

Das AE-Regelwerk Für Magie

Das LARP Magie Regelwerk für Cons der AE-Orga



Inhaltsverzeichnis

Magie.....	6
Das magische System:	6
Die Magischen Ränge/Lernstufen	7
Weitere Punkte:	7
Der Panikzauber	8
Zauber.....	9
Antimagie	9
Erwachen.....	9
Magischer Spiegel 1.....	9
Magischer Spiegel 2.....	9
Magie Aufheben	9
Zerstören	9
Antimagie	9
Schutzzauber	10
Magischer Schutz 1.....	10
Magischer Schutz 2.....	10
Magischer Schutz 3.....	10
Magischer Schutz 4.....	10
Magische Rüstung 1	10
Magische Rüstung 2	10
Magische Rüstung 3	10
Magische Rüstung 4	10
Magische Rüstung 5	11
Magische Rüstung 6	11
Magischer Zirkel	11
Magischer Segen	11
Magischer Riegel	11

Abstand.....	11
Energiefeld.....	11
Energiewall	12
Geisterbarriere	12
Magisches Schloss	12
Pesthauch	12
Beeinflussung	13
Fluch	13
Asche zu Asche	13
Vergessen	13
Schlaf	13
Ohnmacht.....	13
Koma.....	13
Freundschaft 1.....	13
Freundschaft 2.....	14
Stolpern	14
Mentaler Nagel.....	14
Lähmen	14
Auftrag.....	14
Furcht	14
Schrecken	15
Feueraugen.....	15
Blindheit	15
Schmerz	15
Voodoo	15
3 Kampfzauber	16
Magische Waffe 1.....	16
Magische Waffe 2.....	16



Magische Waffe 3.....	16
Schreckenswaffe 1.....	16
Schreckenswaffe 2.....	16
Schreckenswaffe 3.....	16
Elementarball 1	16
Elementarball 2	16
Elementarball 3	17
Elementarball 4	17
Elementarball 5	17
Energieball.....	17
Energiehand.....	17
Schreckenshand.....	17
Mentaler Bolzen	17
Windstoß	17
Sturmwind	17
Heilzauber.....	18
Wunde betäuben.....	18
Wunde heilen	18
Körper heilen	18
Wiederkehr.....	18
Krankheit heilen	18
Spinnensegen	18
Regeneration	19
Gift neutralisieren	19
Forschungszauber.....	20
Gift spüren.....	20
Magie spüren.....	20
Magie suche.....	20



Giftanalyse.....	20
Magieanalyse.....	20
Wahrheit.....	20
Seelenspiegel.....	20
Alarm	20
Feuer.....	21
Licht	21
Waffe erhitzen.....	21
Krankheit	21
Zeitkontrolle	21
Magiesicherung I	21
Magiesicherung II	22
Schloss öffnen.....	22
Energieaura	22
Auratarnung	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Teleportation.....	22
Wesen beschwören	22
Auftrag für Beschworene Wesen	23
Exorzismus.....	23
Zauber binden 1	23
Zauber binden 2	23
Zauber binden 3	23
Zaubertrick	23



Magie

Vor Ab

Magie ist im Larp etwas mystisches seltenes und wunderbares. Es ist für viele Charaktere etwas Seltenes und meist nur aus Geschichten bekannt. Daher erster aller wichtigen PUNKTE könnt ihr etwas nicht darstellen, dann könnt ihr es **nicht!** Verlasst euch nicht nur auf eure Magie. Versucht alternative Wege zu finden und erst Situationen zu analysieren bevor ihr mit dem Vorschlaghammer die Tür einrennt die nur vielleicht ein einfaches Hallo gebraucht hätte. Spielt mit den anderen Spielern auch wenn diese nicht magisch sind. Erklärt Ihnen was ihr tut und wieso ihr glaubt, dass es zu eurem Ziel führt. Nehmt sie mit ins Spiel und eure Ideen und arbeiten!

Das magische System:

Magier teilen sich nach dem neuen System in 3 Klassen auf, generiert nach den zeitlichen Methoden ihrer Vorbereitung der Magie.

Instant-Magier	Mischmagier	Vorbereiter
Der Instantmagier bereitet seinen Zauber unmittelbar vor dem tatsächlichen Wirken vor. Beispiele hierfür sind Hermetik und Runenmagie. Für die Vorbereitungen muss eine Aktion pro 5MP gemacht werden. Als Aktionen können Worte oder Gesten gelten.	Mischmagier müssen sich sowohl langfristig vorbereiten, als auch direkt beim Zauber etwas bewirken. Vorbild hierfür ist der Priester. Zum Ausgleich müssen beide Vorbereitungsstufen geringere Zeitvorgaben als die anderen beiden Klassen haben.	Vorbereiter bereiten ihre Zauber einmal vor und haben sie dann den ganzen Tag in der Hinterhand, um sie später wirken zu können. In der Vorbereitung schaffen Lehrlinge 5mp/min, Meister 10mp/min, Großmeister 20mp/min. Zauber halten 24 Stunden. Dies ist die Umsetzung des Schamanen und des Druiden.

Darüber hinaus gibt es noch die Magiestile, wie bislang Hermetik, Schamanie oder Priestertum. Stile bezeichnen die Art des Ausspiels und sind an sich frei wählbar. Der einzelne Magier ist dabei nicht an vorgegebene Stile gebunden, sondern kann sich selbst einen ausdenken. Trotzdem erscheint es uns vernünftig, dass Startercharaktere sich zu Anfang bei ihren Zaubern auf eine Klasse und einen Stil beschränken. Werden später IT Zauber gelernt können auch andere Klassen und Stile benutzt werden. Der Spieler ist hierbei an das Ausspiel gebunden, dass er erlernt hat. Für die Verwendung einer anderen Klasse oder eines anderen Stils gibt es hier keine weiteren Voraussetzungen.

Es gibt keine Klassifizierungen mehr nach den Magierichtungen, wie Feuermagie oder verbotene Pforten. Dem Magier stehen alle Zauberer seiner eigenen Lehrstufe offen. Beschränkungen bezüglich des eigenen Stils sind selbst zu treffen und erwünscht.

