.B. spröde wird oder einfach erfriert. Eine einfache Berührung dieses Wesens verursacht bereits 1W8 TP für Hitze und 1W6 SP für Kälte, die allerdings bei der normalen Angriffsform schon mit einbezogen sind.

Regeneration von Präsenz

Der Daimon ist hiermit in der Lage, aus sich selber heraus Kraft für den weiteren Aufenthalt auf Ta'Ran zu schöpfen. Wenn er verletzt oder durch Anwendung besonders Kräfte zehrender Mächte geschwächt ist, muss er sich also nur zurückziehen und kann in aller Ruhe ausruhen. Dabei wird üblicherweise, wenn nicht anders angegeben, pro Stunde 1 Punkt Präsenz regeneriert. Einige besonders mächtige Daimon verfügen über auch die Eigenschaft, von ihren Gegnern oder Opfern Kraft abzuziehen und sich selber als Präsenz hinzuzufügen. Was genau dies allerdings für Auswirkungen hat, ist von Daimon zu Daimon unterschiedlich.

Manifestation

Ein manifestierter Daimon hat sich vollständig von Fedar gelöst und kann auch nicht ohne weiteres in seine Heimatwelt zurückkehren. Er muss zu diesem Zwecke entweder auf die Kraft aus Paktbündnissen gesammelter Seelen zurückgreifen oder benötigt eine lange Zeit, um ein persönliches Portal aufzubauen. Außerdem verfügt ein manifestierter Daimon nicht über die Schwachstelle der Präsenz: Er muss mit einem Schlag vollkommen vernichtet oder gebannt werden, ansonsten regenerieren sich seine Kräfte derartig schnell, dass eine Schädigung z.B. im Kampf unmöglich wird.

Beseelung von Gegenständen

Das daimonische Beseelen von Gegenständen war in der Zeit vor der Katastrophe eine experimentell eingesetzte Methode, um Artefakte großer Macht zu erzeugen. Da man aber damals noch nicht über die nötige Kraft verfügte, Daimon in großem Stil von Fedar nach Ta'Ran zu rufen, sind derartige Gegenstände aus dieser Zeit eine große Seltenheit. Heutzutage dagegen existieren einige skrupellose Magier, die sehr schnell damit sind, die Macht eines Daimon in einen Gegenstand zu fixieren und diesen damit gleichsam zu verzaubern und zu verfluchen. Die Auswirkungen können sehr vielfältig sein: Von einem erzwungenen Pakt, um das Artefakt anwenden zu können über leise Einflüsterungen beim Benutzen des Gegenstandes bis hin zum Zurückwerfen des Zaubers auf den Anwender (es ist fast unmöglich, Daimon zu friedlichen

Zwecken in einen Gegenstand zu binden).

Pakt schließen

Daimon schließen schon mit intelligenten, beseelten Wesen einen Pakt, solange es Ta'Ran gibt. Auch wenn sie früher wahrscheinlich seltener waren, so konnte sich doch fast jeder Daimon den Zugang zur Seele eines „Opfers“ erkaufen, indem er seine Dienste anbot. Auch heute noch ist dies die eventuell gefährlichste Eigenschaft von Daimon überhaupt – die Paktierer werden nicht etwa getötet oder frühzeitig ihrer Seele beraubt, die Daimon bedienen sich ihrer eher, um die Welt zu infiltrieren, um ihre Macht langsam aber sicher auszubauen. Für einen Pakt kann ein Daimon erstens einen Diens (Paktdienst) oder aber ein Paktgeschenk (deutlich seltener, verändert die phykrische Struktur des Paktierers z.T. grundlegend) anbieten. Üblicherweise fällt es dem Paktierer hinterher deutlich leichter, Daimon nach Ta'Ran zu rufen – sie zu beherrschen ist natürlich immer noch eine andere Frage. Wiederum ist der Paktierer meist jedoch durch den Pakt vor dem Zorn beschworener, aber nicht beherrschter Daimon sicher, da seine Aufgabe (in den Augen der Daimon) ja auch z.T. darin besteht, immer mehr von ihnen nach Ta'Ran zu befördern.

Paktgeschenke

Die abartigsten Geschenke machen immer noch Daimon, auch wenn man immer wieder belustigende Geschichten über Feengaben hört, die sich nach und nach gegen den Beschenkten wenden. Bei einem Paktgeschenk überträgt der Daimon im Prinzip dauerhaft einen Teil seiner Macht auf den Paktierer. Die möglichen Paktgeschenke hängen hierbei erstens von der Macht des Daimon und zweitens von der Intensivität des Paktes ab. Diesen Vorgang allerdings genau regeln zu wollen, ist purer Blödsinn – so viele unterschiedliche Daimon es gibt, so viele Paktgeschenke gibt es auch. Jeder Daimon ist eine individuelle Persönlichkeit mit z.T. anderen Zielen und anderen Vorstellungen von einem guten Pakt – wer sagt denn, dass z.B. ein Paktgeschenk nicht befristet vergeben werden kann?

Geschwindigkeit

Geschwindigkeit bei einem Daimon kann vieles heißen – wichtig ist, dass besondere Extrema hier erwähnt werden müssen: So gibt es einige Daimon, die sich vielleicht pro Tag eine Meile bewegen können, während andere diese Strecke binnen Minuten bewältigen. Gerade an diesem Punkt wird sehr deutlich, dass für die Daimon andere phykrische Regeln gelten als für die angestammten Bewohner Ta'Rans. Sie müssen nicht erst anspurten, sondern laufen sofort mit ihrer höchsten Geschwindigkeit los. Sie können z.T. Haken schlagen wie ein Hase, ohne bremsen zu müssen. Wieder andere Daimon vollführen aus dem Stand die absonderlichsten Sprünge und Drehungen – ohne dass sie dafür eine besondere Beschleunigung benötigen würden. Geschwindigkeit bei den Daimon heißt einfach nur, dass sie schnell sind – Bremsen und Beschleunigung ist etwas für Sterbliche.

Ohne Barriere

Kein festes Hindernis kann sich dem Daimon in den Weg stellen und ihn wirklich aufhalten. Er hat die Fähigkeit, Materie jeder Art völlig problemlos zu durchdringen – dies macht ihn z.B. auch gegen jede Art von gewöhnlichen Waffen vollkommen immun, selbst Hitze und Kälte können ihm nichts anhaben. Er ist aber dennoch komplett in der Lage, mit

physischen Attacken anzugreifen, da er hierzu eben den „Widerstand der Materie“ als gewollt akzeptiert und zur schädlichen Wirkung nutzt.

Körperlos

Durch physische Attacken in keiner Art mehr zu schädigen und meist nicht einmal wirklich sichtbar, sind körperlose Daimon durch keine Barrieren eingeschränkt, können sich z.B. auch durch Wände oder die Körper ihrer Opfer bewegen. Andererseits verfügen sie aber auch selber über keine Möglichkeit, physischen Schaden zu verursachen – sie können nichts greifen, nichts angreifen. Ihre einzige Macht basiert auf speziellen Fähigkeiten – zum Beispiel ist es einem körperlosen Daimon öfter vergönnt, intelligente Wesen besessen zu machen oder Tote als wandelnde Leichen wieder auferstehen zu lassen.

Unsichtbar

Die Daimon mit dieser Kraft sind einfach von niemandes Auge wahrnehmbar. Im Kampf gelten damit z.B. die Abzüge für den Kampf gegen unsichtbare Gegner – aber auch andere Effekte kommen auf diese Weise zum tragen. So kann ein unsichtbarer Daimon eventuell leichter Krankheiten verbreiten oder auch Spionageaufträge annehmen und deutlich erleichtert im Vergleich zu einem sichtbaren Spitzel ausführen. Einige der Wesenheiten, die über diese Kraft verfügen, sind nicht ständig unsichtbar, sondern müssen sie in einem mehr oder weniger anstrengenden Prozess ein- bzw. ausschalten.

