

Charaktererstellung – Magie

Magie ist die Geistesbegabung Ereignisse, Humanoiden und Gegenstände auf übernatürliche Art zu beeinflussen. Sie wird von magiebegabten bzw. zauberkundigen Humanoiden und Kreaturen gewirkt. Bei Humanoiden basieren die Zauber auf Zaubersprüche, die auf die Umgebung gewirkt werden.

- Um Magier zu sein, muss das Talent MAG mind. auf den Wert 12 angehoben werden.
- Folgende Rassen können Magie besitzen: Amazone, Anthrop, Dunkelelb, Elb, Grauelb, Halbelb, Halbork, Kobold, Negorianer, Nihona, Ork, Ratz, Sauraner, Slinger und Vampir.

Magier werden in der Welt nicht überall gerne gesehen. Viele Humanoiden haben Angst vor diesen Fähigkeiten, darum halten die meisten magiebegabten Humanoiden sie geheim. Magier werden oft als Hexen, böse Zauberer und Dämonen angesehen. Manche Magier nutzen ihre Kräfte jedoch auch, um sie gegen magische Gefahren einzusetzen, wie auch gegen Geister, Hexen und Dämonen. Bei einigen Völkern werden Magiebegabte gefördert, als Krieger oder Schamanen. Aber meistens wird Magiebegabten nachgesagt, dass sie mit mächtigen Zaubereien hantieren und dass die düsteren Kräfte und Hexen überall lauern und den Humanoiden nur schlechtes wollen.

Wann und wie der Humanoid seine Magie entdeckt hat oder ob er sie erst jetzt entdeckt, kann in der Biographie erklärt werden und im Rollenspiel gut zur Geltung kommen. Ein Magier sollte dabei im Laufe der Zeit erkunden, was er mit seinen Zaubern alles machen kann und wie sich ihm damit allmählich die Welt eröffnet.

- Besitzt der Charakter in MAG endgültig den Wert 12, erhält er einen Zauber.
- Für jeden weiteren MAG-Punkt erhält er einen weiteren Zauber.
- Sollte der **Kobold**-Charakter Magie beherrschen, erhält er einen Zauber zusätzlich.

Das Ausspielen eines Zaubers

Der Magier deutet auf das Objekt, das er verzaubern möchte. Er kann dabei auch kreisende Bewegungen vollziehen, wenn es sich um die Verzauberung einer Umgebung handelt. Die Bewegungen vollzieht er mit seiner Hand oder seinem Zauberstab.

- Sollte er die Gestik nicht ausführen können oder wollen, wird der TW – 2 WM.
- Verwendet der Magier einen Zauberstab, wird der TW + 2 WM.
 - Als Zauberstäbe dienen geweihte große oder kleine handliche Stäbe.

Der Magier spricht dabei den Zauber aus. Viele der Zaubernamen sind in Alt-Nichar verfasst worden.

- *Bsp.: Der Magier möchte mit Hilfe des Zaubers Pathokinese eine Gruppe dazu bringen, in Ekstase zu geraten. Er deutet darum mit seiner Hand kreisend in die Luft und spricht die Worte Patho-Affectum-Ekstase. (Kinese-Wörter und ähnliche Zusätze muss er nicht komplett aussprechen.)*
- Sollte er den Zauberspruch nicht aussprechen können oder wollen, wird der TW – 2 WM.

Die Abwehr eines Zaubers

- Magie wirkt niemals in oder durch Räume mit Metallwänden oder in oder durch Metallkäfigen.
- Wird ein psychischer Zauber gegen eine andere Person gewirkt, wird sich die betroffene Person unbewusst und automatisch mit einem **Gegen-TW** auf WS dagegen wehren. Der Gegen-TW wird entsprechend WM, je nach Höhe der Magie des Magiers.
 - Hat der Magier einen Wert von mind. 12, wird der Gegen-TW – 2 WM.
 - Hat der Magier einen Wert von mind. 15, wird der Gegen-TW – 4 WM.
 - Hat der Magier einen Wert von mind. 18, wird der Gegen-TW – 6 WM.
 Automatische Gegen-TW sind auch dann möglich, wenn der Charakter unter einem Schock leidet.
- Mit den Zaubern aus der Zaubergruppe Resistenz hat ein Magier die Möglichkeit, die Zauber eines anderen Magiers aufzuhalten.
- Betroffene von psychischen Zaubern können den Zauber auf sie zulassen, wenn sie davon wissen. In dem Fall findet kein automatischer Gegen-TW statt.

Vom Gelingen und Misslingen eines Zaubers

Wenn der Charakter einen Zauber ausführt, muss ihm der TW auf seine aktuelle MAG gelingen und er zahlt dafür die entsprechenden Punkte an MAG.

- Misslingt der Zauber, kostet es dem Charakter lediglich – 1 MAG.
 - Auch dann, wenn der Zauber abgewehrt wurde.
- Bei einem verpatzten Zauber entscheidet die Patzertabelle, welche Folgen das hat.
 - Auf alle Fälle verliert der Magier endgültig – 1 MAG.

Das Sinken und Steigen des MAG-Wertes

Wenn ein Zauber eingesetzt wird, aber auch schon, wenn er misslingt, zahlt der Magier dafür entsprechend viele MAG-Punkte. Sein Wert in MAG sinkt.

- MAG regeneriert täglich um je einen Punkt.
 - Die Regenerierung folgt für alle SC gleichzeitig, stets morgens nach dem Aufstehen.

MAG kann auch durch bestimmte Ereignisse oder Wirkstoffe oder durch Zauberei vorübergehend steigen oder sinken. Das vorübergehende Sinken und Steigen des MAG-Wertes bewirkt weder den Verlust eines Zaubers noch den Erhalt eines neuen Zaubers. Es stärkt oder schwächt nur die Leistungsfähigkeit des Magiers.

Zauberarten und Zaubergruppen

Zauberarten: Es existieren physische und psychische Zauber.

- Physische Zauber wirken erkennbar direkt auf Objekte.
- Psychische Zauber wirken gegen Geist und Willen anderer Lebewesen.
 - Gegen psychische Zauber kann sich das Opfer mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen wehren.

Zaubergruppen: Zauber sind in zusammengehörigen Gruppen gebündelt. Wenn der Spieler es wünscht, kann sein Magier in einer Zaubergruppe spezialisiert sein. Das hat den Vorteil, dass er die Zauber aus dieser Gruppe leichter ausüben kann. Ebenso sind die meisten Grimoires (Zauberbücher) auf diese Zaubergruppen ausgelegt.

- Der Spieler muss sich vor dem Auswürfeln der Zauber entscheiden, ob sich der Magier auf eine Zaubergruppe spezialisieren möchte.
- Der erste Zauber, der ausgewürfelt wird, bestimmt die Zaubergruppe.
 - Selbst wenn noch mehrere Zauber einer anderen Gruppe erwürfelt werden, so ist der Magier mit seiner Zaubergruppe seelisch verbunden.
- Der Magier erhält im Anschluss der Ermittlungen einen weiteren Zauber aus seiner Gruppe zusätzlich ausgewürfelt.
- Setzt der Magier einen Zauber seiner Zaubergruppe ein, wird der TW + 2 WM.
- Setzt der Magier einen Zauber einer anderen Zaubergruppe ein, wird der TW – 2 WM.
- Sollte sich der Magier auf keine Zaubergruppe spezialisiert haben, werden die Zauber nicht WM.

Neue Zauber erhalten

Durch Aufwertung und Meisterwürfe oder wenn im Spiel ein endgültiger MAG-Zuwachs stattfindet, z. B. durch eine magische Quelle oder durch den Tod eines anderen Magiers, kann der MAG-Wert endgültig steigen. Erreicht der Wert dadurch eine neue Kategorie (15, 18 ...), kann der Magier einen neuen Zauber erhalten. Vorübergehendes Steigen oder Sinken spielen beim Erhalt neuer Zauber keine Rolle. Der aktuelle Wert muss jedoch die neue Kategorie erreichen. Einen Zauber erlernen muss im Abenteuer geschehen und ausgespielt werden.

Der Zauberer hat nun folgende Möglichkeiten:

- **Er lernt bei einem Zaubermeister einen neuen Zauber.**
 - Der Zaubermeister muss in MAG mind. den Wert 18 und in INTEL mind. den Wert 12 haben.
 - Der Zaubermeister kann nur Zauber vermitteln, die er selbst beherrscht.
 - Dem Zaubermeister muss beim Anleiten der TW auf INTEL gelingen, um an diesem Tag anleiten zu können.
 - Misslingt der TW, ist ein Anleiten erst am nächsten Tag wieder möglich.
 - Gelingt der TW gut, erhält der Schüler auf sein Lernen + 1 WM.
 - Gelingt der TW meisterhaft, erhält der Schüler auf sein Lernen + 2 WM.
 - Inplay wird mind. 1 Std. lang geübt und probiert.
 - Dem Schüler muss dann der TW auf MAG gelingen, dann besitzt er diesen Zauber.
 - Misslingt der TW, müsste er erneute eine Std. üben und dann den TW machen.

- **Der Magier bringt sich selbst einen neuen Zauber bei.**
 - Dies ist nur möglich, wenn der Magier in einer Zaubergruppe spezialisiert ist.
 - Er zieht sich mind. 1 Std. lang zurück, meditiert, übt und probiert.
 - Anschließend muss dem Magier der TW auf MAG gelingen.
 - Er erhält daraufhin einen Zauber aus der Zaubergruppe, der jedoch ausgewürfelt wird.
 - Misslingt der TW, müsste er erneut eine Std. üben und dann den TW machen.
- **Der Magier lernt einen neuen Zauber mit Hilfe eines Grimoires.**
 - Der Magier hat ein Grimoire (Zauberbuch) in die Hände bekommen.
 - Er kann einen dieser Zauber lernen.
 - Er zieht sich mind. 1 Std. lang zurück, meditiert, übt und probiert.
 - Anschließend muss dem Magier der TW auf MAG gelingen.
 - Er erhält daraufhin den Zauber, den er sich aus dem Grimoire ausgewählt hatte.
 - Misslingt der TW, müsste er erneut eine Std. üben und dann den TW machen.
- Wenn ein Zauberer in einem Abenteuer einen neuen Zauber erlernen möchte, kann er in diesem Abenteuer keine sonstigen Trainings absolvieren.

Virtuelle MAG-Punkte

Das Talent MAG endet bei 20, aber bei MAG kann der Charakter weitere Punkte virtuell ansammeln, um so in höhere Kategorien zu kommen und weitere Zauber zu erlangen. Dabei bleibt sein eigentlicher Wert max. bei 20. Ein virtueller Punkt startet also mit 21.

- Die nächste Kategorie würde der Magier mit dem virtuellen Punkt 21 erreichen, die darauffolgende Kategorie mit dem virtuellen Punkt 24 usw. (also immer ab 3 weiteren virtuellen Punkten).
- Sollte der originale MAG-Wert endgültig sinken, z. B. durch einen Patzer, sinkt dadurch auch der virtuelle MAG-Wert.
 - Durch das Sinken verliert er keinen Zauber. Er beherrscht ihn ja bereits.
 - Der Wert kann ebenso wieder angehoben werden, z. B. durch Aufwertung oder Meisterwurf.
 - Dadurch steigt möglicherweise auch der virtuelle Punkt wieder.
 - Erreicht man wieder die Kategorie, die man bereits hatte, erhält man dadurch aber keinen neuen Zauber.

Der Tod eines Magiers und die magische Energie

Wenn ein Magier stirbt, strömt eine magische Energie von ihm aus. Magier nennen diese Energie „Bionen“. Diese Energie erfasst einen lebenden Magier, wenn dieser sich in dessen Nähe befindet.

- Befindet sich ein lebender Magier im Umfeld von 11 x 11 m vom verstorbenen Magier, dann:
 - erhält er in allen Regenerativen Talenten + 1;
 - erleidet er einen Schock (jedoch ohne VIT-Abzug);
 - erhält er wichtige Erinnerungen aus dem Leben des Verstorbenen.
- Sollten sich Magier gleichweit vom verstorbenen Magier befinden, entscheidet ein einfacher Würfelwurf, wer von ihnen die Bionen empfängt.
- Da es laut Regelwerk theoretisch möglich ist, eine Person wiederzubeleben, könnte er auch erneut zu Tode kommen und damit wieder die magische Energie abgeben. Das ist allerdings erst in 30 Tagen wieder möglich.

Spukgeschnodder

Bei einigen Zaubern und bei fehlerhaften Zaubern (durch einen Patzer) kann Spukgeschnodder entstehen. Spukgeschnodder ist eine fast durchsichtige Substanz, eine Art Schmierstoff, ein wenig wie Nasenschleim. Er ist nur sehr schwer erkennbar. Kommt ein anderer Magier mit dem Schleim in Kontakt, kann das die Krankheit Zauberkrankheit auslösen. Zauberschleim existiert einige Stunden an dem Ort und löst sich dann allmählich auf.

Zum Rollenspiel ...

Ein Magier nutzt nicht einfach nur eine übersinnliche Willensmacht, sondern die Zauber sind Teil oder wird zunehmend Teil seines Lebens. Ein Magier, der beispielsweise Anima beherrscht, wird zunehmend Interesse und die Nähe zu Tieren entwickeln, während Aqua dazu führen kann, dass der Magier sich an das Leben am Meer verliert. Besonders der eigenen Zaubergruppe fühlt sich der Magier sehr hingezogen.

Zauber im Überblick

Mit dem W100 werden die Zauber ermittelt.

- Entscheidet sich der Spieler sich für eine Zaubergruppe zu spezialisieren, bestimmt der erste Zauber die Zaubergruppe und der Magier erhält nach der Ermittlung der Zauber einen zusätzlichen Zauber aus dieser Gruppe. Setzt der Magier einen Zauber aus seiner Gruppe ein, wird dieser + 2 WM. Nutzt er einen Zauber aus einer anderen Gruppe, wird dieser - 2 WM.

Aerokinese (Element Luft)		
W100	Zauber	Beschreibung
01	Aeromorphose	Der Magier verwandelt sich kurz in Luft und ist dadurch ungreifbar und stark beweglich.
02	Atmokinese	Der Magier beherrscht das Wetter und kann verschiedene Wetterphänomene verursachen.
03	Echokinese	Der Magier nutzt Echoortung, um Bewegungen und Hindernisse wahrzunehmen.
04	Lygokinese	Der Magier schießt Blitze, erzeugt Energieentladungen und absorbiert Blitze.
05	Nuntius	Der Magier erzeugt einen Wind, der ihm als Bote dient und durch den er blicken kann.
06	Sonokinese	Der Magier manipuliert Lautstärke und kann einen akustischen Schock verursachen.
07	Turbo	Der Magier erzeugt eine Windhose, die Dinge fortreibt oder ihn oder Dinge transportieren kann.
Aquakinese (Element Wasser)		
W100	Zauber	Beschreibung
08	Agiliti	Der Magier entwickelt im Wasser besondere Kräfte und kann unter Wasser atmen, sehen und hören.
09	Aquamorphose	Der Magier verwandelt sich in Wasser und ist dadurch ungreifbar und bedingt beweglich.
10	Currere	Der Magier kann auf Wasser laufen; und eine Fläche für diese Möglichkeit ebenso nutzbar machen.
11	Fluctus	Der Magier bringt Flüssigkeiten in Schwingung und kann dadurch Wellen erzeugen.
12	Präsidium	Der Magier verdrängt Wasser und erschafft so einen Graben oder eine sichere Blase im Wasser.
13	Pure	Der Magier kann Flüssigkeiten reinigen oder verunreinigen.
14	Recessus	Der Magier entzieht Wasser aus einem Organismus, aus Erde, aus einem Felsen oder aus der Luft.
15	Thermo	Der Magier lässt Flüssigkeiten abkühlen, gefrieren, erwärmen oder zum Kochen bringen.
Dimensiokinese		
W100	Zauber	Beschreibung
16	Chrono-Prohibere	Der Magier stoppt für wenige Sekunden seine ganze Umgebung.
17	Chrono-Recedere	Der Magier widerruft eine eben entstandene Situation.
18	Chrono-Tempo	Der Magier verlangsamt oder beschleunigt die Zeit um eine Person.
19	Crisis	Der Magier erscheint feinstofflich als Krisengeist bei einer Person an einem anderen Ort.
20	Gurges Ater	Der Magier erschafft ein Schwarzes Loch, durch das sekundenschnell die Umgebung in sich zusammenstürzt.
21	Occultatum	Der Magier erschafft die Kopie eines Raumes oder einer Umgebung, die er hinter einer Öffnung verbirgt.
22	Portal	Der Magier erschafft ein Portal, durch das alles und jeder hindurchgehen oder gebracht werden kann.
23	Teleport	Der Magier teleportiert sich oder ein Objekt an einen anderen Ort und kann auf Personen in der Umgebung mit Teleport wirken.
Geokinese (Element Erde)		
W100	Zauber	Beschreibung
24	Chlorokinese	Der Magier verändert die Pflanzenwelt seiner Umgebung und kann sie wehrhaft werden lassen.
25	Geomorphose	Der Magier verwandelt sich in einen Gesteinsklumpen.
26	Lithokinese	Der Magier verändert Gesteinsstrukturen oder versteinert Objekte.
27	Magnetokinese	Der Magier wandelt eine Metallfläche in einen Magneten.
28	Terrakinese	Der Magier verändert Erdstrukturen oder nimmt Einfluss auf die Gestalt der Erde.

Mutatiokinese		
W100	Zauber	Beschreibung
29	Astralgeist	Der Magier verlässt seinen Körper als Geist und kann die Anderswelt betreten und als Astralgeist besondere Fähigkeiten ausüben.
30	Ateatos	Der Magier wird unsichtbar oder macht ein Objekt unsichtbar.
31	Bilokation	Der Magier vervielfacht sich oder ein Objekt.
32	Diachryso	Der Magier kann durch ein Hindernis sehen, greifen oder gehen oder ein Objekt durchgreifbar machen.
33	Metamorphose	Der Magier kann seinen Kopf oder den kompletten Körper in eine andere Gestalt verwandeln.
34	Superagilität	Der Magier entwickelt übernatürliche Fähigkeiten, Kräfte oder Reflexe.
Nekromantie		
W100	Zauber	Beschreibung
35	Aurensicht	Der Magier erkennt magische Quellen.
36	Exorzismus	Der Magier kann Geister und Dämonen austreiben, bannen und verbannen und Zauber in einen Tabong bannen.
37	Incantatio	Der Magier nimmt Kontakt mit Geistern oder Dämonen auf und kann sie herbeibeschwören und sie sich auch dienstbar machen.
38	Nekyomantie	Magier erschafft Widergänger, die er sich auch dienstbar machen kann.
Pathokinese		
W100	Zauber	Beschreibung
39	Affectum	Der Magier beeinflusst die Emotionen auf ein Umfeld oder eine Umgebung.
40	Motus	Der Magier beeinflusst bei einer Person eine extreme Emotion.
41	Sensing	Der Magier spürt die Gesinnung und Gefühle einer oder mehrerer Personen und kann einer Person ihre Gefühle entziehen.
Psychokinese		
W100	Zauber	Beschreibung
42	Gravitokinese	Der Magier beeinflusst die Schwerkraft
43	Levitation	Der Magier lässt ein Objekt schweben.
44	Vibratio	Der Magier erzeugt Schwingungen bis hin zu einer Schockwelle.
45	Telekinese	Der Magier stößt Objekte durch die Gegend und kann diese auch fixieren.
Pyrokinese (Element Feuer)		
W100	Zauber	Beschreibung
46	Flammakinese	Der Magier beherrscht unterschiedliche Flammen.
47	Igniskinese	Der Magier verändert die Form und Stärke von Feuer.
48	Pyromorphose	Der Magier verwandelt sich in eine Feuergestalt.
49	Tolerare	Der Mager erleidet keinen Schaden durch Feuer und Rauch.
Resistenz		
W100	Zauber	Beschreibung
50	Defens	Der Magier schützt sich und sein Umfeld vor Zaubern und kann seine Magie verbergen.
51	Furtum	Der Magier nimmt Zauber wahr und kann sie wirkungslos machen oder selbst nutzen.
52	Rapinam	Der Magier raubt einem anderen Magier durch Berührung vorübergehend einen Zauber.
53	Scutum	Der Magier erschafft einen schützenden Energieschild.
Sanctukinese		
W100	Zauber	Beschreibung
54	Benedictio	Der Magier wirkt schützende Weihungen auf Objekte, Personen und Umgebung.
55	Lock-Bann	Der Magier öffnet und verschließt magisch ein Objekt.
56	Maleficium	Der Magier wirkt Flüche auf und durch Objekte und Personen.
Telepathie		
W100	Zauber	Beschreibung
57	Amnesia	Der Magier lässt einer Person Vergangenes oder Zukünftiges vergessen.
58	Animakinese	Der Magier stellt gedanklich Kontakt zu Tieren her, kann sie beeinflussen und durch sie sehen und hören.
59	Böser Blick	Der Magier schadet durch seinen Blick einer Person.
60	Cogitare	Der Magier liest oder erkennt die Gedanken von Personen und kann gedanklich Kontakt herstellen.
61	Geminae	Der Magier verbindet zwei Personen empathisch, visuell und telepathisch miteinander.
62	Hypnokinese	Der Magier zwingt eine Person durch Berührung zum sofortigen Einschlafen.
63	Omnilingualismus	Der Magier versteht die gesprochene, gedachte oder geträumte Sprache einer Person.
64	Proelium	Der Magier greift gedanklich eine Person im Nahkampf an.
65	Reversibel	Der Magier zwingt eine Person zu einer Tat.
66	Somnakinese	Der Magier kann in den Traum einer Person eindringen.
67	Veritas	Der Magier zwingt eine oder mehrere Personen kurz die Wahrheit zu sagen.

Transkinese		
W100	Zauber	Beschreibung
68	Biokinese	Der Magier verändert die Form eines Objektes oder zerstört es.
69	Lumakinese	Der Magier erschafft Helligkeit und Licht. Er ist gegen Lichtreize immun.
70	Optikinese	Der Magier erschafft eine Illusion.
71	Thermokinese	Der Magier beeinflusst die Temperatur der Umgebung und seines Körpers, er kann starke Temperaturen aushalten und einen Thermo-Schock auslösen.
72	Umbrakinese	Der Magier erschafft Dunkelheit und kann im Dunkeln sehen.
Vitakinese		
W100	Zauber	Beschreibung
73	Damnum	Der Magier entzieht einer Person ihre Kräfte und bereichert sich dadurch selbst.
74	Diagnosis	Der Magier erkennt an einer Person Erkrankungen, Verletzungen und physische und psychische Besonderheiten.
75	Donation	Der Magier verleiht einer Person seine Kräfte.
76	Morbis	Der Magier kann sich gegen Krankheiten immunisieren und Krankheiten verursachen.
77	Remedium	Der Magier heilt ein Lebewesen. Der Magier erhält außerdem niemals WM durch hohes Alter
Wahrsagen		
W100	Zauber	Beschreibung
78	Hellsehen	Der Magier erkennt aufgrund von Objekten gegenwärtige und vergangene Ereignisse.
79	Mantik	Der Magier beherrscht die Zukunftsdeuterei. Er kann auch Visionen erhalten.
80 – 82	Freie Wahl für eine Kategorie; der Zauber wird dann daraus per Würfel ermittelt.	
83 – 85	Freie Wahl eines Zaubers.	
86 – 100	Wurf muss wiederholt werden!	

Beschreibung der Zauber

(Sortiert nach Gruppen und dann nach Namen.)

Zaubergruppe Aerokinese (Element Luft)

Zaubergruppe	Aerokinese (Element Luft)	Name	Aeromorphose
Beschreibung	Der Magier löst sich in eine Luftgestalt auf. <ul style="list-style-type: none"> - Die Dauer des Zustandes wird vom SM geheim ermittelt: W10 Sekunden. - Der Magier kann den Zustand vorzeitig beenden. - Der Magier ist in diesem Zustand nicht erkennbar, kann sich frei bewegen und durch engste Spalten und Ritzen hindurchziehen. Er ist (fast) nicht greifbar. - Er bewegt sich je Aktion max. 3 Felder schnell. 		
Kosten	3 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	SM ermittelt die Dauer (W10 Sek.)	Wirkungsbereich	Direkt
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Mögliche Gegenstände und Bekleidungen, die er mit sich führt, sind ebenfalls Luft. - Der Magier kann in diesem Zustand Schaden durch Feuer oder Explosionen erleiden (Feuer erst ab 5 TP). - Nach der Rückverwandlung muss dem Charakter ein automatischer TW auf WS gelingen, sonst erleidet er – 1 WS. 		

Zaubergruppe	Aerokinese (Element Luft)	Name	Atmokinese
Beschreibung	Der Magier beherrscht das Wetter und kann verschiedene Wetterphänomene verursachen. Er hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> - Donner und Blitz: Der Magier erzeugt ein lokales Gewitter. Er kann dabei auch bestimmen, dass das Gewitter extrem auftritt und Blitze wiederholt zu Boden einschlagen. Personen, die sich im Freien aufhalten, müssen dann einen TW auf GL schaffen, damit ein Blitz nicht bei ihnen einschlägt. Ein Blitz verursacht, je nach TW (Wert 12) 10 / 15 / 15+W12 TP. - Hagelsturm: Der Magier erzeugt einen lokalen Hagelsturm. Er kann dabei auch bestimmen, dass die Hagelbälle steingroß sind und somit TP wie ein Stein anrichten. Auf betroffene Personen schlagen dann je Aktion W6 Hagelkörner. Wie die Hagelbälle einschlagen, entscheiden Talentwürfe. Der Wert beträgt 12. Die Hagelkörner richten 3 / 4 / 4+W6 TP an. Hagel verursacht außerdem – 2 WM auf alle visuellen TW. - Nebel: Der Magier erzeugt einen Nebel. Er kann auch Starknebel erzeugen. Starknebel verursacht – 4 WM auf alle visuellen TW und auf Orientierung. - Regen: Der Magier erzeugt Regen. Das kann auch leichter Niesel sein. Er kann aber auch Starkregen erzeugen, der Überschwemmungen zur Folge hat. Starker Regen verursacht – 2 WM auf alle visuellen TW. - Schnee: Der Magier erzeugt Schnee. Er kann auch extremen Schneefall erzeugen. Starker Schneefall verursacht – 2 WM auf alle visuellen TW. Sollte er Schnee in warmen Zeiten erzeugen, taut dieser relativ schnell weg und könnte Überschwemmungen oder Schneerutsch verursachen. - Winde: Der Magier kann Winde beeinflussen. Als Winde (oder Nichtwinde) gelten Flauten, Brisen, Winde, Stürme und Orkane. Sollte er einen Orkan entwickeln, kann dieser Gebäude zerstören, Personen und Tiere fortreißen, eine Gefahr auf See darstellen oder einen Sandsturm verursachen. Werden Personen fortgerissen, erleiden sie beim Aufschlag W20 TP wie durch eine schwere Schlagwaffe. - Wolken: Der Magier kann Wolken beeinflussen. Er kann Wolken entstehen und auflösen lassen. Er kann auch tiefhängende, dichte Wolken auftreten lassen, so dass die Umgebung düster wird. Durch die Veränderung der Wolken können sich auch daran gebundene Wetterphänomene verändern. 		
Kosten	1 MAG je Std.	Entstehung	Allmählich; fertig in einer ¼ Std.
Dauer	Wie gewünscht	Wirkungsbereich	5 x 5 Km
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Die Dauer der Wetterveränderung bestimmt der Magier. Er kann sie jederzeit verändern, aber auch einfach ohne TW auf MAG fortbestehen lassen, was lediglich – 1 MAG kostet. Er kann seine Wetter-Manipulation auch jederzeit beenden. - Zu den Windstärken: 1) Flaute = Windstille; 2) Brise = 10 – 46 Km/h; 3) Wind = 47 – 74 Km/h; Sturm = 75 – 111 Km/h; Orkan = ab 112 Km/h. In der Seefahrt bewirken die verschiedenen Windstärken die Geschwindigkeit eines Schiffes (siehe Regeln zum Seegefecht!) - Aero-Atmokinese kann in einen Tabon gebannt werden. Bei Freilassung findet das entsprechende Wetterphänomen statt. 		

Zaubergruppe	Aerokinese (Element Luft)	Name	Echokinese
Beschreibung	Der Magier nutzt Echoortung, um Bewegungen und Hindernisse wahrzunehmen. <ul style="list-style-type: none"> - Der Magier sendet einen Echo-Impuls aus, das von den meisten Humanoiden nicht wahrnehmbar ist. Die Schallwellen kommen zu ihm zurück und lassen ihn dadurch die Umgebung orten. Er nimmt Hindernisse und Bewegungen wahr, auch im Dunkeln. - Die Ortung geht vom Magier konisch aus. Sie breitet sich von seiner Blickrichtung aus. 		
Kosten	1 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	1 Min.	Wirkungsbereich	Konisch: bis zu 1 Km weit; im Wasser bis zu 100 Meter.
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Lykaner, Mantoden, Pantheras, Piscaven und Ratzen nehmen den Ultraschall wahr. 		