Alle Magier kaufen ihre Zauber mit EP. Alle Magier haben einen Magiepool der den in Magie investierten EP entspricht. Dieser wird erst dann angezapft, wenn der Zauber tatsächlich gewirkt wird. Ein Schamane also, der einen Zauber vorbereitet aber nicht wirkt verliert dadurch keine MP. Der Magiepool regeneriert in der Regel bei uns immer nur max. bis zur Hälfte. Der Rest muss aktiv im Spiel aufgeladen werden. Dafür gibt es 2 Methoden, mit und ohne einen magischen Knoten die es im Spiel zu finden heißt. Dabei beschleunigt der Knoten die Magieaufnahme. Außerdem beeinflusst die Lehrstufe die Magieaufnahme. Das Ausspiel der Magieaufnahme ist nicht auf stilles Herumsitzen beschränkt, Darstellung ist erwünscht! Hier in MP/Minute:

MP/Min	Mit Magischen Knoten	Ohne Knoten
Lehrling	2	1
Meister	3	1
Großmeister	4	2

Die Magischen Ränge/Lernstufen

Während seiner magischen Laufbahn wird ein Magier Möglichkeiten haben sich weiter zu entwickeln und neue Dinge zu lernen. Insgesamt sind Magier, unabhängig ihrer Klasse, in drei Lernstufen zu bestimmen: Lehrling, Meister und Großmeister (Dies sind wieder keine konkreten Angaben, genauso gut kann ein Hexer zum Hexenmeister, oder eine Novizin zur Priesterin werden). Die Lernstufen definieren sich durch Beschränkungen im Erlernen von Zaubern und ähnlichem. Um in einer Lernstufe aufzusteigen sind Anforderungen gestellt und die Ränge an sich selbst kosten Erfahrungspunkte.

Lehrling, 10EP	Meister, 50EP	Großmeister, 100 EP
-Rang kann von jedem magisch-begabten sofort erworben werden	-Rang kann ab 100 in magischen Fähigkeiten investierten EP erworben werden	-Rang kann ab 400 in magischen Fähigkeiten investierten EP erworben werden
-Kann Zauber bis einschließlich 40EP erlernen	-Kann Zauber bis einschließlich 90EP erlernen	-Kann Zauber jeder EP-Stärke erlernen
-Kann jeder seiner Zauber nur einmal täglich wirken	-Kann bis zur Erschöpfung des Magie-Pools unbegrenzt Zauber ausführen	-Können für das 3-fache der jeweiligen Zauberkosten Spontanzauber erlernen
	-Verfügt über die Möglichkeit des „Panikzaubers“	-Bessere Version des „Panikzaubers“
	-Lädt schneller Magiepunkte auf	-Lädt schneller Magiepunkte auf

Weitere Punkte:

Vorbereiter müssen sich bereits bei der Vorbereitung auf einen Zauber festlegen. Hier ist Ehrlichkeit gefragt, Powerplay ist auch doof. Sie haben keine Beschränkung, wie viele Zauber sie gleichzeitig in der Hinterhand haben können, abgesehen von dem nötigen Zeitaufwand und der begrenzten Haltbarkeit der Vorbereitung, als da wären ein Spieltag (bzw. 24 Stunden).

Auf Gegenständen kann gleichzeitig nur ein Zauber liegen. Besonders zu beachten ist diese Regel in Bezug auf Zauber binden 2 und 3, die demnach keinen Zauber binden dürfen, der auf denselben Gegenstand wirkt, an den er gebunden ist, schon aber Zauber, die auf andere Gegenstände wirken. Ein Beispiel: Man kann Schreckenswaffe 1 nicht mit Zauber binden 2 an eine Waffe binden, da mit dem Auslösen des gebundenen Zaubers sowohl Zauber binden als auch Schreckenswaffe auf der Waffe liegen würden. Waffe erhitzen hingegen kann man an eine Waffe binden, da durch diesen Zauber eine andere Waffe verzaubert wird. Logischerweise sind demnach verzauberte Waffen immun gegen magische Beeinflussung.

Der Panikzauber

Der Panikzauber ist das magische Äquivalent zu den antrainierten Reflexen eines Kriegers. Bei diesem Zauber handelt es sich um einen, den der Magier genügend kennt (Mind. 15-mal gewirkt) und das Wirken für ihn einfacher fällt als das anderer Zauber.

Der Zauberer kann nur einmal diesen Panikzauber auswählen (Bei SL angeben) und nicht umändern. Voraussetzungen für das Wirken dieses Zaubers sind, dass der Zaubernde über genügend MP verfügen sollte und er in einer für ihn gefährlichen oder schockierenden Situation sich befindet und ihm dieser Zauber „als letzter Ausweg“ dienen könnte. Der Panikzauber kann nur einmal pro Tag gewirkt werden.

Panikzauber sind ab der Meisterstufe verfügbar. Der Meister-Magier kann einen Zauber auswählen und nicht mehr umändern.

Großmeister sind in der Lage 3 Panikzauber auszuwählen und sich zwischen ihnen, in einer wie obengenannten Situation, zu entscheiden. Jedoch kann auch hier die Funktion des Panikzaubers nur einmal pro Tag verwendet werden.



Zauber

Zaubergruppe

Zaubername (Codewort)

EP-Kosten = MP Kosten bei Wirken, Reichweite, Dauer

Beschreibung des Zaubers

Antimagie

Erwachen

20EP, Hörreichweite, Sofort

Erweckt alle, die den Zauber hören aus Schlaf, Ohnmacht, Koma, Furcht, Schweigen, Freundschaft 1.

Magischer Spiegel 1

40EP, Berührung, Sofort

Wird der Magische Spiegel 1 gesprochen umgibt dieser Zauber den Zaubernden mit einem Magischen Schild, der den ersten Zauber, der auf diesen Zaubernden trifft zurück an seinen Absender geworfen. Das gilt sowohl für negative Zauber als auch für Positive, wie Heilzauber. Um Magische Wurfgeschosse zu Spiegeln müssen diese zuvor auch treffen oder gefangen werden und können dann zurückgeworfen werden. Der Magische Spiegel besteht maximal 15 Minuten oder bis zum ersten Zauber, der auf ihn trifft.

Magischer Spiegel 2

60EP, Berührung, Ein Tag

Der Magische Spiegel 2 wirkt wie der Magische Spiegel 1, nur dass er den ganzen Tag hält, bzw. Bis zum ersten Zauber, der mit ihm gespiegelt wird.