Blutmagie

Daimonische Blutmagie ist etwas grundlegend anderes als die traditionelle Blutmagie, wie sie zum Beispiel Druiden praktizieren. Anstatt die physische Energie des Blutes zu nutzen, ziehen die Daimon ihre Energie und Macht viel eher daraus, dass ihnen bewusst etwas Lebendiges (mehr oder weniger vollständig) geopfert wurde – diese Bekundung von Unterwerfung und Respekt nährt die Kraft, die Präsenz des jeweiligen Daimon. Mit ihr ist er in der Lage, mächtigere Kräfte freizusetzen, größere und stärkere Daimon zu rufen, seine Präsenz zu regenerieren oder sich gar komplett zu manifestieren.

Seelen sammeln

Das „Sammeln“ von Seelen ist oftmals missverstanden. Die ersten Magier, die erfolgreich einen Daimon mit dieser Kraft beschworen hatten, bemerkten schnell, dass um diesen herum alles kraftlos und träge wurde und schließlich langsam zu verkümmern begann. Pflanzen gingen ein, Tiere erlitten Fehlgeburten, teilweise stürzten sogar eben noch singende Vögel aus dem Himmel. Die korrekte Nomenklatur wäre vermutlich: Aktros „ernten“ – der Daimon entzieht seiner Umgebung jede Form von Lebenskraft. Alte Wunden brechen wieder auf, Krankheiten, die schon überstanden schienen, brechen wieder hervor, bei einigen Menschen färben sich Haare grau und Zähne beginnen auszufallen, oftmals wurde auch schwere Übelkeit und aggressive Hautrötung beschrieben. Glücklicherweise sind bisher nur äußerst wenige Wesenheiten bekannt, die über diese schreckliche Macht gebieten.

Wesen pervertieren

Das schleichende Pervertieren eines denkenden Wesens ist eine subtile, aber gewaltige Macht. Es werden Dogmen und Meinungen gebrochen, die Persönlichkeit wird bei diesem

Prozess fast vollständig umgeformt. Die nahen Verwandten beginnen, das Opfer dieser Kraft „nicht mehr wiederzuerkennen“. Die Veränderung der Psyche und des Wesens des Zieles ist so fundamental, dass oftmals auch größere Veränderungen in seinem Leben eintreten – nicht nur, dass z.B. ehemalige Tätigkeiten vollkommen aufgegeben werden, einige Personen wechseln auch die Religion oder beginnen, ehemals gutmütig und wohl tätig, wahrhaft Böses zu tun.

BEISPIELE FÜR DAIMON

SPRUCHMAGIE

An dieser Stelle sollen nun die Zauber vorgestellt werden, die in die Kategorie der Spruchmagie passen. Jeder einzelne Spruch ist durch eine Reihe von Angaben charakterisiert:

- Name: Wie der Zauberspruch allgemein bezeichnet wird, oftmals eine Kurzfassung der Wirkung
- Spruch: Was für eine Geste/ Spruch/ Handlung ist nötig, um den Effekt auszulösen? Der Spruch ist auch der Name, unter dem die taranischen Magier diesen Zauber kennen, die Wirkung wird meist nicht in der wissenschaftlichen Nomenklatur verwendet.
- Reichweite/ mögliche Ziele: Worauf (und in welcher Entfernung) kann der Zauberer den Spruch anwenden?
- Zauberdauer: Wie lange dauert es, bevor die Wirkung einsetzt?
- Wirkungsdauer: Wann hört die Wirkung wieder auf?
- Zauberkosten: Wie groß ist der Einsatz an FP, um den Zauber zu wirken, und wie viele FP müssen zu seiner Aufrechterhaltung investiert werden?
- Zaubervirkung: Was passiert eigentlich genau mit dem Ziel?

Reichweiten: Berührung (B), Zauberer selbst (Z), Sicht (S), bestimmte Reichweite in Schritt, best. Radius

Grundsätzlich gilt: Entweder kann ein Zauberer einen Spruch, oder er kann ihn nicht. Wenn der Zauberer noch nie eine Ausbildung in einem bestimmten Zauber erhalten hat - sei es durch Selbststudium aus einem Buch, sei es durch einen kompetenten Lehrer, so kann er ihn nicht erlernen. Dazu hat jeder Zauberspruch einen Wert, der angibt, wie gut der Zauberer ihn beherrscht - oder eben nicht. Ein Spruch mit einem Wert von 0 kann nicht ausgeführt werden, obwohl der Zauberer schon ein wenig Unterricht erhalten hat. Die erste Stufe kann man sich also nur durch Unterricht erwerben.

Von da an erst ist ein Zauberer in der Lage, einen Spruch zu erlernen. auszusprechen. Bei einigen Sprüchen ist die Qualität der Probe wichtig für die Wirkung des Zauberes, denn nur ein korrekt ausgeführter Zauber zeigt auch die gewünschte Wirkung. Was genau passiert, wenn ein Zauber schiefging und was passieren kann, wenn er meisterlich gelingt, ist Teil der Grundlagen.

Zu dieser Magie ist zu sagen, dass sie noch recht jung ist - die elfische Magie der Lieder wird genauso als ein Ausgangspunkt vermutet wie komplexe Rituale, die mit der Zeit immer mehr komprimiert werden konnten, da die Zauberer die wirksamen Komponenten erkannten und so konzentrierten. Das einfache Erlernen der Sprüche ermöglicht es auch recht "unbegabten" Personen Magie zu wirken, weshalb vor allem der DAA peinlich genau darauf achtet, seine Geheimnisse, die in falschen Händen Konkurrenz oder gar Schaden bewirken könnten, nicht preiszugeben. Dennoch hat sich die Spruchzauberei einen Ruf als sehr elementare und einfach erlernbare Richtung erworben - ein Ruf, dem sich viele junge Zauberer und Hexen, aber auch viele Laien, die nicht in Zirkel oder Orden initiiert sind, kaum widersetzen können.

Während Runen und Rituale als verstaubt gelten, ist der schnell einsatzbereite Zauber, der so einfach und nachvollziehbar ist, auf einem Siegesfeldzug, der auch dazu beiträgt, Magie zu entmystifizieren. Aus diesem Grund haben sich viele Magier und auch einige Angehörige anderer

Richtungen verpflichtet, den Einsatz zu reglementieren und einzuschränken. Das Potential wird als Gefahr erkannt und entsprechend behandelt - z.B. darf in einigen Städten unter Androhung schwerster Strafen in der Öffentlichkeit keine Magie gewirkt werden, das Verraten von Sprüchen an nicht initiierte Personen zieht fast unweigerlich Verfolgung und Hinrichtung nach sich.

Elementarschutz

Spruch: „KALO GAROKHA MURO“; der Zauberer faltet die Hände und streicht über das Ziel, das er vor einem Element schützen möchte

Reichweite: B

Zauberdauer: 5 sek

Wirkungsdauer: eine Minute

Zauberkosten: 8 FP

Zaubervirkung: Das Ziel ist gegen ein bestimmtes Element gefeit – es kann durch keine natürliche oder magische Form dieses Elementes geschädigt werden. Kälte und Eis stören ihn nicht mehr, Hitze und Feuer versengen kein Härchen, ein Steinschlag perlt an seiner Haut ab und im Wasser kann er kurzzeitig nicht ertrinken, wird nicht einmal nass und Stürme können ihm nichts mehr anhaben. Bei Schutz vor mehreren Elementen muss der Zauber jeweils neu gewirkt werden. Es muss sich bei dem Einfluss, vor dem der Zauber schützen soll, jedoch um das Element in seiner reinsten Form handeln: Von einem intelligenten Wesen bearbeitete Objekte (v.a. Waffen), die nicht nur durch das Element an sich wirken (z.B. eine Waffe ist scharf oder spitz) oder veränderte Elemente (z.B. vergiftetes Wasser) werden durch den Schutz nur insofern abgehalten, dass ihre reine Elementare Wirkung verfliegt.