Zaubergruppe	Aerokinese (Element Luft)	Name	Lygokinese
Beschreibung	<p>Der Magier schießt Blitze, erzeugt Energieentladungen und absorbiert Blitze. Er hat folgende Optionen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Absorb: Wenn im Umfeld des Magiers ein Blitz ausgeschossen wird oder ein Blitz niederkommt, kann der Magier eine Parade nutzen, um diesen Blitz zu absorbieren. Der Magier erleidet dadurch keinen Schaden, sofern ihm die TW auf REFL und MAG gelingen. Auf diese Weise kann der Magier auch Personen in seinem Umfeld schützen. Der Magier kann damit auch Kugelblitze absorbieren. <ul style="list-style-type: none"> o Das Absorbieren funktioniert in einem Umfeld von 11 x 11 Metern und kostet dem Magier – 1 MAG. - Concussa: Der Magier berührt eine Person mit der Hand oder seinem Zauberstab und verpasst ihr einen Schock und kann die Person dadurch erstarren lassen. <ul style="list-style-type: none"> o Die Person erleidet durch den Schock auch – 1 VIT. Die Person ist so lange erstarrt und bewegungs- und handlungsunfähig, wie die Berührung anhält. Personen, die keine Schocks erleiden können, werden nicht erstarrt. Der Blitzschock kostet je Aktion – 1 MAG. Es ist aber nur ein TW auf MAG nötig. - Fulgur: Der Magier schießt einen Blitz aus seiner Hand (oder aus seinem Zauberstab). Er verwendet zum Treffen das Talent FK. Die Reichweite beträgt max. 10 Meter. Die Auswirkungen des Blitzes werden durch die Trefferliste ermittelt. Mögliche Rüstungen dezimieren die TP. Eine Metallrüstung hingegen leitet den Treffer auf die ganze Person um. Eine einzelne Partie ist darum nicht betroffen. Der Magier kann den Blitz verschieden stark ausschießen: <ul style="list-style-type: none"> o Stufe 1: Der Blitz verursacht – 1 LE und außerdem einen Schock, wenn dem Opfer der automatische TW auf WS misslingt. Es kostet dem Magier – 1 MAG. o Stufe 2: Der Blitz verursacht – 5 LE und einen Schock. Es kostet dem Magier – 2 MAG. o Stufe 3: Der Blitz verursacht – 10 LE und einen Schock und außerdem wird das Opfer ohnmächtig, wenn ihm der automatische TW auf WS misslingt. Es kostet dem Magier – 3 MAG. o Stufe 4: Der Blitz verursacht – 15 LE und einen Schock und das Opfer wird ohnmächtig. Es kostet dem Magier – 4 MAG. - Fulgur-Bomb: Der Magier kann seinen Körper elektrisch aufladen und dann eine Entladung freisetzen, die wie eine Explosion wirkt. Zum Aufladen benötigt der Magier im Vorfeld eine Aktion und eine Kognition. In der nächsten Aktion kann er die Entladung freigeben. Er kann die aufgestaute Ladung aber auch bis zu 1 Min. lang bei sich halten. Wenn er eine Person berührt, entlädt sich die Spannung nur an dieser Person. <ul style="list-style-type: none"> o Der oder die Betroffenen erleiden direkt oder im Zentrum von 3 x 3 Metern 15 TP, einen Schock und werden ohnmächtig; im Streufeld von 7 x 7 Metern erleiden sie 10 TP, einen Schock und werden ohnmächtig, wenn ihnen der automatische TW auf WS misslingt; im Umfeld von 11 x 11 Metern erleiden sie 5 TP und einen Schock. Die Blitzbombe kostet – 3 MAG. o Fulgur-Bomb kann in einen Tabong gebannt werden. Bei Freilassung findet die elektrische Entladung dann statt. - Fulgur-Bullet: Der Magier formt in seinen Händen einen Kugelblitz, den er danach auswerfen kann und der freischwebend sein Ziel sucht. <ul style="list-style-type: none"> o Der Magier muss für den Zauber beide Hände frei haben. Ein Zauberstab wäre jedoch möglich. Er formt den Kugelblitz 2 Sek. lang und kann ihn in der 3. Sek. einsetzen und mit dem Talent Werfen fortwerfen. o Der Magier wirft ihn bei einem normal gelungenen TW bis zu 10 Meter weit, bei einem gut gelungenen TW bis zu 15 Meter weit und bei einem meisterhaften TW 20 Meter weit. Bei einem misslungenen TW wird er nur bis zu 10 Meter weit geworfen und verfehlt dort sein Ziel. Bei einem verpatzten TW explodiert der Kugelblitz an Ort und Stelle. o Sofern der Kugelblitz geworfen wurde und nicht an einem Objekt explodiert, jagt er danach 5 Felder je Aktion schnell weiter und sucht einen Ableiter, der organisch, metallisch oder flüssig ist. Während seines Fluges fliegt er zunächst geraudeaus, aber in einem Umfeld von 5 x 5 Metern jagt er auf einen Ableiter zu. Der Kugelblitz kann auch durch Gänge fliegen. An Weggabelungen entscheidet ein einfacher Würfelwurf, wohin er weiterfliegt. Der Kugelblitz hinterlässt auf seinem Weg eine geschmolzene Brandspur. o Stößt der Kugelblitz auf ein Objekt (auch wenn er an einen Gegenstand geworfen wird, der nicht ableitet) oder auf einen Ableiter, explodiert er und verursacht im Zentrum 15 TP, im Streufeld von 3 x 3 Metern 10 TP und im Umfeld von 5 x 5 Metern 5 TP. Zu den Auswirkungen, siehe Trefferliste! o Der Magier kann den Kugelblitz 1 Min. lang bei sich tragen, bevor er ihn wirft. Danach, oder würde er ihn ablegen, löst er sich auf. o Der Kugelblitz kostet – 3 MAG. o Der Kugelblitz kann vom Magier jederzeit ausgelöscht werden, sofern er ihn noch sieht. 		
Kosten	Unterschiedlich	Entstehung	Unterschiedlich
Dauer	Unterschiedlich	Wirkungsbereich	Unterschiedlich

Zaubergruppe	Aerokinese (Element Luft)	Name	Nuntius
Beschreibung	Der Magier erzeugt einen Wind, der ihm als Bote dient und durch den er blicken kann. <ul style="list-style-type: none"> - Er lässt einen leichten Wind entstehen, der sich mit 50 Km/h (15 Felder je Aktion) nach seinem Willen fortbewegt. - Durch diesen Wind kann der Magier sehen (Fernsicht) und er kann einen gesprochenen Satz durch den Wind verbreiten, der sich wie ein Flüstern stets wiederholt. 		
Kosten	1 MAG je Min.	Entstehung	Sofort
Dauer	Wie gewünscht	Wirkungsbereich	Windweite: 100 x 100 Km

Zaubergruppe	Aerokinese (Element Luft)	Name	Sonokinese
Beschreibung	Der Magier manipuliert die Lautstärke und kann einen akustischen Schock verursachen. Er hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> - Sursum: Der Magier hebt seine Stimme oder die einer anderen Person oder die einer Personengruppe oder andere Geräusche in der Umgebung stark an. - Quietius: Der Magier drosselt die Stimme einer Person oder einer Personengruppe oder die Geräusche in der Umgebung. Er kann sie sogar völlig verstummen lassen. - Akustik-Concussa: Der Magier verursacht ein akustisch hohes Geräusch, das seinen Schock verursacht. <ul style="list-style-type: none"> o Das Schockgeräusch breitet sich konisch aus (siehe Skizze!) o Die Betroffenen wehren sich dagegen mit einem automatischen Gegen-TW auf WS. o Die Auswirkungen sind ein Schock und somit – 1 VIT und eine ¼ Std. lang ein Tinnitus, wodurch auditive TW auf SINN – 2 WM werden. <div style="text-align: center;"> </div>		
Kosten	1 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	Geräusche anheben / drosseln: Max. 1 Min. Akustischer Schock: Augenblicklich	Wirkungsbereich	Geräusche anheben / drosseln: 11 x 11 Meter. Akustischer Schock: Konisch 5 Meter frontal; Bis zu 9 Meter horizontal.
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Der Magier kann das Anheben und Drosseln von Geräuschen jederzeit vorzeitig beenden. - Der Akustische Schock kann in einen Tabong gebannt werden und kommt bei Freisetzung zum Einsatz; in die Richtung wohin derjenige blickt, der den Tabong geöffnet hat. 		

Zaubergruppe	Aerokinese (Element Luft)	Name	Turbo
Beschreibung	Der Magier lässt eine kleine Windhose entstehen, die lose Gegenstände und auch Personen von einem Ort entreißt oder transportiert. Der Magier lässt die Windhose in 2 Sek. entstehen und schickt sie in der 3. Sek. zu einem gewünschten Ziel. <ul style="list-style-type: none"> - Der Magier stellt den Startpunkt der Windhose dar und er bestimmt den Zielort. - Die Windhose bewegt sich dann sofort auf den gewünschten Zielort zu, der max. 10 m entfernt sein darf und erreicht diesen auch sofort, weil sie sich mit 50 Km/h fortbewegt. - Die Windhose hat sich in den 2 Sek. der Herstellung auf eine Höhe von bis zu 10 m aufgebaut und ist am Boden 1 m² breit und schon nach 3 m Höhe in der Luft 3 m² breit. - Was die Windhose auf ihrem direkten Weg zum Zielort durchfliegt, wird fortgerissen. Personen und Dinge fliegen dann durch die Gegend und fallen irgendwo in einem Umfeld von 10 x 10 m von der Windhose zu Boden und erleiden W20 TP, wie durch eine schwere Schlagwaffe. - Der Magier kann außerdem sich selbst oder eine gewünschte Person oder Sache von der Windhose behutsam zum Zielort transportieren lassen. Der Magier bestimmt auch die Ausrichtung der Person oder Sache am Zielort. 		
Kosten	3 MAG	Entstehung	In 3 Sek. aktiv
Dauer	Sofort	Wirkungsbereich	Zielort muss 10 m in Sichtweite sein

Zaubergruppe Aquakinese (Element Wasser)

Zaubergruppe	Aquakinese (Element Wasser)	Name	Agiliti
Beschreibung	Der Magier entwickelt im Wasser besondere Kräfte und kann unter Wasser atmen, sehen und hören. Die folgenden Fähigkeiten sind alle gleichzeitig wirksam. <ul style="list-style-type: none"> - Der Magier kann unter Wasser atmen. - Der Magier kann unter Wasser bis zu 100 Meter weit hören und sehen (sofern es die Helligkeit im Wasser zulässt). - Der Magier schwimmt und taucht im Wasser 5 Felder schnell. - Der Magier erhält im Wasser + W6 Punkte bei der Ermittlung der Kampfreihenfolge. - Der Magier kann im Wasser einen Powerschlag ausführen und dort bis zu 1 t Gewicht tragen. Er muss den Powerschlag ansagen und den TW auf ST schaffen (Kognition). - Der Magier kann bis zu 1 Meter aus dem Wasser herausspringen und wenn er zuvor geschwommen oder getaucht ist, sogar 7 Meter weit aus dem Wasser springen. - Der Magier überlebt problemlos tiefe Stürze ins Wasser. Allerdings ist dabei die Tiefe des Wassers zu berücksichtigen. - Der Magier hält den Druck tiefer Wasserzonen aus. 		
Kosten	1 MAG je 5 Min.	Entstehung	Sofort
Dauer	Wie gewünscht	Wirkungsbereich	11 x 11 Meter
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Wenn der Magier den Zauber weiter aufrechterhalten will, muss er keinen TW machen, sondern zahlt nur erneut MAG. - In 5 Min. könnte er es schaffen 1.500 m tief zu tauchen. - Zu den Wassertiefen: <ul style="list-style-type: none"> o Helle Zone: Bis zu 200 m wird das Wasser noch mit Licht durchflutet, es herrscht eine große Artenvielfalt und an der Grenze wird es 10 ° kühl. Piscavische Unterwasserorte reichen 50 – 200 m tief. Ein herkömmlicher Taucher schafft es höchstens in eine Tiefe von 40 m, denn dann wird der Druck der Wassermassen zu groß. o Dunkle Zone: Hier wird es düster und schließlich auch dunkel und nur noch blaues Licht dringt hier in die Tiefe. Es gibt hier auch keine Pflanzen mehr und nur noch wenig Plankton. Manch ein Pinguin und auch Robben tauchen gelegentlich noch auf 500 – 700 m hinab. Diese Zone reicht bis zu 1 Km tief und es sind hier schließlich nur noch 5 °. o Tiefe Zone: Diese Zone befindet sich in einer Tiefe von 1 – 4 Km. Es ist absolut dunkel, nur gelegentlich erkennt man Fische, die leuchten können. Hier treiben sich ansonsten Kraken, Seesterne, Meeresschildkröten, Wale und der Tiefsee-Anglerfisch herum. Die Temperatur sinkt auf 0 °. o Kalte Zone: Diese Zone befindet sich in einer Tiefe von 4 – 6 Km und die Temperatur erreicht den Gefrierpunkt. o Tiefste Zone: Diese Zone reicht 6 – 11 Km und befindet sich in den tiefsten Bereichen weit draußen im Meer. Nur noch kleine Tiefseewürmer existieren hier. 		

Zaubergruppe	Aquakinese (Element Wasser)	Name	Aquamorphose
Beschreibung	Der Magier löst sich in eine Wassergestalt auf. <ul style="list-style-type: none"> - Der Magier wird zu einer 2 m² großen Wassermasse, die zu Boden fließt. - Sollte er sich im Wasser befinden, ist er eine zusammenhängende Wassermenge im Wasser. - Die Dauer des Zustandes wird vom SM geheim ermittelt: W10 Minuten. Der Magier kann den Zustand jedoch vorzeitig beenden. - Der Magier kann sich bedingt bewegen und durch engste Spalten und Ritzen hindurchfließen. Er ist (fast) nicht greifbar. - Er bewegt sich je Aktion 1 Meter weit. Er kann dabei nicht aufwärts fließen, sondern nur ebenerdig oder abwärts. Dabei könnte er auch stürzen, also wie ein Wasserfall und kommt am Boden als zusammenhängende Wassermasse auf. Stürzt er aber aus einer Höhe von mind. 3 Metern, zerfällt die Wassermenge und der Magier wäre tot. 		
Kosten	3 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	SM ermittelt die Dauer (W10 Min.)	Wirkungsbereich	Direkt
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Mögliche Gegenstände und Bekleidungen, die er mit sich führt, sind ebenfalls Wasser. - Der Magier kann in diesem Zustand Schaden durch Feuer oder Explosionen erleiden. (Feuer erst ab 15 TP; bei allem darunter würde der Magier das Feuer löschen.) - Nach der Rückverwandlung muss dem Magier der automatische TW auf WS gelingen, sonst erleidet er – 1 WS. 		

Zaubergruppe	Aquakinese (Element Wasser)	Name	Currere
Beschreibung	Der Magier kann auf Wasser laufen; und eine Fläche für diese Möglichkeit ebenso nutzbar machen. Er hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> - Gradus: Er läuft auf Wasser. - Fixum: Eine Wasserfläche wird begehbar. Er verzaubert sein Umfeld, so dass auch andere Leute dort stehen und laufen können. Dieses Umfeld bewegt sich mit dem Magier mit. 		
Kosten	Gradus: 1 MAG je Min. Fixum: 3 MAG je Min.	Entstehung	Sofort
Dauer	Wie gewünscht	Wirkungsbereich	Direkt; Umfeld von 3 x 3 Meter
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Der Magier kann seinen Zauber über den Zeitraum hinaus aufrechterhalten, ohne erneuten TW auf MAG, aber er zahlt dafür erneut entsprechend MAG. - Starke Wellenbewegungen fordern einen TW auf MOT, sonst geht der Magier doch unter. Bei hohen Wellen schlagen diese sogar in jeder 3. Sekunde auf den Magier und verlangen einen TW auf ST, um sich gegen die Wucht zu behaupten. 		

Zaubergruppe	Aquakinese (Element Wasser)	Name	Fluctus
Beschreibung	Der Magier bringt Flüssigkeiten in Schwingung und kann dadurch Wellen erzeugen. Er hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> - Bis zu 10 cm hohe Schwingungen in einer Pfütze, in einem Bach oder Teich = - 1 MAG. - Bis zu 2 m hohe Wellen in einem Fluss oder See = - 2 MAG. - Bis zu 10 m hohe Wellen in einem Meer = - 3 MAG. 		
Kosten	Unterschiedlich	Entstehung	Sofort
Dauer	Unterschiedlich	Wirkungsbereich	Mind. 1 m ³
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Die Schwingungen in einer Pfütze, in einem Bach oder einem Teich halten nur kurz an. - Die Wellen in einem Fluss oder See bewegen sich in die gewünschte Richtung und nehmen je Meter um einen Meter ab. - Die Wellen in einem Meer bewegen sich in die gewünschte Richtung und nehmen je 100 Meter um je 1 Meter ab. - Der Magier bestimmt das Zentrum der Schwingung und ist davon nicht betroffen, wenn er selbst im Zentrum ist. 		

Zaubergruppe	Aquakinese (Element Wasser)	Name	Präsidium
Beschreibung	Der Magier verdrängt Wasser und erschafft so einen Graben oder eine sichere Blase im Wasser. <ul style="list-style-type: none"> - Das Wasser bildet um den Graben oder die Blase eine Wand. Der Graben oder die Blase bewegt sich mit dem Magier mit, der sich im Zentrum befindet. Der Magier und evtl. Mitläufer bewegen sich dann auf dem Grund des Flusses, des Sees oder des Meeres. 		
Kosten	1 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	Mind. 5 Min.	Wirkungsbereich	3 x 3 x 3 Meter
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Der Magier kann den Zauber zeitlich fortführen, ohne dafür einen TW zu machen. Er muss dafür dann aber erneut - 1 MAG zahlen. 		

Zaubergruppe	Aquakinese (Element Wasser)	Name	Pure
Beschreibung	Der Magier kann Flüssigkeiten reinigen oder verunreinigen. Er hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> - Mundare: Der Magier reinigt 1 m³ Flüssigkeit von Krankheiten, Dreck und Keimen. - Contaminare: Der Magier verunreinigt 1 m³ Flüssigkeit mit Krankheiten. 		
Kosten	Mind. 1 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	Wie gewünscht	Wirkungsbereich	Mind. 1 m ³
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Die Art einer möglichen Erkrankung ermittelt der SM, die muss zur Flüssigkeit passen. - Möchte der Magier eine größere Menge an Flüssigkeit reinigen oder verunreinigen, kostet es entsprechend mehr MAG. Dabei ist zu bedenken, wie stark die Konzentration der Krankheit oder der Verunreinigung in Bezug zur Menge der Flüssigkeit passen würde. 		

Zaubergruppe	Aquakinese (Element Wasser)	Name	Recessus
Beschreibung	Der Magier entzieht Wasser aus einem Organismus, aus Erde, aus einem Felsen oder aus der Luft. Er hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> - Humus: Er hält die Hand (oder den Zauberstab) an den Erdboden und es kommt Wasser empor. <ul style="list-style-type: none"> o Aus feuchter Erde fließen 50 cl Wasser zusammen; je Sek. 10 cl. o Aus gesättigter Erde fließen 20 cl Wasser zusammen; je Sek. 10 cl. o Aus trockener Erde fließen 5 cl Wasser zusammen; je Sek. 1 cl. - Saxum: Er hält die Hand (oder den Zauberstab) an einen Felsen und es kommt Wasser empor. <ul style="list-style-type: none"> o Aus einem Felsen fließen 5 cl Wasser zusammen. - Aer: Er hält die Hand (oder den Zauberstab) in die Luft und es sammelt sich Wasser aus der Luft und fließt am Zauberstab oder an der Hand entlang. <ul style="list-style-type: none"> o Es fließen 1 cl Wasser je Sekunde usammen. - Organicum: Er hält die Hand (oder den Zauberstab) an einen Organismus (Pflanze oder Lebewesen) und es wird Wasser aus dem Organismus entzogen. <ul style="list-style-type: none"> o Es fließt 1 cl Flüssigkeit zusammen. Die Flüssigkeit kommt als zellulärer oder blutiger Matsch hervor, der nicht genießbar ist. Der Organismus erleidet – 1 LE und an der Austrittsstelle bleibt ein 10 x 10 cm großer Fleck zurück, ein Hämatom, das auch sensibel auf Berührung reagiert. 		
Kosten	1 MAG je Min.	Entstehung	In der 3. Sek.
Dauer	Wie gewünscht	Wirkungsbereich	Direkt; durch Berührung
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Zur Mengenangabe: 1 l = 1.000 cl. Ein Glas Wasser hat 20 cl. - Der Magier kann den Zauber zeitlich fortführen, ohne dafür einen TW zu machen. Er muss dafür dann aber erneut – 1 MAG zahlen. Er kann ihn auch jederzeit beenden. - Der Zustand des Objekts, dem das Wasser entzogen wurde, verändert sich entsprechend. 1 m³ gesättigte Erde enthält max. 30 l Wasser, 1 m³ feuchte Erde enthält max. 90 l Wasser, 1 m³ trockene Erde oder ein Felsen enthalten max. 10 cl Wasser. 		

Zaubergruppe	Aquakinese (Element Wasser)	Name	Thermo
Beschreibung	Der Magier lässt Flüssigkeiten abkühlen, gefrieren, erwärmen oder zum Kochen bringen. Er hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> - Calor: Er kann bis zu 100 Liter um + 10 ° erwärmen. = – 1 MAG. - Coquere: Er kann bis zu 1 Liter zum Kochen bringen. = – 1 MAG. - Duratus: er kann Flüssigkeiten abkühlen lassen. Den Grad der Abkühlung und die Menge bestimmt der Magier. <ul style="list-style-type: none"> o Alles bis 1 x 1 x 1 (Tiefe) = – 1 MAG o Darüber hinaus alles bis 10 m x 10 m x 1 m (Tiefe) = – 2 MAG o Darüber hinaus alles bis 100 m x 100 m x 1 m (Tiefe) = – 3 MAG o Darüber hinaus alles bis 1 Km x 1 Km x 1 m (Tiefe) = – 4 MAG o Darüber hinaus alles bis 5 Km x 5 Km x 1 m (Tiefe) = – 5 MAG - Lique: Er kann Eis schmelzen. <ul style="list-style-type: none"> o Er kann bis zu 1 m³ Eis schmelzen lassen. = – 1 MAG o Darüber hinaus eine Eisfläche von bis zu 10 m x 10 m x 1 m (Tiefe) = – 2 MAG o Darüber hinaus eine Eisfläche von bis zu 100 m x 100 m x 1 m (Tiefe) = – 3 MAG o Darüber hinaus eine Eisfläche von bis zu 1 Km x 1 Km x 1 m (Tiefe) = – 4 MAG o Darüber hinaus eine Eisfläche von bis zu 5 Km x 5 Km x 1 m (Tiefe) = – 5 MAG 		
Kosten	Wie gewünscht	Entstehung	In der 3. Sek.
Dauer	Endgültig	Wirkungsbereich	Wie gewünscht
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - 1 Liter kochendes Wasser ist nach 30 Min. verdampft. - Um mehr als 1 Liter Flüssigkeit verdampfen zu lassen, kann der Magier den Zauber aufrechterhalten lassen und zahlt je Std. – 1 MAG. - Um eine Badewanne (150 Liter) beispielsweise von 25 ° auf 35 ° zu erwärmen, kostet es dem Magier – 2 MAG. - Der Schmelzvorgang von Eis dauert mehrere Stunden. Führt der Magier den Schmelzvorgang ein, dauert es nur 3 Sek. - Sollte jemand im Wasser schwimmen, das gerade vereist wird, kann er seine Paraden nutzen, um sich an die Oberfläche zu retten. Nötiger TW wäre dabei „Schwimmen“. 		

Zaubergruppe Dimensiokinese

Zaubergruppe	Dimensiokinese	Name	Chrono-Prohibere
Beschreibung	Der Magier stoppt für wenige Sekunden seine ganze Umgebung. Er ist der Einzige, der noch tätig sein darf. <ul style="list-style-type: none"> - Der W4 bestimmt die Aktionen, die dem Magier nun zur Verfügung stehen. Erst nach seiner letzten Aktion wird die Kampfreihenfolge wieder fortgesetzt. - Entsprechende Personen können die hohe Geschwindigkeit des Magiers wahrnehmen. - Nach dem Zauber muss dem Magier der automatische TW auf WS gelingen, sonst erleidet er – 1 WS. - Personen, die außerhalb des Wirkungsbereichs sind, bewegen sich zwischen den Aktionen des Magiers weiter normal fort. Für die Kampfliste bedeutet das, dass nur die betroffenen Personen entsprechend oft aussetzen müssen. 		
Kosten	3 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	W4 Sekunden	Wirkungsbereich	100 x 100 Meter

Zaubergruppe	Dimensiokinese	Name	Chrono-Recedere
Beschreibung	Der Magier widerruft eine eben entstandene Situation. Die Situation beginnt also wieder erneut und kann einen ganz anderen Verlauf nehmen. <ul style="list-style-type: none"> - Auch Meisterwürfe oder Patzer verlieren dadurch nachträglich ihre Gültigkeit. - Der Magier weiß als einziger, was die ursprüngliche Situation bewirkt hätte. Beteiligte Personen sind innerlich leicht verwirrt, wissen aber nicht, was geschehen ist oder geschehen wäre. - Der Zauber kann auch als Parade eingesetzt werden. 		
Kosten	3 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	Augenblicklich	Wirkungsbereich	100 x 100 Meter

Zaubergruppe	Dimensiokinese	Name	Chrono-Tempo
Beschreibung	Der Magier verlangsamt oder beschleunigt die Zeit um eine Person. <ul style="list-style-type: none"> - Betroffen sind die Person und das Umfeld, das sich um die Person herum befindet. - Der Magier kann den Zauber auch auf sich selbst anwenden. - Die betroffene Person wird sich dagegen mit einem automatischen TW auf WS dagegen wehren (nicht der Magier). - Sollte eine Person das Umfeld der betroffenen Person verlassen, löst sie sich vom psinetischen Einfluss. Betritt eine Person das Umfeld der betroffenen Person, ist sie künftig vom psinetischen Einfluss betroffen. - Der Magier kann den Zauber jederzeit vorzeitig beenden. Der Magier hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> - Citius: Der Magier lässt eine Person und ihr Umfeld beschleunigen. <ul style="list-style-type: none"> o Die betroffenen Personen führen nach ihrer Aktion direkt noch eine weitere Aktion durch. Das gilt auch für Personen, die bereits zweimal in der Kampfliste geführt werden. o Betroffene Personen rennen doppelt so weit. o Betroffene Personen erhalten auf ihre Attacken und Paraden gegen nicht betroffene Personen + 4 WM. - Tardius: Der Magier lässt eine Person und ihr Umfeld verlangsamen. <ul style="list-style-type: none"> o Die betroffenen Personen können nur noch eine einzelne Tätigkeit in ihren Aktionen durchführen, also nur eine Kognition, Handlung oder Bewegung. Doppelaktionen sind nicht möglich. o Die betroffenen Personen müssen jede zweite Aktion aussetzen. o Betroffene Personen rennen nur noch 1 Feld weit. o Betroffene Personen erhalten auf ihre Attacken und Paraden gegen nicht betroffene Personen – 4 WM. 		
Kosten	3 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	Max. 1 Min.	Wirkungsbereich	10 Meter Sichtweite; Betroffenes Umfeld: 3 x 3 Meter.

Zaubergruppe	Dimensiokinese	Name	Crisis
Beschreibung	<p>Der Magier erscheint feinstofflich (als Krisengeist) bei einer Person an einem Ort. Die Erscheinung wird auch als Krisengeist bezeichnet. In dieser geisterhaften Erscheinung ist es dem Magier möglich, mit Humanoiden vor Ort in Kontakt zu treten.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Um an den gewünschten Ort zu erscheinen, muss der Magier an eine bekannte Person denken, die er dort antreffen will. Sogleich erscheint der Magier in geisterhafter Gestalt im Umfeld dieser Person und kann mit den dortigen Personen auditiv und visuell in Kontakt treten. - Die gewünschte Kontaktperson spürt, dass sich ihr eine Person in geisterhafter Gestalt nähern will, ohne unbedingt zu wissen, mit was sie es dabei zu tun haben könnte. Sie kann sich durch diese Vorahnung mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen wehren, wenn sie die Kontaktaufnahme verweigern will. - Wer erstmals einen Krisengeist erblickt, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden. - Der Krisengeist ist feinstofflich und man würde durch ihn hindurchgreifen. Der Krisengeist kann nichts berühren oder auf andere Weise vor Ort wirken. - Der Krisengeist kann sich frei bewegen, jedoch nur im Umfeld der Kontaktperson. - In der Zeit der Kontaktaufnahme verfällt der Körper des Magiers in einen tranceartigen Zustand. Der Geist des Magiers, der sich in der Ferne aufhält, bekommt von seinem Körper nichts mehr mit. Er spürt es aber, wenn etwas auf den Körper einwirkt oder geschieht und kann den Zauber jederzeit vorzeitig beenden. - Krisengeister können nicht in metalgeschützten Räumen erscheinen und wenn sie Salzlinien überqueren schadet es ihnen mit - 5 VIT. - Der Magier kann seine Erscheinung jederzeit vorzeitig beenden. - Nach der Erscheinung muss dem Magier der TW auf WS gelingen, sonst erleidet er - 1 WS. - Der Krisengeist kann durch die Psinetik Nekromantie gebannt und verbannt werden. Bei einer Verbannung kehrt der Krisengeist automatisch zurück zum Magier. 		
Kosten	1 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	5 Min.	Wirkungsbereich	Reichweite: 100 Km; Umfeld zur Kontaktperson: 11 x 11 Meter

Zaubergruppe	Dimensiokinese	Name	Gurges Ater
Beschreibung	<p>Der Magier erschafft ein Schwarzes Loch, durch das sekundenschnell die Umgebung in sich zusammenstürzt.</p> <ul style="list-style-type: none"> - In der ersten Sekunde lässt der Magier ein kleines Schwarzes Loch vor sich in der Luft entstehen. In der 3. Sekunde wird das Schwarze Loch aktiv und reißt augenblicklich alles in sich zusammen, was sich im Umfeld befindet. Dieser Zusammenbruch dauert nur eine Sekunde und zurück bleibt ein 3 Meter tiefer Krater am Boden. - Auch der Magier wäre von der Zerstörung betroffen und hat darum nur in der 2. Sek. Zeit, den Ort zu verlassen. Er muss dafür rennen, um rechtzeitig wegzukommen oder nutzt andere Möglichkeiten. 		
Kosten	5 MAG	Entstehung	In 3. Sek.
Dauer	1 Sek.	Wirkungsbereich	7 x 7 x 7 Meter
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Die Bezeichnung „Schwarzes Loch“ stammt daher, dass sich zu Beginn des Zaubers in der Luft ein cm-großes schwarzes Loch auftut. - Der Zauber wird als Schwarze Magie angesehen und scharf verurteilt. - Gurges Ater kann in einen Tabong gebannt werden. Da das Schwarze Loch bereits in seiner ersten Sekunde hergestellt wurde, wird es bei der Freilassung bereits im Entstehen, in der 2. Sek. sein. Betroffene haben also nur noch diese Sek. Zeit, schnell von dort zu flüchten, wenn sie erkennen, dass von diesem Gebilde eine Gefahr ausgeht. 		

Zaubergruppe	Dimensiokinese	Name	Occultatum
Beschreibung	Der Magier erschafft die Kopie eines Raumes oder einer Umgebung, die er hinter einer Öffnung verbirgt. <ul style="list-style-type: none"> - Der Magier betritt zuerst einen gewünschten Raum oder eine gewünschte Umgebung, in der er den ersten Teil des Zaubers wirkt. Hier kopiert er gedanklich die Darstellung der Umgebung. Es kann sich dabei um einen Wald handeln, um den Innenbereich eines Zelttes, eines Wohnraums usw. - Innerhalb von 24 Std. sucht er sich nun einen Gegenstand, den man öffnen kann und die eine Person betreten könnte. Das kann eine Kellerluke sein, eine Truhe, eine Tür usw. Hier wirkt er zum zweiten Mal den Zauber. - Künftig kann der Magier, wenn er den Gegenstand öffnet, den Zauber mit einem erneuten TW auf MAG aktivieren. Dadurch eröffnet sich hinter dem Eingang die Umgebung, die er einst kopiert hatte. Solange der Eingang geöffnet ist, können alle möglichen Leute diese magische Umgebung betreten und sich dort aufhalten. Der magische Raum bietet also Zuflucht oder dient dazu, Dinge dort zu verbergen. Hinter einem einfachen Zelteingang könnte sich beispielsweise ein Wald befinden oder hinter einer Tür eine Gastwirtschaft. Der magische Raum bietet viele Möglichkeiten. 		
Kosten	Kopie eines Umfeldes: – 1 MAG Kopie auf Gegenstand: – 3 MAG Portaleingang öffnen: – 1 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	Dauerhaft	Wirkungsbereich	Bis zu 100 x 100 Meter
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Der Magier weiß nicht, ob die Kopie und die Aktivierung des Gegenstandes gelungen sind, bis er den Portaleingang nutzt. - Mögliche Personen, die sich im Innern des magischen Occultatum-Raumes befinden, können diesen jederzeit von innen heraus verlassen. Die Portaltür öffnet sich dadurch. - Der Magier kann nur einen Occultatum-Raum erstellen. Er spürt es, wenn der magische Raum nicht mehr existiert und kann dann einen neuen herstellen. - Der Magier kann den Occultatum-Zauber jederzeit auflösen, jedoch nur, wenn er sich außerhalb des magischen Raumes befindet, in einem sichtbaren Abstand von max. 10 Metern. - Ebenso kann der Gegenstand, also das Portal zum magischen Raum zerstört werden, wodurch das Occultatum zerstört wird. - Wird das Portal zerstört bzw. der Occultum-Zauber aufgelöst, entschwindet der magische Raum mit all seinem Inhalt in die Anderswelt. Wenn es sich um eine offene Umgebung handelt, ist diese Umgebung der Anderswelt ausgesetzt. Mögliche Personen, die noch in diesem Raum waren, befinden sich nun in der Anderswelt und sollten eine Lösung finden, um von dort zu fliehen. Nach 24 Std. würden die Personen dort sterben und zu Geistern werden. Sollte der magische Raum in sich geschlossen sein, weil es sich beispielsweise um ein Zimmer mit einer Tür handelt, sind mögliche Personen zunächst geschützt. Aber auch für sie wird sich die Frage stellen, wie sie von dort wieder wegkommen können. Verlassen sie den Raum durch die Tür, würden sie sich der Anderswelt aussetzen. - Dinge, die schon vorher im Original vom Magier gesehen wurden, existieren auch in diesem Occultatum. Aber sie können nicht mit hinausgenommen werden. Sie lösen sich dann auf. - Mit dem Zauber Lock-Bann (Sanctukinese) kann eine Occultatum-Tür von außen geöffnet werden. 		