Magie Aufheben

20EP, Berührung, Sofort

Dieser Zauber kann andere Zauber(bis 40 mp), die auf Gegenständen oder Personen liegen und von längerer Dauer sind, aufheben. Nicht Aufgehoben werden können Sofortzauber, stetige magische Wirkungen und Artefaktzauber.

Zerstören

60EP, Berühren, Sofort

Ähnlich dem Zauber "Magie Aufheben", vermag dieser Zauber andere Zauber aufzuheben oder zu zerstören. Die zerstörbaren Zauber sind hier jedoch nicht beschränkt. Jeder Zauber der auf einem Gegenstand oder einer Person liegt kann hiermit zerstört werden. Liegen mehrere Zauber auf einer Person oder einem Gegenstand werden diese alle zerstört. Gegenstände oder Wesen, die von sich aus magisch sind, wie selbstständige Artefakte oder Magier können damit nicht zerstört oder ihrer Magie beraubt werden.

9

Antimagie

30EP, Berühren, ein Tag

Dieser Zauber kann auf eine Person gelegt werden, womit in ihrem Körper ein Antimagisches Feld entsteht, das jegliche magische Wirkung innerhalb des Körpers der Person unmöglich macht. Die

Person wird somit immun gegen jegliche magisch alchemistischen Mittel oder Zauber, die seinen Körper oder seinen Geist betreffen. Das beinhaltet sowohl negative Zauber, wie Ohnmacht, Blindheit oder Auftrag, als auch positive Zauber, wie Heilzauber, magische Rüstung oder Spinnensegen. Der Zauber bewirkt keine Immunität, gegen Magie die außerhalb des Körpers gewirkt wird, wie Elementarbälle oder Waffenzauber.

Schutzzauber

Magischer Schutz 1

20EP, Berührung, ein Kampf

Erschafft einen magischen Rüstpunkt für die Dauer eines anstehenden Kampfes. Hält maximal eine Stunde oder bis zum Abzug durch einen Treffer. Magische Rüstung liegt unter weltlicher Rüstung und über Schutzpunkten der Kämpferfähigkeiten und LP. Unwirksam beim tragen metallener Rüstung.

Magischer Schutz 2

40EP, Berührung, ein Kampf

Wie Magischer Schutz 1 mit 2 Rüstpunkten.

Magischer Schutz 3

60EP, Berührung, ein Kampf

Wie Magischer Schutz 1 mit 3 Rüstpunkten.

Magischer Schutz 4

80EP, Berührung, ein Kampf

Wie Magischer Schutz 1 mit 4 Rüstpunkten.

Magische Rüstung 1

30EP, Berührung, Permanent

Wirkt wie Magischer Schutz 1 permanent.

Magische Rüstung 2

50EP, Berührung, Permanent

Wie Magische Rüstung 1 mit 2 Rüstpunkten.

Magische Rüstung 3

70EP, Berührung, Permanent

Wie Magische Rüstung 1 mit 3 Rüstpunkten.

Magische Rüstung 4

100EP, Berührung, Permanent

Wie Magische Rüstung 1 mit 4 Rüstpunkten.

Magische Rüstung 5

150EP, Berührung, Permanent

Wie Magische Rüstung 1 mit 5 Rüstpunkten.

Magische Rüstung 6

200EP, Berührung, Permanent

Wie Magische Rüstung 1 mit 6 Rüstpunkten.

Magischer Zirkel

20EP, Berührung, ein Tag

Bei diesem Zauber muss mit einem blauen Band ein Kreis gezogen werden. Magische Wesen können diesen betreten aber nicht verlassen, wenn der Kreis nicht von außen aufgehoben wird. Dieser Zauber hilft bei Exorzismen, Dämonenbeschwörungen und Wiederbelebungen. Der Zirkel hält, wenn er nicht gebrochen wird einen Tag.

Magischer Segen

40EP, Berühren, ein Tag

Dieser Zauber belegt den Verzauberten mit einem magischen Rüstpunkt, der nach physischer Rüstung und vor Schutzpunkten der Kämpferfähigkeiten und LP verloren geht. Dieser Zauber bewirkt maximal einen Rüstpunkt, der sich 10 Minuten, nachdem er verloren gegangen ist wieder regeneriert. Der Magische Segen kann nicht auf den Zaubernden selbst gesprochen werden und wird aufgehoben, sobald der verzauberte metallische Rüstung trägt. Dieser Zauber gilt als "Magische Rüstung".

Magischer Riegel

10EP, Blickkontakt, Aufrechterhalten

Dieser Zauber hält eine Tür oder ein Schloss verschlossen, solange der Zauber darauf wirkt. Schlösser und Türen widerstehen jedem Versuch, sie zu öffnen. Um trotzdem durch die Tür oder in die Truhe zu gelangen, kann der Zauber 'aufgehoben' oder 'gebrochen' werden, oder die Tür oder Truhe können zerschmettert werden.

Abstand

30EP, Blickkontakt, Aufrechterhalten

Dieser Zauber dient dazu, eine andere Person auf Abstand zu halten. Der Zauber wird gegen eine einzelne Person ausgesprochen und muss aufrechterhalten werden. Die Person kann sich dem Magier nicht auf weniger als 3 Meter nähern. Mit diesem Zauber kann der Zaubernde jemanden sogar vor sich herdrängen, wenn er sich bewegt. Wird das Opfer dieses Zaubers eingeklemmt und kann nicht weiter weg nimmt es daran keinen Schaden. Der Zauber hält nur eine Person auf abstand, nicht etwa magische oder physische Geschosse.

Energiefeld

30EP, Selbst, Aufrechterhalten

Dieser Zauber erschafft um den Zaubernden herum ein kreisförmiges Kraftfeld, dass nicht von physischen, wohl aber von magischen Dingen und Wesen in beiden Richtungen durchdrungen werden kann. Das Kraftfeld kann durch ein blaues Band dargestellt werden, oder durch etwas, das Kreisförmig geschwungen wird, wie ein Ball an einem Seil, was das Energiefeld beweglich macht. Das

Energiefeld entsteht mit dem Zauber in einem Durchmesser von 2 Metern und kann so andere Personen miteinschließen.