Elementarrüstung

Spruch: „KALO TERIHAK MURO“, Der Zauberer schließt die Augen, konzentriert sich auf das Ziel und malt die Shillouette eines Humanoiden in die Luft

Reichweite: 5 Schritt

Zauberdauer: 2 KR + Aufrechterhaltung

Wirkungsdauer: X KR

Zauberkosten: 5 FP + 2 pro KR

Zaubervirkung: Die Magie formt für kurze Zeit eine Rüstung aus einer elementaren Reinstform und muss sich darauf konzentrieren, diese Form aufrecht zu halten. Die Rüstung schützt mit 2 RS auf jeder Rüstungszone und hat außerdem noch elementare Nebeneffekte: Eine Eistrüstung (oder eine Wasserrüstung) schädigt Waffen durch spröde werdendes Metall oder Rosten (BF +1 pro Hieb, der in die Rüstung ging, also nicht pariert wurde), eine Feuerrüstung versengt den Gegner (1 SP pro KR auf eine Wunde, die der SL festlegt – die Rüstung konzentriert ihre Wirkung auf eine bestimmte Rüstungszone), eine Rüstung der Luft lenkt Geschosse ab – pro Geschoss besteht eine Chance von 50% (gerade Augenzahl auf W6), dass das Geschoss (bis zur Größe eines schweren Armbrustbolzens) das Ziel des Zaubers verfehlt – und eine Erdrüstung fängt einen zusätzlichen TP auf.

Große Elementarrüstung

Spruch: „KALO SHAR GLORAK MURO“, der Zauberer spreizt die Hände und streicht über das Ziel, das er vor einem Element schützen möchte

Reichweite: B

Zauberdauer: 2 KR + Aufrechterhaltung

Wirkungsdauer: X KR

Zauberkosten: 8 FP + 5 FP pro KR

Zauberwirkung: Die Rüstung verhält sich genauso wie eine gewöhnliche Elementarrüstung, doch schützt sie mit 4 RS und ihre elementare Wirkungen sind deutlich verstärkt: Eine Eistrüstung (oder eine Wasserrüstung) schädigt Waffen durch spröde werdendes Metall, verrottendes Holz oder Rosten (BF +2 pro Hieb, der in die Rüstung ging, also nicht pariert wurde), eine Feuerrüstung versengt den Gegner (3 SP pro KR auf eine Wunde, die der SL festlegt – die Rüstung konzentriert ihre Wirkung auf eine bestimmte Rüstungszone), eine Rüstung der Luft lenkt Geschosse ab – pro Geschoss besteht eine Chance von 75% (1-15 auf W20), dass das Geschoss (bis zur Größe eines schweren Armbrustbolzens) das Ziel des Zaubers verfehlt – und eine Erdrüstung fängt zwei zusätzliche TP auf.

Feuerblitz

Spruch: „KORO DAKROR“, der Zauberer formt die Rechte zu einer Schale und konzentriert sich auf das Bündeln seiner Energie zu einem Feuerblitz

Reichweite: 50 Schritt

Zauberdauer: 1 sec

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Zauberkosten: 6 FP

Zauberwirkung: Der Zauberer formt einen flammenden Punkt in der Hand, den er auf ein Ziel werfen kann. In ungeheurer Geschwindigkeit schießt der Feuerblitz auf das Ziel zu und versengt es mit 1W6+4 TP. Die von dem Blitz, der recht ungesteuert fliegt, jedoch immer das Ziel an sich trifft, wird wie bei einem Waffentreffer ausgewürfelt. Für je 4 SP wird eine Rüstung durch das Feuer zerstört: Der RS an der getroffenen Stelle nimmt um 1 ab.

Vibration

Spruch: „LEHRAKAJASH“, der Zauberer ballt die Faust und schüttelt sie schnell

Reichweite: 10 Schritt (Objekt)

Zauberdauer: 2 sec

Wirkungsdauer: 10 sec

Zauberkosten: 5 FP

Zauberwirkung: Das vom Zauberer anvisierte Objekt (mit bis zu 10 kg Gewicht) beginnt mörderisch zu rütteln und zu vibrieren. Wer es in der Hand hält, muss eine GE-Probe [25] bestehen, um es nicht fallenzulassen. Eventuell – wenn es ein recht fragiles Objekt ist – kann es unter der Kraft der Vibrationen zerbrechen, anbrechen etc. Ein instabil stehendes Objekt kann umkippen und infolgedessen wiederum zerstört werden.

Objekt schleudern

Spruch: „NUJOKA KHERAM“, der Zauberer greift mit der Hand nach einem unsichtbaren Objekt und bewegt sich dann, als ob er etwas werfen würde

Reichweite: 50 Schritt (Objekt)

Zauberdauer: 1 KR

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Zauberkosten: 8 FP

Zauberwirkung: Mit Hilfe dieses Spruches ist der Zauberer in der Lage, ein weit entferntes Objekt zu bewegen, es regelrecht zu schleudern und nach einem bestimmten Ziel zu werfen. Es fliegt recht schnell und kann so als eine Waffe benutzt werden. Je nach Gewicht (bis zu 1 kg) richtet das Objekt (abgesehen von Sekundärschäden durch z.B. Feuer, explosive Stoffe, die durch die Erschütterung gezündet werden) bis zu 1W8 + 4 TP

an. Eventuelle Beschädigungen an dem Objekt sind dem SL überlassen.

Kugel und Kette

Spruch: „FETOKA A HALOT“, der Zauberer deutet mit der linken Hand auf das Opfer und packt mit der Rechten seinen ausgestreckten linken Arm

Reichweite: 5 Schritt

Zauberdauer: 2 KR

Wirkungsdauer: 10 min

Zauberkosten: 10 FP

Zauberwirkung: Das Ziel kann sich nicht weiter als 2 Meter von der Stelle wegbewegen, auf der es sich zum Zeitpunkt der Verzauberung befand – zwar kann es z.B. ohne Abzüge auf AT/PA kämpfen, sich hinsetzen oder gar hinlegen, aber es wird faktisch daran gehindert, den Ort zu verlassen, an dem es sich befindet. Rohe Gewalt kann es zwar aus diesem 2 – Meter – Radius herauswerfen, hebt aber die Wirkung nicht auf, der neue Radius wird um die Stelle gezogen, an der das Opfer aufkommt.

Als eine mögliche Alternative kann der Zauber auch dafür sorgen, dass sich das Ziel unabhängig von seinem Standort nur mit einer Höchstgeschwindigkeit von 1 Schritt pro Sek bewegen kann – derartig behindert kann es zwar z.B. noch durchaus kämpfen, aber niemanden mehr verfolgen oder von sich aus angreifen.

Fesseln

Spruch: „TALIKORO“, der Zauberer überkreuzt seine Handgelenke und schlägt die geballten Fäuste so mehrmals aufeinander

Reichweite: 10 Schritt

Zauberdauer: 2 sec

Wirkungsdauer: 10 min

Zauberkosten: 15 FP

Zauberwirkung: Dieser Spruch kann ein Wesen daran hindern, sich für zehn Minuten überhaupt zu bewegen. Natürliche lebensnotwendige Funktionen wie z.B. Atmung oder Herzschlag bleiben dabei zwar erhalten, aber willkürliche Bewegungen, und sei es nur ein gewolltes Augenzwinkern oder Sprechen sind komplett unmöglich gemacht.

Wahrnehmung stehlen

Spruch: „DOARO KRATORA“, der Zauberer schlägt zweimal hintereinander mit ausgestrecktem Zeige- und Mittelfinger auf das eigene Sinnesorgan, das ausfallen soll (Auge, Nase, Mund, Hände, Ohren)

Reichweite: 10 Schritt

Zauberdauer: 10 sec

Wirkungsdauer: X h

Zauberkosten: 5 FP pro Stunde

Zauberwirkung: Dieser Zauber raubt dem Ziel die Fähigkeit, einen Sinn zu benutzen. Theoretisch kann man davon ausgehen, dass das Organ weiterhin seiner Tätigkeit nachkommt, das Gehirn des Opfers aber nicht mehr in der Lage ist, die Signale zu interpretieren. Ein ausgeschaltetes Auge kann sowohl komplette Schwärze als auch Traumbilder oder grelles Flackern an die Wahrnehmung des Ziels senden. Das Ausschalten des Tastsinns erschwert alle Handlungen, die mit Bewegung verbunden sind, um 5 Punkte, das Ausfallen des Gesichtssinns ebenfalls. Das Gehör auszuschalten erschwert alle Proben in Zusammenhang mit Sprache um 5 Punkte – weitere folgende Erschwerisse kann der Spielleiter verteilen (z.B. erschwertes Kochen mit ausgeschaltetem

Geruchs- oder Geschmackssinn). Für Wahrnehmungsproben kann man für den jeweiligen Sinn eine Wahrnehmung von 0 annehmen.