Zaubergruppe	Dimensiokinese	Name	Portal
Beschreibung	Der Magier erschafft ein Portal, durch das alles und jeder hindurchgehen oder gebracht werden kann. <ul style="list-style-type: none"> - Das Portal baut sich allmählich auf und ist in der 3. Sek. nutzbar und hat dann eine Größe von 3 x 3 x 3 Meter. - Wo das andere Ende des Portals ist, muss dem Magier bekannt sein. Das andere Ende kann mehrere Km weit weg sein. Es öffnet sich dort zeitgleich. - Je nach Entfernung der beiden Enden kostet der Zauber unterschiedlich MAG. - Nach der Wirkungsdauer schließen sich die Portale wieder oder wenn der Magier es wünscht. - Das Durchgehen des Portals dauert nur 1 Sek., also kommt man in der nächsten Aktion am anderen Ende heraus. - Die Portalenden können während der Wirkungszeit immer wieder betreten werden. Sollten Personen gleichzeitig die Portalenden betreten, begegnen sie sich im Raumtunnel. - Sollten sich die Portale schließen, während Personen noch im Raumtunnel sind, befinden sie sich dann in der Anderswelt. Sie sind dann der Anderswelt ausgesetzt und sollten eine Lösung finden, um von dort zu entkommen, denn binnen 24 Std. würden sie dort zu Geistern werden. 		

...

Kosten	3 MAG und je weiteren Km – 1 MAG	Entstehung	In der 3. Sek.
Dauer	Max. 1 Min.	Wirkungsbereich	11 x 11 Meter
Weiteres	- Jede Person, die durch den Rauntunnel gewandert ist, muss danach einen TW auf WS schaffen, sonst erleidet sie – 1 WS.		

Zaubergruppe	Dimensiokinese	Name	Teleport
Beschreibung Beschreibung	<p>Der Magier teleportiert ein oder mehrere Objekte, oder auch sich selbst, an einen anderen Ort. Er hat folgende Optionen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Objekt: <ul style="list-style-type: none"> o Der Magier kann Dinge und Pflanzen, jedoch keine Lebewesen teleportieren. o Das Objekt darf max. 1 m³ groß sein und max. 100 Kg wiegen. o Der Zauber kostet – 1 MAG. Das Objekt und sein Zielort müssen in 10 Metern Sichtweite zum Magier liegen. - Me: <ul style="list-style-type: none"> o Der Magier teleportiert sich, samt der Dinge, die er bei sich trägt. Er kann auch tragbare Gegenstände und auch Lebewesen mit sich teleportieren. Er muss sie dafür berühren. o Der Magier entscheidet frei, in welche Richtung er danach ausgerichtet sein will. o Der Zauber kostet – 3 MAG und sein Zielort kann bis zu 100 Meter weit liegen. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ein kleines Lebewesen kostet + 1 MAG zusätzlich. ▪ Ein mittelgroßes Lebewesen kostet + 2 MAG zusätzlich. - Motus: <ul style="list-style-type: none"> o Der Magier bewegt sich, wie beim Rennen, bis zu 5 Meter weit vorwärts und durchdringt dabei Personen und Gegenstände (jedoch keine Wände). o Er ist dabei erkennbar, aber nicht greifbar oder angreifbar. o Wer so eine geisterhafte Bewegung noch nie gesehen hat, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden. o Gleitet der Magier dabei durch eine Person, erleiden beide – 1 WS, wenn ihnen die automatischen TW auf WS misslingen. o Der Zauber kostet – 1 MAG. - Personam: <ul style="list-style-type: none"> o Der Magier bestimmt eine Person, die er an einen gewünschten Ort teleportiert. o Auch Kreaturen mit einer Größe von max. 3 Metern sind möglich. o Die betroffene Person (oder Kreatur) spürt den Zugriff auf ihren Körper und kann sich mit einer Parade dagegen wehren. Ihr müssen dafür die TW auf REFL und auf eine mögliche Bewegung gelingen, mit dem sie den Ort verlässt. o Der Zauber kostet – 3 MAG. Das Objekt und sein Zielort müssen in 10 Metern Sichtweite zum Magier liegen. - Rochade: <ul style="list-style-type: none"> o Bei der Rochade tauscht der Magier mit einer Person (oder einer Kreatur) den Platz. o Beide Personen verschwinden sofort und tauchen an den neuen Plätzen auf. o Sie blicken nach der Teleportation in die Richtungen, die sie vor ihrer Versetzung innehatten. Das kann dazu führen, dass sie vom Geschehen wegblicken. o Die betroffene Person (oder Kreatur) spürt den Zugriff auf ihren Körper und kann sich mit einer Parade dagegen wehren. Ihr müssen dafür die TW auf REFL und auf eine mögliche Bewegung gelingen, mit dem sie den Ort verlässt. Sollte die Parade gelingen, wird auch der Magier nicht fortteleportiert. o Der Zauber kostet – 3 MAG. Der Magier und das Objekt müssen in Sichtweite und max. 100 Meter entfernt voneinander liegen. - Chaos: <ul style="list-style-type: none"> o Der Magier verursacht einen willkürlichen Teleport von Objekten und Personen in seinem Umfeld. o Betroffen sind alle beweglichen mittelgroßen Gegenstände und alle mittelgroßen Lebewesen und Personen mit einer Größe von max. 3 Metern. o Der SM würfelt für alle Objekte aus, wohin diese teleport werden. o Sie blicken dann in die Richtung, in die sie auch zuvor geblickt haben. o Personen und Kreaturen können sich dagegen mit einer Parade wehren. Ihnen müssen dafür die TW auf REFL und auf eine mögliche Bewegung gelingen, mit der sie den Ort verlassen. o Der Magier selbst ist vom Teleport-Chaos nicht betroffen. o Der Zauber kostet – 3 MAG. Der Zauber wirkt in einem Umfeld von 11 x 11 Metern. 		
Kosten	Unterschiedlich	Entstehung	Sofort
Dauer	Augenblicklich	Wirkungsbereich	Unterschiedlich

...

Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Ein teleportiertes Objekt oder eine Person verschwindet in der Aktion und erscheint sofort, noch in dieser Aktion am gewünschten Ort. Ein teleportierter Magier oder ein teleportiertes Wesen könnten somit noch handeln. - Der Ort, wo das Objekt oder die Person neu erscheinen soll, sollte dem Magier bekannt sein, sonst besteht die Gefahr, dass das Objekt oder die Person in ein anderes Objekt hineingerät und diese augenblicklich miteinander verschmelzen. Das wäre für Personen sofort tödlich. Um so eine Situation bewusst zu wollen, muss der Magier in SKR mind. den Wert 15 haben. Würde man sich versehentlich oder absichtlich in einen Gegenstand oder in eine andere Person hineinteleportieren, stirbt man ebenso, weil die Organismen miteinander verschmelzen. Als suizidaler Ausweg wäre das denkbar, wenn der TW auf MUT gelingt. Auch Dämonen können so angreifen, weil sie durch ihren Tod nur in die Anderswelt entschwinden, wo sie wieder regenerieren. - Personen, die davon betroffen sind, dass sich etwas oder jemand in sie hineinteleportiert, können eine Parade nutzen, um auszuweichen. - Wenn der Zielort vom Magier nicht gesehen werden kann, wird der TW auf den Zauber – 2 WM. - Jede Person, die einem Teleport ausgesetzt war, auch der Magier, muss anschließend einen automatischen TW auf WS schaffen, sonst erleidet sie – 1 WS. - Objekte, die in einem metallischen Käfig oder Raum sind, können nicht teleportiert werde. - Bei der Teleportation erscheint kurz ein hellblaues Licht. Das Objekt trägt danach ein wenig Spukgeschnodder an sich. - Teleport-Chaos kann in einen Tabong gebannt werden und verursacht seine Wirkung bei Freilassung.
----------	--

Zaubergruppe Geokinese (Element Erde)

Zaubergruppe	Geokinese (Element Erde)	Name	Chlorokinese
Beschreibung	<p>Der Magier verändert die Pflanzenwelt seiner Umgebung und kann sie wehrhaft werden lassen. Er hat folgende Optionen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Flora: Der Magier verändert die Vegetation einer bestimmten Pflanzengattung in unmittelbarer Umgebung. <ul style="list-style-type: none"> o Der Magier entscheidet sich für eine Pflanzengattung und für ein Verhalten dieser Pflanzen. Er kann die Pflanzen wachsen lassen, entwickeln lassen, Pollen entwickeln lassen, sich verwurzeln lassen, sie verwelken lassen, sie absterben lassen usw. o Obwohl Pilze keine Pflanzen sind, fallen sie unter eine der Pflanzengattungen. Ebenso die Flechten. Auch Moos, Bäume, Blumen, Gräser, Hecken, Dornenranken sind Beispiele für Pflanzengattungen. o Nach der Wirkungszeit nehmen die Pflanzen wieder ihren ursprünglichen Zyklus an. o Der Magier kann auch nur eine bestimmte Pflanze verändern. - Planto: Der Magier lässt bestimmte Pflanzen in seiner Umgebung wehrhaft werden. <ul style="list-style-type: none"> o Er bestimmt eine Pflanzensorte, die alles und jeden angreift, außer den Magier und dessen Vertraute. Die Pflanzen können auf diese Weise als Wächter oder Angreifer eingesetzt werden. o Der Magier und die Personen, die er an die Hand nimmt, werden von den Pflanzen nicht angegriffen. o Für die Pflanzen gilt ein Talentwert von 10. Sie können angreifen, aber nicht parieren. o Der Magier kann den Zauber jederzeit vorzeitig beenden. o Einige Pflanzen können Vergiftungen verursachen. o Der Psinetiker hat folgende Auswahl an Pflanzen: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bäume: Sie werden beweglich und schlagen mit ihren Ästen bis zu 3 m weit um sich. Die Äste verursachen Treffer wie eine schwere Schlagwaffe (5 / 6 / 6+W6 TP). ▪ Brennesseln, Disteln oder Dornen: Sie peitschen bis ins benachbarte Feld und verursachen bei Hautkontakt – 1 LE und – 1 VIT. Dornenn schaffen es sogar durch einfache Bekleidung. ▪ Kakteen: Sie schlagen bis ins benachbarte Feld und verursachen Treffer wie eine leichte Klingewaffe (2 / 3 / 3+W12 TP). ▪ Schlingpflanzen: Lianengewächse, Efeu u. ä. greifen vom Boden oder von Bäumen aus an und umschlingen den Körper des Opfers auf dem Feld, auf dem sie sich befinden. Sie halten einen fest und behindern die Talentwürfe der Betroffenen – 2 WM. Um sich von ihnen zu befreien, auch um das Feld verlassen zu können, muss man eine Bewegung opfern und es muss der TW auf ST gelingen. Dadurch kommt man ein Feld weiter. ▪ Sträucher: Sträucher peitschen bis ins benachbarte Feld und verursachen Treffer wie eine Peitsche (2 / 3 / 3+W12 TP). 		

...

Kosten	Flora, bei 3 x 3 m: – 1 MAG Flora, bei 1 Km ² : – 3 MAG Planto: – 1 MAG	Entstehung	Flora, bei 3 x 3 m: In der 3. Sek. Flora, bei 1 Km ² : In einer ¼ Std. Planto: Sofort
Dauer	Flora: Temporär Planto: Max. 1 Std.	Wirkungsbereich	10 Meter Sichtweite; bei Flora max 3 x 3 m oder 1 1 Km ²
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Beim Wehrhaftwerden der Pflanzen kann der Magier den Zauber jederzeit vorzeitig beenden. - Einige Pflanzen können Vergiftungen verursachen. - Chlorokinase kann in einen Tabong gebannt werden und kommt bei Freilassung wie zuvor gewünscht um den Tabong herum zum Einsatz. 		

Zaubergruppe	Geokinese (Element Erde)	Name	Geomorphose
Beschreibung	Der Magier verwandelt sich in einen Gesteinsklumpen. <ul style="list-style-type: none"> - Er ist nicht mehr als Humanoid erkennbar. - Er hört in der Zeit nichts, fühlt aber die Anwesenheit von Lebewesen in einem Umfeld von 11 x 11 Metern und würde beispielsweise auch bemerken, wenn er geschlagen wird. - Dinge, die er bei sich trägt, werden in die Struktur integriert; ebenso auch lebendige Wesen. 		
Kosten	3 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	Max. 1 Std.	Wirkungsbereich	Direkt
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Würde auf den Gesteinsklumpen zerstörerisch eingeschlagen, erleidet der Magier entsprechende LE-Abzüge. Würde der Gesteinsklumpen zerschlagen werden, ist der Magier tot. - Der Magier kann die Versteinerung jederzeit vorzeitig beenden. - Nach der Rückverwandlung muss dem Charakter ein automatischer TW auf WS gelingen, sonst erleidet er – 1 WS. 		

Zaubergruppe	Geokinese (Element Erde)	Name	Lithokinese
Hinweis	<ul style="list-style-type: none"> - Der Magier spürt generell W20 Min. früher, wenn ein Erdbeben auftreten wird. Der W20 wird vom SM geheim ermittelt. 		
Beschreibung	Der Magier verändert Gesteinsstrukturen oder versteinert Objekte. <ul style="list-style-type: none"> - Berührt der Magier das Gestein oder das Objekt, wird der TW auf PSI + 2 WM. Er hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> - Dissolutum: Eine Gesteinsformation zerfällt zu Kiesel und Sand. <ul style="list-style-type: none"> o Die Maße betragen max. 3 x 3 x 3 Meter. o Mit diesem Zauber kann auch ein Golem vernichtet werden. - Foraminis: Gestein tut sich auf und es entsteht dadurch ein Pass oder eine Höhle. <ul style="list-style-type: none"> o Die Maße betragen max. 3 x 3 x 3 Meter. - Lapis: Die Erde wird zu einem steinernen Boden. <ul style="list-style-type: none"> o Die Maße betragen max. 11 x 11 Meter. o Wenn der Magier es wünscht, kann der Steinboden sogar bizarr werden und spitze Kanten haben. Das Durchlaufen würde bei jedem Schritt – 2 TP verursachen. - Murus: Aus einem Boden mit steinigem Inhalt erschafft der Magier eine Wand. <ul style="list-style-type: none"> o Der Boden muss ausreichend steinige Segmente besitzen. o Die Wand wird 3 Meter lang, 1 Meter breit und 3 Meter hoch. - Petra: Der Magier versteinert ein Objekt. <ul style="list-style-type: none"> o Das Objekt darf max. 20 x 20 cm groß sein. o Das Objekt darf kein Lebewesen sein, wohl aber eine Pflanze. o Durch die Versteinerung behält das Objekt seine ursprüngliche Form bei und wird dadurch zu einem Kunstobjekt. 		
Kosten	3 MAG	Entstehung	In 3. Sek.
Dauer	Dauerhaft	Wirkungsbereich	10 Meter Sichtweite oder Berührung

Zaubergruppe	Geokinese (Element Erde)	Name	Magnetokinese
Beschreibung	Der Magier wandelt eine Metallfläche in einen Magneten. - Das nun magische Objekt zieht andere kleine Metalle an. - Die kleinen Gegenstände können dadurch zu gefährlichen Schrapnellern werden.		
Kosten	1 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	Max. 1 Min.	Wirkungsbereich	10 Meter Sichtweite; Fläche von max. 1 m ² ; Der Magnet wirkt auf 11 x 11 Meter.
Weiteres	- Gebundene Gegenstände werden zwar angezogen, bleiben aber fest verankert. Gegenstände, die in den Händen gehalten werden, bleiben dann gehalten, wenn den Personen die Parade auf REFL + ST gelingt. - Obwohl es sich um Metall handelt, kann der Magier seinen Zauber anwenden. Er kann aber dennoch nicht innerhalb von metallischen Käfigen zaubern.		

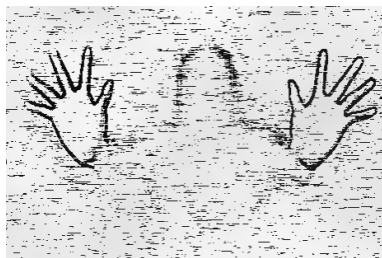
Zaubergruppe	Geokinese (Element Erde)	Name	Terrakinese
Beschreibung	Der Magier verändert Erdstrukturen oder nimmt Einfluss auf die Gestalt der Erde. - Berührt der Psinetiker die Erdstruktur, wird der TW auf PSI + 2 WM. Er hat folgende Optionen: - Arida : Die Erde wird hart und trocknet aus. o Ein Sumpf wird dadurch zu einem feuchten Erdboden. o Die Maße betragen max. 11 x 11 Meter und 3 Meter Tiefe. - Collis : Die Erde baut sich auf und formt sich zu einem Hügel. o Die Maße betragen max. 3 x 3 x 3 Meter. - Foraminis : Die Erde tut sich auf und es entsteht ein Graben oder ein Loch. o Die Maße betragen max. 3 x 3 x 3 Meter. - Humida : Die Erde zieht Flüssigkeit auf und wird dadurch zu einem Sumpf. o Die Maße betragen max. 11 x 11 Meter und 3 Meter Tiefe. - Motus : Der Magier erschafft ein Erdbeben. o Das Umfeld des Erdbebens beträgt 10 x 10 Km. o Das Erdbeben dauert W10 x 5 Min. Der SM ermittelt die Dauer geheim. o Die Stärke des Erdbebens bestimmt der Magier: ▪ Schwache Stärke: Leichte Erschütterung; Dinge fallen um. ▪ Mittlere Stärke: Gebäude tragen Schaden davon. Herabfallende Gebäudeteile können zur Gefahr werden. Um sich auf den Beinen zuhalten, ist ein TW auf MOT nötig. ▪ Schwere Stärke: Besiedlungen erleiden starke Schäden. Siehe sonst unter „Mittlere Stärke“! - Tranquillitas : Der Magier beendet ein Erdbeben. - Vulcano : In einem Gebiet mit einem erloschenen oder aktiven Vulkan wird der Vulkan aktiv. o Es finden zuerst Erdbeben statt. Dies dauert W10 x 5 Min. Der W6 bestimmt die Stärke der Beben: 1 – 3 = Schwache Stärke; 4 – 6 = Mittlere Stärke. o Dann öffnet sich der Vulkan. Er wirft Magma aus, es fließt Lava aus und es werden Rauchscheiden ausgestoßen. Wohin die Lava fließt, wird per Würfel ermittelt. Die Magmagesteine schlagen in unmittelbarer Nähe zum Vulkan ein (siehe dazu auch bei den Sonderregeln, unter Naturkatastrophen!) o Zum Aktivieren muss der Magier zum Fuße des Vulkanberges. - Vulcano-Tranquillitas : Der Magier beendet einen aktiven Vulkan. o Der Vulkan wird W20 Wochen lang erloschen sein. o Bei einem meisterhaften TW bleibt der Vulkan erloschen. o Zum Beenden muss der Psinetiker zum Fuße des Vulkanberges.		
Kosten	3 MAG	Entstehung	In der 3. Sek.
Dauer	Dauerhaft; unterschiedlich	Wirkungsbereich	10 Meter Sichtweite oder Berührung
Weiteres	- Die negativen Zauber gelten als Schwarze Magie.		

Zaubergruppe Mutatiokinese

Zaubergruppe	Mutatiokinese	Name	Astralgeist
Beschreibung	<p>Der Magier verlässt seinen Körper, der in einem trancartigen Zustand zurückbleibt und der Magier bewegt sich als Geist fort, zunächst in der Anderswelt.</p> <p><u>Grundsätzliches:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Körper des Magiers bleibt an seinem Ort stehen, sitzen oder liegen und die Augen können geschlossen oder geöffnet sein. Der Körper des Magiers ist nicht mehr ansprechbar. - Der Magier selbst tritt als Geist auf dem gleichen Feld seines Körpers in der Anderswelt auf. - Innerhalb der Anderswelt bewegt sich der Geist in den Grenzen der diesseitigen Welt und nimmt alles wahr, was im Diesseits geschieht. Umgekehrt kann man ihn als Geist in der Anderswelt zunächst nicht wahrnehmen. In der Anderswelt kann der Geist durch Personen, Tiere, Pflanzen und dergleichen, was sich im Diesseits befindet, einfach hindurchschreiten. Er kann jedoch nicht durch Gesteins- oder Metallwände oder Bäume hindurchgehen. Mit Hilfe des Zaubers Diachryso kann er keine Metallwände oder -gitter durchqueren. - Dinge, Personen und Kreaturen, die in der Anderswelt existieren, begegnen ihm real und stellen Hindernisse, vielleicht sogar Gefahren dar. - Verliert der Magier Talentpunkte, betrifft das den Körper und den Geist. Er kann als Geist jedoch keine LE verlieren, sondern verliert stattdessen VIT. Sollte seine VIT auf 0 sinken, ist der Geist bzw. der Magier tot. Der Körper des Magiers fällt dann ins Koma. - Solange der Magier als Astralgeist unterwegs ist, können seine Talente nicht regenerieren. - Der Geist des Magiers muss vor Ablauf des Zaubers wieder mit seinem Körper verschmolzen sein, sonst stirbt der Körper des Magiers. Sein Geist wird dann zu einem echten Geist und der Körper fällt ins Koma und ist nach weiteren 48 Std. endgültig tot. - Damit der Geist mit seinem Körper wieder verschmelzen kann, muss sein Geist das gleiche Feld betreten auf dem sich der Körper befindet. Ihm muss dann der TW auf WS gelingen, damit Geist und Körper wieder miteinander verschmelzen. - Nachdem Geist und Körper verschmolzen sind, muss dem Magier erneut ein TW auf WS gelingen, sonst erleidet er – 1 WS. - Nach der Verschmelzung befindet sich Ektoplasma am Körper des Magiers. <p><u>Einflüsse und Gefahren:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Der zurückgebliebene Körper kann angegriffen werden. Ebenso können auch Geister oder Dämonen versuchen von dem Körper Besitz zu ergreifen. Der Astralgeist kann dann nicht in seinen Körper zurückkehren. - Der Astralgeist kann in der Anderswelt von Geschöpfen angegriffen werden. - Wenn sich der Astralgeist materialisiert und ins Diesseits als Geist eingreift, kann er auch hier angegriffen werden. Allerdings schaden ihm im Diesseits nur stählerne und Heilige Waffen. Mögliche Treffer gehen zu Lasten der VIT. - Metall: Metallische Wände kann der Astralgeist nicht durchqueren, ebenso keine Metallgitter. Ist der Geist von Metallwänden oder -gittern umgeben, kann er keine Zauber wirken. - Das Überqueren von Salzlinien schadet dem Astralgeist mit – 5 VIT, auch wenn er sich in der Anderswelt befindet. - Der Astralgeist ist gegen psychische Zauber immun, aber folgende Zauber können ihm was anhaben: <ul style="list-style-type: none"> o Apotropaia: Einige Schutzzauber verhindern, dass der Astralgeist einen Ort aufsuchen kann oder dass der Astralgeist eine erfolgreiche Besessenheit oder Geisterattacke ausführen kann. o Aurensehen: Damit kann der Astralgeist erkannt werden. o Beschwörung / Exorzismus: Damit kann der Astralgeist beschworen, kontrolliert, gebannt und verbannt werden. o Lichtblitz: Damit wird der Astralgeist in die Anderswelt gezwungen. <p style="text-align: center;">...</p> <p><u>Fähigkeiten des Astralgeistes:</u></p>		

	<ul style="list-style-type: none"> - Der zurückgebliebene Körper kann angegriffen werden. Ebenso können auch Geister oder Dämonen versuchen von dem Körper Besitz zu ergreifen. Der Astralgeist kann dann nicht in seinen Körper zurückkehren. - Der Magier kann als Astralgeist seine üblichen Psinetiken einsetzen und diese auch aus der Anderswelt ins Diesseits hineinwirken. - Materialisation: Um zwischen der Anderswelt und dem Diesseits zu wechseln, kann der Astralgeist diesen Zauber einsetzen, der ihm – 1 MAG kostet. Im Diesseits erscheint er dann als feinstofflicher Geist und kann einen Schreck verursachen. Er kann im Diesseits alles berühren, greifen usw. Ihn selbst kann man jedoch nicht berühren oder ergreifen. - Materielles Wirken: Der Astralgeist kann von der Anderswelt aus ins Diesseits hineinwirken. Es handelt sich nicht um einen Zauber, sondern um eine Fähigkeit. Der Astralgeist muss sich dafür konzentrieren (Kognition) und ihm muss dafür der TW auf WS gelingen. Bei einem materiellen Eingriff ins Diesseits handelt es sich nur um eine Aktion, die eine Sek. dauert und es kostet ihm – 1 VIT. Er kann z. B. einen Gegenstand fortstoßen; etwas ins Diesseits hineinsprechen; einen Zauber wirken, einen Abdruck hinterlassen; jemanden schlagen ... Der Vorteil des Materiellen Wirkens liegt darin, dass der Astralgeist nicht gesehen oder ergriffen werden kann. - Besessenheit: Der Astralgeist kann von einem Humanoiden Besitz ergreifen. Er muss sein Opfer sehen, in einem Umfeld von 11 x 11 Metern und kann den Zauber auch aus der Anderswelt heraus wirken. Der Zauber kostet – 1 MAG. Das mögliche Opfer wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. Wenn die Besessenheit funktioniert, verliert das Opfer – 1 WS und wird von nun an vom Astralgeist fremdbestimmt. Er führt seinen Wirt mit seinen eigenen Talenten. Stündlich kann sich das Opfer erneut mit einem TW auf WS versuchen zu befreien. Der Astralgeist kann sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen wehren. Konnte der Besessene den Astralgeist nicht loswerden, verliert er wieder – 1 WS. Ein Betroffener kann in der Zeit seiner Besessenheit keine Regenerativen Talente regenerieren. War die Befreiung erfolgreich, kann der Astralgeist eine Parade nutzen und mit den TW auf REFL und MAG versuchen, von einem anderen Opfer Besitz zu ergreifen. Ansonsten kann er in die Anderswelt flüchten oder materiell im Diesseits erscheinen, in einem Umfeld von 11 x 11 Metern vom ehemaligen Wirt. Der Astralgeist kann sein Opfer auch jederzeit gewollt verlassen. Nachdem das Opfer vom Geist befreit ist, erleidet es sofort – W4 WS. Außerdem trägt er etwas Spukgeschnodder an sich. Das Opfer kann sich nur noch bruchstückhaft an die Zeit der Besessenheit erinnern. Ein Besessener kann auch durch einen geliebten Humanoiden aufgefordert werden, sich sofort zu befreien, wenn dieser ihm zuredet und der TW auf CHAR gelingt. Würde der Körper des Besessenen getötet werden, kann der Astralgeist den Körper weiterhin führen. Sollte der Körper des Astralgeistes getötet werden, kann der Astralgeist im Körper des Besessenen weiter existieren. - Geisterattacke: Dies ist kein Zauber, sondern eine Fähigkeit. Wenn sich der Astralgeist materialisiert hat, kann er auf eine Person zurennen und in sie hineinrennen. Der Einsatz kostet dem Astralgeist – 1 VIT und er löst sich dadurch sofort auf und entschwindet in die Anderswelt. Das Opfer erleidet dadurch einen Schock, – W6 LE, – W6 VIT und – W6 WS. Das Opfer einer Geisterattacke hat danach Spukgeschnodder an sich. 		
Kosten	3 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	Max. 24 Std.	Wirkungsbereich	Direk; in der Anderswelt

Zaubergruppe	Mutatiokinese	Name	Ateatos
Beschreibung	Der Magier wird unsichtbar oder macht ein kleines Objekt unsichtbar. Er hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> - Me: Der Magier wird unsichtbar. Ebenso die Dinge, die er bei sich trägt. - Objekt: Ein kleines Objekt, das vom Magier berührt oder mit dem Zauberstab berührt wird, wird unsichtbar. Als kleine Objekte gelten Gegenstände mit einer Größe von max. 1 m³. Auch kleine Lebewesen sind möglich. 		
Kosten	Objekt: – 1 MAG; Me: – 3 MAG; je weitere Min. – 1 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	1 Min. (oder länger)	Wirkungsbereich	Direk
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Der Magier kann die Unsichtbarkeit zeitlich weiter aufrechterhalten, ohne erneuten TW, aber es kostet ihm – 1 MAG. - Der Magier kann die Unsichtbarkeit jederzeit aufheben. - Nach der Unsichtbarkeit befindet sich etwas Spukgeschnodder am Objekt oder am Magier. - Unsichtbare und unsichtbare Dinge können durch die Aurenstimmung erkannt werden. 		