Energiewall

40EP, Berühren, Ein Tag

Mit diesem Zauber kann ein Zaubernder eine magische Fläche entstehen lassen, die weder von physischen, noch von magischen Dingen durchdrungen werden kann. Die Größe dieser Wand kann variieren, sie darf jedoch maximal 5x3 Meter messen. Die Wand kann sowohl horizontal, als auch vertikal in der Umwelt platziert werden und wird mit einem blauen Band gekennzeichnet. Der Zaubernde ist jederzeit in der Lage, den Wall aufzulösen.

Geisterbarriere

30EP, Berühren, Ein Tag

Wirkt wie der Energiewall, jedoch nur auf übernatürliche Wesen, wie Dämonen und Untote.

Magisches Schloss

30EP, Berühren, Permanent

Dieser Zauber erschafft ein magisches Schloss dass an einem verschließbaren Gegenstand, wie einer Tür oder einer Truhe angebracht werden kann. Wie ein reguläres Schloss hält es den Gegenstand verschlossen, kann jedoch nicht physisch aufgebrochen oder geknackt werden. Das Schloss kann nur vom Magier geöffnet oder magisch aufgelöst oder zerstört werden. Auch der Gegenstand kann zerstört werden, um Zugriff zu seinem Inhalt zu erhalten. Das Magische Schloss wird mit einem Blauen Zettel oder einer offensichtlich magischen Darstellung eines Schlosses dargestellt.

Pesthauch

80EP, Selbst, Aufrechterhalten

Dieser Zauber erzeugt eine übelriechende Wolke mit einem Radius von 5 Schritt um den Zaubernden herum. Wer sich in ihr befindet und das üble Gas einatmet leidet unter schwerem Brechreiz. Bewegt sich der Zaubernde, bewegt sich die Wolke mit ihm, öfters ansagen des Zaubers ist also angebracht. An Orten, die der Zaubernde verlassen hat bleibt die Wolke noch 30 Sekunden bestehen, bis sie verfliegt und ihre Wirkung aufhebt.



Beeinflussung

Fluch

20EP, Unbegrenzte Reichweite, ein Tag

Dieser Zauber bedarf einer SL. Wird er gesprochen, kann damit eine beliebige Person, auch jemand, der nicht anwesend ist, verflucht werden. So kann der verfluchte zu hinderlichen und ärgerlichen Aktionen gezwungen werden, wie in Reimen zu sprechen oder seine untrainierte Hand zu benutzen. Die Wirkung des Fluches und seine Übermittlung an den Verfluchten sind Aufgaben der SL. Dabei ist auf Fairness zu Achten. Ein Magier, sollte aufgrund des Fluches nicht seine Möglichkeit zu Zaubern verlieren.

Asche zu Asche

30EP, Blickfeld, Sofort

Angriffszauber auf einen ausgewählten Untoten. Schwache Untote werden durch diesen Spruch vernichtet, stärkere zumindest behindert.

Vergessen

20EP, Berühren, Sofort

Mit diesem Zauber kann ein Zauberer in die Gedanken einer anderen Person greifen und eine ihm bekannte Erinnerung im Gedächtnis dieser Person blockieren. Notwendig ist dafür ein tiefer Blick in die Augen des zu Verzaubernden und dass die zu vergessende Begebenheit dem Zaubernden bekannt ist, weil er sie selbst erlebt hat oder ihm davon berichtet wurde.

Die Erinnerung kehrt zurück, wenn dieser Zauber 'aufgehoben', 'zerstört' oder durch "Erwachen" aufgelöst wird.

Schlaf

10EP, Blickfeld, 10 Minuten

Dieser Zauber versetzt den Verzauberten für 10 Minuten in Schlaf. Aus Schlaf kann man durch alle Arten des Aufweckens geweckt werden.

Ohnmacht

20EP, Blickfeld, 5 Minuten

Angriffszauber auf eine bestimmte Person. Dieser Zauber lässt sein Opfer ohnmächtig werden. (Beachte Regel: Ohnmacht) Die Ohnmacht hält 5 Minuten an, wenn sie nicht durch Schmerz, kaltes Wasser, Riechsalz, "Erwachen" oder andere Methoden aufgehoben wird.

Ohnmächtigen Charakteren kann kein Todesstoß versetzt werden.

Koma

50EP, Berühren, 1 Stunde

Dieser Zauber versetzt den Verzauberten für eine Stunde in Koma. Aus Koma wecken kein Riechsalz, kein Schmerz oder Ähnliches, schon aber adrenalinhaltige Wirkungen wie Berserker oder der Zauber erwachen.

13

Freundschaft 1

20EP, Blickfeld, 1 Stunde

Dieser Zauber verbessert die Meinung des Verzauberten vom Zaubernden. Der Verzauberte hat plötzlich eine Eingebung, die ihn den Zaubernden in einem anderen, besseren Licht sehen lässt. Wie

sehr der Verzauberte den Zaubernden danach mag hängt von seiner vorherigen Meinung von ihm ab. Hass entwickelt sich zu einer neutralen Meinung, eine neutrale Meinung wird zu Freundschaft und Freundschaft zu Liebe. Nach der Stunde normalisiert sich die Meinung des Verzauberten vom Zauberer wieder, sie kann sich in dieser Zeit jedoch grundlegend verändert haben. Der Verzauberte bemerkt dabei nicht unbedingt, dass er verzaubert wurde.

Freundschaft 2

60EP, Blickfeld, 1 Tag

Dieser Zauber wirkt wie "Freundschaft 1", nur für einen ganzen Tag.

Stolpern

20EP, Blickfeld, 5 Minuten

Dieser Zauber raubt dem Verzauberten den Gleichgewichtssinn, worauf hin er ständig stolpert, torkelt und sich nur schwer auf den Beinen halten kann.

Mentaler Nagel

20EP, Blickfeld, Aufrechterhalten

Dieser Zauber wird auf eines der Beine des Verzauberten gewirkt, wodurch dieser das jeweilige Bein nicht mehr von der Stelle rühren kann. Er ist somit quasi am Boden festgebunden. Der Zauber kann nicht auf Arme gewirkt werden.

Lähmen

40EP, Blickfeld, 5 Minuten

Dieser Zauber lähmt sein Opfer. Lähmung bedeutet nicht Paralyse oder Versteinerung! Durch die Lähmung ähnelt der Ohnmacht. Der Betroffene verliert jegliche Körperspannung, klappt also zusammen und er kann sich nicht mehr bewegen, ist aber noch bei Bewusstsein. Es obliegt dem Magier, den Zauber auf bestimmte Regionen des Körpers einzuschränken oder solche auszulassen, so dass ein verzauberter zum Beispiel noch sprechen kann, oder eben exakt das nicht mehr tun kann.