Stasis

Spruch: „TALIKROHAKRA“, der Zauberer hält die Rechte auf die Stirn des Zieles, während er mit der linken die Augenlider nach unten drückt und dabei über das Nichts meditierend die Formel einhundertmal rezitiert

Reichweite: B

Zauberdauer: 5 min

Wirkungsdauer: 2 Tage

Zauberkosten: 20 FP

Zauberwirkung: Stasis ist ein schwieriges Unterfangen, da die Formel einhundertmal komplett fehlerfrei rezitiert werden muss. Allerdings hat der Zauber auch gewaltige Auswirkungen: Für zwei Tage scheint das Ziel vollkommen aus dem Strudel der Zeit gerissen zu sein – einzig Magie kann noch (mit der QU der Zauberprobe erschwert) auf es wirken. Die Lebensfunktionen können nicht mehr nachgewiesen werden – ohne eine magische Untersuchung hält man das Opfer zweifelsfrei für tot. Nicht die Anwendung auf einen Gegner scheint sehr verbreitet, sondern vielmehr die Ausübung des Zaubers auf den Zauberer selbst, obwohl man sich nach zwei Tagen Scheintod oftmals unerfreulichen Überraschungen ausgesetzt sieht (z.B. einer frühzeitigen Beerdigung). Eine weitere Möglichkeit, einen in Stasis befindlichen Verzauberten zu entlarven, ist es, ihn zu verletzen – aus einer Wunde wird kein Blut dringen und sie wird sich rasch wieder selbst verschließen, auch die widrigsten Umstände schinen dem Körper des Verzauberten keinen Schaden zufügen zu können. Doch nach Ablauf der Frist beginnen alle schädlichen Einflüsse, denen sich der Verzauberte noch ausgesetzt sieht, sofort mit aller Heftigkeit zu wirken (also bietet Stasis nicht unbedingt einen Schutz in einem Vulkankrater, der kurz vor seinem Ausbruch steht).

Bauchreden

Spruch: „MUNDOBRA KLARIKA“, der Zauberer streicht mit der rechten über seine Kehle und seine Lippen, dann spricht er, ohne die Lippen zu bewegen

Reichweite: Z

Zauberdauer: 5 sec

Wirkungsdauer: Für einen langen Satz.

Zauberkosten: 2 FP

Zauberwirkung: Mit Hilfe dieses Spruches ist der Zauberer zu zwei Dingen in der Lage: Erstens kann er seiner Stimme den Klang jeder beliebigen anderen Stimme geben, die er jemals in seinem Leben gehört hat – je besser er sie kennt, desto schwieriger wird es für einen Zuhörer, den Unterschied zu erkennen (und es ist auch dann noch sehr schwierig, wenn der Zauberer die Stimme nur ein einziges Mal kurz hörte). Und zweitens kann er dieser Stimme einen Platz außerhalb seines Körpers geben: Es klingt, als hätte jemand anderes gesprochen, als würden die Worte aus einem Nebenraum kommen oder einfach vom Himmel.

Unbewegtes Trugbild

Spruch: „HEPRA GURHOLA MI“, der Zauberer formt mit beiden Händen eine Faust und öffnet sie dann gleichzeitig, sodass er Mittelfinger und Daumen ausstreckt

Reichweite: 10 Schritt

Zauberdauer: 2 KR

Wirkungsdauer: X min

Zauberkosten: 5 FP + 1 FP pro min

Zauberwirkung: Mit Hilfe dieses Spruches wird ein Bild erschaffen, das nicht von der Realität zu unterscheiden ist – aber es bleibt ein Bild, denn es täuscht nur die Augen. Auch ist der Zauberer nicht in der Lage, dieses Bild nachträglich zu verändern oder gar zu bewegen, es bleibt einfach und statisch. Je besser die Probe gelungen ist, desto schwieriger wird es für einen Betrachter, die Illusion zu enttarnen: Dafür ist eine WA-Probe gegen (23 + 2*QU) nötig.

Bewegtes Trugbild

Spruch: „HEPRA GURHOLA USHAKRA“, der Zauberer ballt beide Hände zur Faust, öffnet aber nur die Rechte (Mittelfinger und Daumen), mit der Linken kreist er mehrmals

Reichweite: 20 Schritt

Zauberdauer: 3 KR

Wirkungsdauer: X min

Zauberkosten: 10 FP + 2 FP pro min

Zauberwirkung: Zwar täuscht dieser Spruch genauso wie die unbewegte Illusion nur die Augen, doch ist der Zauberer bei dieser deutlich mächtigeren Variante durchaus in der Lage, die Illusion nachträglich zu verändern oder sich gar selbstständig bewegen zu lassen. Die größte Arbeit übernimmt dabei sogar der Geist des Getäuschten, denn dieser ergänzt sozusagen selbstständig die Dinge, die der Zauberer nicht erwähnt oder explizit in den Zauber mit einwebt. Oftmals reicht schon für den Zauberer, das Trugbild eines Drachen zu erschaffen – wie er seine Flügel reckt, die Klauen nach und nach aufblitzen lässt und das nächste Opfer mit den kalten berechnenden Augen fixiert, dessen Kraft abschätzt und dann müde abwinkt, geschieht schon im Geiste des Getäuschten.

Spruch speichern

Spruch: „ERIA WQUOOKHA“, der Zauberer schreibt mehrmals eine kleine Spirale mit dem Zeigefinger in die Luft und spricht anschließend den zweiten, zu speichernden Spruch

Reichweite: Z

Zauberdauer: 1 min + Dauer des zu speichernden Spruches

Wirkungsdauer: 24 h

Zauberkosten: 9 FP + Kosten des zu speichernden Spruches

Zauberwirkung: Dank diesen Spruches kann ein Zauberer später auf einen sehr viel komplizierteren oder längeren Zauber zurückgreifen. Er muss ihn sofort und Augenblicklich nach „ERIA WQUOOKHA“ ausführen und behält ihn in seiner eigenen phykrischen Struktur gefangen. Das Freilassen des Spruches ist eine Sache von Augenblicken – er muss sich nur kurz darauf konzentrieren, das Festhalten des Spruches abzurechnen. Diese Aktion dauert, um es in Regeln auszudrücken eine Sekunde – es geschieht praktisch sofort, den einmal gespeicherten Spruch auszulösen.

Mit Hilfe dieses Zaubers kann nur Spruchmagie festgehalten werden, alle anderen Formen benötigen einen extra entwickelten Zauber, der mitunter sehr viel aufwändiger und kostenintensiver sein kann (z.B. für Ritualmagie). Zauber, die ein bestimmtes Ziel benötigen, auf das der Zauberer sich konzentrieren muss, müssen vor dem Auslösen ein Ziel zugewiesen bekommen – hier kann die Konzentration auf ein Ziel noch einmal etwa eine Sekunde dauern (womit das Freilassen insgesamt 1 KR dauert).

Sollte nach Ablauf der 24 Stunden der gespeicherte Spruch nicht ausgelöst worden sein, zerfällt er mehr und mehr, wird aber nicht ausgelöst – der Anwender erhält sogar die Hälfte (aufgerundet) der investierten FP zurück, da der Zauber sich ja nie richtig von der phykrischen Struktur des Zauberers gelöst

hat.

Benommenheit

Spruch: „ZUGHOJHA MANDARA“, der Zauberer greift sich mit beiden Händen links und rechts an dir Stirn und spricht die Formel

Reichweite: 50 Schritt

Zauberdauer: 2 sec

Wirkungsdauer: sofort

Zauberkosten: 10 FP

Zauberwirkung: Dieser Zauber wirkt direkt auf den Geist des Opfers und verpasst ihm einen traumatischen Schock: Das Ziel wird von einer Welle intensiver gefühlter Anstrengung getroffen und erhält sofort 5 Punkte Benommenheit. Sollte es dadurch das Bewusstsein verlieren (wenn Benommenheit größer als Konstitution), so geschieht dies, ebenso erhält es alle mit Benommenheit verbundenen Abzüge (pro Punkt -1 AT/ PA).