Zaubergruppe	Mutatiokinese	Name	Bilokation
Beschreibung	<p>Der Magier vervielfacht sich selbst oder ein Objekt. Er hat folgende Optionen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Objekt: Der Magier vervielfältigt ein Objekt: <ul style="list-style-type: none"> o Der Magier berührt das Objekt oder berührt es mit dem Zauberstab. o Das Objekt darf eine Größe von 1 m³ haben. o Das Objekt kann auch ein kleines Lebewesen sein. o Der Magier kann bis zu 8 Duplikate erschaffen, die im Umfeld des Originals entstehen (also auf 3 x 3 m). o Sollte das Objekt eine besondere Fähigkeit oder Magie besitzen, ist diese bei den Duplikaten nicht vorhanden. o Sollte es sich um ein Lebewesen handeln, wird die LE auf alle Objekte dividiert. Es wird dabei gerundet, aber jedes Lebewesen behält mind. 1 LE. Bei Rückführung werden die aktuellen LE-Werte wieder addiert. Aber das Objekt erhält seinen maximalen ursprünglichen Wert zurück. o Der Magier kann die Bilokation jederzeit aufheben oder sie hebt sich nach der Dauer von selbst auf. Die Objekte lösen sich dann auf und das Original bleibt zurück. Ebenso lösen sich einzelne Objekte auf, wenn sie sich 100 m weit vom Original entfernen. Sollte das Original vorher zerstört bzw. eliminiert werden, entscheidet der Würfel, welches Duplikat zum Original wird. - Me: Der Magier vervielfältigt sich selbst: <ul style="list-style-type: none"> o Der Magier kann bis zu 8 Duplikate von sich selbst erschaffen. o Sie stehen dann in einem Umfeld von 11 x 11 Metern an gewünschten Plätzen. Die Plätze müssen allerdings frei sein und der Magier muss sie sehen oder kennen. o Alle bilokativen Persönlichkeiten sind Originale und handeln wie der eigentliche Charakter es tun würde. Sie würden sich kaum auf Kosten einer anderen Persönlichkeit aufopfern. o Wird der Zauber während eines Kampfes ausgespielt, werden die neuen Persönlichkeiten in der Kampfliste ans Ende platziert und können somit zum Ende der Kampfrunde noch aktiv werden. o Bei der Entstehung werden die LE und die MAG des Magiers auf ihn und alle neuen Persönlichkeiten aufgeteilt (dabei wird gerundet). o Leichte anliegende Bekleidung wird mitgewandelt, aber Gegenstände, Rüstungen und dergleichen behält nur die ursprüngliche Persönlichkeit. o Einzelne oder alle bilokativen Persönlichkeiten können jederzeit wieder zu einer Persönlichkeit verschmelzen. Das funktioniert im sichtbaren Umfeld von 11 x 11 m. Dabei werden LE und MAG wieder addiert (gerundet), mögliche Talentwertverluste bleiben bestehen und mögliche Sachen bleiben an dem Ort zurück, wo sich die eine Persönlichkeit aufgelöst hat. o Nachdem sich die Persönlichkeiten verschmolzen haben, hat die übrige Persönlichkeit die Erinnerungen und Gefühle der anderen in sich integriert. o Immer nach einer Verschmelzung muss die Persönlichkeit, die danach übrigbleibt, einen TW auf WS schaffen, sonst erleidet sie - 1 WS. o Gerät eine bilokative Persönlichkeit 1 Km weit weg von den anderen, löst sie sich auf und ihre Talentwerte gehen verloren. Die Persönlichkeiten müssen sich vor Ablauf einer Stunde wieder miteinander verschmolzen haben, sonst lösen sie sich ebenso auf, bis auf eine Person, die vom Würfel ermittelt wird. o Sollte eine Persönlichkeit sterben, bleibt der Leichnam so lange zurück, bis die Zeit der Bilokation verstrichen ist oder sich die anderen Persönlichkeiten von ihm entfernt haben. Dann löst sich der Leichnam auf. o Erst wenn die letzte Persönlichkeit stirbt, gehen die Bionen auf einen möglichen anderen Magier über. 		
Kosten	Objekt: - 1 MAG; Me: - 1 MAG je Persönlichkeit	Entstehung	Sofort
Dauer	Max. 1 Std.	Wirkungsbereich	Direk
Weiteres	- Am Objekt oder am Magier bleibt nach der Bilokation Spukgeschnodder zurück.		

Zaubergruppe	Mutatiokinese	Name	Diachryso
Beschreibung	<p>Der Magier kann durch ein Objekt hindurchblicken, -greifen oder auch -laufen oder ein Objekt durchgreifbar machen. Er hat folgende Optionen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vide: Der Magier blickt durch ein Objekt hindurch. <ul style="list-style-type: none"> o Ist es hinter dem Objekt dunkel, kann er nicht sehen, was sich dahinter befindet. - Capto: Der Magier blickt durch ein Objekt hindurch und kann hindurchgreifen. <ul style="list-style-type: none"> o Das Durchblicken funktioniert nach den zuvor beschriebenen Regeln und hält ebenso 1 Min. lang an. <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Beispiele: In der ersten Sek. greift die Hand durch ein Objekt, in der zweiten Sek. packt der Magier sich einen Gegenstand und in der 3. Sek. zieht er die Hand mit dem Gegenstand zurück. Er kann ebenso einen Gegenstand hindurchbefördern. Anstelle mit der einen Hand hindurchzugreifen, könnte der Magier auch seinen Kopf durch das Objekt stecken oder mit seinem Fuß durch das Objekt treten u. ä.</i> o Sollte die Körperpartie nicht in der 3. Sek. zurück sein, verbleibt sie im Objekt und verschmelzt mit diesem. o Es ist nicht möglich, aus dem eigentlichen Objekt etwas herauszugreifen. - Ambula: Der Magier blickt durch ein Objekt hindurch und kann hindurchgehen. <ul style="list-style-type: none"> o Das Durchblicken funktioniert nach den zuvor beschriebenen Regeln und hält weiterhin 1 Min. lang an. o Der Magier kann tragbare Dinge mit hindurchnehmen, auch kleine Lebewesen. o Sollte der Magier durch eine Person hindurchgehen, erleidet die betroffene Person einen Wahn, wenn ihr der TW auf WS misslingt. Ein Wahn verursacht – 1 VIT und – W4 WS. o Immer nachdem der Magier ein Objekt durchquert hat, muss ihm danach der TW auf WS gelingen, sonst erleidet er – 1 WS. o Sollte der Magier nicht sofort durch das Objekt gehen, sondern dort verbleiben, verschmelzt er mit diesem und wäre sofort tot. o Er kann beim Durchgehen nichts in dem Objekt hinterlassen. - Resiliunt: Der Magier lässt ein Objekt durchgreifbar machen. <ul style="list-style-type: none"> o Es kann sich bei dem Objekt auch um Lebewesen handeln. o Der Magier selbst ist in der Lage, das Objekt zu berühren und zu bewegen. o Möglichkeiten: <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Das Objekt ist durchgreifbar. Es löst sich von irgendwo und fällt zu Boden oder durch ein anderes Objekt hindurch. Dies ermöglicht es dem Magier auch eine helfende Parade einzusetzen, um eine Person vor einem fliegenden Pfeil zu retten, indem der Magier die Person durchgreifbar werden lässt. In dem Fall müssten dem Magier die TW auf REFL und MAG gelingen. Eine Person, die durchgreifbar gemacht wurde, erleidet danach – 1 WS, wenn ihr der automatische TW auf WS misslingt.</i> ▪ <i>Der Magier schiebt das durchgreifbare Objekt in ein anderes hinein, wo es schließlich verbleibt. Evtl. ist ein TW auf ST nötig. Ein Lebewesen wäre dann tot.</i> ▪ <i>Der Magier wirft das durchgreifbare Objekt durch ein Hindernis hindurch. Beim nächsten Hindernis kommt es dann auf. Der Magier schiebt oder schubst das durchgreifbare Objekt in oder durch ein Hindernis. Zum Schieben oder Schubsen könnte ein TW auf ST nötig sein. Handelt es sich um ein Lebewesen bzw. um einen Humanoiden, kann sich dieses oder dieser dagegen wehren, durch Ausweichen oder mit ST dagegenhalten oder mit Gewalt kontern. Handelt es sich um eine Person, muss ihr danach der TW auf WS gelingen, sonst erleidet sie – 1 WS.</i> 		
Kosten	Vide: – 1 MAG Capto: – 2 MAG Ambula: – 3 MAG Resiliunt: – 3 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	Vide: Max. 1 Min. Capto: Max. 3 Sek. Ambula: Augenblicklich Resiliunt: Augenblicklich	Wirkungsbereich	Vide: 10 Meter Sichtweite Capto: Direkt Ambula: Direkt Resiliunt: 10 Meter Sichtweite

...

Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Diachryso funktioniert nicht durch metallische Wände oder Käfige hindurch. - Mit der Fähigkeit, durch ein Objekt zu gehen und der Kombination mit dem Zauber Superagilität-Tempo, kann der Magier Schüsse und Explosionen durch sich hindurchziehen lassen, wenn ihm die TW auf REFL und MOT gelingen. Das ginge bei Pfeilschüssen auch schon mit einem 18er-Wert in REFL. - Beim Durchgreifen, Durchgehen oder Durchschieben bleibt Spukgeschnodder am Objekt zurück. - Sollte ein durchgreifbares Objekt auf eine Person zufliegen, kann die Person das Objekt nicht abwehren, weil es noch durchgreifbar ist. Die Waffen, die von der Person eingesetzt werden, gehören zur Person und bilden eine Einheit.
----------	---

Zaubergruppe	Mutatiokinese	Name	Metamorphose
Beschreibung	Der Magier kann seinen Kopf oder seinen kompletten Körper in eine andere Gestalt verwandeln. Er hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> - Caput: Der Magier verändert seinen Kopf und somit auch sein Gesicht. Er kann damit eine andere Person und auch einen anderen Humanoiden darstellen und er kann sich somit auch schöner, hässlicher, jünger oder älter gestalten oder eine horrorhafte Fratze darstellen. <ul style="list-style-type: none"> o Sofern der Magier ein bekanntes Gesicht wählt, muss er die Person schon mal gesehen haben. Um dessen Stimme nachahmen zu können, muss er die Person schon mal gehört haben. o Der Magier kann auch nur die fremde Stimme nachahmen, ohne sein Gesicht zu verändern. o Wandelt er sein Gesicht in eine Fratze, kann das bei anderen Personen einen Schreck verursachen. o Er kann die Fähigkeiten anderer Rassen nutzen, wenn diese auf den Kopf beschränkt sind. Auch hier gilt, dass er die Rasse schon mal erlebt haben muss. o Zauber, Budo, Gedanken, Erinnerungen, Wissen usw. können nicht nachgeahmt werden. - Corpus: Der Magier kann seinen kompletten Körper in eine andere Gestalt verwandeln. Die Auswirkungen sind die gleichen wie beim Kopf und Gesicht. <ul style="list-style-type: none"> o Beim Körper lassen sich auch die kompletten körperlichen Eigenschaften eines anderen Humanoiden übernehmen, sofern der Magier die Rasse schon mal erlebt hat. o Kleidungen, Gegenstände, Prothesen usw. werden nicht herbeigewandelt. o Sollte sich der Magier in einen fliegenden Humanoiden verwandeln und hatte das Talent Fliegen zuvor noch nicht, startet der Wert in Fliegen lediglich mit dem Wert 5. 		
Kosten	Caput: - 1 MAG Corpus: - 3 MAG	Entstehung	Caput: In 3. Sek. Corpus: In 3. Sek.
Dauer	Caput: 1 Std. Corpus: 1 Std.	Wirkungsbereich	Direkt
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Die Dauer der Verwandlung kann verlängert werden, ohne einen erneuten TW, aber es kostet stets + 1 MAG je weitere Zeiteinheit. - Die Rückverwandlung benötigt keinen TW und kostet keine MAG. - Der Magier erhält nach der Verwandlung Spukgeschnodder in seinen Körperöffnungen. 		

Zaubergruppe	Mutatiokinese	Name	Superagilität
Beschreibung	Der Magier entwickelt übernatürliche Fähigkeiten, Kräfte oder Reflexe. Er hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> - Mobilität: Der Magier ist außerordentlich beweglich. <ul style="list-style-type: none"> o Der Magier kann an Wänden und Decken klettern. Ihm muss dafür der TW auf KL gelingen. Beim allgemeinen Klettern wird der TW + 4 WM. Humanoiden, die ohnehin schon an Wänden und Decken klettern können erhalten dabei ebenso + 4 WM. o Der Magier springt doppelt so hoch und weit. Er kann Sprünge aus bis zu 5 Metern Höhe abfedern. o Der Magier kann akrobatische Fähigkeiten ausführen (Seiltanzen, Salto-Rollen u. ä.) Sein TW auf Akrobatik wird + 4 WM. o Der Magier erhält auf das Talent Schleichen + 4 WM. o Der Magier erhält auf seine Attacken und Paraden + 2 WM. - Potentia: Der Magier ist außerordentlich kräftig und gerüstet. <ul style="list-style-type: none"> o Der Magier kann bis zu 500 Kg stämmen und befestigte Dinge entreißen. Das Tragen schwerer Dinge auf weiten Strecken strengt ihn jedoch weiterhin an. o Der Magier beherrscht einen Powerschlag, der + W6 TP anrichtet. o Der Magier besitzt + 2 NRS und einen NBS (10 % seiner aktuellen LE). 		

	<ul style="list-style-type: none"> - Resilienz: Der Magier ist außerordentlich unempfindlich. <ul style="list-style-type: none"> o Der Magier erleidet keine Schocks, keinen Wahn und keinen Schreck. o Der Magier hält Kälte von bis zu - 50 ° und Hitze von bis zu + 100 ° aus. Er kann darum barfuß durch Eis und Schnee gehen, Wüsten begehen und sogar ein Bad im kochenden Wasser aushalten. o Der Magier kann einmalig in dieser Zeit ein Regeneratives Talent + W4 Punkte regenerieren, wenn dieses in den kritischen Bereich gesunken ist. - Sensus: Der Magier hat außerordentliche Sinne. <ul style="list-style-type: none"> o Der Magier hört, riecht und sieht besser. Der TW auf SINN wird + 4 WM. o Er kann Personen und Dinge am Geruch erkennen. Er kann eine Witterung auf bis zu 1 Km weit aufnehmen. o Er kann Gespräche und Geräusche 100 Meter weit wahrnehmen. Er kann flüsternde Gespräche in einem Umfeld von 11 x 11 Metern verstehen. o An dem Magier kann man sich nicht heimlich anschleichen. - Tempo: Der Magier ist außerordentlich schnell und hat gute Reflexe. <ul style="list-style-type: none"> o Der Magier besitzt erhöhte Reflexe und kann allen sichtbaren Dingen ausweichen; auch Pfeilschüssen, Feuerschusswaffen und Explosionen. Um auszuweichen müssen ihm die TW auf REFL und MOT gelingen (oder auf ein anderes Parade-Talent). o Er wird in der Kampfliste 2 x geführt. o Er erhält bei der Ermittlung der Kampfreihenfolge + W6 Punkte zusätzlich. o Er rennt doppelt so weit. 		
Kosten	1 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	Max. eine ¼ Std.; kann jedoch fortgesetzt werden.	Wirkungsbereich	Direkt
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Die Dauer des Zaubers kann ohne TW fortgesetzt werden, kostet aber jeweils - 1 MAG. - Sollte der Magier auch den Budo-Kampftrick Keikai besitzen, kann er bei Tempo sogar 3 x in der Kampfliste geführt werden. 		

Zaubergruppe Nekromantie

Zaubergruppe	Nekromantie	Name	Aurensicht
Beschreibung	Der Magier erkennt magische Quellen, wie magische Artefakte, Para-Kreaturen und Magier anhand einer leuchten Silhouette. <ul style="list-style-type: none"> - Er erkennt die magischen Quellen auch schwach und schemenhaft, wenn sich diese in der Anderswelt befinden. - Er erkennt auch, wenn ein Geist oder Dämon Besitz von einem Humanoiden genommen hat. 		
Kosten	1 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	Max. 1 Min.	Wirkungsbereich	11 x 11 Meter
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Durch die Aurensicht erkennt der Magier auch die wahre Fratze eines Dämons, wodurch der Magier einen Schreck erleiden kann. - Die Aurensicht ist Teil der Nekromantie, von denen viele Zauber als Schwarze Magie gelten. Der Einsatz von Aurensicht kann bei anderen darum Skepsis auslösen. - Der häufige Einsatz von Zaubern aus der Nekromantie verändert den Magier zunehmend im Aussehen. Adern im Kopf- und Halsbereich werden dunkel und Augenringe verfinstern sich. 		

Zaubergruppe	Nekromantie	Name	Exorzismus
Beschreibung	Der Magier kann Geister und Dämonen austreiben, bannen, verbannen und Zauber in einen Tabong bannen. Der Magier hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> - Apopompe: Der Magier treibt Geister oder Dämonen aus oder verbannt sie. <ul style="list-style-type: none"> o Um die Magie zu wirken, muss der Zauberer die Para-Kreatur sehen bzw. den Humanoiden, von dem die Para-Kreatur Besitz ergriffen hat. o Der Magier kann die Apopompe auch auf mehrere erkennbare Para-Kreaturen gleichzeitig einsetzen. Er zahlt dann jedoch jeweils + 1 PSI mehr pro Kreatur und der TW wird um jede weitere Para-Kreatur - 1 WM. o Gegen die Apopompe wehrt sich die Para-Kreatur mit einem automatischen Gegen-TW auf WS. o Sollte der Magier einen meisterhaften Exorzismus durchführen, ist die Para-Kreatur sofort eliminiert. o Auch der Astralgeist eines Transzendenzreisenden gilt als Geist, der ausgetrieben und verbannt werden kann. Mit der Apompoe kann der Magier folgendes tun: <p style="text-align: center;">...</p>		

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Austreibung: Ein Besessener wird von einem Geist oder Dämon befreit. <ul style="list-style-type: none"> • Der ehemalige Besessene verliert nach dem Exorzismus – W4 WS und kann sich an die Zeit der Besessenheit nur bruchstückhaft erinnern. Außerdem bleibt ein wenig Spukgeschnodder an ihm zurück. • Der Geist oder Dämon kann sich nach der gelungenen Apopompe im Diesseits manifestieren und erscheint dann in einem Umfeld von 11 x 11 Metern vom ehemaligen Besessenen auf einem freien Feld. Oder er entschwindet in die Anderswelt, wo er dann jedoch W100 Min. lang verbleiben muss. Oder er nutzt eine weitere Parade, die ihm mit den TW auf REFL und MAG gelingen müssen und versucht von einer anderen Person Besitz zu ergreifen. ▪ Verbannung: Ein manifestierter Geist oder Dämon wird aus dem Diesseits verbannt. <ul style="list-style-type: none"> • Die Para-Kreatur entschwindet in die Anderswelt, wo sie dann jedoch W100 Min. lang verbleiben muss. - Epipompe: Der Magier bannt Geister oder Dämonen oder einen Zauber. <ul style="list-style-type: none"> ○ Um den Zauber zu wirken, muss sich die Para-Kreatur materialisiert haben, also erkennbar im Diesseits sein. Der Zauber kann nicht auf Para-Kreaturen angewendet werden, die von Lebewesen Besitz ergriffen haben. ○ Der Magier kann die Epipompe auch auf mehrere erkennbare Para-Kreaturen gleichzeitig einsetzen. Er zahlt dann jedoch jeweils + 1 PSI mehr pro Kreatur und der TW wird um jede weitere Para-Kreatur – 1 WM. ○ Gegen die Epipompe wehrt sich die Para-Kreatur mit einem automatischen Gegen-TW auf WS. ○ Auch der Astralgeist eines Transzendenzreisenden gilt als Geist, der gebannt werden kann. ○ Materialisierte Para-Kreaturen können in Lebewesen, in Dämonenfallen oder in einen Tabong gebannt werden. ○ Ein Astralgeist kann auch in seinen Körper zurückgezwungen werden, wenn dieser in der Nähe ist. Er ist dann wieder mit ihm verschmolzen. ○ Zauber können in einen Tabong gebannt werden. <p>Mit der Epipompe kann der Magier folgendes tun:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Zauber bannen: Der Magier bannt einen Zauber in einen Tabong, der danach, wenn der Tabong wieder geöffnet oder zerstört wird, automatisch seine Wirkung freisetzt. <ul style="list-style-type: none"> • Der Magier wirkt dafür zuerst die Bannung und dann den Zauber, der dann in den Tabong gebannt wird. Dabei besteht allerdings die Gefahr, dass er nicht weiß, ob die Zauber gelungen sind. • Der Magier wirkt die Bannung und ein anderer Magier wirkt einvernehmlich einen Zauber, der nun in den offenen Tabong gebannt wird. • Der Magier hat die Psinetik „Resistenz-Furtum“ aktiviert und bannt einen Zauber in den Tabong, die von einem anderen Magier gewirkt wurde, anstelle ihn selbst zu nutzen. ▪ Para-Kreatur in einen Tabong bannen: Der Magier bannt eine Para-Kreatur in einen Tabong, die nun im Tabong gefangen ist. ▪ Para-Kreatur in eine Dämonenfalle bannen: Der Magier bannt eine Para-Kreatur in eine Dämonenfalle, in der die Kreatur nun materialisiert gefangen ist und keine Zauber wirken kann. ▪ Para-Kreatur in ein Lebewesen bannen: Der Magier bannt eine Para-Kreatur in einen Humanoiden oder in ein Tier hinein. <ul style="list-style-type: none"> • Als Tiere stehen keine Kleinstlebewesen wie Fische, Insekten, Spinnentiere, Vögel oder Wirbellose zur Verfügung. • Geister können nicht von einem Tier Besitz ergreifen. • Das Tier oder der Humanoid kann sich gegen die Bannung wehren, denn diese wären dann von der Para-Kreatur besessen. Ein Humanoid könnte die Bannung in sich selbst hinein aber auch zulassen. 		
Kosten	1 MAG (oder mehr)	Entstehung	Sofort
Dauer	Augenblicklich	Wirkungsbereich	11 x 11 Meter

...

Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Der Anblick von erkennbaren Para-Kreaturen kann einen Schreck verursachen, weil viele von ihnen eine monströse und angstmachende Fratze besitzen. - Para-Kreaturen, die von einem Humanoiden Besitz ergriffen haben oder sich in der Anderswelt aufhalten, können nur durch Aurenstich erkannt werden. - Bestimmte Artefakte (Devotionalien), die mit Sanctukinese geweiht wurden, können die TW auf MAG positiv WM, was beim Exorzismus sinnvoll ist. - Wird ein Humanoid von einem Dämon oder Geist besessen, erleidet er sofort - 1 WS. Gegen die Besessenheit wehrt sich ein Humanoid automatisch bei einem Geist stündlich und bei einem Dämon täglich um 15 Uhr. Ihm muss dafür der TW auf WS gelingen. Der Dämon oder Geist kann sich dagegen mit einem Gegen-TW auf WS wehren. Misslingt der Befreiungsversuch, erleidet der Betroffene erneut - 1 WS. Während der Zeit der Besessenheit kann WS nicht regenerieren. Wurde ein Besessener von einem Dämon oder Geist befreit oder verlassen, erleidet er - W4 WS. Er kann sich an die Zeit der Besessenheit nur bruchstückhaft erinnern. Außerdem bleibt etwas Spukgeschnodder an ihm zurück. Ein liebender Humanoid kann versuchen, den Besessenen mit einem TW auf CHAR zu befreien. Auch hier muss dem Besessenen der TW auf WS gelingen und die Para-Kreatur wehrt sich mit einem Gegen-TW auf WS dagegen.
----------	---

Zaubergruppe	Nekromantie	Name	Incantatio
Beschreibung	<p>Der Magier kann mit Geistern oder Dämonen Kontakt aufnehmen, sie herbeirufen und in etwas oder Jemanden hineinrufen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nekromantie gilt als Schwarze Magie. - Nebenwirkung: Nach den magischen Einsätzen treten bei dem Magier zunehmend dunkle Adern im Kopf- und Halsbereich hervor und seine Augenringe verfinstern sich allmählich. - Der Anblick von erkennbaren Para-Kreaturen kann einen Schreck verursachen, weil viele von ihnen eine monströse und angstmachende Fratze besitzen. <p>Der Magier hat folgende Optionen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evokation: Die Evokation meint die Herausrufung bzw. das Herbeibeschwören von Para-Kreaturen. Der Magier ruft einen oder mehrere Dämonen oder Geister herbei, die sich daraufhin im Umfeld des Magiers manifestieren. <ul style="list-style-type: none"> o Wenn der Magier mehrere Geister oder mehrere Dämonen herbeibeschwören will, kostet es ihm je Para-Kreatur - 1 MAG mehr und der TW wird je Para-Kreatur - 1 WM. o Für die Evokation ist eine entsprechende Atmosphäre nötig: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bei Dämonen: Die Beschwörung wird an einem düsteren Ort vollzogen und es muss möglichst reines Blut als Opfer dargeboten werden. Die beste Uhrzeit zur Beschwörung ist zur Geisterstunde um 3 Uhr nachts. Werden Fackeln und Kerzen aufgestellt, fühlt sich der Dämon willkommen. ▪ Bei Geistern: Der Ort der Beschwörung muss etwas mit dem Geist zu tun haben. Eine entsprechende Atmosphäre ist hilfreich, ein Opfer ist jedoch nicht nötig. o Die Para-Kreaturen können aus unterschiedlichen Ebenen herbeigerufen werden: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aus dem Diesseits: Ein Dämon oder Geist spukt bereits im Diesseits und kann aus einem Umfeld von 1 x 1 Km herbeigerufen werden. ▪ Aus der Andersweit: Ein Dämon oder Geist befindet sich in der Nähe in der Anderswelt und kann aus einem Umfeld von 1 x 1 Km herbeigerufen werden. ▪ Aus dem Totenreich: Nur Geister können aus dem Totenreich herbeigerufen werden. o Para-Kreaturen können sich gegen die Beschwörung mit einem Gegen-TW auf WS wehren. o Nach erfolgreicher Herbeirufung erscheint die Para-Kreatur in einem Umfeld von 11 x 11 Metern vom Beschwörer, in der Gestalt, die es derzeit nutzt. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ein Dämon, der in der Immanenten Welt wandelt und von einem Humanoiden Besitz ergriffen haben sollte, wird mit dieser humanoiden Gestalt erscheinen. ▪ Ansonsten erscheinen Geister und Dämonen in ihrer leibhaftigen Gestalt, die einen Schreck verursachen kann. o Das Auftreten von Geistern und Dämonen wird von Omen begleitet. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bei Dämonen verstummen Zikaden, Wind und Gewitter können auftreten. ▪ Bei Geistern ist Kälte spürbar. <p style="text-align: center;">...</p> 		

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Der Magier kann Para-Kreaturen befehlen. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Wenn dem Magier der TW auf CHAR gelingt, beherrscht er dann die Para-Kreaturen, sofern ihnen die Gegen-TW auf WS misslingen. ▪ Bei mehreren Dämonen wehren sich alle Dämonen einzeln gegen den Versuch der Bezwingung. Der bezwungene Dämon fügt sich nun dem Willen des Magiers für 24 Std. Er wehrt sich um 03 Uhr nachts gegen den Zwang mit einem einfachen TW auf WS. Wenn der Dämon nicht oder nicht mehr bezwungen ist, stellt er für alle Beteiligten eine Gefahr dar. ▪ Bei mehreren Geistern fügen sich alle Geister, wenn sich die Mehrheit der Geister der Bezwingung fügen müssen. Sie werden dann zu einer geisterhaften Wilden Horde, die dem Magier folgt. Sie wehren sich künftig nicht gegen die Bezwingung, sondern bleiben dem Magier treu. ○ Der Magier kann sich vor Geistern und Dämonen schützen. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Der Magier kann sich vor einem Dämon schützen, in dem er sich in einem Bannkreis aufhält. Ebenso kann er den Dämon in eine Dämonenfalle hineinbeschwören, in der ein Dämon gefangen ist und keine Zauber wirken kann. Dämonen können außerdem keine metallischen Käfige durchdringen und darin keine Zauber wirken. ▪ Außerdem helfen Salzkreise. Wenn ein Dämon oder ein Geist den Salzkreis überquert, erleidet er – 5 VIT und muss kurz in die Anderswelt entweichen. ○ Auch der Astralgeist eines Transzendenzreisenden gilt als Geist, der beschworen werden kann, wenn er im Umkreis von 1 x 1 Km ist. Misslingt ihm der Gegen-TW auf WS, muss er sich dort als Geist materialisieren. <p>- Invokation: Die Invokation meint das Hineinrufen einer Para-Kreatur in ein Medium. Durch dieses Medium kann der Magier nun Kontakt zu einem Geist oder Dämon herstellen.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Als Medium kann eine Person oder ein geweihtes Artefakt genutzt werden. Als Artefakte funktionieren Gegenstände, die durch die Psinetik Sanctukinese geweiht wurden. Das kann ein Spiegel sein, eine Kristallkugel, ein Blutbecher usw. Wird eine Person genutzt, wird diese gewollt oder ungewollt in die Seancé einbezogen. Im Moment der gelungenen Invokation geht diese Person in einen tranceartigen Zustand über, bei dem sich auch die Augen verdrehen oder verfärben. ○ Für die Invokation können Atmosphäre und Opfergabe nötig sein. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bei Dämonen: Es werden Fackeln und Kerzen aufgestellt. Die beste Uhrzeit für eine Invokation ist 3 Uhr nachts. Außerdem muss möglichst reines Blut als Opfergabe dargeboten werden. ▪ Bei Geistern: Der Ort der Beschwörung muss etwas mit dem Geist zu tun haben. Eine entsprechende Atmosphäre ist hilfreich, ein Opfer ist jedoch nicht nötig. ○ Eine Para-Kreatur kann aus den unterschiedlichen Ebenen angerufen werden: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aus dem Diesseits: Ein Dämon wandelt bereits im Diesseits. Als Dämon hat er dann meist einen menschlichen Körper in Besitz. Dämonen können in einem Umkreis von 1x 1 Km angerufen werden. ▪ Aus der Anderswelt: Geister und Dämonen bewegen sich bzw. spuken in der Anderswelt und können angerufen werden. Dies funktioniert in einem Umkreis von 1 x 1 Km. ▪ Aus dem Totenreich: Nur Geister können aus dem Totenreich heraus angerufen werden. ○ Die Para-Kreatur kann sich gegen die Invokation mit einem Gegen-TW auf WS wehren. ○ Durch die erfolgreiche Invokation tritt die Para-Kreatur durch das Medium in Kontakt. ○ Dämonen können die Invokation durch ein humanoides Medium auch nutzen, um von diesem Besitz zu ergreifen. ○ Vor Ablauf einer ¼ Std. sollte die Invokation beendet werden, sonst kann sich die Para-Kreatur vom Medium befreien und von dort in die Anderswelt einkehren oder sich im Diesseits manifestieren (in einem Umfeld von 11 x 11 m). ○ An einem humanoiden Medium bleibt Spukgeschnodder zurück. ○ Auch der Astralgeist eines Transzendenzreisenden gilt als Geist, der angerufen werden kann, wenn er im Umkreis von 1 x 1 Km ist. Misslingt ihm der Gegen-TW auf WS, muss er mit dem Okkultisten das Gespräch eingehen. 		
Kosten	1 MAG	Entstehung	In einigen Sekunden
Dauer	Max. ¼ Std. (oder länger)	Wirkungsbereich	Durch ein Medium