Auftrag

100EP, Berührung, Dauer des Auftrages

Mithilfe dieses Zaubers kann ein Zauberer einer anderen Person einen Auftrag erteilen, den diese dann als sehr wichtig erachtet und sich primär auf das ausführen dieses Auftrages konzentriert. Der Verzauberte vergisst aufgrund dessen jedoch nicht seine sonstige Vorsicht, und kümmert sich weiterhin, wie zuvor um seine Gesundheit und sein Wohlergehen, andere Aufgaben werden jedoch hinter dem "Auftrag" zurückgestellt. Der Auftrag muss zumindest Wortgetreu ausgeführt werden und vom Verzauberten ausführbar sein. Mit Erfüllung des Auftrages endet auch dieser Zauber. Der Auftrag kann dem Verzauberten sowohl mündlich als auch schriftlich erteilt werden und muss von diesem wahrgenommen und verstanden werden.

Furcht

20EP, Blickfeld, bis zum Beruhigen

Angriffszauber auf eine bestimmte Person, die daraufhin furchtbare Angst vor dem Zaubernden bekommt und entsprechend reagiert. Angemessen sind hier Flucht, unvernünftige Aktionen, unkontrolliertes Schreien und Heulen, sich verstecken und wenn es einfach keinen Ausweg gibt verkriecht man sich in eine Ecke und redet sich ein alles sei gut. Der Zauber kann bei Magiern auch

sehr gut Panikzauber hervorrufen. Er endet, wenn der Charakter sich vor dem Zauberer wirklich sicher fühlt.

Schrecken

70EP, Blickfeld, Sofort

Wirkt wie Furcht, nur auf alle, die den Zaubernden sehen können.

Feueraugen

10EP, Blickfeld, Aufrechterhaltung

Wirkt wie Furcht, nur speziell auf Wesen der Dunkelheit, wie zum Beispiel Untote, Dämonen, manchmal auch auf Orks. Der Zauber wirkt dabei auf alle solchen dunklen Wesen im Blickfeld.

Blindheit

20EP, Blickfeld, 5 Minuten

Dieser Zauber nimmt dem Verzauberten das Augenlicht, worauf hin dieser nichts mehr sehen kann. Zur fairen Darstellung sind die Augen zu schließen, soweit die OT-Sicherheit dies gestattet.

Schmerz

30EP, Blickfeld, Aufrechterhalten

Dieser Zauber lässt sein Opfer grausame Schmerzen erleiden, die ihm seine Bewegungsfähigkeit nehmen. Der Zauber verursacht keine Wunden oder LP-Verluste.

Voodoo

50EP, Berühren, Permanent

Dieser Zauber wird auf eine zuvor hergestellte Puppe gesprochen, damit diese Puppe eine magische Bindung zu der Person herstellt, der sie nachempfunden ist. Die Puppe muss der entsprechenden Person ähneln in Frisur und Kleidung und kann aus Stoff, Zweigen oder ähnlichem hergestellt sein. Sie muss einen persönlichen Gegenstand der entsprechenden Person an sich haben, wie eine Locke des Haares, ein Fetzen der Kleidung oder ein Schmuckstück. Ist diese Puppe nun hergestellt und verzaubert können der entsprechenden Person mittels der Puppe Empfindungen übertragen werden. Primär Schmerz, indem man die Puppe mit Nadeln traktiert, verbrennt oder ähnliches. Weitere Wirkungen ergeben sich aus der Darstellung. Zur Wirksamkeit muss die entsprechende Person sehen können, was mit der Puppe geschieht. Die Auswirkungen auf die Person sind rein psychisch. Sie empfindet Schmerz ohne tatsächlichen körperlichen Schaden. Die Puppe verliert ihre Wirkung, wenn der Betreffende außer Sichtweite ist, oder auf Dauer, wenn der Zauber zerstört, die Puppe vernichtet oder alle persönlichen Gegenstände der Person von der Puppe entfernt werden.

Kampfzauber

Magische Waffe 1

10EP, Berührung, ein Kampf

Dieser Zauber kann auf eine Waffe gewirkt werden, um ihren Schaden für den folgenden Kampf zu erhöhen. Die Waffe verursacht dann ihren Basisschaden + 1 Magisch. Der Schaden ist nicht direkt, der Zauber verschwindet nach dem Kampf oder maximal einer Stunde und die Waffe muss mit einem blauen Band gekennzeichnet werden. Schadensansage: 2 magisch.

Magische Waffe 2

30EP, Berührung, ein Tag

Wirkt wie Magische Waffe 1 für einen ganzen Tag.

Magische Waffe 3

50EP, Berührung, Permanent

Wirkt wie Magische Waffe 1 ohne zeitliche Einschränkung. Um die Macht einer solchen Waffe auszugleichen wird sie zudem von der Spielleitung mit einem negativen Effekt belegt.

Schreckenswaffe 1

10EP, Berührung, ein Kampf

Wirkt wie Magische Waffe 1, verursacht jedoch keinen zusätzlichen magischen Schaden sondern erweitert den Basisschaden auf magisch direkt. Damit kann auch nicht körperlichen Gestalten geschadet werden. Schadensansage: 1 Direkt.

Schreckenswaffe 2

30EP, Berührung, ein Tag

Wirkt wie Schreckenswaffe 1 für einen ganzen Tag.

Schreckenswaffe 3

50EP, Berührung, Permanent

Wirkt wie Schreckenswaffe 1 ohne zeitliche Einschränkung. Um die Macht einer solchen Waffe auszugleichen wird sie zudem von der Spielleitung mit einem negativen Effekt belegt.

Elementarball 1

30EP, Werfen, Sofort

Dieser Zauber beschwört einen magischen Energieball, dargestellt durch einen Softball oder ähnliches, der einen magischen, direkten Treffer verursacht, wenn er geworfen wird und jemanden trifft. Geht der Energieball daneben, geht er verloren. Elementarwirkungen können vom Zaubernden frei hinzugegeben werden, sollten aber zum sonstigen Stil des Magiers passen, wie zum Beispiel Feuerball, Eisball etc. Die Darstellung der Elementarwirkung ist dem getroffenen überlassen.