Siegel des Zauberers

Spruch: „SHIZIKALLA URIMAKKA“, der Zauberer schreibt sein persönliches Zeichen auf das Objekt, das verzaubert werden soll

Reichweite: B (Objekt)

Zauberdauer: 10 min + Dauer des zu speichernden Spruches

Wirkungsdauer: 24 h

Zauberkosten: 12 FP + Kosten des zu speichernden Spruches

Zauberwirkung: Der Zauberer nutzt hier einen ähnlichen Mechanismus wie bei „ERIA WQUOOKHA“ – der Zielzauber wird für einen Tag (24 h) in der phykrischen Struktur eines unbelebten Objektes versteckt und gespeichert. Je nachdem, was für einen Auslöser der Magier für den Zauber wählt, wird er z.B. bei Berührung oder auf einen Befehl des Anwenders hin ausgelöst. Nach 24 h ohne ein Auslösen des Zaubers zerfällt er in seiner Struktur – der Magier kann die freigesetzte Energie aber nicht zurückgewinnen, da das freie Phykros nicht in seinem Körper (seinem eigenen phykrischen Speichermedium) gelöst wird, sondern in einem Objekt.

Auch mit dem Siegel des Zauberers kann nur Spruchmagie festgehalten werden – für andere Arten von Magie müsste jeder Zauberer ein eigenes neues Siegel entwickeln, weshalb hierfür Varianten noch seltener vorkommen als im „gewöhnlichen“ Spruch speichern.

Die Möglichkeit, einen besonderen Auslöser für den Spruch zu wählen, macht den SHIZIKALLA URIMAKKA zu einem recht beliebten Spruch: Berührung des Siegels, ein Befehl des Zauberers, eine bestimmte Person, die sich auf einige Meter nähert, sogar die Anwesenheit von anderer Magie können in den Zauber eingeflochten werden. Je komplexer und ausgefallener der Auslöser gewählt wird, desto schwieriger wird der Zauber überhaupt zu wirken.

Berührung	+0
Anwesenheit einer bestimmten Person	+4
Befehl des Anwenders	+0
Bestimmte Uhrzeit	+3
Bestimmter Zauber in Umgebung gewirkt	+5
Magie in Umgebung	+2
Kampf in der Umgebung	+1
Wesen bestimmter Gesinnung (Feind d. Magiers)	+6
Bei allen Wesen außer dem Magier	+2
Wenn Zauberer verletzt wird	+2
Wenn Zauberer getötet wird	+2
Wenn Magie auf den Zauberer gewirkt wird	+3

Nachtsicht

Spruch: „JUGAHAMA“, der Zauberer streicht sich oder dem Ziel mit beiden Händen über die geschlossenen Augen und klatscht in die Hände

Reichweite: B

Zauberdauer: 3 KR

Wirkungsdauer: 10 min

Zauberkosten: 7 FP

Zauberwirkung: Mit Hilfe dieses Spruches kann das Ziel auch im Dunkeln sehen – damit entfallen alle Erschwernisse oder Nachteile für ein Wesen, das nicht natürlicherweise ohne Licht sehen kann. Selbst dort, wo üblicherweise nicht einmal die schärfsten „Restlichtverstärkeraugen“ mehr etwas sehen – in absoluter Dunkelheit – sieht der Anwender genauso gut wie in normaler Helligkeit, auf die seine Augen normal angepasst sind.

Rückensicht

Spruch: „JUGO HERALLA“, der Zauberer klopft gegen seine Stirn und dann gegen seinen Hinterkopf

Reichweite: Z

Zauberdauer: 1 KR

Wirkungsdauer: 1 h

Zauberkosten: 4 FP

Zauberwirkung: Im Kampf erfährt der Charakter nur noch einen Punkt Abzug auf seine Parade, falls er von hinten angegriffen wird. Außerdem nimmt er generell immer absolut wahr, was hinter ihm geschieht – Angriffe von hinten, ein heimlicher Taschendiebstahl, keine Tat hinter seinem Rücken bleibt ihm verborgen.

Seitensicht

Spruch: „JUGO NORIULA“, der Zauberer klopft gegen seine Stirn und danach auf seine Schultern

Reichweite: Z

Zauberdauer: 1 KR

Wirkungsdauer: 1 h

Zauberkosten: 4 FP

Zauberwirkung: Dieser Zauber verbreitert schlicht und einfach den Sichtwinkel des Anwenders – er kann in 3 Richtungen gleichzeitig räumlich wahrnehmen und so schneller auf seine Umgebung reagieren. Regeltechnisch kann dies bedeuten, dass ein Angriff von der Seite keine Abzüge für den Zauberer mehr mit sich bringt, außerdem erhöht sich seine Initiative um 2 Punkte.

Wasserlunge

Spruch: „AUGLISKOPHRA“, der Zauberer macht mit den Armen Schwimmbewegungen, streicht mit den Händen über die Brust und die Kehle des Zieles und spritzt ihm Wasser eine Handvoll ins Gesicht

Reichweite: B

Zauberdauer: 2 min

Wirkungsdauer: X min

Zauberkosten: 8 FP + 2 FP pro 15 min

Zauberwirkung: Die Atmung des Zauberers wird vollkommen auf Wasser umgestellt – dies bedeutet zum einen, dass der Anwender keine Gefahr mehr läuft, zu ertrinken, zum anderen aber, dass er nicht mehr in der Lage ist, Luft zu atmen. Wenn das Ziel sich nicht binnen fünf Minuten ins Wasser begibt (denn in dieser Zeit ist es in der Lage, seinen Sauerstoff auf beide Weisen – über Luft und aus dem Wasser – zu gewinnen), so muss es an der frischesten Luft ersticken. Nach

Ablauf des Spruches bleiben wiederum 5 Minuten zum Wechsel.

Gaslung

Spruch: „AUGLIS MERATKA“, der Zauberer schnippt mit den Fingern und pustet auf die Handfläche der rechten Hand der Zielperson

Reichweite: B (Person)

Zauberdauer: 2 min

Wirkungsdauer: X min

Zauberkosten: 8 FP + 2 FP pro 15 min

Zauberwirkung: Mit Hilfe dieses Spruches kann man auch nicht gänzlich ohne Luft existieren. Grundlegend ist er aber dazu in der Lage, sämtliche durch die Luft übertragenen Schadwirkungen zu eliminieren – auch Atemgifte oder giftiger bzw. schädlicher Rauch kann auf diese Weise eingeatmet werden. Zur Funktionsweise muss man aber sagen, dass keine Flüssigkeiten geatmet werden können, da sich diese von Einflüssen „aus der Luft“ in ihrer Art deutlich unterscheiden. Er stellt somit keinen Ersatz für den Spruch „AUSGLISKOPHRA“ dar.

Wesen erspüren

Spruch: „MENET LOURGHAMA“, der Zauberer tippt mit dem Zeigefinger der linken in die Handfläche der rechten Hand und beschreibt dort eine kleine Spirale

Reichweite: Kugelradius von 25 Schritt

Zauberdauer: 1 min

Wirkungsdauer: 2 KR

Zauberkosten: 8 FP

Zauberwirkung: Der Zauberer kann mit diesem Zauber andere Wesen erspüren – er kann nicht unterscheiden, um was für Lebewesen es sich handelt, allenfalls über ihre Größe (im Verhältnis zu sich selber) kann er vage Aussagen treffen. Alles, was lebt (auch schlafende oder bewusstlose Wesen) kann er so im Geiste erfassen und auch betreffend einer Richtung und Entfernung lokalisieren.

Sinne schärfen

Spruch: „MEINA PUPPKOL“, der Zauberer reibt mit zwei Fingern der einen Hand mehrmals über das für den zu schärfenden Sinn verantwortliche Organ, streckt sie dann in die Luft und pustet darauf (mehrmals)

Reichweite: B

Zauberdauer: 5 min

Wirkungsdauer: 10 min

Zauberkosten: 6 FP

Zauberwirkung: Der betreffende Sinn wird nach allen Regeln der Kunst geschärft – jede Wahrnehmungsprobe diesbezüglich wäre Irrsinn, denn wer besser sieht als ein Adler, besser riecht als ein Spürhund oder besser hört als ein Luchs, erhält einfach jede Information, die dieser Sinn im vernünftigen Rahmen erlangen könnte. Zum Beispiel wäre es möglich, durch dicke Wände Gespräche zu belauschen oder auch auf sehr weite Entfernungen (Sichtweitengrenze) einen Text zu lesen (so man denn in der Lage ist, zu lesen).