Zaubergruppe	Nekromantie	Name	Nekyomantie
Beschreibung	<p>Der Magier erschafft Widergänger. Ein Widergänger ist eine Para-Kreatur, die meist aus Leichen oder Leichenteilen verstorbener Humanoiden erschaffen wird.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Für den Zauber benötigt der Magier im Talent Arkanes Wissen mind. den Wert 15 und er muss sich mit der Kreatur auskennen, die er erschaffen will. - Um einen Widergänger zu erschaffen, muss der Magier die Leichenteile oder das Objekt, das zum Widergänger werden soll, mit humanoidem Blut begießen. Danach wirkt er den Zauber. - Ein Widergänger löst einen Schreck aus, dem auch der Magier ausgesetzt ist, sofern er so einem Widergänger noch nie mutig begegnet ist. - Der Widergänger ist ein lebensfeindliches Wesen. Damit er dem Magier gehorcht und dessen Willen erfüllt, muss dem Magier nach der Auferstehung der TW auf CHAR gelingen, sonst ist der Widergänger eigenständig (außer bei Geisterstimmen!) - Wenn der Magier den Widergänger kontrolliert, kann er ihm die entsprechenden Befehle erteilen, auch dass er wieder sterben bzw. sich auflösen soll. - Widergänger sind immun gegen psychische Zauber. Lediglich geisterhafte Widergänger können durch die Zauber der Nekromantie angegriffen werden. - Die Nekyomantie gilt als Schwarze Magie. - Der häufige Einsatz von Zaubern aus der Nekromantie verändert den Magier zunehmend im Aussehen. Adern im Kopf- und Halsbereich werden dunkel und Augenringe verfinstern sich. <p>Als Widergänger stehen dem Magier folgende Kreaturen zur Auswahl (eine genauere Beschreibung findet sich in der Rubrik „Welt“, bei den Para-Kreaturen!):</p> <ul style="list-style-type: none"> o Draugr: Der Draugr ist ein seelenloses Monster. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Er wird aus einem Toten erweckt, der in einem Grab liegen muss. ▪ Sein Aussehen stellt seine Todesursache dar: Ein Ertrunkener ist tiefend nass, ein im Kampf Gefallener trägt die Wunden seines Todes usw. ▪ Draugr besitzen keine Seele und reden nicht. Sie fressen Lebewesen, wie auch Humanoiden und müssen täglich fressen, sonst greifen sie sogar ihren Meister an. ▪ Der Draugr beherrscht den Zauber Diachryso und Wahrsagen. Wahrsagen nutzt er, um die Pläne seiner Gegner vorherzusehen. ▪ Der Draugr erleidet keinen Schaden und stirbt nur, wenn er geköpft oder verbrannt wird oder durch eine tödliche Explosion. ▪ Der Draugr kann Nahkampfaffen nutzen und beherrscht den Powerschlag. o Geisterstimmen: Geisterstimmen sind Stimmen Verstorbener, die sich im Diesseits manifestieren. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dort wo Humanoiden zu Tode gekommen sind, kann der Magier sie hervorrufen. ▪ Die Geisterstimmen breiten sich in einem Umfeld von 50 x 50 Metern aus. Betroffene, die sich in diesem Gebiet aufhalten, hören die Stimmen und werden allmählich wahnsinnig. Je Min. muss der Betroffene einen TW auf WS schaffen, sonst erleidet er – 1 WS. Dem Magier selbst schaden die Stimmen nicht. ▪ Die Geisterstimmen existieren max. eine ¼ Std. ▪ Geisterstimmen können in einen Tabong hinein gebannt werden. o Golem: Erdkreatur, die aus Sand, Erde, Lehm und Gestein entsteht. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Der Golem kann an jedem Ort hergestellt werden, wo solche Sedimente ausreichend vorhanden sind. Bei der Herstellung entzieht die Gestalt die Sedimente aus seiner Umgebung und es entsteht dieser 2,50 m große Unhold. ▪ Der Golem besitzt keine detaillierten Körperpartien, keine Finger und kein Gesicht. Er kann nicht sprechen und ist relativ dumm. ▪ Golems müssen Dinge tun. Wenn sie am Tag keine Arbeiten verrichten, werden sie zerstörerisch und greifen irgendwas an, jedoch niemals ihren Meister. ▪ Der Meister kann dem Golem befehlen zu schlafen. ▪ Der Magier kann ihn jederzeit auch wieder zu Erde zerfallen lassen. ▪ Solange der Golem existiert, kann der Magier keinen weiteren Golem erschaffen. ▪ Der Golem kann nicht durch Klingewaffen oder Projektile getötet werden. Nur der Nahkampf, Schlagwaffen oder Explosionen können ihm was anhaben. ▪ Der Golem gilt als Gigant. ▪ Golems können mit Gegenständen arbeiten und auch kämpfen. ▪ Der Golem kann einen verstärkten Powerschlag einsetzen. <p style="text-align: center;">...</p>		

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Homunkulus: Künstlich erschaffener Humanoid, der aus Leichenresten chirurgisch zusammengesetzt wurde. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Durch den Zauber und indem ihm humanoides Blut und Sperma zu trinken gegen wird, wird er dann lebendig. ▪ Humunkuli ernähren sich fleischlich, auch von Humanoiden. Sie können aber auch tagelang ohne Nahrung auskommen. ▪ Verliert der Homunkulus Körperteile, können ihm neue implantiert werden. Er regeneriert wie ein normaler Humanoid, erleidet jedoch keine weiteren Abzüge durch Wunden. ▪ Der Homunkulus kann durch profane Waffen getötet werden. ▪ Der Homunkulus kann Powerschläge ausführen. ○ Tropaion: Schutz- und Fluchgeist. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Er wird aus den Überresten einer Schlacht erstellt. Nach einer Schlacht sammelt der Magier Gewandungen und Waffen zusammen, montiert sie an einem Pfahl zu einer Personengestalt, zu einem Mahnmal, dann trinkt er das Gebilde mit dem Blut der Opfer des Kampfes und übt dann den Zauber aus. ▪ Der Tropaion kann auch eine Vogelscheuche sein. Bei einer Vogelscheuche reicht es aus, das Blut einer Todgeburt eines Tieres oder eines Humanoiden zu nutzen. ▪ Durch den Zauber wird der Tropaion zu einem furchteinflößenden, geisterhaften Wesen, das die Gesichter der Toten widerspiegelt. ▪ Der Tropaion schützt ein Gebiet von 1 x 1 Km und tritt dann in Erscheinung, wenn das Gebiet von Ungefugten betreten wird. Dieses Gebiet wird künftig immer leicht nebelig sein. Das ist sein Omen. ▪ Wird der Tropaion aktiv, tritt er in geisterhafter Gestalt im Umfeld von 11 x 11 m zu seinem Mahnmal auf. ▪ Er trägt die Waffen, die ihm am Mahnmal angelegt wurden. ▪ Der Tropaion beherrscht einige mächtige Zauber. ▪ Der Tropaion ist immun gegen psychische Zauber, außer gegen die Zauber der Nekromantie. Der Tropaion kann jedoch nicht in einen Tabong gebannt werden, weil er am Mahnmal gebunden ist. ▪ Der Tropaion kann nur durch eine Heilige Waffe vernichtet werden oder wenn man das Mahnmal verbrennt. Salz schadet ihm jedoch. ▪ Der Magier kann nur einen Tropaion herstellen. ○ Skelettkrieger: Skelettierter Leichnam, der als Krieger dient. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Der Magier wirkt seinen Zauber auf einen skelettieren Leichnam. ▪ Skelettkrieger sind gehorsame Wesen, die für ihren Magier in den Kampf ziehen. ▪ Wenn der Skelettkrieger keine Gegner sieht, verharrt er einfach stehend vor Ort. ▪ Der Skelettkrieger kann mit allen Waffen und Rüstungen bestückt werden. Er erhält dabei auch keine negativen WM. ▪ Skelettkrieger sterben bei Tageslicht und zerfallen. Darum suchen sie vor Tagesanbruch dunkle Gegenden auf und verbergen sich dort. ▪ Auch der Lichtblitz des Zaubers Fulgur wirkt auf den Skelettkrieger tödlich. ▪ Skelettkrieger können durch profane Waffen getötet werden, wenn sie enthauptet werden. Sie erleiden jedoch keine Abzüge durch Wunden und erhalten keine Schocks. ○ Zombie: Seelenloser und willenloser Widergänger eines ehemaligen Leichnams. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Der Magier flöst einer Leiche humanoides Blut in den Mund wirkt dann seinen Zauber. ▪ Wenn der Zombie dem Magier nicht gehorcht, irrt er als rächendes Wesen durch die Gegend, auf der Jagd nach Lebewesen, die er fressen will. ▪ Junge Zombies haben außerdem noch Resterinnerungen und suchen ihr altes Zuhause auf, wo sie ihre Verwandten fressen wollen. ▪ Zombies riechen und hören ihre Opfer auf 10 Meter Entfernung. ▪ Wenn der Zombie keine Nahrung findet, wandert er einfach weiter oder wartet irgendwo auf einen neuen Impuls. ▪ Der Zombie schläft nicht und erleidet keinen Schock oder Schreck. ▪ Er kämpft mit seinen krallenartigen Händen oder beißt. Der Biss eines Zombies verursacht Fieber und der Gebissene verwandelt sich bald selbst zu einem Zombie. ▪ Zombies besitzen ein kollektives Schwarmverhalten und jagen gemeinsam. ▪ Man kann einen Zombie mit profanen Waffen schaden, aber er stirbt dadurch nicht. Seine Körperteile regenerieren nicht, aber er lebt einfach weiter. Um ihn zu eliminieren, muss sein zentrales Nervensystem im Gehirn zerstört werden. 		
Kosten	1 MAG	Entstehung	In der 3. Sek.
Dauer	Dauerhaft	Wirkungsbereich	10 Meter Sichtweite

Zaubergruppe Pathokinese

Zaubergruppe	Pathokinese	Name	Affectum
Beschreibung	<p>Der Magier beeinflusst ein Gebiet oder ein Umfeld, dass eine emotionale Veränderung bei den Betroffenen auslöst, die sich dort befinden.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker kann ein Gebiet bestimmen, in dem der emotionale Einfluss stattfindet. Er kann aber auch das Umfeld um eine Person oder um sich selbst bestimmen und somit den emotionalen Einfluss beweglich halten. - Wenn der Psinetiker es wünscht, ist er von der emotionalen Veränderung ebenso betroffen. <p>Der Magier hat folgende Optionen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ekstase: Die Betroffenen fallen in einen trancartigen ekstatischen Zustand. <ul style="list-style-type: none"> o Je nach Situation kann das z. B. ein extremes Tanzen oder ein berauschter Zustand sein. o Besitzt der Magier einen CHAR-Wert von 15, kann er die Gruppe zu extremen Taten verleiten, wenn ihm dann der TW auf CHAR gelingt. Suizidale Zustände sind möglich, wenn der TW auf CHAR meisterhaft gelingt. o WS sinkt bei allen Betroffenen außerdem – W6. - Euphoria: Die Betroffenen werden heiter bis rauschartig glücklich. <ul style="list-style-type: none"> o GL steigt bei allen Betroffenen + W6. o Die künstliche Anhebung auf 18 bewirkt keinen Meisterwurf bei einer gewürfelten 2. - Fortis: Die Betroffenen werden mutig. <ul style="list-style-type: none"> o MUT steigt bei allen Betroffenen + W6. - Furios: Die Betroffenen werden zornig und wütend. <ul style="list-style-type: none"> o Anfangs reagieren die Betroffenen gereizt. Nach 5 Min. werden die Stimmung zunehmend aggressiv und auch bedrohlich. Nach weiteren 5 Min. greifen sich die Betroffenen gegenseitig an. o Sollten die Betroffenen in SKR den Wert 15 haben, sind sie bereit, brutal aufeinander loszugehen. Mit einem Wert von 18, streben sie beim Angriff auch den Mord an. o SKR steigt bei allen Betroffenen außerdem + W6. - Libido: Die Betroffenen werden sexuell lustvoll. <ul style="list-style-type: none"> o Anfangs werden die Betroffenen lüstern und wollüstig. Nach 5 Min. steigt ihre Erregung in gegenseitige Liebes- und Sexlust. Nach weiteren 5 Min. gehen alle Betroffenen eine sexuelle Orgie ein. o Bei Rassen, die nicht sexsüchtig werden können, äußert sich die Psinetik in Nähe und Zuneigung. o Das PM Sexsucht steigt außerdem + W6. o Bei Personen mit einem SKR-Wert von 15, werden die Betroffenen sexuell übergriffig und es kann zu Vergewaltigungen kommen. - Paranoia: Die Betroffenen erleiden Halluzinationen und leichten Verfolgungswahn. <ul style="list-style-type: none"> o Sollte ein Betroffener in MUT einen Wert von unter 10 haben, handelt es sich um angstmachende Halluzinationen (Horrortrip). o WS sinkt dabei bei allen Betroffenen außerdem – W6. - Pazius: Die Betroffenen werden ruhig und friedlich. <ul style="list-style-type: none"> o Anfangs werden die Betroffenen angenehm ruhig und friedlich. Nach 5 Min. werden sie auch ehrlich und zugewandt freundlich. Nach weiteren 5 Min. sind sie überaus harmonisch. In diesem letzten Stadium würden sie sich auch nicht wehren, wenn sie angegriffen werden. Notfalls würden sie flüchten. o SKR sinkt bei den allen Betroffenen außerdem – W6. - Terribel: Die Betroffenen werden ängstlich. <ul style="list-style-type: none"> o Anfangs werden die Betroffenen sich nicht in beängstigende oder unbekannte Situationen trauen und sie würden einem Kampf aus dem Weg gehen. Nach 5 Min. flüchten sie auch vor solchen Gefahren. Nach weiteren 5 Min. flüchten sie generell vor allen möglichen Gefahren, sogar vor Personen, die sie nicht kennen. Sie verstecken sich und versuchen die Angst alleine oder mit ihren Vertrauten auszuhalten. o MUT sinkt bei allen Betroffenen außerdem – W6. - Tristis: Die Betroffenen werden depressiv-traurig und unglücklich. <ul style="list-style-type: none"> o Anfangs werden die Betroffenen depressiv und unmotiviert. Nach 5 Min. fühlen sie sich unglücklich-depressiv und trauern und weinen. Nach weiteren 5 Min. bleiben sie an ihrem Ort zurück und verfallen ihrem depressiven Schicksal. In diesem Zustand können Betroffene Suizid durchführen, wenn ihr GL-Wert unter 10 liegt. Um ein Suizid durchzuführen, muss ihnen der TW auf MUT gelingen. o GL sinkt bei allen Betroffenen außerdem – W6. 		
Kosten	3 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	¼ Std.	Wirkungsbereich	10 Meter Sichtweite; Einflussgebiet: 11 x 11 Meter

...

Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Affectum ist keine Gedankenkontrolle, sondern eine Verzauberung, die sich im Innern des humanoiden Körpers des Betroffenen abspielt. - Die Betroffenen müssen sich sofort mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen wehren. Um die Masse an Humanoiden einfacher zu handhaben, kann der SM den Gegen-TW auf WS in Gruppen durchführen, z. B. in 5er- oder 10er-Gruppen. - Wenn die Betroffenen nicht mehr im Umfeld des Zaubers sind, hört die psychische Beeinflussung auf und die Veränderungen der Talentwerte regenerieren je Std. um je einen Punkt. - Der Magier kann den Zauber vorzeitig beenden, wenn er das Umfeld oder Gebiet sieht. - Die plötzlichen hormonellen Veränderungen bewirken nach der Wirkung Hunger. - Affectum kann in einen Tabong gebannt werden und kommt bei der Freisetzung wie zuvor gewünscht zum Einsatz und findet im Umfeld des Tabongs statt. Sollte der Tabong zerstört werden, findet die emotionale Veränderung in dem Gebiet des zerstörten Tabongs statt.
----------	--

Zaubergruppe	Pathokinese	Name	Motus
Beschreibung	<p>Der Magier beeinflusst die Gefühle und Emotionen einer Person. Er hat folgende Optionen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Amor: Der Magier bestimmt eine Person, die sich einer anderen Person liebeswillig unterwirft. <ul style="list-style-type: none"> o Die andere Person wird gedanklich auch vom Magier bestimmt. Die andere Person muss dem Betroffenen persönlich bekannt oder in Sichtweite sein. Dabei kann es sich auch um den Magier selbst handeln. o Der Betroffene würde alles für die andere Person tun, außer selbstmörderische Taten, sofern es kein meisterhafter TW war. o Der Zauber hält W6 Std. lang an. Die Stunden werden vom SM geheim ermittelt. o Der Gegent-TW auf WS wird nur vom eigentlichen Opfer des Zaubers durchgeführt. o Wird Amor durch einen Tabong freigesetzt, verliebt sich die Person in die Person, die ihr am nächsten steht. - Berserker: Der Magier lässt eine Person sofort in einen Kampfrausch verfallen. <ul style="list-style-type: none"> o Der Betroffene greift sofort alle an, die keine Freunde oder Liebenden von ihm sind. o Er richtet im Nahkampf + W6 TP mehr an und erleidet für die Zeit des Kampfes keinen Schock und keinen Schreck. o Der magische Kampfrausch dauert 1 Min. oder bis alle Gegner zu Boden gegangen sind. o Wenn der Betroffene in SKR einen Wert von mind. 15 hat, will er die Gegner auch alle umbringen. o Hat der Betroffene in SKR einen Wert von mind. 18, geht er im Kampfrausch auch gegen Freunde und Liebende vor. - Courage: Der Magier lässt eine Person mutiger werden. <ul style="list-style-type: none"> o MUT steigt bei dem Betroffenen sofort + W6. - Pax: Der Magier bestimmt eine Person, die sofort friedfertig und ehrlich wird. <ul style="list-style-type: none"> o Bei dem Betroffenen sinkt die SKR sofort auf 7. o Mit diesem Zauber kann man auch den Kampfrausch einer Person augenblicklich aufheben. - Phobos: Der Magier löst bei einer Person einen Schreck aus. <ul style="list-style-type: none"> o Gelingt der Zauber, erleidet der Betroffene - W4 MUT und - 1 VIT und der W6 entscheidet, ob die Person schreiend flüchtet (1 - 4) oder vor Angst erstarrt (5) oder ohnmächtig wird (6). - Schizo: Der Magier löst bei einer Person einen Wahn aus. <ul style="list-style-type: none"> o Gelingt der Zauber, erleidet der Betroffene - W4 WS und - 1 VIT. o Sinkt der Wert unter 10, wird der Betroffene unkonzentriert und bildet sich zwischendurch ein, etwas gehört oder gesehen zu haben und hat das Gefühl beobachtet zu werden. o Gerät der Wert unter 7, erleidet er wahnhaftige Paranoia. 		
Kosten	1 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	Unterschiedlich	Wirkungsbereich	10 Meter Sichtweite
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Pathokinese ist keine Gedankenkontrolle, sondern eine emotionale Beeinflussung, die durch Magie gewirkt wird und sich im Körper der Betroffenen abspielt. - Die Betroffenen wehren sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. Sollte der Betroffene von der Verzauberung auf sich selbst wissen und es zulassen wollen, ist kein automatischer Gegen-TW nötig. Er lässt sich auf die emotionale Veränderung ein. Der Magier kann den Zauber auch auf sich selbst anwenden. - Der Magier kann den Zauber jederzeit vorzeitig beenden, wenn er den Betroffenen sieht. - Aufgrund der hormonellen Veränderung, haben die Betroffenen nach der Wirkung Hunger. - Motus kann in einen Tabong gebannt werden und kommt bei Freisetzung wie gewünscht zum Einsatz. 		

Zaubergruppe	Pathokinese	Name	Sensing
Beschreibung	Der Magier spürt die Gesinnung einer oder mehrerer Personen und kann einer Person ihre Gefühle entziehen. Der Magier hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> - Revelatus: Der Magier erkennt die Gesinnung und Gefühle einer Person. <ul style="list-style-type: none"> o Er erkennt, ob die Person freundlich oder feindlich gesonnen ist. o Er erkennt auch, ob die Person gerade lügt. o Er erkennt, welches Gefühl bei der Person derzeit dominiert. o Sensing-Revelatus beeinflusst den Magier. Durch die Wahrnehmung eines starken Gefühls erhält der Magier einen Anteil von diesem Gefühl. Dadurch kann beispielsweise ein Talent oder ein PM um ein Punkt ansteigen oder sinken. o Ebenso ist der Magier von dem dominierenden Gefühl leicht überwältigt und erleidet einen Schock; jedoch ohne VIT-Abzug. - Rapere: Wenn dem Magier das Sensing-Revelatus auf eine Person gelungen ist, kann er daraufhin den Gefühlsraub vornehmen und der Person dieses Gefühl entziehen. <ul style="list-style-type: none"> o Durch den Gefühlsraub verliert die betroffene Person ihr dominierendes Gefühl. Dabei kann es sich um Grundgefühle wie Ärger, Angst, Ekel, Freude, Trauer, Überraschung, Verachtung oder Wut handeln. o Entsprechende Talentwerte werden dadurch bei der betroffenen Person sofort regeneriert bzw. normalisiert. PM werden nur dann regeneriert, wenn das PM künstlich angestiegen war. o Die betroffene Person wehrt sich mit einem automatischen TW auf WS gegen den Gefühlsraub, außer sie weiß von der Fähigkeit des Magiers und will das zulassen. - Habitus: Der Magier erkennt die Gesinnung und Gefühle der Personen um sich herum. <ul style="list-style-type: none"> o Er erkennt, ob die Personen freundlich oder feindlich gesonnen sind. o Er erkennt, welche Gefühle bei den Personen derzeit dominieren. 		
Kosten	1 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	Augenblicklich	Wirkungsbereich	Revelatus und Rapere: 10 Meter Sichtweite Habitus: 11 x 11 Meter
Weiteres	- Die Veränderungen der Talentwerte regenerieren je Std. um je einen Punkt.		

Zaubergruppe Psychokinese

Zaubergruppe	Psychokinese	Name	Gravitokinese
Beschreibung	Der Magier beeinflusst die Schwerkraft. Er hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> - Dissolvere: Schwerkraft auslösen. Sämtliche Objekte, die nicht verankert bzw. befestigt sind, fangen an zu schweben. Wenn sie sich bewegen, bzw. von einem Objekt abgestoßen werden, schweben sie durch die Gegend. <ul style="list-style-type: none"> o Sie bewegen sich dabei 1 Feld je Aktion. Sollten sie aber bereits höhere Geschwindigkeiten entwickelt haben, schweben sie mit dieser Geschwindigkeit auch weiter, werden aber je Aktion um 1 Meter abgebremst, bis sie auch nur 1 Meter je Aktion schnell sind. o Sofern Personen diesen Zauber bewusst positiv wahrnehmen, erhalten sie dadurch das erste Mal + 1 VIT. - Confirma: Schwerkraft verstärken. Die Schwerkraft in diesem Gebiet wird stärker. <ul style="list-style-type: none"> o Die Betroffenen in diesem Gebiet werden langsamer und bewegen sich nur noch halb so schnell vorwärts. Beim einfachen Laufen würde eine Person in einem Kampf also nur alle zwei Bewegungen ein Feld vorwärtskommen. o Betroffene können nur noch die ½ an Gewicht tragen. o Betroffene erleiden – 1 LE und – 1 VIT. 		
Kosten	1 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	¼ Std.	Wirkungsbereich	11 x 11 Meter und 5 Meter Höhe
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Der Magier kann den Zauber jederzeit vorzeitig beenden und er kann ihn über die Dauer fortführen, ohne erneuten TW auf MAG zu machen. Er zahlt dafür aber – 1 MAG. - Der Magier selbst kann sich entscheiden, ob er von dem Zauber betroffen sein möchte. - Gravitokinese kann in einen Tabong gebannt werden und kommt bei Freilassung zum Einsatz. - Psychokinese und somit auch Gravitokinese kann nicht gegen Geister gewirkt werden. 		

Zaubergruppe	Psychokinese	Name	Levitation
Beschreibung	Der Magier lässt ein Objekt schweben. <ul style="list-style-type: none"> - Als Objekte gelten Dinge, Lebewesen und Personen, auch der Magier selbst. - Das Objekt schwebt je Aktion 1 m weit, wohin der Magier will, innerhalb seiner sichtbaren Reichweite. - Der Magier kann den Zauber auch einsetzen, um eine fremde Levitation aufzulösen. - Wenn der Magier den Zauber beendet, könnte das Objekt aus großer Höhe herabfallen. - Der Aufwand an MAG misst sich an der Größe des Objekts: <ul style="list-style-type: none"> o 1 MAG für das Auflösen einer fremden Levitation (egal welcher Größe). o 1 MAG je Min. für Objekte von max. 1 x 1 x 1 m Größe und max. 100 Kg. o 2 MAG je Min. für Objekte von max. 2 x 2 x 2 m Größe und max. 200 Kg. o 3 MAG je Min. für Objekte von max. 3 x 3 x 3 m Größe und max. 300 Kg. 		
Kosten	Je nach Größe	Entstehung	Sofort
Dauer	Wie gewünscht	Wirkungsbereich	10 Meter Sichtweite
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Der Magier kann den Zauber jederzeit vorzeitig beenden und er kann ihn über die Dauer fortführen, ohne erneuten TW auf MAG zu machen. Er zahlt dafür aber – 1 MAG. - Wenn der Magier die Levitation beendet, könnte das Objekt aus großer Höhe herabfallen. - Stürzt eine Person aus 1 m Höhe zu Boden, liegt sie dann am Boden, wenn ihr der TW auf MOT misslingt. Bei 2 m Höhe liegt die Person dann am Boden und erleidet – 1 TP. Ab 3 m Höhe erleidet die Person W6 TP, wie bei einer leichten Schlagwaffe. Ab 5 m Höhe W6 TP, wie bei einer mittleren Schlagwaffe. Ab 7 m Höhe 2W6 TP, wie bei einer schweren Schlagwaffe. Ab 9 m Höhe 3W6 TP usw. - Stürzt eine Person zu Boden, entscheidet ein TW auf FM, ob die Person die Dinge fallen lässt, die sie in der Hand trägt. - Psychokinese und somit auch Levitation kann nicht gegen Geister gewirkt werden. - Am levitierten Objekt findet sich ein wenig Spukgeschnodder. 		

Zaubergruppe	Psychokinese	Name	Vibratio
Beschreibung	Der Magier erzeugt Schwingungen, bis hin zu einer Schockwelle. <ul style="list-style-type: none"> - Er selbst stellt das Zentrum der Schwingungen dar und ist davon nicht betroffen. - Der Zauber entwickelt sich in 3 Sek. Der Magier kann ihn aber auch vor der 3. Sek. beenden. - In der 1. Sek. kommen ein leichter Wind und ein leichtes Erdbeben auf. Dinge fallen um, kleine Flammen erlöschen, hängende Stoffe bewegen sich, Wasser fängt an zu blubbern, fliegende Insekten bewegen sich konfus, Tiere werden nervös ... - In der 2. Sek. wird es schlimmer und größere Gegenstände kippen um, Tiere flüchten, Insekten fallen zu Boden, Türen schlagen auf und zu, Feuer erlischt, Gläser zerspringen ... <ul style="list-style-type: none"> o Wer so etwas noch nie erlebt hat, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden. - In der 3. Sek. findet eine Druckwelle statt, bei der auch Gläser zerspringen und Objekten durch die Gegend gestoßen werden. <ul style="list-style-type: none"> o Nicht festgebundene und verankerte Objekte, die max. 10 Kg wiegen, werden W6 Meter weit vom Magier durch die Luft fortgestoßen und können wie Schrapnelle wirken. Sie lösen TP an wie ein Stein. o Andere schwere Objekte, unter 200 Km, fallen um. o Personen fallen zu Boden und erleiden – 1 TP. Ebenso entscheidet ein TW auf FM darüber, ob den Personen ihre Gegenstände aus den Händen fallen. 		
Kosten	1 MAG	Entstehung	Sofort und 3 Sek.
Dauer	Max. 3 Sek.	Wirkungsbereich	11 x 11 Meter
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Der Magier kann den Zauber jederzeit vorzeitig beenden. - Stürzt eine Person aus 1 m Höhe zu Boden, liegt sie dann am Boden, wenn ihr der TW auf MOT misslingt. Bei 2 m Höhe liegt die Person dann am Boden und erleidet – 1 TP. Ab 3 m Höhe erleidet die Person W6 TP, wie bei einer leichten Schlagwaffe. Ab 5 m Höhe W6 TP, wie bei einer mittleren Schlagwaffe. Ab 7 m Höhe 2W6 TP, wie bei einer schweren Schlagwaffe. Ab 9 m Höhe 3W6 TP usw. - Stürzt eine Person zu Boden, entscheidet ein TW auf FM, ob die Person die Dinge fallen lässt, die sie in der Hand trägt. - Psychokinese und somit auch Vibratio kann nicht gegen Geister gewirkt werden. - Vibratio kann in einen Tabong gebannt werden und entfaltet sich dann bei Freilassung vom Tabong ausgehend, bis zur 3. Sek. - Nach dem Zauber findet sich an dem Ort an verschiedenen Stellen Spukgeschnodder. 		

Zaubergruppe	Psychokinese	Name	Telekinese
Beschreibung	<p>Der Magier stößt Objekte durch die Gegend und kann diese auch fixieren. Er hat dabei folgende Optionen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Move: Der Magier bewegt ein kleines Objekt <ul style="list-style-type: none"> o <i>Er kann z. B. einen Gegenstand umfallen lassen, einen Ast bewegen, eine kleine Flamme auslöschten, ein Bild von der Wand fallen lassen, eine Tür zufallen lassen, ein Schloss zuschließen lassen, eine Ladehemmung an einer Armbrust verursachen, einen Auslöser betätigen usw.</i> - Repelle: Der Magier stößt ein Objekt ab, so dass es durch die Luft jagt. <ul style="list-style-type: none"> o Das Objekt rast von seinem Standort bis zu 10 Meter weit in die Richtung, die der Magier wünscht. o Das Objekt kostet dem Magier unterschiedlich MAG, entsprechend der Größe: <ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 MAG für Objekte von max. 1 x 1 x 1 m Größe und max. 100 Kg. ▪ 2 MAG für Objekte von max. 2 x 2 x 2 m Größe und max. 200 Kg. ▪ 3 MAG für Objekte von max. 3 x 3 x 3 m Größe und max. 300 Kg. o Sollte jemand in der Flugbahn des Objektes stehen, kann er von diesem umgerammt werden oder es abkriegen. Ein kleines Objekt kann wie ein geworfener Stein wirken. o Der Magier kann das Objekt zu sich heranholen und wenn es klein genug ist, kann er es noch in der gleichen Aktion fangen oder auf andere Weise anhalten. Zum Fangen müssten ihm die TW auf REFL und „Werfen / Fangen“ gelingen. Die Maßnahme wäre eine Kognition für den Zauber und eine Handlung für das Fangen. o Der Magier kann einer Person auch ein kleines Objekt aus der Hand entreißen. Die Person kann sich jedoch mit einer Parade dagegen wehren, nämlich mit den Talenten REFL und ST. o Das Objekt kann auch eine Person sein, die vom Magier fortgestoßen wird. Die Person fällt danach zu Boden und erleidet – 1 TP oder sie fällt irgendwo gegen und erleidet – W6 TP. Oder sie wird in die Luft geworfen und fällt dann aus entsprechender Höhe wieder herab. - Repelle-Extremus: Der Magier stößt mehrere Objekte fort, so dass diese nach hinten weg zu Boden fallen. <ul style="list-style-type: none"> o Die Objekte fallen alle sofort gleichzeitig einen Meter weit nach hinten. Personen fallen dadurch zu Boden und erleiden – 1 TP oder wenn sie gegen eine Wand o. ä. gegenfallen – W6 TP. Mögliche Gegenstände fallen ihnen aus den Händen, wenn ihnen der TW auf FM misslingt. o Die Objekte dürfen eine Größe von max. 2 x 2 x 2 m haben und max. 200 Kg wiegen. o Die Telekinese wirkt konisch vom Magier (siehe Skizze!) <div style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Fix: Der Magier presst ein Objekt gegen einen festen Hintergrund und fixiert es auf diese Weise. <ul style="list-style-type: none"> o Das Objekt wird 1 Meter weit fortgestoßen oder zu Boden gedrückt und dann am Hintergrund fixiert. o Als fester Hintergrund kann eine Wand, die Decke eines Raumes, ein massives Mobiliar, ein Gestein, ein Baum, der Boden o. ä. dienen. o Der Stoß gegen einen Hintergrund verursacht – 1 TP. o Der Einsatz kostet dem Magier unterschiedlich MAG, entsprechend der Größe des Objektes: <ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 MAG für Objekte von max. 1 x 1 x 1 m Größe und max. 100 Kg. ▪ 2 MAG für Objekte von max. 2 x 2 x 2 m Größe und max. 200 Kg. ▪ 3 MAG für Objekte von max. 3 x 3 x 3 m Größe und max. 300 Kg. o Das Objekt bleibt bis zu 1 Min. fixiert oder bis der Magier die Fixierung beendet. o Das Objekt kann aber auch befreit werden oder wenn das Objekt ein Lebewesen bzw. eine Person ist, kann es sich auch selbst versuchen zu befreien. Möglich wären ein Gegen-TW auf ST, der Zauber Lock-Bann, Superagilität oder der Einsatz von technischen Hilfsmitteln. o Wenn eine Person an einen Hintergrund fixiert wurde, kann sich diese kaum noch bewegen. Sprechen, den Kopf oder die Hände bewegen sind noch möglich. 		