Elementarball 2

50EP, Werfen, Sofort

Wie Energieball 1, nur mit 2 direktem magischem Schaden.

Elementarball 3

70EP, Werfen, Sofort

Wie Energieball 1, nur mit 3 direktem magischem Schaden.

Elementarball 4

100EP, Werfen, Sofort

Wie Energieball 1, nur mit 4 direktem magischem Schaden.

Elementarball 5

150EP, Werfen, Sofort

Wie Energieball 1, nur mit 5 direktem magischem Schaden.

Energieball

10EP, Werfen, Sofort

Wie Elementarball 1, mit 1 indirektem magischen Schaden und ohne Elementarwirkung.

Energiehand

10EP, Berührung, Sofort

Mit diesem Zauber kann der Zaubernde seine Hände magisch laden um bei der nächsten Berührung einen magischen Schock abzugeben, der einen magischen, Treffer verursacht. Der Zauber bleibt in der Hand des Magiers bestehen, bis er abgegeben oder aufgehoben wird.

Schreckenshand

30EP, Berührung, Sofort

Wie Energiehand, nur mit direktem magischem Schaden.

Mentaler Bolzen

50EP, Blickfeld, Sofort

Dieser Zauber stellt die einzige magische Methode dar ohne eine physische Komponente Schaden zu verursachen. Der Zauber wirkt auf eine ausgewählte Person und verursacht einen direkten magischen Schaden. Wo der Treffer landet obliegt, dem Spielfluss zugute, dem Opfer.

Windstoß

20EP, Blickfeld, Aufrechterhalten

Mit diesem Zauber kann der Zaubernde einen Windstoß in eine von ihm gewiesene Richtung von sich schleudern, der andere Charaktere erfasst und fortschleudert. Der Zauber wirkt in die vom Magier gewiesene Richtung mit etwa einem Meter Breite und auf 5 Meter Entfernung und kann aufrechterhalten werden, um andere Chars am Boden zu halten.

Sturmwind

60EP, Blickfeld, Aufrechterhalten

Wie der Windstoß, nur in einem 180Grad Winkel vor dem Magier.

Heilzauber

Wunde betäuben

5EP, Berühren, 1 Stunde

Dieser Zauber stillt die Schmerzen, die der Verzauberte empfindet. Er kann den Schmerz und alles andere immer noch spüren, tut dies aber bei weitem nicht mehr so stark. So stört den betroffenen der Schmerz weniger und er kann beispielsweise weiter Kämpfen oder Zaubern. Andere Wirkungen, die mit Schmerz zusammen hängen werden davon nicht beeinträchtigt.

Wunde heilen

10EP, Berühren, Sofort

Dieser Zauber heilt eine Wunde und stellt einen LP nach 30min wieder her. Die Wunde wird dabei sofort einfach nur verschlossen, so wie sie ist. Sie wird durch den Zauber weder gereinigt noch gerichtet. Es können also Nachteile wie Wundbrand und Behinderungen entstehen, wenn Wunden vor der magischen Heilung nicht behandelt werden. Eine magisch geheilte Wunde muss 30 Minuten lang geschont werden, da sie ansonsten wieder aufreißt.

Körper heilen

30EP, Berühren, Sofort

Wirkt wie "Wunde heilen", nur auf alle Wunden und alle LP. Schonung je LP 30min. Regeneration auch hier je Wunde auf 30min beschleunigt.

Wiederkehr

50EP, Berührung, Sofort

Dieser Zauber dient dazu, amputierte Körperteile wieder anwachsen zu lassen. Auch hier sind, wie bei der Wundheilung einige medizinische Behandlungen nötig, um den Erfolg zu sichern. Der angewachsene Körperteil muss den Rest des Tages sehr stark geschont werden und darf keinesfalls verwundet werden, da die Wiederkehr sonst scheitert und das Körperteil sich langsam und schmerzhaft wieder löst. Gelingt die Wiederkehr ist das Körperteil frühestens ab dem nächsten Tag wieder nutzbar.

Krankheit heilen

30EP, Berühren, Sofort

Hier folgt noch eine vernünftige Beschreibung, wenn wir ein vernünftiges Sortiment an Krankheiten bereit haben. Wahrscheinlich wird es darauf hinauslaufen, dass dieser Zauber auf unterschiedliche Krankheiten unterschiedlich wirkt. Einige werden durch ihn sofort geheilt, andere bedürfen häufigerer Behandlung und wieder andere sind nicht magisch Heilbar. Außerdem wird vorausgesetzt, dass dem Magier die Krankheit bekannt ist und er versteht, wie sie funktioniert.

Spinnensegen

40EP, Berühren, 1 Stunde

Dieser Zauber schützt den Körper des Verzauberten eine Stunde lang vor allen alchemistischen Mitteln, die vom Körper aufgenommen werden. Das beinhaltet Mittel, die über den Magen, die Blutbahn, die Haut und auch die Lungen aufgenommen werden und dann im Körper wirken. Der Zauber hält dabei jedoch nur die Aufnahme, beziehungsweise das weitere Wirken dieser Mittel auf, es zerstört sie nicht. Wenn der Zauber seine Wirkung verliert wirken die alchemistischen Mittel wieder, soweit sie noch im Körper sind.

Regeneration

40EP, Berührung, Einen Tag

Dieser Zauber gibt dem betroffenen +1 auf die Kämpferfähigkeit Regeneration für einen Tag. (Unabhängig von der Möglichkeit diese zu erlernen).

Gift neutralisieren

30EP, Berühren, Sofort

Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden ein alchemistisches Mittel von einem Gegenstand oder aus einer Person rückstandslos zu entfernen und es dann zu vernichten. Besonders bei Personen ist es dabei wichtig, dass der Zaubernde genau weiß was er tut, dass er weiß, wo sich das Mittel befindet und wie es zu entfernen ist, so kann dieser Zauber bei Personen auf die er gewirkt wird Erbrechen, Blutungen oder Husten auslösen, je nachdem, wie das Mittel aufgenommen wurde. In jedem Fall wird das Mittel nach der Extraktion vernichtet.