Lokalisierung von Person

Spruch: „KLAIVRO TROIKA“, der Zauberer klopft mit dem Zeigefinger der linken Hand zweimal auf den Handrücken der Rechten

Reichweite: 5 Meilen im Umkreis

Zauberdauer: 15 min

Wirkungsdauer: augenblicklich

Zauberkosten: 10 FP

Zauberwirkung: Der Zauber ist nur auf alljene anwendbar, die der Zauberer persönlich kennt. Je nachdem, wie gut der Anwender die gesuchte Person kennt, variieren entweder die Reichweite des Spruches (etwa von 100 Schritt bis zu 10 Meilen Umkreis) oder die Erschwernis (von +10 bis -3). Dennoch kann man auf diese Weise niemanden lokalisieren, den man nicht mindestens einmal gesprochen hat. Zwar gibt es angeblich Möglichkeiten, z.B. den Besitzer eines bestimmten Gegenstandes zu finden, aber diese sind vermutlich nur besonders mächtigen Anwendern des Spruches vorbehalten – man muss zu diesem Zweck schließlich das phykrische Muster einer Person kennen.

Lokalisierung von Gegenstand

Spruch: „KLAIVRO NURLISKA“, der Zauberer klopft mit dem Zeigefinger der linken Hand zweimal auf die Handfläche der Rechten

Reichweite: 5 Meilen im Umkreis

Zauberdauer: 10 min

Wirkungsdauer: augenblicklich

Zauberkosten: 8 FP

Zauberwirkung: Die Funktion dieses Zaubers und die Auswirkungen, wenn man sich mit dem Gegenstand eingehender befasst hat, entsprechen in etwa denen des Spruches „Lokalisierung von Person“. Anwendbar ist er auf jeden Gegenstand – sogar eine einzelne Münze, die einem gestohlen wurde, kann so gefunden werden, allerdings ist die Reichweite abhängig von der Größe des gesuchten Objektes: Als Standard wird ein Gegenstand von einem kg Gewicht angenommen, was darunter liegt, ist schwerer, was darüber liegt, leichter zu lokalisieren.

Lokalisierung des Zauberers eines bestimmten Zaubers

Spruch: „KLAIVO MEIROA“, der Zauberer reibt die Zeigefinger beider Hände gegeneinander und tippt sie anschließend aneinander

Reichweite: 5 Meilen im Umkreis

Zauberdauer: 20 min

Wirkungsdauer: augenblicklich

Zauberkosten: 10 FP

Zauberwirkung: Notwendigerweise muss sich hierbei der Anwender eine gewisse Zeit mit dem entsprechenden Zauber auseinandergesetzt haben. Inwiefern die Art des Zaubers (je nachdem, wie gut sich der Anwender mit dieser Art der Magie auskennt) Einfluss auf Reichweite und Aufwand des Spruches hat, wird an dieser Stelle dem Spielleiter überlassen.

Phykrische Analyse

Spruch: „PHYKRON JURIGHEA“, der Zauberer greift mit beiden Händen nach dem Objekt und konzentriert sich intensiv darauf, erst am Ende der Zauberdauer wird der Spruch gesprochen

Reichweite: B

Zauberdauer: 10 min

Wirkungsdauer: augenblicklich

Zauberkosten: 9 FP

Zauberwirkung: Ursprünglich wurde dieser Spruch wohl dazu erschaffen, der Natur des Phykros auf die Spur zu kommen und herauszufinden, wie die phykrische Struktur eines unbelebten Objektes sich auf dessen Eigenschaften und Erscheinungsbild auswirkt. Als eigentlicher Nebeneffekt erfuhr der Anwender jede Menge detaillierter Informationen zu einem bestimmten Gegenstand. Auch magische Artefakte kann man mit dieser

Hilfe charakterisieren – jedoch erhält man keine Angaben zum wirksamen oder gespeicherten Zauber. Beispielhaft seien Informationen genannt, die man aus einem Objekt erhalten kann: Alter des Objektes, Bearbeitungsart, Herkunft (kulturell, Spezies, Region, Ursprung des Rohstoffes), Hersteller usw.

Wohltat

Spruch: „LIA MEROS HURSCHOS“, der Zauberer klopft mit dem Zeigefinger der linken Hand zweimal auf den Handrücken der Rechten

Reichweite: B

Zauberdauer: 2 min

Wirkungsdauer: 15 min

Zauberkosten: 6 FP

Zauberwirkung: Die üblichen Wohltaten, die ein Zauberer einem anderen Wesen tun kann, sind Unterhalten, Entspannen, Tanzen, ein kleiner Tagtraum, ein besonderer schöner Traum oder auch eine kleine Mütze voll Schlaf. Die einzige Voraussetzung ist, dass sich das Ziel mental auf den Zauber - auf das verzaubert werden - einstellt und sich nicht geistig dagegen wehrt oder abschirmt. Eigentlich ist es egal, was genau der Inhalt des Zaubers ist und wie er sich äußert, er hat einzig und allein das Ziel, das Wohlbefinden einer Person zu steigern – sei es nun durch einen herzhaften Lachanfall oder einen schönen Traum. Üblicherweise wird dieser Zauber als kleines Dankeschön eines Magiebegabten oder als Zauberkunststück für gesellige Runden vorgeführt. Wichtig ist noch einmal zu erwähnen, dass der Zauber absolut keine Chance hat, wenn er heimlich gewirkt wird oder das „Opfer“ eine abwehrende geistige Haltung gegenüber dem Anwender einnimmt.

Barriere gegen Element

Spruch: „TESSIALLA GHARO“, der Zauberer deutet auf eine Stelle, die vor dem Element geschützt werden soll, spricht den Namen des Elementes deutlich aus und zeichnet einen Stern in die Luft

Reichweite: 10 Schritt breit, 100 Schritt Reichweite

Zauberdauer: 1 min

Wirkungsdauer: 15 min

Zauberkosten: 15 FP

Zauberwirkung: Das Element, gegen welches diese Barriere wirken soll, wird faktisch in seiner zerstörerischen Wirkung von einem bestimmten Gebiet ausgeschlossen. Zwar ist es damit nicht möglich, in einem Meer das Wasser von einem bestimmten Fleck fernzuhalten, aber inmitten eines reißenden Sturzbaches kann man die Wassermassen einige Zeit umlenken, um sich vor ihnen in Sicherheit zu bringen. Andere Anwendungen fänden sich z.B. in einem brennenden Haus mit einer Barriere gegen Feuer. Auch ist es möglich, mit diesem Spruch andere Kampfzauber elementaren Ursprungs (also z.B. den Feuerblitz KORO DAKROR) aufzuhalten und unschädlich zu machen.

Die Barriere hat eine Länge von 10 Schritt und ist etwa 3 Schritt hoch, kann aber ansonsten jede beliebige Form annehmen – so ist es möglich, einen Kreis um den Anwender zu ziehen, der vor einem Element schützt, man kann aber auch eine Zick-Zack-Linie aufbauen, um den Effekt z.B. in einem engen Gang zu verstärken.

Barriere gegen Untote

Spruch: „TESSIA NGORHA“, der Zauberer deutet auf eine Stelle, die vor Untoten geschützt werden soll und zeichnet einen Halbkreis in die Luft

Reichweite: 10 Schritt breit, 100 Schritt Reichweite

Zauberdauer: 3 KR

Wirkungsdauer: 10 min

Zauberkosten: 12 FP

Zauberwirkung: Der Ausschluss der Untoten geschieht absolut – nicht nur dem Anwender schlecht gesinnte, sondern schlichtweg alle untoten Wesenheiten werden ausgeschlossen. Dies äußert sich zum einen darin, dass die Schwelle, die dieser Zauber (wieder in jeder beliebigen Form) zeichnet, von keinem Untoten überschritten werden kann und weiterhin darin, dass ein Untoter, der sich z.B. in einem Kreis aus dieser Barriere befindet, dort für die Wirkungsdauer eingeschlossen ist (und nicht aus dem Kreis vertrieben werden kann).