...

Kosten	Move: 1 MAG Repelle / Fix: 1 – 3 MAG Repelle-Extremus: 3 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	Augenblicklich; Fix: Max. 1 Min.	Wirkungsbereich	10 Meter Sichtweite Repelle-Extremus: 5 Meter weit, konisch horizontal 9 Meter
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Der Magier kann den Zauber „Fix“ jederzeit vorzeitig beenden. - Stürzt eine Person aus 1 m Höhe zu Boden, liegt sie dann am Boden, wenn ihr der TW auf MOT misslingt. Bei 2 m Höhe liegt die Person dann am Boden und erleidet – 1 TP. Ab 3 m Höhe erleidet die Person W6 TP, wie bei einer leichten Schlagwaffe. Ab 5 m Höhe W6 TP, wie bei einer mittleren Schlagwaffe. Ab 7 m Höhe 2W6 TP, wie bei einer schweren Schlagwaffe. Ab 9 m Höhe 3W6 TP usw. - Stürzt eine Person zu Boden, entscheidet ein TW auf FM, ob die Person die Dinge fallen lässt, die sie in der Hand trägt. - Psychokinese und somit auch Telekinese kann nicht gegen Geister gewirkt werden. - Nach dem Zauber findet sich an dem Objekt ein wenig Spukgeschnodder. 		

Zaubergruppe Pyrokinese (Element Feuer)

Zaubergruppe	Pyrokinese (Element Feuer)	Name	Flammakinese
Beschreibung	Der Magier beherrscht unterschiedliche Flammen. Er hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> - Develop: Der Magier lässt auf 10 Meter Sichtweite irgendwo eine Flamme entstehen. <ul style="list-style-type: none"> o Eine Flamme verursacht je Aktion 1 TP. Sie frisst sich allmählich durch mögliche Rüstungen hindurch. - Patet: Der Magier lässt auf 10 Meter Sichtweite eine Flamme löschen. <ul style="list-style-type: none"> o Es handelt sich dabei jedoch nur um eine Flamme (1 TP) und nicht um ein Feuer. - Manus: Die Hand des Magiers oder der Zauberstab wird zu einer brennenden Flamme. <ul style="list-style-type: none"> o Die Flamme schadet dem Magier selbst nicht. o Die flammende Hand oder der Zauberstab spendet Licht und Wärme. o Die Flamme verursacht im Nahkampf mit der Hand + 1 TP mehr. Außerdem erhält der Gegner dadurch eine Flamme an der getroffenen Körperpartie. Ebenso kann der Magier mit der flammenden Hand Dinge in Brand setzen. o Die Flamme brennt max. 1 Min. lang. Er kann den Zauber fortsetzen, ohne erneuten TW auf MAG. Es kostet ihm jedoch jeweils – 1 MAG. - Sphera: Der Magier formt einen Feuerball in seiner Hand, den er danach werfen kann. <ul style="list-style-type: none"> o Der Feuerball entsteht in der einen Hand und wird mit der anderen Hand zur Hilfe oder mit dem Zauberstab in kreisender Bewegung geformt. o Durch Sphera kann ein kleiner und ein großer Feuerball hergestellt werden. o Für die Herstellung des kleinen Feuerballs ist nur 1 Sek. nötig, der große Feuerball ist in der 3. Sek. hergestellt. o Der Feuerball existiert max. 1 Min. lang und kann vom Magier so lange transportiert werden, ohne dass es ihm schadet. o Der Feuerball kann mit dem Talent „Werfen / Fangen“ bis zu 10 Meter weit geworfen werden. o Der kleine Feuerball richtet 5 TP an und der große 10 TP im Zentrum und 5 TP im Streufeld von 3 x 3 Meter. o Der kleine Feuerball kostet – 1 MAG und der große Feuerball – 2 MAG. 		
Kosten	1 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	Unterschiedlich	Wirkungsbereich	Unterschiedlich
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Wird eine Person von einer Flamme getroffen, entscheidet die Trefferliste, welche Körperpartie brennt, sofern der Magier zuvor nicht gezielt hatte. Sollte eine Person brennen, muss ihr einmalig der TW auf MUT gelingen, sonst erleidet sie einen Schreck und rennt brennend davon. Wenn die Flamme der Person schadet, muss ihr außerdem in jeder KR ein TW auf WS gelingen, sonst erleidet sie einen Schock. Die Flamme kann einfach gelöscht werden, indem man dafür eine Aktion opfert und sie ausklopft, mit dem Talent MOT. Dabei handelt es sich um eine Handlung. Offene Flammen brennen an entsprechenden Objekten weiter und breiten sich aus. In jeder neuen KR breitet sich eine Flamme auf eine Körperpartie aus. Der Würfel bestimmt die nächste Körperpartie. Jede weitere Flamme erschwert alle TW jeweils um – 1 WM. Eine Flamme frisst sich auch durch NRS und rüstende Bekleidung und dezimiert so den RS. Der NBS wirkt nicht gegen Flammen. Metallische Rüstungen werden vom Feuer nicht verzerrt. Schwere Verbrennungen können lange gesundheitliche Schäden zur Folge haben. - Offene Flammen an brennbaren Untergründen breiten sich ebenfalls je KR weiter aus (siehe Sonderregeln!) 		

Zaubergruppe	Pyrokinese (Element Feuer)	Name	Igniskinese
Beschreibung	Der Magier kann Feuer in seiner Form und Stärke verändern. Er hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> - Fortis: Er kann Feuer ausbreiten lassen, so dass die Fläche des Feuers um je 1 Meter in alle Richtungen zunimmt. <ul style="list-style-type: none"> o Eine kleine Flamme (1 TP) wird zu einem Feuer (1 m²) und verursacht 5 TP; 1 m² wird 3 x 3 Meter (9 m²); 9 m² wird zu 5 x 5 Meter usw. - Infirma: Der Magier kann Feuer schrumpfen lassen, so dass die Fläche des Feuers um je 1 Meter zusammenschrumpft. <ul style="list-style-type: none"> o Der genau gegenteilige Effekt von Fortis. - Repelle: Der Magier kann Feuer so verdrängen, dass eine Passage durch Feuer hindurch entsteht. <ul style="list-style-type: none"> o Inmitten des Feuers entsteht für den Magier ein 9 m² breiter Gang. o Wohin der Magier auch geht, werden die Flammen auf diese Weise verdrängt. Auch Hitze und Rauch werden verdrängt. Gelöscht wird das Feuer dadurch jedoch nicht. Bewegt sich der Magier, schnellen die Flammen danach wieder zurück. o Sollte sich eine Person auf einem der freien Felder neben dem Psinetiker aufhalten, erleiden die bei einem großen Feuer – 1 TP durch die Hitze. o Der Zauber hält max. 1 Min. <p style="text-align: center;">...</p> - Frigus: Der Magier lässt „Kaltes Feuer“ um sich herum entstehen oder verwandelt Feuer in Kaltes Feuer. <ul style="list-style-type: none"> o Kaltes Feuer löst keine Schäden aus, breitet sich nicht weiter aus und erlischt nach 1 Std. von selbst. Es hat eine bläuliche Farbe, spendet Licht, aber keine Wärme. o Der Magier bestimmt einen Ort, in dem Kaltes Feuer entsteht oder in dem Feuer zu Kaltem Feuer verwandelt wird. 		

Zaubergruppe	Pyrokinese (Element Feuer)	Name	Pyromorphose
Beschreibung	Der Magier verwandelt sich in eine Feuergestalt. <ul style="list-style-type: none"> - Der Magier ist in diesem Zustand nur als humanoide Feuersäule erkennbar. Er kann sich frei bewegen und durch engste Spalten und Ritzen hindurchziehen. Er ist (fast) nicht greifbar. - Mögliche Gegenstände und Bekleidungen, die er mit sich führt, sind ebenfalls in der Feuersäule enthalten und verbrennen nicht. - Der Magier verursacht durch Berührung – 1 TP und eine Flamme. Sein kompletter Körper verursacht aber je Aktion – 5 TP und verbrennt alles. - Er bewegt sich je Aktion max. 3 Felder schnell. 		
Kosten	3 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	SM ermittelt die Dauer (W10 Sek.)	Wirkungsbereich	Direkt
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Die Dauer des Zustandes wird vom SM geheim ermittelt: W10 Sekunden. Der Magier kann den Zustand jedoch vorzeitig beenden. - Eine große Menge Wasser kann ihn löschen und er wäre augenblicklich tot. 1 Liter Wasser verursacht bei ihm – 1 LE. Ein Eimer bzw. Kübel beinhaltet 10 Liter und verursacht entsprechend – 10 LE. - Nach der Rückverwandlung muss dem Magier der automatische TW auf WS gelingen, sonst erleidet er – 1 WS. 		

Zaubergruppe	Pyrokinese (Element Feuer)	Name	Tolerare
Beschreibung	Der Magier kann in Flammen greifen und durch Feuer und Rauch gehen, ohne dass es ihm schadet.		
Kosten	1 MAG je Min.	Entstehung	Sofort
Dauer	Wie gewünscht	Wirkungsbereich	Direkt
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Kleidungen und evtl. Gegenstände verbrennen im Feuer und manche Dinge brennen danach weiter oder haben sich aufgeheizt. Nach der Wirkung muss der Magier also darauf achten, dass ihm diese Dinge nichts mehr anhaben können. - Der Magier kann den Zauber aufrechterhalten, ohne einen erneuten TW auf MAG durchzuführen. Er zahlt dafür lediglich erneut – 1 MAG. - Zur Fähigkeit von Flammen, siehe bei Flammakinese! 		

Zaubergruppe Resistenz

Zaubergruppe	Resistenz	Name	Defens
Beschreibung	Der Magier schützt sich und sein Umfeld vor Zaubern und kann seine Magie verbergen. <ul style="list-style-type: none"> - Der Magier verbirgt seine Magie. <ul style="list-style-type: none"> o Er und seine Zauber können nicht durch die Aurenansicht erkannt werden. o Er wird nicht von Para-Kreaturen als Magier erkannt. o Seine Zauber sind gegen feindliche Zauber der Zaubergruppe Resistenz immun. - Der Magier schützt sich und sein Umfeld vor eingehenden psychischen Zaubern. <ul style="list-style-type: none"> o Magier, die sich in dem schützenden Umfeld befinden, können keine Zauber wirken. o Der Magier selbst kann noch Zauber wirken, die allerdings – 2 WM werden. o Der Defens-Schutz ist visuell nicht erkennbar, außer durch die Aurenansicht. 		
Kosten	1 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	Max. eine ¼ Std.	Wirkungsbereich	Direkt und 5 x 5 Meter
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Der Magier kann seinen gewirkten Resistenz-Zauber jederzeit wieder auflösen. - Bereits bestehende Zauber können durch Defens nicht mehr unterdrückt werden, wie z. B. entstandene Erdbeben, Flüche, Weihungen, Apotropaia. Defens schützt ansonsten vor allen eingehenden Zaubern, auch vor geworfenen Feuerbällen, Levitation usw. - Hat ein gegnerischer Magier einen Zauber meisterhaft gewirkt, kann Defens dagegen nichts anrichten. - Die Erkrankung „Zauberkrankheit“ kann eine auffällige Aura verursachen. Der Magier kann mit Defens diese Aura ebenfalls unterdrücken. 		

Zaubergruppe	Resistenz	Name	Furtum
Beschreibung	Der Magier nimmt Zauber wahr und kann sie wirkungslos machen oder selbst nutzen. <ul style="list-style-type: none"> - Der Zauber muss zuvor vom Magier aktiviert worden sein. - Wenn dann ein gelungener Zauber gewirkt wird, erfährt der Magier dies und kann den Zauber erlöschen lassen oder aber selbst nutzen. Da es sich um eine Parade handelt, müssen dem Magier dann die TW auf REFL und MAG gelingen. - Der Magier erfährt dabei jedoch nicht, wer den Zauber eingesetzt hat oder auf was oder wen er gewirkt werden sollte. - Möchte der Magier den Zauber stehlen und selbst einsetzen, zahlt er zusätzlich die nötigen MAG-Punkte, die dieser Zauber gekostet hätte. <ul style="list-style-type: none"> o Sollte der Magier bei seiner Parade der TW auf MAG meisterhaft gelingen, wird der gestohlene Zauber keine MAG-Punkte kosten. o Sollte der Magier bei seiner Parade der TW auf MAG verpatzen, bezieht sich der Patzer nur auf die Parade des Zaubers Furtum. o Der Magier, der den Zauber ursprünglich gewirkt hatte, verliert nur – 1 MAG und wird vermutlich nur bemerken, dass sein Zauber nicht nach seinen Vorstellungen oder gar nicht gewirkt hat. 		
Kosten	1 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	Max. 1 Min.	Wirkungsbereich	11 x 11 Meter
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Zauber, die außerhalb des Wirkungsbereichs entstanden sind und in den Wirkungsbereich hineinwirken oder schon vor der Aktivierung von Furtum entstanden sind, kann der Magier nicht erfassen und nutzen. 		

Zaubergruppe	Resistenz	Name	Rapinam
Beschreibung	Der Magier raubt einem anderen Magier durch Berührung vorübergehend einen Zauber. <ul style="list-style-type: none"> - Der Magier muss sein Opfer dafür mit seiner Hand oder seinem Zauberstab berühren. - Er erfährt dann, welche Zauber der andere Magier besitzt und darf sich eine auswählen. - Das Opfer wehrt sich dagegen mit einem automatischen Gegen-TW auf WS. Das Opfer weiß jedoch nicht, dass es bestohlen wird oder bestohlen worden wäre. - Wie lange der Magier den Zauber nutzen kann, wird vom SM geheim ermittelt. - Für diesen Zeitraum hat das Opfer den Zauber verloren. Danach kehrt der Zauber beim Opfer zurück und der Psinetiker hat diesen Zauber nicht mehr. - Sollte dem Magier der Raub meisterhaft gelungen sein, erhält er den Zauber endgültig. Das Opfer erhält den Zauber jedoch nach der Wirkungsdauer zurück. 		
Kosten	1 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	W6 Std. (SM)	Wirkungsbereich	Durch Berührung
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - An der Stelle, wo das Opfer berührt und beraubt wurde, bleibt etwas Spukgeschnodder zurück. 		

Zaubergruppe	Resistenz	Name	Scutum
Beschreibung	Der Magier erschafft ein schützendes Energieschild. <ul style="list-style-type: none"> - Der magische Schild errichtet sich zu einer schützenden Fläche von 3 x 3 Metern vor der ausgestreckten Hand oder dem Zauberstab des Magiers. - Der magische Schild schützt mit + 20 RS vor (fast) allen eingehenden Attacken. - Der magische Schild kann nicht durchquert werden. Er ist wie eine Wand. - Der RS wird durch Attacken abgeschwächt. Überschüssige TP kommen durch. - Scutum schützt nicht vor psychischen Zaubern oder Gasen. - Scutum kann über seine Dauer fortgeführt werden. Dafür muss der Magier keinen TW auf MAG ablegen. Es kostet ihm aber erneut - 1 MAG. 		
Kosten	1 MAG je Kampfrunde	Entstehung	Sofort
Dauer	Wie gewünscht	Wirkungsbereich	3 x 3 Meter
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Der magische Schild ist durchsichtig, kann aber durch Auren sichtbar erkannt werden. Und man erkennt es durch die Auswirkungen. - Es ist theoretisch möglich, dass der Magier mit seinen zwei Händen zwei Schutzschilde erstellt. 		

Zaubergruppe Sanctukinese

Zaubergruppe	Sanctukinese	Name	Benedictio
Beschreibung	Der Magier wirkt schützende Weihungen auf Objekte (Apotropaia), Personen und Umgebungen und kann eine Heilige Waffen herstellen. <p>Er hat folgende Optionen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Baschlik: Der Magier erstellt eine kapuzenartige Haube, die vor Besessenheit und Geisterattacken schützt. <ul style="list-style-type: none"> o Die Haube besteht aus Wolle und besitzt zwei lange Zipfel, die wie ein Schal auch um den Hals geschlungen werden können. o Bei einer Geisterattacke löst sich der Geist direkt vor dem Träger auf, ohne dass dem Träger etwas geschieht. Der Geist entschwindet sofort in die Anderswelt. Geister meiden darum Angriffe auf Träger mit Baschliks. o Bei dem Versuch einer Besessenheit, erhält der Träger + 2 WM auf den automatischen Gegen-TW auf WS. o Wird der Baschlik alt oder reißt er ein, verliert er seine Wirkung. o Der Magier kann max. 3 Baschliks weihen. Der Magier spürt es, wenn die Wirkung eines der Baschliks verloren gegangen ist und kann dann einen neuen herstellen. o Der Magier muss den Baschlik selbst herstellen und ihn dann weihen. o Die Weihung kostet - 1 MAG. - Devotionalie: Devotionalien sind Ritualutensilien, die nach einer Weihung den Einsatz bestimmter Zauber unterstützen. <ul style="list-style-type: none"> o Als Devotionalien gelten z. B. Athame-Ritualdolche, Blutbecher, Schwarze Kerzen, Spiegel, Musikinstrumente. o Die Devotionalien müssen im Vorfeld vom Magier selbst hergestellt worden sein, bevor sie geweiht werden. o Die Devotionalien werden zu ihrem Zweck eingesetzt, z. B. bei einer Beschwörung, bei der Herstellung von Ho'oponopono oder bei der Wahrsagerei. Dadurch wird der Einsatz von Magie + 2 WM. o Der Magier kann max. 3 Devotionalien weihen. Der Magier spürt es, wenn die Wirkung einer Devotionalie verlorengegangen ist und kann dann eine neue herstellen. o Die Weihung kostet - 1 MAG. - Heilige Waffe: Der Magier stellt eine Waffe her, mit der Para-Kreaturen getötet und Para-Artefakte zerstört werden können und die eine Fähigkeit besitzt. <ul style="list-style-type: none"> o Der Magier muss die Waffe selbst herstellen. Hierfür könnte er Talente wie Metallbau einsetzen. Danach weiht er die Waffe. o Durch eine Heilige Waffe kann eine Para-Kreatur endgültig eliminiert werden. Die Para-Kreatur regeneriert Schäden, die sie durch diese Waffe erlitten hat, nur täglich um je einen Punkt. o Die Waffe besitzt eine kleine Fähigkeit, die zur Waffe passt. Die Idee ist mit dem SM abzustimmen. Beispielsweise fällt der Treffer der Waffe stets um eine Schadenskategorie höher aus. o Heilige Waffen können nur durch andere Heilige Waffen zerstört werden oder bei hohen Temperaturen eingeschmolzen oder verbrannt werden. o Der Magier kann nur eine Heilige Waffe weihen. Wenn die Waffe zerstört ist, spürt der Magier dies und kann eine neue herstellen. o Die Weihung kostet - 3 MAG. <p style="text-align: center;">...</p>		

- **Ho'oponopono:** Der Magier wirkt auf eine Person ein Versöhnungs- und Vergebungsritual, wodurch die Person vor Unheil geschützt wird.
 - o Die schamanistisch geprägte Magie kann auch auf den Magier selbst angewendet werden.
 - o Der Person wird ein Kranz aus Früchten und Blüten umgelegt, die vom Magier zuvor gesammelt wurden und mit FM zu einem Kranz zusammengestellt wurden. Die Person muss sich dann auf eine innere Reinigung einlassen, bei der ihr auch der TW auf WS gelingen muss. Die Zeremonie kann durch Musik und Tanz begleitet werden oder durch stille Meditation mit Räucherwerk. Die Zeremonie dauert 1 Std. Am Ende der Zeremonie weihet der Magier die Person oder sich selbst.
 - o Nach der Zeremonie kann die Person den Blütenkranz abnehmen.
 - o Die Person ist nun geschützt, vor dem Bösen Blick, vor Geisterattacken, vor Besessenheit, vor Geisterstimmen und vor psychischen Zaubern. Außerdem erhält sie für den Zeitraum + W4 GL.
 - o Bei einer Geisterattacke löst sich der Geist direkt vor dem Geweihten auf, ohne dass dem Geweihten etwas geschieht. Der Geist entschwindet sofort in die Anderswelt.
 - o Bei dem Versuch einer Besessenheit, eines Bösen Blickes oder bei Angriffen durch psychische Zauber, erhält der Geweihte + 2 WM auf den automatischen Gegen-TW auf WS.
 - o Die Weihung kostet – 1 MAG. Sie wirkt 24 Std. lang.
- **Hühnergötter:** Der Magier weihet einen Strick, an dem Lochsteine (Paramoudra) aufgehängt sind. Diese schützen vor Unglück und Geistern.
 - o Magisch-psychische Einflüsse von Hexen und anderen Magiern werden – 2 WM.
 - o Geister meiden das Anwesen, auf dem Hühnergöttern hängen.
 - o Die Weihung der aufgehängten Lochsteine kostet – 1 MAG. Sie wirkt ab dann und so lange wie der Strick mit den Lochsteinen hängt und einen Wirkungsbereich von 20 x 20 Meter. Sie schützen dadurch ein Grundstück.
- **Mojo:** Der Mojo ist ein Stoffbeutel, der mit Kräutern und Pulvern gefüllt ist und der als Talisman getragen wird und Glück und Willensstärke fördert.
 - o Der Magier muss den Mojo selbst bestücken. Er besteht beispielsweise aus Aland, Asche, Knoblauch, Tierknochen, Salz und Wermut. Anschließend wird er vom Magier geweiht.
 - o Nach der Weihung wirkt der Mojo, wenn man ihn bei sich trägt, 100 Tage lang oder bis er zerstört wird.
 - o Der Mojo schenkt seinem Träger + 4 WM auf WS und + W4 GL. Täglich muss die Wirkung neu ermittelt werden. Die Werte sind sofort aufgehoben, wenn der Mojo abgelegt wird. Die Werte bleiben für den Tag konstant, auch wenn man den Mojo ablegt und wieder anlegt.
 - o Der Magier kann max. 3 Mojos weihen. Er spürt es, wenn ein Mojo seine Wirkung verloren hat und kann dann einen neuen herstellen.
 - o Die Weihung eines Mojos kostet – 1 MAG.
- **Nazar:** Es handelt sich um ein apotropäisches schützendes Amulett oder Bild, in dessen Mitte ein blaues Auge eingearbeitet ist. Der Ursprung des Nazar's stammt aus dem nomaischen Lebensraum. Nazar bedeutet „Sehen, Blick, Einsicht“. Es schützt vor Besessenheit, Geisterattacken, Bösen Blicken und Maleficium.
 - o Der Magier muss das Amulett oder das Bild selbst herstellen und dann weihen. Zur Herstellung müssen entsprechende Talente eingesetzt werden, z. B. Feinmotorik.
 - o Bei einer Geisterattacke löst sich der Geist vor dem Geschützten auf, ohne dass dem Geschützten etwas geschieht. Der Geist entschwindet sofort in die Anderswelt.
 - o Bei dem Versuch einer Besessenheit, eines Bösen Blickes oder bei einem Fluch, erhält der Geschützte + 2 WM auf den automatischen Gegen-TW auf WS.
 - o Ein Nazar-Bild in einem Haus schützt alle Personen in diesem Raum nach den gleichen Regeln. Ein Nazar-Amulett schützt, solange es getragen wird.
 - o Der Magier kann nur ein Nazar-Apotropaion weihen. Er spürt es, wenn es seine Wirkung verloren hat, wenn es z. B. zerstört wurde, und kann dann ein neues erstellen. Zerstört wäre ein Amulett auch schon dann, wenn die Kette gerissen ist.
 - o Die Weihung kostet – 1 MAG.
- **Neidkopf:** Ein Neidkopf ist ein fratzenartiges Gebilde an Häusern, Mauern, Türen und Giebeln, das vom Magier hergestellt und geweiht wurde. Der geweihte Neidkopf wehrt Böses und Unheil ab.
 - o Der Magier muss den Neidkopf selbst herstellen und dann weihen. Zur Herstellung müssen entsprechende Talente eingesetzt werden, z. B. Holzbearbeitung.
 - o Geister meiden Häuser, die durch einen geweihten Neidkopf geschützt sind.
 - o Maleficium-Flüche lassen sich nicht auf das Haus und deren Bewohner im Haus bzw. auf dem Grundstück anwenden.
 - o Fremde Personen mit einem SKR-Wert von mind. 15 erleiden – W4 VIT, wenn sie so ein Haus betreten.
 - o Der Magier kann einen Neidkopf weihen. Er spürt es, wenn die Wirkung des Neidkopfes verloren gegangen ist und kann dann einen neuen herstellen.
 - o Die Weihung kostet – 1 MAG.

...

	<ul style="list-style-type: none"> - Segen: Der Magier segnet ein Gebiet von 10 x 10 Km. Es bewirkt Erfolg, Schutz, Fruchtbarkeit und andere gute Gaben auf die Erträge und die dortigen Bewohner. <ul style="list-style-type: none"> o Die Segnung wird in einem öffentlichen Ritual hergestellt, an dem Humanoiden teilnehmen müssen. Eine Std. lang singt, tanzt und murmelt der Magier und nutzt dabei Feuer, Räucherwerk und evtl. Musik. Anschließend wirkt er die Weihung. o Der Segen wirkt einen Monat lang und kostet – 3 MAG. o In der Zeit steigt die Wahrscheinlichkeit durch Geburten, die Ernte und die Arbeiten fallen besser aus (die Arbeiter erhalten + 2 WM auf ihre Tätigkeiten). Die Bewohner erhalten für diesen Monat + 1 GL und mögliche Kampftalente werden + 2 WM. Eine mögliche Bedrohung von Fremden wird von den Bewohnern frühzeitig erahnt. Außerdem bleiben mögliche Katastrophen aus und schwere Entscheidungen werden positiv WM. o Der Magier kann in einem Monat nur ein Gebiet segnen. - Tabong: Der Tabong ist ein Gefäß mit einem Verschluss, in dem bestimmte Zauber und Dämonen und Geister mit Hilfe der Bannung aus der Magie Nekromantie „Exorzismus“ hineingebannt werden können. Der Magier muss ein entsprechendes Gefäß weihen. <ul style="list-style-type: none"> o Zum Bannen wird der Tabong geöffnet und dann wird ein Zauber oder ein materialisierter Dämon oder Geist mit Exorzismus gebannt. Die Bannung muss sich im Umfeld von 11 x 11 Meter vom Tabong abspielen. Anschließend muss der Tabong zügig wieder verschlossen werden. Wird der Tabong irgendwann wieder geöffnet oder wird er zerstört, wird der Zauber freigesetzt oder der gebannte Dämon oder Geist ist wieder frei. o Gegen die Bannung kann sich ein Dämon oder Geist mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen wehren. Auch der Astralgeist eines Magiers gilt als Geist. o Mächtige Dämonen können den Tabong von innen heraus zerstören und haben sich in W100 Monaten befreit. Die Dauer wird vom SM geheim ermittelt. o Der Magier kann max. 3 Tabongs weihen. Wenn ein Tabong wieder geöffnet oder zerstört wurde, ist er unbrauchbar. Der Magier spürt das und kann einen neuen herstellen. o Die Weihung eines Tabongs kostet – 1 MAG. - Totenhand: Bei der Totenhand handelt es sich um eine Hand einer hingerichteten Person, die vom Magier zum Talisman geweiht und gewandelt wurde. Mit der Totenhand können Türen und Schlösser geöffnet werden und sie schützt vor Diebstahl. <ul style="list-style-type: none"> o Der Magier muss die Hand einem Hingerichteten nicht eigenständig abtrennen. Er muss sie danach nur weihen. Die Hand erhält dadurch eine feste Form und fault nicht mehr. o Hält man die Totenhand an eine verschlossene Tür, an ein verschlossenes Schloss oder dergleichen, wird der Gegenstand sofort geöffnet, selbst wenn er durch einen Lock-Bann geschützt ist. o Wer eine Totenhand bei sich trägt, kann nicht heimlich beklaut werden. Der Besitzer der Totenhand bemerkt den versuchten Diebstahl rechtzeitig, selbst wenn er schläft. o Der Magier kann max. eine Totenhand weihen. Wenn diese zerstört wird, ist sie unbrauchbar. Der Magier spürt das und kann dann eine neue weihen. o Die Weihung einer Totenhand kostet – 1 MAG. - Traumfänger: Kunstvoll erstelltes Objekt aus einem Netz in einem Weidenreifen, der mit verschiedenen Dingen dekoriert ist. Er schützt den Schlaf vor bösen Geistern und weckt den Schlafenden rechtzeitig vor bösen Angreifern, die sich real dem Schlafenden nähern. <ul style="list-style-type: none"> o Der Magier muss den Traumfänger selbst herstellen und anschließend weihen. Er verwendet zur Herstellung das Talent FM. o Der geweihte Traumfänger schützt den Schlafenden vor Para-Kreaturen und Magiern, die in den Schlaf eindringen wollen, indem der Gegen-TW des Schlafenden + 4 WM wird. o Der Traumfänger lässt eine Person auch erwachen, wenn sich jemand nähert, der etwas Böses vorhat. o Der Magier kann max. 3 Traumfänger weihen. Wird ein Traumfänger zerstört, spürt der Magier das und kann einen neuen herstellen. o Die Weihung eines Traumfängers kostet – 1 MAG. - Zauberstab: Wanderstab oder handlicher Stab, durch den der Einsatz von Magie verbessert wird. <ul style="list-style-type: none"> o Der Magier muss den Zauberstab selbst herstellen, mit seinem Symbol versehen und anschließend weihen. o Der geweihte Zauberstab bewirkt + 2 WM auf MAG. o Der Magier kann nur einen Zauberstab weihen. Wird der Zauberstab zerstört, merkt der Magier dies und kann einen neuen herstellen. o Die Weihung eines Zauberstabes kostet – 1 MAG. 		
Kosten	Unterschiedlich	Entstehung	Sofort (nach Herstellung)
Dauer	Unterschiedlich	Wirkungsbereich	Unterschiedlich

...

Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Geweihte Apotropaia wirken Flüchen entgegen. - Mehrere geweihte Objekte der gleichen Art potenzieren nicht deren Wirkung. - Sanctukinese kann nur während eines Abenteuers Inplay ausgeführt werden. - Auch wenn man Outplay weiß, wie gut der TW ausgefallen ist, so weiß der Magier das jedoch nicht Inplay. - Mit der Aurensticht kann ein Benedictio an einem Gegenstand oder an einer Person erkannt werden. Es ist jedoch nicht erkennbar, dass es sich um eine Weihung handelt.
----------	--

Zaubergruppe	Sanctukinese	Name	Lock-Bann
Beschreibung	Der Magier öffnet oder verschließt Objekte magisch. Er hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> - Aperire: Der Magier öffnet einen Gegenstand. <ul style="list-style-type: none"> o Als Gegenstand gelten auch magisch verschlossene Objekte. o Die Stärke des Verschlusses kostet entsprechend Magie. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Um einen Knoten, eine Fessel, ein Türschloss o. ä. zu öffnen, reicht 1 MAG aus. ▪ Ein massives Schloss würde 2 MAG kosten. ▪ Um ein magisch verschlossenes Objekt zu öffnen muss man entsprechend PSI je 10 RS ausgeben (siehe unter „Clausu“!) o Der Magier weiß im Vorfeld jedoch nicht, wie stark ein Objekt verschlossen ist. Setzt er zu wenig MAG ein, würde der RS des Verschlusses lediglich dezimiert. - Clausu: Der Magier verschließt einen Gegenstand oder verstärkt ein Schloss. <ul style="list-style-type: none"> o Der Magier entscheidet sich, wie stark das Objekt verschlossen sein soll. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Gibt der Magier 1 MAG dafür aus, erhält das Objekt + 10 RS und einen Barrierschutz in Höhe von 10 %, bezogen auf den aktuellen RS. Gibt der Magier 2 PSI aus, erhält das Objekt + 20 RS usw. o Um das Objekt gewaltsam zu öffnen, benötigt man einen ST-Wert, der mind. so hoch sein muss, wie der aktuelle psinetische RS des Objekts. Außerdem muss dann der TW auf ST gelingen. o Will man das Objekt zerstören, gilt der eigentliche RS des Objekts, plus des aktuellen psinetischen RS. Eingehende TP reduzieren den RS. Dabei ist darauf zu achten, dass nur Attacken einen Schaden bewirken, die den Barrierschutz schaffen (10 % des aktuellen RS). o Das Objekt kann von einem Magier per Lock-Bann geöffnet werden (siehe „Aperire“!) o Der Magier kann seinen eigenen erschaffenen Lock-Bann jederzeit durch seinen Willen aufheben. 		
Kosten	1 MAG je 10 RS	Entstehung	Sofort
Dauer	Dauerhaft	Wirkungsbereich	Durch Berührung
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Der Magier kann seinen eigenen geschaffenen Lock-Bann jederzeit auflösen. - Sanctukinese kann nur während eines Abenteuers Inplay ausgeführt werden. - Auch wenn man Outplay weiß, wie gut der TW ausgefallen ist, so weiß der Magier das jedoch nicht Inplay. - Mit der Aurensticht kann ein Lock-Bann erkannt werden. - Mit Lock-Bann kann auch eine Occultatum-Tür von außen geöffnet werden. 		

Zaubergruppe	Sanctukinese	Name	Maleficium
Beschreibung	Der Magier wirkt Flüche auf und durch Objekte. <ul style="list-style-type: none"> - Das Objekt wird zuvor auf besondere Weise hergestellt oder mit dem Symbol des Magiers versehen. Danach wird der TW auf MAG ausgeführt. Ob der Fluch gelungen ist, weiß der Magier zunächst nicht. Der Magier hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> - Aperta: Ein verfluchter Gegenstand setzt einen Fluch frei, wenn er geöffnet wird. <ul style="list-style-type: none"> o Es kann sich z. B. um ein Buch handeln, um eine Schublade, eine Tür usw. o Das Objekt muss irgendwo das Symbol des Magiers enthalten. Dieses kann handschriftlich, graviert, eingeritzt, aufgemalt oder anders angebracht werden. o Die Person, die das Objekt öffnet, erleidet je Min. die Lähmung einer Körperpartie. Betrifft das den Schädel, wird die Person ohnmächtig. Bei der linken Brusthälfte muss sofort und je Min. ein automatischer TW auf LE gelingen, sonst stirbt die Person an Herzversagen. Beim Hals erleidet die Person Atemnot und einen Schock und sie ist eine Min. lang bewegungs- und handlungsunfähig. o Um den Fluch aufzuheben, muss das Symbol am Objekt vernichtet werden. o Der Magier kann max. ein Objekt verfluchen. Er spürt es, wenn der Fluch gebrochen wurde und kann dann ein neues Objekt verfluchen. o Hexen können mit Aperta, besonders in Bezug auf Grimoire-Bücher, noch weitere Flüche erstellen, die mehr als nur eine Lähmung bewirken. o Aperta kostet – 1 MAG. 		
		...	

- **Damnido:** Der Magier erstellt ein Pechnest, das Pech auf die Personen bewirkt, die sich häufig in der Nähe des Nestes aufhalten.
 - o Es handelt sich um ein kleines Vogelnest, das mit Älsten, Vogelkot und Vogelfedern bestückt ist.
 - o Zum Erstellen braucht der Magier die entsprechenden Materialien und ihm der TW auf FM gelingen. Danach kann er den Fluch auf das Nest wirken und muss dieses dann recht bald an einen gewünschten Ort ablegen bzw. verstecken.
 - o Personen, die sich dort länger oder regelmäßig aufhalten, erleiden täglich – 1 GL.
 - o Wird das Nest zerstört, ist die Wirkung aufgehoben.
 - o Damnido kostet – 1 MAG. Das Nest wirkt auf 11 x 11 Meter.
- **Damnum-Artefakt:** Der Magier verflucht einen Gegenstand, der bei Nutzung entsprechend wirkt.
 - o Damnum-Fluch-Artefakte sind relativ individuelle Flüche, die auf bestimmte Objekte gewirkt werden, z. B. wird eine Gewandung verflucht, die den Träger täglich stürzen lässt, wenn ihm der TW auf GL misslingt oder ein Becher verursacht beim Trinken – W4 LE, wenn dem Trinkenden der TW auf GL misslingt oder eine Münze, die verursacht, dass der Besitzer zunehmend alles dem Schicksal des Münzwurfs entscheiden lässt oder ein Schwert, mit dem man stets daneben schlägt. Der Magier kann hier seinen Ideen freien Lauf lassen. Die Ideen müssen mit dem SM abgestimmt werden. Es soll sich dabei um einfache Flüche handeln, die auch höchstens – W4 Talentabzüge verursachen können.
 - o In das Artefakt muss das Symbol des Magiers eingesetzt werden.
 - o Der Magier kann nur ein Artefakt verfluchen. Er spürt es, wenn das Artefakt zerstört wurde und kann dann ein neues Artefakt verfluchen.
 - o Das Damnum-Artefakt kostet – 1 MAG.
- **Defixion:** Der Magier erstellt eine Fluchtafel, die gegen eine Person Pech bewirkt.
 - o Es handelt sich um eine Tafel aus Holz, Metall o. ä., auf die der Fluch und die verfluchte Person beschrieben und in dem das Symbol des Magiers eingesetzt wird. Diese Platte muss nach der Verfluchung in ein Grab abgelegt werden, das etwas mit der verfluchten Person zu tun haben muss.
 - o Der Verfluchte erleidet sofort und zu Beginn eines Abenteuers – W4 GL.
 - o Wird die Fluchtafel zerstört oder ist der Verfluchte verstorben, ist der Fluch aufgehoben.
 - o Der Magier kann nur eine Fluchtafel einsetzen. Er spürt es, wenn die Fluchtafel ihre Wirkung verloren hat und kann dann eine neue Fluchtafel erstellen.
 - o Defixion kostet – 1 MAG. Der Fluch wirkt nur in einem Umkreis von 10 x 10 Km.
- **Fluchstein:** Der Magier belegt einen großen Stein mit einem Fluch, der auf ein Gebiet wirkt.
 - o Der Fluchstein kann ein Stein, aber auch eine Steele, eine Statue o. ä. sein, der aber aus Gestein bestehen muss. Er muss mind. 1 Meter groß sein. Der Magier beschreibt den Fluch auf oder in den Stein, setzt sein Symbol ein und wirkt dann den Fluch.
 - o Der Fluch wirkt dann über das Gebiet. Er bezieht sich auf Missernten oder auf Krankheiten oder auf Unfruchtbarkeit oder auf Unfälle oder verursacht Erdbeben oder einen Vulkanausbruch (sofern ein Vulkan da ist) oder beeinflusst das Wetter usw.
 - o Der Fluch wird dadurch gebrochen, indem das Symbol zerstört wird.
 - o Der Magier kann nur einen Fluchstein einsetzen. Er spürt es, wenn der Fluchstein seine Wirkung verloren hat und kann dann einen neuen Fluchstein erstellen.
 - o Der Fluchstein kostet – 1 MAG. Er wirkt auf ein Gebiet von 10 x 10 Km.
- **Voodoo-Puppe:** Der Magier erstellt eine Effigy in Form einer Puppe, mit der einer Person Schaden zugefügt werden kann.
 - o Der Magier erstellt die Puppe aus Holz, Wachs oder Schilf und bestückt sie mit Stoff oder anderen Utensilien. Die Puppe soll das Opfer darstellen. Die Herstellung wird mit dem Talent FM und evtl. weiteren Talenten hergestellt. An der Puppe muss etwas von der Person angebracht werden, z. B. ein Kleidungsstück, eine Haarsträhne, ein Fingernagel oder ein Zahn. Dann wird der Puppe eine Nadel eingestochen, woraufhin der Zauber wirkt, wenn der TW auf MAG gelingt.
 - o Der Magier kann der Person nun Leid zufügen, wenn er mit der Puppe entsprechend umgeht. Dabei muss dem Magier jedes Mal wieder der TW auf MAG gelingen, der auch – 1 MAG kostet. Er kann in ihr einstecken, woraufhin das Opfer – 1 LE verliert. Er kann mit der Puppe auch eine Unglücksszenarie darstellen, wodurch das Opfer selbst in einen entsprechenden Unfall verwickelt wird. Usw.
 - o Bei allen Angriffen wehrt sich das Opfer mit einem automatischen und passenden Gegen-TW dagegen. Bei direktem Schaden wäre es beispielsweise ein Gegen-TW auf LE.
 - o Der Magier kann max. eine Voodoo-Puppe herstellen. Wenn die Voodoo-Puppe vernichtet ist, spürt der Magier das und kann eine neue herstellen.
 - o Eine Voodoo-Puppe zu vernichten, könnte den Tod des Opfers bedeuten. Um den Fluch unwirksam zu machen, muss die Nadel, die den Voodoo-Zauber aktiviert hat, entfernt werden. Danach kann die Puppe sorglos zerstört werden.
 - o Die Herstellung und jedes Leid, das gewirkt werden soll, kostet dem Magier – 1 MAG. Die Voodoo-Magie wirkt max. 10 Km weit.

...

Kosten	1 MAG (oder mehr)	Entstehung	Durch Herstellung, Symbol und Zauber
Dauer	Unterschiedlich	Wirkungsbereich	Unterschiedlich
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Der Magier kann sein eigen geschaffenes Maleficium jederzeit auflösen. - Ein Objekt kann nur einen Fluch erhalten. - Sollte ein Objekt durch ein Apotropaion geschützt sein, kann dieses nicht verflucht werden. - Sanctukinese kann nur während eines Abenteuers Inplay ausgeführt werden. - Auch wenn man Outplay weiß, wie gut der TW ausgefallen ist, so weiß der Magier das jedoch nicht Inplay. - Mit der Aurensticht kann ein Maleficium an einem Gegenstand oder an einer Person erkannt werden. Es ist jedoch nicht erkennbar, dass es sich um einen Fluch handelt. - Maleficium gilt als Schwarze Magie. 		

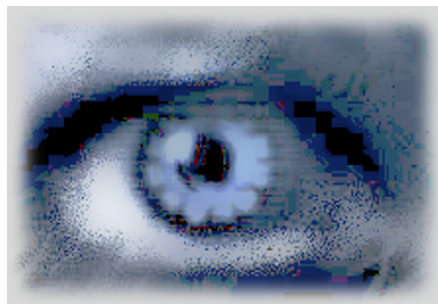
Zaubergruppe Telepathie

Zaubergruppe	Telepathie	Name	Amnesia
Beschreibung	Der Magier lässt einer Person Vergangenes oder Zukünftiges vergessen. Er hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> - Präteritum: Die betroffene Person vergisst, was in den letzten W6 Std. passiert ist. - Futurum: Die betroffene Person vergisst im Anschluss, was in den kommenden W6 Std. passieren wird. 		
Kosten	1 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	W6 Std. (SM)	Wirkungsbereich	Sichtweite auf max. 10 Meter
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Der Betroffene kann sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen wehren. - Die W6 Std. werden vom SM geheim ermittelt. 		

Zaubergruppe	Telepathie	Name	Animakinese
Beschreibung	Der Magier stellt gedanklich Kontakt zu Tieren her, kann sie beeinflussen und durch sie sehen und hören. Er hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> - Contactus: Der Magier versteht das Verhalten von Tieren und vermittelt ihnen seine Gedanken. <ul style="list-style-type: none"> o Beim Tierkontakt handelt es sich um ein gedankliches Gespräch mit Tieren auf niedrigem Niveau. Der Magier kann gewöhnliche Tiere verstehen, fast schon, als würde er mit ihnen gedanklich sprechen. Er spürt Gefühle, wie Angst, Zorn, Zufriedenheit und auch die Gründe dafür. o Gleichzeitig kann er den Tieren auch seine Gefühle vermitteln und die Tiere auch dazu anregen, ihre Handlungen entsprechend anzupassen. o Contactus funktioniert max. 5 Min. o Contactus funktioniert nicht bei Insekten, Spinnentieren, Wirbellosen oder Para-Kreaturen. - Examen: Der Magier beeinflusst das Verhalten von Kleintieren. <ul style="list-style-type: none"> o Der Magier kann das Verhalten einer bestimmten Gruppe von Kleintieren kontrollieren, z. B. Fische, Insekten, Spinnentiere, Vögel, Wirbellose. Sie verhalten sich so, wie der Magier es wünscht. o Der Magier beeinflusst die Tiergruppe eines Gebietes, die er dafür nicht sehen muss. Er muss nur wissen, dass sie dort existiert. Diese Tiere können das Gebiet dadurch auch verlassen und führen weiterhin den Befehl des Magiers aus. o Bei der Kontrolle handelt es sich um einfache Befehle, wie z. B., dass ein Vogelschwarm irgendwo hinfliegen oder etwas angreifen soll, Insekten sollen irgendwo hinkrabbeln und dort etwas fressen usw. o Examen funktioniert max. 1 Std. o Examen kann in einen Tabong gebannt werden. Es muss vorher lediglich klar sein, was die entsprechende Tiergattung tun soll. <p style="text-align: center;">...</p>		

	<ul style="list-style-type: none"> - Imperium: Der Magier beeinflusst das Verhalten eines gewöhnlichen Tieres und kann durch das Tier wahrnehmen. <ul style="list-style-type: none"> o Der Magier kontrolliert ein Tier, das er sieht. Das Tier handelt dann nach den Wünschen des Magiers. o Der Magier kann durch die Augen und Ohren des Tieres alles wahrnehmen. o Besitzt der Magier in MAG einen Wert von mind. 18, kann er auch übergroße Tiere ab 3 m Größe kontrollieren, wie z. B. einen Wal oder einen Dinosaurier; jedoch keine Drachen, weil es sich bei denen um eine Para-Kreatur handelt. o Die Tierkontrolle funktioniert nicht bei Insekten, Spinnentieren, Wirbellosen oder Para-Kreaturen. o Während der Kontrolle kann der Magier seinen eigenen Tätigkeiten weiter nachgehen. o Imperium funktioniert max. 1 Std. 		
Kosten	1 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	Unterschiedlich	Wirkungsbereich	11 x 11 m

Zaubergruppe	Telepathie	Name	Böser Blick
Beschreibung	<p>Der Magier schadet durch seinen Blick einer Person. Er deutet dabei (evtl. mit seinem Zauberstab) auf eine Person und sieht sie dabei an (Auge in Auge). Er hat folgende Optionen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Caecus: Blindheit. <ul style="list-style-type: none"> o Der Betroffene ist W6 Std. lang blind. - Capitis: Kopfschmerzen. <ul style="list-style-type: none"> o Der Betroffene leidet W6 Std. lang an Kopfschmerzen und erleidet - 2 LE und - 1 VIT und alle TW werden - 2 WM. Er erleidet dabei leichtes Nasenbluten. - Cramp: Krampf. <ul style="list-style-type: none"> o Der Betroffene leidet W6 Std. lang an Magenkrämpfen und erleidet - 3 LE und - 1 VIT und zu Beginn einen Schock. - Fluxus: Durchfall. <ul style="list-style-type: none"> o Der Betroffene leidet W6 Std. lang an Durchfall, muss in W20 Sek. aufs Klo und erleidet dann - 1 LE und - 1 VIT. Er muss jede weitere ¼ Std. aufs Klo (ohne weitere Abzüge). - Paralysis: Lähmung. <ul style="list-style-type: none"> o Der Betroffene leidet W6 x ¼ Std. lang an lokalen Lähmungen. Sofort und jede ¼ Std. wird eine Körperpartie anhand der Trefferliste mit dem W100 ermittelt, die gelähmt ist. Wird der Schädel ermittelt, ist der Betroffene ohnmächtig. Wird die linke Brusthälfte (Herz) ermittelt, muss der Betroffene sofort und W10 Min. lang jede Min. einen TW auf LE schaffen, sonst stirbt der Betroffene an Herzversagen. Wird der Hals ermittelt, erleidet der Betroffene eine Atemnot und somit einen Schock (und - 1 VIT) und er ist 1 Min. lang bewegungs- und handlungsunfähig. - Schock: Der Betroffene erleidet sofort und W6 Min. lang je Min. einen Schock und somit auch immer - 1 VIT. 		
Kosten	1 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	Unterschiedlich	Wirkungsbereich	10 Meter Sichtweite
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Der Betroffene wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. - Bestimmte Apotropaia wirken gegen den Bösen Blick. - Mögliche Talentverluste und WM regenerieren nach den üblichen Regeln. - Der Magier kann die Wirkung eines Bösen Blickes jederzeit wieder aufheben. - Der Böse Blick kann in einen Tabong gebannt werden und kommt bei der Freilassung gegen die Person zum Einsatz, die den Tabong geöffnet hat. - Der Böse Blick gilt als Schwarze Magie. 		



Zaubergruppe	Telepathie	Name	Geminae
Beschreibung	Der Magier verbindet zwei Personen telepathisch, empathisch und mit ihren Sinnen miteinander. <ul style="list-style-type: none"> - Der Magier bestimmt zwei Personen, die nun miteinander verbunden sind. Eine der beiden Personen kann auch er selbst sein. - Die beiden Personen sehen, hören und fühlen nun, was die andere Person erlebt. - Die beiden Personen halten telepathisch Kontakt miteinander und können per Gedankenkraft miteinander kommunizieren. - Die beiden Personen fühlen, wie es dem anderen geht und erkennen dadurch auch die Physe und Psyche des Anderen. <ul style="list-style-type: none"> o Sollte eine Person physisch verletzt werden, erleidet die andere Person - 1 LE und evtl. einen Schock, wenn die andere Person einen Schock erleidet. o Sollte eine Person psychisch beeinträchtigt werden, erleidet die andere Person - 1 VIT. 		
Kosten	1 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	W20 Std. (SM)	Wirkungsbereich	10 Meter Sichtweite; die Verbindung funktioniert nur max. 100 Km weit.
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Wenn die betroffenen Personen nichts von der möglichen Vereinigung wissen und dem nicht gedanklich zustimmen, wehren sie sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. - Der Zauber kann nur vom Magier vorzeitig beendet werden. - Der Zeitraum wird vom SM geheim ermittelt. - Nach dem Gedankenkontakt der beiden Personen muss beiden der TW auf WS gelingen, sonst erleiden sie - 1 WS. 		

Zaubergruppe	Telepathie	Name	Hypnokinese
Beschreibung	Der Psinetiker zwingt eine Person durch Berührung zum Einschlafen. <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker muss die betroffene Person dazu berühren. - Der Betroffene wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. Wenn er von dem Zauber weiß, kann er es aber auch zulassen. - Der Betroffene fällt für W6 Std. in einen sofortigen Schlaf. 		
Kosten	2 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	W6 Std. (SM)	Wirkungsbereich	Direkt, durch Berührung
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Die Stunden werden vom SM geheim ermittelt. - Der Betroffene sackt in sich zusammen. Sofern er nicht sanft landet oder aufgefangen wird, erleidet er - 1 TP. - Nach dem Schlaf kann sich der Betroffene versuchen daran zu erinnern, was der Auslöser für seinen plötzlichen Schlaf war, jedoch nur, wenn das Einschlafen zu einer ungewöhnlichen Zeit oder an einem ungewöhnlichen Ort stattfand. Ihm muss dafür der TW auf INTEL gelingen. Gelingt ihm das, weiß er, dass das Einschlafen nach dem Kontakt mit dem Psinetiker stattfand. 		

Zaubergruppe	Telepathie	Name	Omnilingualismus
Beschreibung	Der Magier versteht eine gesprochene, gedachte oder geträumte Sprache und kann Sprachen verwirren oder vorübergehend schenken. Er hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> - Intellige: Sprache verstehen. <ul style="list-style-type: none"> o Der Magier versteht die gesprochene, gedachte oder geträumte Sprache einer Person und kann sie somit auch selbst nutzen. - Lingua: Der Magier schenkt einer Person vorübergehend eine Sprache. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Der Magier stiftet einer Person eine Sprache aus seinem eigenen Sprachschatz. ▪ Die betroffene Person wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. Sie kann den Zauber aber auch zulassen, wenn sie davon weiß. ▪ Die betroffene Person versteht und spricht plötzlich diese fremde Sprache. <p style="text-align: center;">...</p>		

	<ul style="list-style-type: none"> - Confusione: Sprachen verwirren. <ul style="list-style-type: none"> o Der Magier lässt Personen in seinem Umfeld in unterschiedlichen Sprachen sprechen. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Er kann eine oder mehrere gewünschte Personen oder alle Personen in seinem Umfeld bestimmen, die in der vorgegebenen Zeit unterschiedlich nur noch eine Sprache sprechen und verstehen. ▪ Die Betroffenen können sich gegen die Psinetik nicht wehren. ▪ Die Sprache wird für jede Person einzeln mit dem W20 ermittelt¹. 		
Kosten	1 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	Max. eine ¼ Std.	Wirkungsbereich	10 Meter Sichtweite; bei Confusione: 11 x 11 Meter.
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Die Betroffenen verlieren nach der Wirkung die Erinnerung an die Sprache und wissen nur noch ein paar Aussprüche davon. - Der Zauber kann nur vom Magier vorzeitig beendet werden. 		

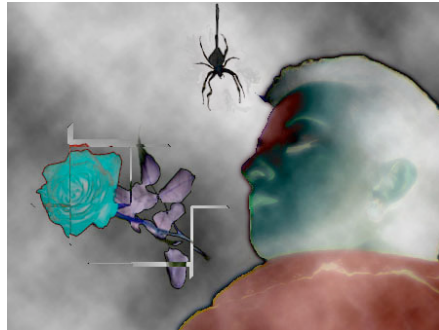
Zaubergruppe	Telepathie	Name	Proelium
Beschreibung	<p>Der Magier greift eine Person gedanklich im waffenlosen Nahkampf an. Er deutet dabei (evtl. mit seinem Zauberstab) auf eine Person. Er muss ihr dazu nicht in die Augen sehen.</p> <p>Er hat folgende Optionen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ictu: Durch reine Gedankenkraft schlägt der Magier sein Opfer oder tritt ihn oder verpasst ihm eine Kopfnuss. <ul style="list-style-type: none"> o Neben dem TW auf MAG muss dem Magier auch der TW auf NK gelingen. o Das Opfer erleidet den entsprechenden Schaden und kann sich dagegen nicht wehren. Rüstungen, NBS oder NRS wirken nicht gegen den Angriff. o Dieser metaphysische Kampf bezieht sich nur auf den waffenlosen Nahkampf und schließt die Verwendung handhabbaren Waffen und auch Budo-Kampftricks aus. Powerschläge kann der Magier nicht einbeziehen, ebenso keine Prothesen und auch Schubsen ist nicht möglich. o Bei einer Kopfnuss erleidet der Magier keinen Selbstschaden. o Wenn der Magier vorher gezielt hat, kann er die Körperpartie bestimmen, sonst nur die Körperzone. - Suffocant: Durch reine Gedankenkraft kann der Magier sein Opfer würgen. <ul style="list-style-type: none"> o Neben dem TW auf MAG muss dem Magier auch der TW auf ST gelingen. o Das Opfer kann sich mit einem automatischen TW auf WS dagegen wehren. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bei einer normal gelungenen Attacke erleidet das Opfer - 1 LE. ▪ Bei einer gut gelungenen Attacke erleidet das Opfer - 2 LE und einen Schock (auch - 1 VIT). ▪ Bei einer meisterhaften Attacke erleidet das Opfer - 2 + W6 LE und zwei Schocks (auch - 2 VIT). ▪ Ab einer guten Attacke muss dem Opfer je Aktion der TW auf LE gelingen, sonst wird es ohnmächtig. Würde der Magier dann weiterwürgen, stirbt das Opfer. o Der Magier kann das Würgen je Aktion fortsetzen, ohne dafür einen erneuten TW auf MAG zu machen. Ihm muss aber der TW auf ST gelingen und es kostet ihm erneut - 1 MAG. 		
Kosten	1 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	Augenblicklich	Wirkungsbereich	10 Meter Sichtweite
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Bestimmte Apotropaia wirken gegen Proelium. - Proelium gilt als Schwarze Magie. 		

¹ 1 = Menschlich; 2 = avesische Lautsprache; 3 = Do-Nichar; 4 = Nichar; 5 = Goblinisch; 6 = Koboldsprache; 7 = Mantisch; 8 = Mantodisch; 9 = Myrmisch; 10 = eine negorianische Subsprache; 11 = Nihonisch; 12 = Nomaisch; 13 = Odonisch; 14 = Oktowesisch; 15 = Orkisch; 16 = Piscavisch; 17 = Plant; 18 = Ratzen-Sprache; 19 = Ssrahh; 20 = Platt-Skardisch.

Zaubergruppe	Telepathie	Name	Reversibel
Beschreibung	Der Magier zwingt eine Person per Gedankenkraft zu einer Tat. <ul style="list-style-type: none"> - Er kann ihr z. B. befehlen, nur noch die Wahrheit zu sagen, eine fürchterliche Tat zu begehen usw. - Wenn der Zauber gelungen ist, muss der Spieler einen eindeutigen Satz formulieren, was der Betroffene tun soll. Und genau das tut er dann auch. - Der Betroffene führt keine Taten aus, die für ihn eindeutig existenziell tödlich wären. Nur bei einer meisterhaften MAG würde sich der Betroffene selbstmörderisch verhalten. - Reversibel ist eine kurze Impulshandlung. Es ist also nicht möglich, dem Opfer zu sagen, er solle jetzt alles für ihn tun oder erst dies und dann das tun. Es geht um einen klaren Befehl. Mit Reversibel kann man dem Opfer auch nicht befehlen ohnmächtig zu werden oder in Trance zu gehen. 		
Kosten	3 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	Max. 1 Std. oder bis die Tat ausgeführt wurde.	Wirkungsbereich	10 Meter Sichtweite
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Der Magier muss in der Sprache des Betroffenen denken. - Der Betroffene wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. - Dem Betroffenen muss danach ein TW auf WS gelingen, sonst erleidet er - 1 WS. - Der Betroffene erinnert sich nach dem Zauber nicht an die Zeit seiner Tat. - Der Magier kann die Wirkung vorzeitig beenden, wenn er dabei den Betroffenen sieht. 		

Zaubergruppe	Telepathie	Name	Somnakinese
Beschreibung	Der Magier kann in den Traum einer Person eindringen. <ul style="list-style-type: none"> - Der Sinn, in den Traum einer Person einzudringen, kann z. B. darin liegen, einer Person Geheimnisse zu entlocken, einen Komapatienten zu befreien oder einfach nur um Spaß zu haben. - Somnakinese kostet dem Magier MAG entsprechend der Entfernung zum Schlafenden. - Um in den Traum einer Person einzudringen, muss der Magier ungefähr wissen, wo sich die träumende Person (Somnist) befindet. Der Zauber funktioniert auch durch Wände hindurch, jedoch nicht durch Metallwände oder -gitter. - Wenn der Magier mit anderen Personen durch Gedankenkontakt verbunden ist, kann er diese Personen auch mit in den Traum des Somnisten hineinnehmen, sofern es von diesen Personen gewollt ist. In dem Fall bleibt der Gedankenkontakt so lange bestehen, wie gewünscht und endet nicht schon nach einer ¼ Std. - Die Personen, die in den Traum eines Somnisten eindringen, auch der Magier selbst, befinden sich während der Zeit in einer Art Trance-Zustand. - Die Traumwelt des Somnisten orientiert sich an dessen INST-Wert: <ul style="list-style-type: none"> o Bis 11 spielt der Traum nur in wenigen Räumen und begrenzten Gebieten, o ab 12 spielt er in komplexen Gegenden, o ab 15 in einem komplexen Areal, z. B. in einer Stadt, o ab 18 in einer komplexen Welt. o Umso höher die SKR des Somnisten ist, desto grausamer und gruseliger ist die Traumwelt. o Besondere Phobien und Vorlieben tauchen in dem Traum immer wieder auf. - Traumwelten sind immer ein wenig farblos, dafür aber sehr fantasievoll. In diesen Welten kann man unterschiedlichen Personen, Ereignissen, Kreaturen und Dingen begegnen. - Die Zeit im Traum vergeht 10 x schneller als in der realen Welt. Eine ¼ Std. in der Traumwelt vergeht in echt in 2 ½ Std. - Die Eindringlinge können sich an einem Ort im Traum treffen. - Während die Eindringlinge wissen, dass es sich um einen Traum handelt, weiß der Somnist das nicht. Erst wenn er bemerkt und es glaubt, muss ihm ein TW auf WS gelingen, dann kann er seine Traumwelt nach eigenen Vorstellungen verändern oder versuchen sie zu verlassen. - Die Eindringlinge und der Somnist können die Traumwelt verändern. Hierfür ist immer ein TW auf WS erforderlich. <ul style="list-style-type: none"> o Einfache Dinge zu verändern kostet - 1 VIT, o komplexe Veränderungen kosten - 2 VIT und o extreme Veränderungen kosten - 3 VIT. o Ab einem WS-Wert von 12 kann man gewünschte Gegenstände hervorbringen, o ab 15 kann man Darstellungen im Traum verändern, wie auch Kreaturen herbeirufen, o ab 18 kann man die Naturgesetze außer Kraft setzen. - Umso radikaler man die Traumwelt verändert, desto extremer reagiert die Traumwelt darauf und verändert sich. <p style="text-align: center;">...</p>		

	<ul style="list-style-type: none"> - Zauber können im Traum nur vom Somnisten eingesetzt werden und niemand im Traum kann Personen oder besondere Kreaturen lenken oder beeinflussen. Der Somnist hat einen leichten Wissensvorsprung und ahnt oft, was sich hinter einer Fassade oder Tür befinden könnte. - Verliert der Somnist oder ein Eindringling LE oder VIT im Traum, verliert er sie nicht in der echten Welt. Sinkt die LE aber auf 0, stirbt der Träumende auch in echt an einem tödlichen Krampf. Sinkt die VIT auf 0, fällt der Träumende in der echten Welt ins Koma. Im Traum regenerieren die Werte nach den üblichen Regeln. Die Träumenden können durch ihre Fantasie mögliche Wunden aber auch auf irgendeine Art heilen, wofür ihnen der TW auf WS gelingen muss und was VIT kostet. - Wurde der Somnist im Traum getötet oder entscheidet sich der Somnist den Traum zu beenden, bricht die Traumwelt wie eine Naturkatastrophe zusammen. Die Eindringlinge müssen aus dem Traum dann rechtzeitig flüchten und haben dafür in Echt W100 Aktionen lang Zeit. In der Traumwelt haben sie 10 x soviel Zeit. Wer es nicht rechtzeitig aus dem zerstörten Traum schafft, stirbt. - Um aus dem Traum zu kommen, ist ein TW auf WS nötig. Wenn der TW misslingt, wird ein erneuter Versuch immer um - 2 WM. Alternativ kann man in der echten Welt aus dem Traum heraus geweckt werden. - Nach dem Aufwachen müssen alle Beteiligten einen TW auf INTEL schaffen, sonst können sie sich an die Zeit in der Traumwelt nicht mehr erinnern. 		
Kosten	1 MAG (je 10 m Entfernung)	Entstehung	Sofort
Dauer	Wie gewünscht	Wirkungsbereich	Wie gewünscht
Weiteres	- Bei Somnakese ist auf die Sprache des Somnisten zu achten.		