Forschungszauber

Gift spüren

5EP, Berührung, Sofort

Dieser Zauber dient dazu, festzustellen ob ein untersuchtes Objekt oder ein Lebewesen alchemistischen Mittel enthält. Zur IT-Erklärung werden durch diesen Zauber ungewöhnliche Stoffe erkannt. Das kann dann auch ungewöhnliche Erze beinhalten. Der Zauber stellt lediglich fest ob ungewöhnliche Stoffe vorliegen oder nicht.

Magie spüren

5EP, Blickfeld, Sofort

Dieser Zauber dient dazu, festzustellen ob auf einem untersuchten Objekt oder Lebewesen Zauber liegen, oder ob es Magisch ist. Der Zauber stellt lediglich fest ob Magie vorliegt oder nicht.

Magie suche

20EP, nächste Nähe, Sofort

Dieser Zauber lässt den Zaubern den nächstbesten magischen Gegenstand spüren und verrät ihm, wo sich dieser befindet.

Giftanalyse

30EP, Berühren, Sofort

Durch diesen Zauber kann ein Zauberer erfahren, welche Auswirkungen ein untersuchtes alchemistischen Mittel hat. Das Mittel kann in Reinform, an einem Gegenstand oder innerhalb einer Person vorliegen. Der Zauber verrät dem Zaubern nur, was das analysierte Mittel bewirkt, nicht aber, wie es hergestellt wird oder was man dagegen tun kann.

Magieanalyse

30EP, Blickfeld, Sofort

Durch diesen Zauber kann ein Zauberer erfahren, welche Auswirkungen ein untersuchter Zauber hat.

Wahrheit

40EP, Blickkontakt, eine Frage

Dieser Zauber zwingt den Verzauberten, auf die nächste ihm gestellte Frage wahrheitsgemäß, korrekt und vollständig zu antworten und alle nötigen Informationen zu dieser Frage zu geben. Es muss nicht auf Zusatzfragen antworten.

Seelenspiegel

30EP, Blickkontakt, 10 Minuten

Dieser Zauber macht es dem Verzauberten innerhalb der nächsten 10 Minuten unmöglich zu Lügen. Es kann nur die Wahrheit sagen, es hat allerdings die Möglichkeit, nichts zu sagen oder Einzelheiten zu verschweigen.

Alarm

20EP, Berührung, einen Tag

Durch diesen Zauber kann ein Gegenstand mit einem Alarmton gesichert werden. Wird der Gegenstand berührt oder benutzt löst damit der Alarm aus. Zur Darstellung bedarf es einer OT-Notiz, die am jeweiligen Gegenstand befestigt wird und einer kleinen Glocke, mit der derjenige, der den

Alarm auslöst diesen darstellen kann. Der Alarm geht dabei so lange, wie der Gegenstand berührt oder benutzt wird. Der Alarm wird nicht von demjenigen ausgelöst, der den Zauber gewirkt hat.

Feuer

5EP, Berühren, Sofort

Mit diesem Zauber kann der Zaubernde eine kleine Flamme entstehen lassen. Darstellung mithilfe eines Feuerzeuges.

Licht

5EP, Berühren, Aufrechterhalten

Mit diesem Zauber kann der Zaubernde eine kleines Licht entstehen lassen. Darstellung mithilfe einer kleinen Taschenlampe. Hier muss ein schwaches Licht verwendet werden, das nur die nächste Umgebung, also maximal 3 Meter, vom Zaubernden aus beleuchtet.

Waffe erhitzen

10EP, Blickfeld, Aufrechterhalten

Dieser Zauber kann eine ausgewählte Waffe erhitzen, sodass derjenige, der sie trägt, diese fallen lassen muss. Lässt der Träger die Waffe trotz der Hitze nicht fallen erleidet er Verbrennungen, diese bewirken alle 5 Sekunden einen Schaden. Lederne Handschuhe können die Hitze für einen kurzen Moment aufhalten. Die Waffe selbst nimmt durch den Zauber kaum Schaden. Sie kühlt nach etwa einer Minuten wieder ab. Holz und Leder sind dann etwas verkohlt aber noch nutzbar.

Krankheit

30EP, Berühren, Sofort

Dieser Zauber schwächt das Immunsystem seines Opfers für einen kurzen Moment, so dass es sehr anfällig für Krankheiten wird. Im Anschluss an diesen Zauber muss es sich von der SL eine Krankheitskarte geben lassen. Die Auswahl der Krankheit obliegt der SL, soll jedoch nach Möglichkeit naheliegend sein.

Zeitkontrolle

50EP, Hörreichweite, 10 Sekunden

Der Zaubernde kann mit diesem Zauber die Zeit um sich herum einfrieren. Jeder der den Zauber hört muss sofort still stehen bleiben. Er darf sich nicht mehr bewegen oder auf irgendetwas reagieren, bis der Zauber vorbei ist, da für ihn die Zeit stillsteht. Der Zaubernde hingegen kann sich bewegen, er kann keine Gegenstände an sich nehmen oder benutzen oder Zauber vorbereiten. Da um ihn alles wie eingefroren ist. Er kann keine Personen beeinflussen oder sie zu Bewegungen zwingen. Während des Zaubers muss der Zaubernde gut hörbar im Sekundentakt bis 10 zählen. Ist er dort angelangt läuft die Zeit weiter und nun erst können die Personen, die unter dem Zauber standen, die Veränderungen bemerken und sich weiterbewegen.

Magiesicherung I

40EP, auf Zauber, Sofort

Dieser Zauber wird auf andere Zauber gelegt, um sie vor dem Zauber "Magie Aufheben" zu schützen. Er kann auch gesprochen werden, während ein anderer Zauber aufrechterhalten wird, um diesen Zauber zu schützen. Magiesicherung I kann selbst nur von dem Magier aufgehoben werden, der ihn geschaffen hat und endet mit dem Zauber, auf den er wirkt.

Magiesicherung II

50EP, auf Zauber, Sofort

Wirkt wie Magiesicherung I mit dem Zusatz, dass dieser Zauber aufrecht zu erhaltende Zauber selbst aufrechterhält und dem Zauberer damit diese Arbeit abnimmt. Hält andere Zauber maximal 15 Minuten aufrecht.

Schloss öffnen

30EP, Berührung, Sofort

Mit diesem Zauber kann der Zaubernde ein physisches Schloss öffnen, unabhängig von dessen Stufe. Der Zauber löst gleichzeitig auch Fallen aus, die auf dem Schloss liegen.