Barriere gegen Daimon

Spruch: „TESSIA DAEDRA“, der Zauberer deutet auf eine Stelle, die vor Daimon geschützt werden soll und zeichnet einen gehörnten Kopf in die Luft

Reichweite: 10 Schritt breit, 100 Schritt Reichweite

Zauberdauer: 3 KR

Wirkungsdauer: 20 min

Zauberkosten: X FP (mind. 10)

Zauberwirkung: Die Barriere lässt alle Daimon passieren – außer solche, deren aktuelle (nicht maximal mögliche!) Präsenz unterhalb der eingesetzten FP liegt. Das bedeutet, ein bereits im Kampf geschwächter Daimon ist mit TESSIA DAEDRA leichter aufzuhalten als ein frisch beschworene Wesenheit mit voller Präsenz. Für manifestierte Daimon gilt, dass die Barriere mit mindestens so vielen FP gespeist werden muss, wie SP am Daimon angerichtet werden müssten, ihn zu vernichten.

Barriere gegen Tiere

Spruch: „TESSIA KRAALA“, der Zauberer deutet auf eine Stelle, die vor Tieren geschützt werden soll und zeichnet eine Wellenlinie in die Luft

Reichweite: 40 Schritt breit, 100 Schritt Reichweite

Zauberdauer: 1 min

Wirkungsdauer: 4 h

Zauberkosten: 15 FP

Zauberwirkung: Diese Variante der Barriere, welche deutlich größer ist als die üblichen anderen Sprüche dieser Art, kann benutzt werden, um z.B. ein kleines Lager in der Wildnis vor nächtlichen Überraschungen zu sichern. Dabei werden allerdings nur die Tiere ausgeschlossen, die nachweislich keine kulturschaffende Intelligenz darstellen. Speziell bei Ogern und den Ogerabkömmlingen wird die Unterscheidung schwierig: Sie gelten für diese Barriere als Intelligente Wesen. Wiederum gilt natürlich die beliebige Form der Barriere – sodass z.B. auch ein breiter Höhleneingang damit für Tiere verschlossen werden kann, um sie entweder einzusperren oder fernzuhalten.

Barriere gegen Intelligente

Spruch: „TESSIA LETAKA“, der Zauberer deutet auf eine Stelle, die vor Untoten geschützt werden soll und zeichnet einen Halbkreis in die Luft

Reichweite: 10 Schritt breit, 100 Schritt Reichweite

Zauberdauer: 3 KR

Wirkungsdauer: X min

Zauberkosten: 5 FP pro 15 min

Zauberwirkung: Ähnlich den bereits beschriebenen Sprüchen aus der Reihe der Barrieren hindert dieser Spruch ein kulturschaffendes Wesen daran, die vom Zauberer deklarierte Schwelle zu überschreiten. Bei unterschiedlichen Zauberern hat der Spruch auch unterschiedliche Auswirkungen: So erfährt das eine Opfer der Barriere eine feste unüberwindliche, aber unsichtbare Barriere, während der nächste einfach nicht vermag, den entscheidenden Schritt zu tun – als hätte der Zauber eine beherrschende Komponente, die dem Opfer regelrecht verbietet, die Schwelle zu überschreiten.

Großer Sprung

Spruch: „SAARLOKHA“, der Zauberer reibt die Hände, streicht sich über die Oberschenkel und nimmt zwei Schritt Anlauf

Reichweite: Z

Zauberdauer: 1 KR

Wirkungsdauer: augenblicklich

Zauberkosten: 6 FP

Zauberwirkung: Der Zauberer kann mit diesem Spruch entweder einen gewaltigen Sprung senkrecht in die Höhe (bis etwa 5 Schritt) oder aber einen sehr weiten Sprung in die Entfernung (bis etwa 12 Schritt) vollführen. In beiden Fällen ist die Landung unabhängig von der körperlichen Verfassung und dem Untergrund, auf welchem gelandet wird, federleicht und zieht keine Verletzungen nach sich. Natürlich ist es auch möglich, in die Länge gezogene mittelhohe Hindernisse mit dem Sprung zu überwinden – so kann der Anwender auch über eine 8 Schritt lange Feuergrube springen, aus der die Flammen etwa 3 Schritt hoch schlagen. Was mit diesem Zauber absolut unmöglich ist, ist die sichere Landung aus dem Fall – abspringen muss man unbedingt, um eine weiche Landung zu produzieren. Auch ist natürlich die Tiefe, in die man unverletzt springen kann, nicht unendlich, man kann davon ausgehen, dass man in etwa einen Fall in die doppelte Tiefe als normal unbeschadet übersteht und danach nur den halben Schaden nimmt.

Schmieren

Spruch: „URALLA CERADO“, der Zauberer reibt die Hände, streicht sich über die Oberschenkel und nimmt zwei Schritt Anlauf

Reichweite: 10 Schritt

Zauberdauer: 1 KR

Wirkungsdauer: 5 min

Zauberkosten: 7 FP

Zauberwirkung: Dieser beliebte Spruch wird häufig dazu angewendet, unliebsamen Verfolgern das Leben schwer zu machen. Der Boden, auf welchen dieser Spruch angewendet wurde, wird unheimlich rutschig und glatt – wer sich zu schnell bewegt, kommt unweigerlich ins Schlittern und stürzt (eventuell sogar in Verbindung mit 1W4-2W6 SP, je nach Untergrund und Spielleiterentscheidung). Wer sich vorsichtig genug bewegt, um eben den Sturz zu vermeiden, kommt nur noch sehr langsam voran. Die Fläche, auf die der Spruch wirkt, ist kreisrund und hat einen Radius von etwa 8 Schritt, es ist aber angeblich auch schon gelungen, die Form der glatten Fläche zu verändern, um z.B. eine Rutschbahn für Fallgruben oder rutschigere Schienen und reibungsfreies Gleiten zu ermöglichen. Man sieht – dieser eigentlich eher destruktive Spruch kann auch einer konstruktiven Bestimmung zu geführt werden.

- Schmieren (Boden oder anderes Ziel wird rutschig, glatt - man kann ausgleiten, es kann aber auch Reibung verringern)
- fester Tritt (z.B. auf Eis laufen)
- Körper erhalten (fehlender Schlaf, Wasser, Nahrung, Atmung, Temperatur, Gift)
- Festes durchschreiten (man kann durch feste Materie gehen)
- schmelzen
- formen
- verfestigen
- Gewicht ändern
- Flexibilität ändern
- Beherrschung (Schlaf, Freundschaft, Verwirrung, Suggestion, andauernd Beherrschung - also viele Suggestionen)
- Magie blockieren
- Magie entziehen
- Magie vernichten
- Schnelligkeit
- Unsichtbarkeit
- Magie analysieren, Magie entdecken, Magie verschleiern
- Bewegung in : Luft, Stein, Wald, Eis
- kleiner Elementarwall, großer Elementarwall
- Wissen über Pflanze, Wissen über Kraut, schnelles Wachstum, Tiersprache, Tier besänftigen, Tier beherrschen, Pflanzensprache, Gefühl der Tiere lesen
- Vergiften, Gift heilen, erkranken, Krankheit heilen, Gift neutralisieren
- Sprache verstehen, Sprache sprechen
- absolute Stille, Geräuschbarriere
- Heilung von Wunden, Verbrennungen, Erfrierungen, Benommenheit, Erschöpfung, Hunger
- Lichtstrahl [erleuchtet, schädigt Untote], Lichtkugel am Ort, Lichtkugel bei Magier
- Temperatur fühlen, Wind beschwören, Regen beschwören, Unwetter beschwören, Sturm beschwören, Hagel beschwören, Schneefall beschwören, Wettervorhersage
- besänftigen
- Erschaffen: Wasser, Nahrung, kleine Pflanze, kleines Tier, große Pflanze, großes Tier
- Geburtshilfe
- Schmerzlosigkeit
- Schmerzen verursachen
- Angst bannen
- zauber verschmelzen, zauber trennen, verschmolzene Zauber auflösen, Opferspruch (wird anstelle eines wirksamen Spruches aufgelöst, 1 AsP)
- Segnen (gegen Patzer), Segnen (gegen Schaden), Segnen (reines Glück)
- Waffe verstärken, Elementarwaffe, magische Waffe, Waffe magisieren (damit man ohne zusätzlichen Effekt Daimon und Untote verletzen kann)
- Weg finden (z.B. welcher Korridor am schnellsten nach draußen führt), Weg weisen
- Angriffe ablenken, Schild, RS erhöhen,
- Blick in die Vergangenheit
- Moral stärken, Anführer (wird als Anführer akzeptiert),
- Akrobatik
- Kraft
- Lichtgeschoss, Lichtaura
- schwimmen (schlecht zu sehen - schlecht zu treffen)
- dunkler Gesell (man registriert den Magier nur, wenn man sich stark auf ihn konzentriert [eventuell Willenskraft - Probe])