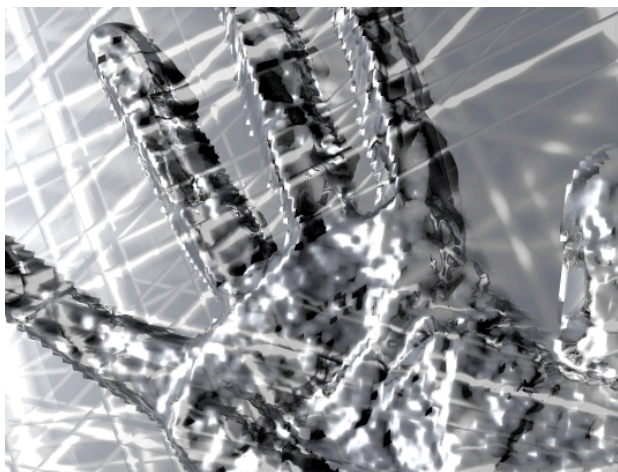


Zaubergruppe	Telepathie	Name	Cogitare
Beschreibung	Der Magier liest oder erkennt die Gedanken von Personen und kann gedanklich Kontakt herstellen. Er hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> - Unus: Der Magier dringt in die Gedanken einer Person ein und erfährt, was sie denkt. <ul style="list-style-type: none"> o Der Betroffene wehrt sich, ohne es zu wissen, mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. - Contactus: Der Magier tritt gedanklich mit einer Person in Kontakt. Ein gedankliches Gespräch ist dadurch möglich. <ul style="list-style-type: none"> o Der Betroffene bemerkt den Versuch des Gedankenkontakts und kann eine normale Parade mit einem TW auf WS nutzen, um sich dagegen zu wehren oder sie lässt es zu. o Nach dem Gedankenkontakt muss der betroffenen Person der automatische TW auf WS gelingen, sonst erleidet sie - 1 WS. - Surculi: Der Magier nimmt einzelne Gedankenfetzen und Gefühle von allen Personen in der Umgebung wahr. <ul style="list-style-type: none"> o Der Magier kann einen Gedanken herausgreifen, wenn ihm hierfür der TW auf WS gelingt. Er weiß dann, von woher ungefähr der Gedanke kam. 		
Kosten	1 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	Unus und Contactus: ¼ Std. Surculi: Max. 3 Sek.	Wirkungsbereich	Unus und Contactus: 10 Meter Sichtweite Surculi: 20 x 20 Meter
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Bei Unus und Contactus wirkt die Telepathie auch außerhalb des Wirkungsbereichs weiter, wenn die betroffene Person und der Magier sich voneinander entfernen. - Bei Unus und Contactus erleidet die betroffenen Person nach einem aktiven Gedankenaustausch - 1 WS, wenn ihr der TW auf WS misslingt. - Bei Cogitare ist auf die Sprache der Betroffenen zu achten. - Bestimmte Apotropaia schützen Personen vor telepathischen Angriffen. - Oktowesen erkennen Magier mit der Fähigkeit der Telepathie Cogitare und können mühelos mit diesem Magier telepathisch Kontakt aufnehmen, auch gruppentelepathisch. 		

Zaubergruppe	Telepathie	Name	Veritas
Beschreibung	Der Magier kann eine oder mehrere Personen kurz dazu zwingen, die Wahrheit zu sagen. - Welche Personen im Umfeld des Magiers betroffen sind, bestimmt der Magier.		
Kosten	1 MAG je Person	Entstehung	Sofort
Dauer	Max. eine ¼ Std.	Wirkungsbereich	11 x 11 Meter
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Die Betroffenen wehren sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. - Der Magier kann die Wirkung vorzeitig beenden, wenn er alle Betroffenen sieht. - Veritas kann in einen Tabong gebannt werden und wirkt bei Freilassung auf alle im Umfeld. 		

Zaubergruppe Transinese

Zaubergruppe	Transinese	Name	Biokinese
Beschreibung	Der Magier verändert die Form eines Objektes oder einen Teil eines Objektes. <ul style="list-style-type: none"> - Die Form eines Objektes kann geformt werden, geschmolzen oder verkoht oder verbrannt werden, gebrochen werden, verdorrt oder verfault werden, abgekühlt oder erhitzt werden, deformiert oder verhärtet oder verkeilt oder verdichtet werden, zerstörtes Material kann aus anliegendem Material wieder zusammengefügt werden, im Objekt kann ein Spalt oder Loch erzeugt werden ... In der Gestaltung ist vieles möglich. Es muss lediglich den physikalischen Eigenschaften des Objektes entsprechen. - Einige wichtige Beispiele: <ul style="list-style-type: none"> o <i>Eis kann geschmolzen und geformt werden. Wasser kann ebenso erwärmt, erhitzt, gekocht oder abgekühlt werden.</i> o <i>Flammable Stoffe können entzündet werden.</i> o <i>Gestein kann gebrochen, gespalten, geformt werden oder zu Kies zerfallen. Ebenso kann Kies zu Gestein zusammengefügt werden.</i> o <i>Haut kann zum abfaulen gebracht werden. Eine Person würde dadurch 3 TP erleiden, wie durch einen guten TW durch eine leichte Klingenwaffe. Außerdem entsteht dadurch eine offene mittlere Wunde, die versorgt werden muss und die sich entzünden kann. Ebenso kann eine offene Wunde auch mit umliegenden Hautgewebe geschlossen werden. Es findet dadurch aber keine weitere Heilung statt und es das Gewebe ist vernarbt.</i> o <i>Holz kann ausgetrocknet und sogar zum Brennen gebracht werden.</i> o <i>Metall kann verformt werden.</i> o <i>Papier kann zu Asche verfallen.</i> o <i>Textil kann verrotten. Aber ebenso kann ein offenes Stoffstück gestopft werden.</i> - Der Magier erleidet durch die Berührung keinen Schaden. - Bei der Verformung von Objekten können dabei kunstvolle Objekte entstehen. Allerdings muss dem Magier hierfür auch der TW auf FM gelingen, sonst wird es eher ein grobaussehendes Kunstobjekt. 		
Kosten	1 MAG	Entstehung	In 3. Sek.
Dauer	Dauerhaft	Wirkungsbereich:	Durch Berührung. Betroffene Fläche: Max. 10 x 10 cm Betroffener Körper: Max. 10 x 10 x 10 cm oder max. 1 Liter Flüssigkeit.



Zaubergruppe	Transkinese	Name	Lumakinese
Beschreibung	<p>Der Magier erschafft Helligkeit und Licht und kann einen Lichtblitz erzeugen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Er ist außerdem gegen sämtliche Lichtreize immun und erhält dadurch keinen Schock oder weitere Abzüge. <p>Er hat folgende Optionen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lux: Der Magier erhellt seine Umgebung. <ul style="list-style-type: none"> o Im Zentrum von 3 x 3 Metern ist es strahlend hell. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Andere Personen werden so geblendet, dass ihre visuellen und kämpferischen TW – 2 WM werden. ▪ Das strahlende Licht wirkt auf alle wärmend (+ 10 °), auch auf den Magier. ▪ Sind Humanoiden dem strahlenden Licht länger als 1 Min. ausgesetzt, erhalten sie einen Sonnenbrand. ▪ Im strahlend-hellen Zentrum erleiden viele Para-Kreaturen je Aktion – 5 VIT. o Im Streufeld von 9 x 9 Metern ist es für alle erträglich hell. o Im Umfeld von 11 x 11 Metern ist es nur noch düster. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dahinter liegt der Ereignishorizont, hinter dem es dann dunkel ist. Sollte es dahinter jedoch ohnehin nur düster sein, sind Umfeld und Streufeld hell. o Der Magier kann die Helligkeit auch abschwächen, so dass es im Zentrum nur erträglich hell ist. Dementsprechend gibt es kein Umfeld mehr und das Streufeld wäre hell oder düster. o Lux kostet je Min. – 1 MAG. Es ist aber nur ein TW auf MAG nötig. o Lux kann in einen Tabong gebannt werden und erhellt bei Freilassung 1 Min. lang die Gegend um den Tabong. - Fulgur: Der Magier lässt einen kurzen Lichtblitz erstrahlen. <ul style="list-style-type: none"> o Der Lichtblitz wirkt auf 11 x 11 Meter. o Alle betroffenen Personen müssen einen automatischen TW auf WS schaffen, sonst erleiden sie einen Schock. Der Magier ist davon nicht betroffen. o Hinter betroffenen Objekten und Personen brennen sich schemenhafte Schatten in dahinterliegende Objekte. o Die Betroffenen müssen außerdem einen TW auf VIT schaffen, sonst erleiden sie in den nächsten 2 Tagen Übelkeit und Erbrechen und verlieren ab dem nächsten Abenteuer kontinuierlich monatlich endgültig – 1 LE und – 1 VIT. Allmählich verlieren sie dann ihre Haare und es entstehen offene Wunden. Die Betroffenen können daran sterben, sofern sie nicht durch ein Wunder geheilt werden. o Viele Para-Kreaturen müssen einen automatischen TW auf WS schaffen, sonst entschwinden sie in die Anderswelt, wo sie W100 Min. lang verbleiben müssen. Para-Kreaturen, die sich dagegen wehren konnten, müssen einen zweiten automatischen TW auf WS schaffen, sonst erleiden sie einen Schock. o Fulgur kann in einen Tabong gebannt werden und erhellt bei Freilassung zum Einsatz. - Effectus: Der Magier erschafft Lichteffekte an einem Ort, wodurch die Umgebung mit schönen Effekten erhellt wird. <ul style="list-style-type: none"> o Der Magier bestimmt einen Ort, der in Sichtweite von ihm max. 10 Meter entfernt liegt. Die Lichteffekte wirken dort dann auf 11 x 11 Meter. o Es entstehen viele kleine Leuchtphänomene, ähnlich wie Glühwürmchen. o Das Phänomen wirkt beeindruckend. Wer so etwas noch nie gesehen hat, erhält vorübergehend in VIT + 1. o Das Phänomen hält eine ¼ Std. lang an. o Der Magier kann den Zauber vorzeitig beenden. o Effectus kann in einen Tabong gebannt werden und kommt bei Freilassung zum Einsatz. - Trabem: Der Magier strahlt aus seiner Hand oder vom Zauberstab Licht aus. <ul style="list-style-type: none"> o Das Licht leuchtet wie ein Strahl und kann dunkle Umgebungen auf bis zu 5 m gut ausleuchten. Dunkle Räume sind dann nur noch düster. o Das Licht leuchtet aber auch weit in die Dunkelheit und ist darum erkennbar. o Der Magier könnte seine Hand zu einer Faust ballen oder den Zauberstab umgreifen, um das Licht vorübergehend zu unterbinden. o Der Lichtstrahl hat eine Dauer von 1 Min., kann aber ohne TW verlängert werden, was aber immer + 1 MAG kostet. Es kann auch jederzeit vorzeitig beendet werden. 		
Kosten	Mind. 1 MAG; Fulgur: 3 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	Unterschiedlich	Wirkungsbereich	Unterschiedlich
Weiteres	- Die meisten Humanoiden erhalten im Düstern auf entsprechende TW – 2 WM und im Dunkeln sehen Humanoiden generell nichts.		

Zaubergruppe	Transkinese	Name	Optikinese
Beschreibung	Der Magier erschafft eine Illusion. <ul style="list-style-type: none"> - Die Illusion kann jede beliebige Gestalt haben, sie kann beweglich sein und auch Laute, Geräusche und Gerüche von sich geben. - Die Illusion kann max. 3 x 3 x 3 Meter groß sein und sich in einem vorgegebenen Umfeld frei bewegen. Der Magier kann die Illusion auch mit sich führen, in max. Sichtweite von 10 Metern. - Die Illusion wird als echte Sache gesehen, so könnte der Magier beispielsweise eine Wand erschaffen, die nicht real ist oder in einem Beutel Goldtaler zeigen, die auch beim Schütteln erklingen. Ebenso kann die Illusion einen Schreck verursachen. Außer für diejenigen, die wissen, dass es sich um eine Illusion handelt. - Würde man in die Illusion hineingreifen, würde man sie als Illusion erkennen. - Der Magier kann die Illusion über die eigentliche Dauer aufrechterhalten und sie auch jederzeit verändern, was ihm lediglich – 1 MAG kostet. Ein TW ist nicht nötig. 		
Kosten	1 MAG je ¼ Std.	Entstehung	Sofort
Dauer	Wie gewünscht	Wirkungsbereich	10 Meter Sichtweite; die Illusion kann sich in einem Umfeld von 11 x 11 Metern frei bewegen.
Weiteres	- Optikinese kann in einen Tabong gebannt werden und kommt bei Freisetzung wie gewünscht zum Einsatz.		

Zaubergruppe	Transkinese	Name	Thermokinese
Beschreibung	Der Magier kann Kälte oder Wärme ausstrahlen und kalte und warme Temperaturen aushalten oder einen Hitze- oder Kälteschock ausstoßen. Er hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> - Tolerare: Der Magier kann Kälte von bis zu – 100 ° oder von bis zu + 100 ° aushalten. <ul style="list-style-type: none"> o Damit wäre es ihm möglich, barfuß durch verschneite Gebirge zu gehen oder im kochenden Wasser zu baden. - Calidum: Der Magier strahlt Wärme in seiner Umgebung aus. <ul style="list-style-type: none"> o Für je 5 ° zahlt der Magier – 1 MAG. o Er kann die Umgebung um max. 20 ° erwärmen. o Das Zentrum, also bei ihm selbst, kann um 20 ° erwärmt werden, das Umfeld von 3 x 3 Metern wird dann noch um 15 ° erwärmt, das Umfeld von 5 x 5 Metern wird noch um 10 ° erwärmt und das Umfeld von 7 x 7 Metern wird um 5 ° erwärmt. o Setzt der Magier weniger MAG ein, wirkt sich das entsprechend auf die Erwärmung des Umfelds und die Reichweite aus. o Die Wärme kann sich entsprechend auf die Umgebung auswirken. o Der Magier selbst fühlt sich schon bei nur + 5 ° im Zentrum an als hätte er Fieber. Das empfindet er nicht so, aber es ermöglicht ihm dadurch, mögliche Krankheiten zu besiegen. Der TW beim Ermitteln eines Krankheitswertes wird je 5-°-Anstieg + 2 WM. - Frigus: Der Magier strahlt Kälte in seiner Umgebung aus. <ul style="list-style-type: none"> o Für je 5 ° zahlt der Magier – 1 MAG. o Er kann die Umgebung um max. 20 ° abkühlen. o Das Zentrum, also bei ihm selbst, kann um 20 ° abgekühlt werden, das Umfeld von 3 x 3 Metern wird dann um 15 ° abgekühlt, das Umfeld von 5 x 5 Metern wird um 10 ° abgekühlt und das Umfeld von 7 x 7 Metern wird um 5 ° abgekühlt. o Setzt der Magier weniger MAG ein, wirkt sich das entsprechend auf die Abkühlung des Umfelds und die Reichweite aus. o Die Kälte kann entsprechende Erfrierungen der Umgebung auslösen. o Der Magier selbst fühlt sich schon bei nur – 5 ° im Zentrum an wie eine Leiche und könnte auch als so eine erkannt werden, wenn der Magier das beabsichtigt und ihm der TW auf Schauspielen gelingt. - Thermo-Schock: Der Magier stößt eine extreme Kälte- oder Hitzewelle aus. Er hat zwei Möglichkeiten: <ul style="list-style-type: none"> o Thermo-Schock-Calidum: Durch die Hitzewelle erleiden die Betroffenen einen Sonnenrand. <ul style="list-style-type: none"> - Im Streufeld von 5 x 5 Meter erleiden alle Betroffenen – 2 LE und – 1 VIT und einen Schock (keinen weiteren VIT-Abzug mehr). - Mögliche kleine Pflanzen sind augenblicklich vertrocknet und mögliche flammable Brennstoffe entzünden sich. o Thermo-Schock-Frigus: Durch die Kältewelle erleiden die Betroffenen Erfrierungen. <ul style="list-style-type: none"> - Im Streufeld von 5 x 5 Meter erleiden alle Betroffenen – 1 LE und – 1 VIT und einen Schock (keinen weiteren VIT-Abzug mehr). - Außerdem muss ihnen der TW auf LE gelingen, sonst friert ihnen eine Extremität (Finger) ab. Welcher Finger das ist, wird mit dem W10 ermittelt. - Mögliche kleine Pflanzen sind erfroren und Reif hat sich in der Umgebung abgelegt. 		

Kosten:	Tolerare: 1 PSI Calidum und Frigus: 1 PSI je 5 ° Thermo-Schock: 1 PSI	Entstehung:	Tolerare: Sofort. Calidum und Frigus: 1 Sek. je Grad. Thermo-Schock: Sofort.
Dauer:	Tolerare, Calidum und Frigus: Max. 1 Std. Thermo-Schock: Augenblicklich	Wirkungsbereich:	Tolerare: Direkt. Calidum und Frigus: Max. 7 x 7 Meter. Thermo-Schock: 5 x 5 Meter.
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Bei Calidum und Frigus sind die natürlichen Faktoren der Umgebung zu berücksichtigen, z. B. ob es windig ist, ob es regnet usw. - Calidum und Frigus können in einen Tabong gebannt werden und kommen bei Freilassung wie gewünscht zum Einsatz. - Die meisten Humanoiden haben bei Wärme und Kälte eine Komfortzone von 15 – 25 °. Wird es kälter oder wärmer muss ein Charakter, je nach Kälte, in zeitlichen Intervallen einen TW auf WS schaffen, sonst verliert er evtl. LE und VIT. Siehe dazu die Regeln zu „Hitze und Kälte“! 		

Zaubergruppe	Transkinese	Name	Umbrakinese
Beschreibung	Der Magier verdunkelt die Umgebung und er kann im Düstern und im Dunkeln sehen. <ul style="list-style-type: none"> - Im Zentrum von 7 x 7 Metern ist es dunkel. - Im Streufeld von 11 x 11 Metern ist es düster. - Dahinter liegt der Ereignishorizont, hinter dem es dann je nachdem düster oder hell ist. - Der Magier kann die Dunkelheit auch abschwächen, so dass es im Wirkungsbereich überall nur düster ist. - Der Magier kann auch gänzlich darauf verzichten, die Umgebung zu verdunkeln und nutzt einfach nur die Fähigkeit, dass er im Dunkeln sehen kann. - Die Dauer des Zaubers kann ohne TW fortgesetzt werden, kostet aber – 1 MAG. Der Magier kann den Zauber vorzeitig beenden. 		
Kosten	1 MAG je Min.	Entstehung	Sofort
Dauer	Wie gewünscht	Wirkungsbereich	Bis zu 11 x 11 Meter
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Die meisten Humanoiden erhalten im Düstern auf entsprechende TW – 2 WM und im Dunkeln sehen Humanoiden generell nichts. - Umbrakinese kann in einen Tabong gebannt werden und kommt wie gewünscht durch Freilassung zum Einsatz und verdunkelt dann 1 Min. lang die Umgebung um den Tabong. 		

Zaubergruppe Vitakinese

Zaubergruppe	Vitakinese	Name	Damnum
Beschreibung	Der Magier entzieht einer Person ihre Kräfte und bereichert sich dadurch selbst. <ul style="list-style-type: none"> - Der Magier muss die Person mit seiner Hand oder seinem Zauberstab berühren. - Die betroffene Person wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. - Gelingt der Zauber, entzieht der Magier seinem Opfer W4 Punkte eines gewünschten Regenerativen Talentes. Mit den Punkten stockt der Magier seinen Wert auf. 		
Kosten	1 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	Augenblicklich	Wirkungsbereich	Direkt; durch Berührung
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Regenerative Talente können auf max. 20 angehoben werden und beim Oger oder bei Personen mit dem PM „Starker Typ“ kann LE auf max. 30 angehoben werden. Die Regenerativen Talente regenerieren täglich um je einen Punkt. - Bei einem meisterhaft gelungenen Zauber bleiben die gestohlenen Werte beim Magier endgültig als Talenzuwachs bestehen. Beim Opfer regenerieren sie entsprechend. - An der Körperpartie des Opfers bleibt ein wenig Spukgeschnodder zurück und ein blauer Fleck. - Damnum gilt als Schwarze Magie. 		

Zaubergruppe	Vitakinese	Name	Diagnosis
Beschreibung	Der Magier erkennt an einer Person Erkrankungen und Verletzungen und körperliche Besonderheiten. <ul style="list-style-type: none"> - Zu den körperlichen Besonderheiten können auch Unsterblichkeit, rasseartige Besonderheiten und psychische Erkrankungen gehören, wenn diese einen körperlichen Effekt haben. - Um zu verstehen, was der Magier dort erkennt, muss er auch einen entsprechenden Wert in Medizin haben, sonst bekommt er nur eine ungefähre Vorstellung der Diagnose. - Die Person, die der Magier diagnostizieren will, kann sich dagegen nicht wehren. - Der Magier kann sich auch selbst diagnostizieren. 		
Kosten	1 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	Augenblicklich	Wirkungsbereich	10 Meter Sichtweite
Weiteres	- Betroffene Personen können sich nicht gegen Diagnosis wehren.		

Zaubergruppe	Vitakinese	Name	Donation
Beschreibung	Der Magier verleiht einer Person seine Kräfte. <ul style="list-style-type: none"> - Der Magier muss die Person mit seiner Hand oder seinem Zauberstab berühren. - Der Betroffene wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. Glaubt er jedoch an das Kraftwunder, kann er es auch zulassen und es muss kein Gegen-TW durchgeführt werden. - Gelingt der Zauber, schenkt der Magier der Person W4 Punkte eines gewünschten Regenerativen Talentes. Die Talentpunkte fehlen dem Magier dann vorübergehend. 		
Kosten	1 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	Augenblicklich	Wirkungsbereich	Direkt; durch Berührung
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Regenerative Talente können auf max. 20 angehoben werden und beim Oger oder bei Personen mit dem PM „Starker Typ“ kann LE auf max. 30 angehoben werden. Die Regenerativen Talente regenerieren täglich um je einen Punkt. - Bei einem meisterhaft gelungenen Zauber bleiben die verschenkten Werte beim Magier bestehen und die beschenkte Person hat die Talentpunkte dennoch erhalten. - An der Körperpartie der betroffenen Person bleibt ein wenig Spukgeschnodder zurück. 		

Zaubergruppe	Vitakinese	Name	Morbus
Beschreibung	Der Magier kann sich gegen Krankheiten immunisieren und Krankheiten verursachen. Er hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> - Immunis: Der Magier ist immun gegen Krankheiten und kann sich problemlos unter Kranken aufhalten. <ul style="list-style-type: none"> o Der Magier spürt seine Immunität, wenn ihm der Zauber gelungen ist. - Pathogenikinese: Der Magier kann einer Person oder einem Tier eine Krankheit auferlegen. <ul style="list-style-type: none"> o Der Magier muss die gewünschte Krankheit kennen, indem er ihre Auswirkungen schon selbst gesehen oder erlebt hat. o Anders als bei einer herkömmlichen Erkrankungen, wehrt sich der Betroffene mit einem Gegen-TW auf WS gegen die Psinetik. Wenn der Gegen-TW misslungen ist, entscheidet der W6: 1 - 3 = Leichte Erkrankung (Wert 12); 4 - 5 = Mittlere Erkrankung (Wert 15); 6 = Schwere Erkrankung (Wert 18). o Krankheiten haben entsprechende Inkubationszeiten. Die Erkrankung bricht also nicht unbedingt sofort aus. 		
Kosten	Immunis: 1 MAG Pathogenikinese: 3 MAG	Entstehung	Immunis: Sofort Pathogenikinese: Sofort (aber Inkubationszeit)
Dauer	Immunis: 24 Std. Pathogenikinese: Entsprechend des Krankheitsverlauf	Wirkungsbereich	Immunis: Direkt Pathogenikinese: 10 Meter Sichtweite
Weiteres	- Pathogenikinese gilt als Schwarze Magie		

Zaubergruppe	Vitakinese	Name	Remedium
Beschreibung	<p>Der Magier heilt ein Lebewesen. Der Magier erhält außerdem niemals WM durch hohes Alter.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Magier muss die Person mit seiner Hand oder seinem Zauberstab berühren. - Der Betroffene wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. Glaubt er jedoch an die Wunderheilung, kann er es auch zulassen und es muss kein Gegen-TW durchgeführt werden. - Der Magier kann sich auch selbst heilen. - Das Ergebnis der Heilung ist abhängig vom Gelingen des TW: <ul style="list-style-type: none"> o Normal gelungen: Beim Betroffenen regenerieren + 1 LE und + 1 VIT und eine offene Wunde ist geheilt und ein möglicher Krankheitswert sinkt – 1 Punkt. o Gut gelungen: Beim Betroffenen regenerieren + 2 LE und + 2 VIT und auch eine innere Verletzung oder ein Bruch ist geheilt und ein möglicher Krankheitswert sinkt – 2 Punkt. o Meisterhaft gelungen: Beim Betroffenen regenerieren + 3 LE und + 3 VIT und ein schwerer körperlicher Defekt, wie eine Herz-, Gehirn- oder Krebserkrankung, Koma oder eine Erkrankung, ist vollständig geheilt. - Eine Person kann durch Remedium am Tag max. 3 LE und max. 3 VIT regeneriert bekommen, auch wenn mehrere Magier versuchen zu heilen. - Mit Remedium können Personen auch wiederbelebt werden, sofern die LE-Regeneration ausreicht. Ebenso können sie dadurch aus Ohnmacht aufgeweckt werden. 		
Kosten	1 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	Augenblicklich	Wirkungsbereich	Direkt; durch Berührung
Weiteres	- An der Körperpartie des Geheilten bleibt ein wenig Spukgeschnodder zurück.		

Zaubergruppe Wahrsagen

Zaubergruppe	Wahrsagen	Name	Hellsehen
Beschreibung	<p>Der Magier erkennt aufgrund von Objekten gegenwärtige und vergangene Ereignisse.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Für die Hellseherei benötigt der Magier ein entsprechendes Objekt, um den übersinnlichen Blick zum Ereignis aufzubauen. Dieses Objekt kann ein Kleidungsstück sein, ein Schmuckstück, eine Haarsträhne, aber auch ein Zimmer, eine Tür oder eine Person. Das Ereignis muss mit dem Objekt in Verbindung stehen. - Der Magier erkennt die Ereignisse schemenhaft, hört auch Gesprächsfetzen, nimmt Geräusche wahr, vielleicht auch Gerüche und Empfinden. - Er hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> o Nunc: Blick in die Gegenwart. Er sieht das Ereignis, das gerade irgendwo anders stattfindet. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Umso weiter es entfernt ist, desto undeutlicher wird die Sicht. o Antea: Blick in die Vergangenheit. Er sieht das Ereignis, das in der Vergangenheit liegt. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Der Blick in die Vergangenheit bezieht sich vorrangig auf die Situation, die der Magier in Erfahrung bringen will, aber umso weiter das Ereignis zurückliegt, desto undeutlich wird die Sicht und desto mehr weitere vergangene Ereignisse tauchen bei der Sicht auf und vermischen sich mit ihr. 		
Kosten	1 MAG	Entstehung	Sofort
Dauer	Einige Sekunden	Wirkungsbereich	Durch Berührung; Nunc: Max. 100 Km zwischen Objekt und Ereignis
Weiteres	- Zum Wahrsagen kann der Magier geweihte Devotionalien nutzen, die den TW auf MAG + 2 WM. Das kann z. B. ein Spiegel oder ein Blutbecher sein. Mehrere geweihte Devotionalien potenzieren die Wirkung nicht. Durch Devotionalien verlängert sich der übersinnliche Blick um einige Minuten.		

Zaubergruppe	Wahrsagen	Name	Mantik
Beschreibung	<p>Der Mager beherrscht die Zukunftsdeuterei. Er kann auch Visionen erhalten. Er hat folgende Optionen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mox: Blick in die Zukunft. Der Magier sieht anhand eines Objektes ein Ereignis, das künftig stattfinden könnte. <ul style="list-style-type: none"> o Für den Blick in die Zukunft benötigt er ein entsprechendes Objekt, um den übersinnlichen Blick zum Ereignis aufzubauen. Dieses Objekt kann ein Kleidungsstück sein, ein Schmuckstück, eine Haarsträne, aber auch ein Zimmer, eine Tür oder eine Person. Das Ereignis muss mit dem Objekt in Verbindung stehen. o Der Magier erkennt die Ereignisse schemenhaft, hört auch Gesprächsfetzen, nimmt Geräusche wahr, vielleicht auch Gerüche und Empfindungen. - Hieromantie: Der Magier erkennt anhand von Zeichendeutung zukünftige Ereignisse. <ul style="list-style-type: none"> o Der Magier kann die Leber eines Tieres oder eines Humanoiden betrachten, Rauch beobachten, Vogelflug beobachten, Blitze beobachten, Feuer beobachten, in einen Blutbecher starren o. ä. o Durch die Konzentration schafft sich der Magier eine Deutung, mit denen er grob negative oder positive Ereignisse erahnen kann, die ihn, eine Gruppe oder auch eine Gemeinschaft betreffen. - Vision: Der Magier erhält eine spontane Vision, die ihm warnende Ereignisse ankündigt. <ul style="list-style-type: none"> o Visionen treten meistens nachts im Schlaf auf. Sie können aber auch am Tag auftreten. Der Magier ist dann kurz abwesend. 		
Kosten	1 MAG (außer bei Vision)	Entstehung	Sofort
Dauer	Einige Sekunden	Wirkungsbereich	Durch Berührung; bei Vision und Vorahnung direkt.
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> - Zum Wahrsagen kann der Magier geweihte Devotionalien nutzen, die den TW auf MAG + 2 WM. Das kann z. B. ein Spiegel oder ein Blutbecher sein. Mehrere geweihte Devotionalien potenzieren die Wirkung nicht. Durch Devotionalien verlängert sich der übersinnliche Blick um einige Minuten. - Zukunftsdeuterei ist stets möglichen Veränderungen unterworfen und muss darum nicht so eintreten, wie sie erkannt wurde. - Zur Vision: Der SM kann für den Charakter eine Vision vorbereiten, die er während des Abenteuers erhält. 		