Energieaura

10EP, Berührung, Einen Tag

Dieser Zauber versieht eine Person oder einen Gegenstand mit einer magischen Aura, worauf hin die Person oder der Gegenstand auf Magie suchen und Magie spüren reagieren.

Aura Tarnung

40EP, Berührung, Einen Tag

Wirkt genau umgekehrt wie die Energieaura. Mit diesem Zauber wird ein magischer Gegenstand oder eine Person abgeschirmt und wirkt damit nicht mehr auf Magie suchen und – spüren. Die magische Analyse durchschaut die Aura Tarnung.

Teleportation

100EP, Selbst, Sofort

Mit diesem Zauber kann der Zaubernde sich an einen anderen Ort teleportieren. Er benötigt dazu etwa eine Hand voll der Erde des Ortes an den er Teleportieren möchte. Mit dem Zauber verschwindet er auf eine andere Ebene, die mit dieser Ebene nicht in Kontakt steht, so wird der Zauberer auf dieser Ebene nicht von Wänden oder von Meer aufgehalten und bekommt auch vom Geschehen in dieser Ebene nichts mit. Nur an den beiden Enden der Teleportation kann er in diese Ebene einsehen, um sich zu entscheiden, an welchem der beiden Punkte, also am Ausgangspunkt oder am Ziel er wieder in diese Ebene tritt. Der Zaubernde bewegt sich in der Teleportationsebene klar OT gekennzeichnet. Im Spielgebiet dauert die Teleportation so lange, wie der Zauberer eben braucht, um an den anderen Ort zu gelangen, außerhalb davon gibt die SL Zeitansätze. Der Zauberer kann in der Teleportation nur mitnehmen, was er tragen kann.

Wesen beschwören

40EP, Ritual, Permanent

Dieser Zauber beschwört ein Wesen aus einer anderen Welt herauf. Die Wahl des Wesens obliegt der Spielleitung, der Zaubernde kann jedoch mittels Darstellung der Beschwörung und Opfergaben Einfluss auf die Art des Wesens nehmen oder gar ein ganz bestimmtes Wesen rufen. Der Zauber lässt das Wesen lediglich erscheinen, zwingt es aber nicht zu irgendwelchen Handlungen. So kann dieses Wesen auch sehr aggressiv auftreten, weshalb sich ein Magischer Zirkel empfiehlt und der Auftrag für Beschworene Wesen, um Nutzen aus dem Wesen zu ziehen.

Ein solches Wesen kann mit Exorzismus wieder in seine Welt zurückgebracht werden.

Zur Darstellung empfiehlt sich das selbstständige Vorbereiten oder das Vorwarnen der Spielleitung.

Auftrag für Beschworene Wesen

50EP, Ritual, 3 Aufträge

Mit diesem Zauber kann man beschworene Wesen zur Erfüllung dreier Aufträge zwingen. Der Zauber ähnelt dem Zauber Auftrag, wirkt jedoch nur auf beschworene Wesen und gewährt 3 Aufträge, die alle samt bei sprechen des Zaubers aufgetragen werden müssen. Erfüllung der Aufträge schickt das beschworene Wesen nicht zurück in seine Welt.

Exorzismus

100EP, Blickfeld, Sofort

Dieser Zauber dient dazu, übernatürlichen Wesen zu Schaden. Dämonen können mit seiner Hilfe vernichtet, Besessene können befreit und Geister verbannt oder gefangen werden. Auf unterschiedliche übernatürliche Wesen hat der Zauber unterschiedliche Wirkungen. Einen "Magischen Zirkel" aufzuziehen vereinfacht das Wirken des Zaubers. Die Darstellung eines Rituals in Verbindung mit diesem Zauber unterstützt diesen und kann seine Macht verstärken.

Zauber binden 1

50EP, Berühren, Permanent

Mithilfe dieses Zaubers kann ein anderer Zauber aus dem Repertoire des Zaubers an einen Gegenstand gebunden werden. Zusätzlich zu dem 50MP für "Zauber binden 1" kostet dies auch die MP des Zaubers, der gebunden wird. So entsteht ein sogenannter Fokus.

Ein Fokus ist ein Gegenstand, auf dem ein Zauber liegt, der durch eine bestimmte Handlung gewirkt wird, beispielsweise das Zerreißen einer Schriftrolle, grundsätzlich aber das Berühren des Fokus. Er muss als Fokus markiert werden, beispielsweise mit einem blauen Band, das auf Magie hinweist und einer OT-Notiz bezüglich des Zaubers und der Aktivierungsmethode des Fokus. Jeder kann einen Fokus aktivieren, wenn er die entsprechende Handlung vollführt und so den Zauber wirken. Ein solcher Fokus hat nur eine Anwendung und ist danach nicht mehr Magisch.

Foci müssen der Spielleitung gemeldet werden. Die Zauber, die gebunden werden können sind durch logische Machbarkeit beschränkt.

Zauber binden 2

100EP, Berühren, Permanent

Ähnlich wie "Zauber binden 1" kann hier ein Zauber an einen Gegenstand gebunden werden, dieser ist jedoch unbegrenzt haltbar und kann pro Tag einmal gewirkt werden. Es empfiehlt sich für die Darstellung einen OT-Zettel an dem Gegenstand anzubringen, dessen abreißen bedeutet, dass der Fokus an diesem Tag bereits verwendet worden ist. Außerdem ist vom Auslösen durch Zerstörung des Gegenstandes, wie zerreißen einer Schriftrolle abzusehen.

Zauber binden 3

150EP, Berühren, Permanent

Wie "Zauber binden 2", allerdings mit unbegrenzter Nutzung des Fokus, auch mehrmals am Tag. Um die Macht eines solchen Fokus auszugleichen wird dieser von der Spielleitung zusätzlich mit einem negativen Effekt belegt.

Zaubertrick

5EP

Dieser Zauber erlaubt dem Zaubers an einen Gegenstand zu verwenden, der IT nicht Existiert oder nicht so wirkt und damit einen kleinen Trick zu vollführen, der keine regeltechnischen Auswirkungen hat. Beispiele hierfür sind unterschiedliche Feuerwerke oder technische Geräte. Der Zauber verfolgt die Absicht, seine Zuschauer zu begeistern oder zu verwirren.