- Fassade (man kann eine andere humanoide Gestalt kopieren)
- Gesicht verhehlen (man kann sich das Gesicht des Magiers nicht mehr einprägen), Gesicht verändern
- im Schatten verstecken
- Chamäleon
- Klingenbrecher
- erhitzen
- abkühlen
- Tür durch Materie [Erscheinung einer magischen Tür durch Wände von max. 2 Schritt Dicke], Portal durch Materie [gleich, nur bis 100 m]
- Luftblase [unter Wasser]
- Element verdrängen [wie Luftblase, aber für alle Elemente möglich]
- Luftwirbel
- Vakuum
- Luftbarriere [unsichtbare Mauer]
- Lüge entdecken
- Orientierung
- "Vogelperspektive"
- elementare Form [Verwandlung des Magiers in eine humanoide Form eines bestimmten Elements mit entsprechenden Eigenschaften]
- Zauber zurückwerfen
- Zauber unterdrücken [Wirkung wird hinausgezögert]
- Körper des Ziels übernehmen
- Körper tauschen
- geistige Falle [fängt den Geist eines Beherrschungszaubers und bannt ihn für eine bestimmte Zeit]
- kosmetische Heilung
- Gliedmaße erneuern
- schweißen
- Lichtbogen
- Blitzschlag
- Golem erschaffen
- Geist eines Golems erschaffen (damit kann auch eine Küchenmaschine belebt werden)
- Körper eines Golems erschaffen (um ihn dann später zu beleben)
- Untote kontrollieren
- Untote vernichten
- Untote erschaffen
- ferne Stimme (der Magier kann seine Stimme sehr weit übertragen ohne dass die Leute zwischen Ziel und Ort des Zaubers etwas hören)
- Telepathie, grenzenlose Telepathie
- Feuerregen
- Geräuschockwelle
- plötzlicher Ton (lässt Opfer benommen sein)
- Säureball, Säurespritzer, Säurefinger
- Hypnose (mit Licht)
- Regenbogen
- Blenden
- Kompaß
- magnetisieren
- Metall abstoßen
- als Pflanze erscheinen
- sich in Pflanze verwandeln
- jemanden in ein Tier/ Pflanze verwandeln
- Bild kopieren, Geruch kopieren, Text kopieren, Zauber kopieren
- rosten, schärfen, verstärken, Metall auflösen, fliegende Metallsplitter
- Erdbeben
- Bild/ Text vergrößern/ verkleinern
- Seite finden
- Tinte herstellen
- Papier herstellen
- leuchten lassen, entzünden, kleines glühendes Zeichen, Rauchwolke, Magie entdecken
- klare Stimme, Körper in ein komplettes Instrument verwandeln (wenn man auf den Zahn tippt, erklingt ein Klavierton, wenn man an den Haaren zupft eine Harfe, der Bauch wird zur Trommel usw.), Instrument stimmen
- Rost entfernen
- Verkleiden
- Spotlight
- Nadel (versteift Spitze eines Fadens zur Nadel)
- Kleidung säubern
- Schnitt der Kleidung ändern
- Flicken
- Polieren (Schwert, Gürtelschließe etc.)
- Berserkerang
- Unbewusstes kontrollieren (z.B. Herzschlag, Blutdruck etc.)
- Körper reinigen, Deodorant, Haartracht ändern,
- Haarwachstum kontrollieren
- Färben (Haut, Haare, Kleidung)
- Frisur schützen
- Styling (alles von Kleidung säubern bis Frisur schützen mit drin)

Runenmagie

Ort

Berührung
Sicht
Wissen
"auf sich selber"
100 Schritt

Zauberdauer

sofort
schnell
normal
langsam

Wirkungsdauer

KR
Minute
Stunde
Tag
Woche
Jahr
permanent

Größe oder Macht

winzig
sehr klein
klein
mittel
groß
sehr groß
riesig
gigantisch

Bewegung

Flug
Stehend
kriechend

Kriechend ist vom Preis her die Mitte, auch von der Geschwindigkeit her, wird aber bei bestimmten Zaubern sinnlos [Bewegungsrunen machen nur bei Beschwörungen, eben zu Bewegung [Gegenstände, Personen etc.] und eventuell im Kampf wirklichen Sinn] sowie verschiedene Geschwindigkeiten:

langsam (Bewegungsart * 0,5)
normal (eben je nach Bewegungsart)
schnell (doppelt so schnell), bewirkt auch eine Veränderung der Geschwindigkeit von Zielobjekten [je nachdem, was der Magier wünscht]),

Effekt

Feuer
Wasser
Eis
Fels
Sand
Humus(schrecklicher Name)
Luft
Magie [als Element]
Hellsicht [Leben finden, Magie finden, Gedanken finden/ lesen, Objekt finden]

Zerstörung
dämonisch
Heilung
Beherrschung
Beschwörung
Schutz vor... (Beschwörung und Schutz vor jeweils in Kombination mit anderem Effekt wie Element oder dämonisch)
altern lassen/verjüngen
Zeit verlangsamen/ beschleunigen
durch die Zeit reisen
Tor in die Hölle
Teleportation
Levitation (Schwereelosigkeit)
reinigen
Vermischung (Elemente oder Lebewesen)
Eigenschaft (Variation: die Grundeigenschaften + AT, PA; sinnvoller Einsatz dieses Effektes nur mit einer anderen Rune zusammen, die nächsten beiden sind prädestiniert)
verringern/schwächen, verstärken (geht jeweils auf anderen Effekt oder direkt auf das Ziel wie Waffe Gegner usw. usf.)
formen (Elemente, Personen, Illusionen, also praktisch mit Geisteskraft oder mit den Händen [je nach Kosten] Dinge umgestalten)
Verständigung
Angst
Festhalten
Wirkung umkehren
Antimagie (nicht Umkehrung sondern Aufhebung der Wirkung, je mehr Runen mit dem zu stoppenden Zauber übereinstimmen, desto wirkungsvoller/ einfacher die Antimagie)
Spiegeln (als Illusion oder Antimagie/ gegen Geschosse)
Magie (als Element, für Metamagie etc.)
Verhüllung (Tarnung, Unsichtbarkeit)
Manifestation (Dämon oder Element permanent bis zu dessen Tode/ Auslöschung auf Ta'ran festhalten)
Nekromantie (Dauer & Stärke je nach Machtrune, Art des Untoten je nach Ziel)

Form

Welle
Flamme/Haufen
Explosion
Kugel
Stoß
Lanze
Strahl
Kegelförmig
Golem
Dschinn
Elementargeist

Ziel

totes Objekt
lebendes Wesen
ohne direktes Ziel (also nur Richtung)
mehrere Wesen
mehrere Objekte)

Variationen

Illusion: Bild, Ton, Geschmack, Gefühl, Geruch
Beherrschung: Befehl, Besitz, invasiv/ schleichend, Gespräch der Wahrheiten, Ruf; Gemeinsames Zaubern), Verständigung

(Schrift, Gedanke, Sprache)

Schamanenzaubereien

- Totem erschaffen
- Fetisch erschaffen
- Geisterruf
- Daimonenruf
- Feenruf

Ritualmagie

- Totem erschaffen
- Fetisch erschaffen
- Artefakt erschaffen
- Beschwörung eines Geistes
- Beschwörung einer Fee
- Beschwörung eines Daimon
- Fliegen
- Teleportation

GLOSSAR

FP	Freies Phykros
FPmax	maximale Kapazität
MB	magische Begabung
AP	Anrufungsprobe bei der Beschwörung
ÜP	Überzeugungsprobe bei der Beschwörung
KP	Kontrollprobe bei der Beschwörung
SKP	Schutzkreisprobe bei der Beschwörung von Daimon