

ZAUBEREI

Die folgenden Listen sind nach den magischen Schulen und nach Stufe gegliedert und enthalten die auf Lives am häufigsten verwendeten Zauber. Dennoch sind sie als Anleitung zu verstehen, und nach Rücksprache mit der SL können jederzeit neue Zauber kreiert werden.

Zum besseren Verständnis wurden etwaige Nummerierungen bei Zauberspruchnamen der Stufe angepasst.

Daher gibt es zum Beispiel ein „Magie entdecken 3“ obwohl es kein „Magie entdecken 1 oder 2“ gibt.

Tatsache ist aber, wenn ein Spieler „Magie entdecken 2“ ansagt, so ergibt sich leicht der Irrtum, er hätte einen Spruch der 2ten Stufe angewandt, obwohl es eigentlich einer der vierten Stufe war.

Darum entsprechen etwaige Nummerierungen **immer der Stufe des Zaubers**.

In einigen Fällen (wenn es z.B. nur 2 Stufen des Zaubers gibt) wird auch auf eine Differenzierung mittels Eigenschaftswort zurückgegriffen:

- Leicht oder Schwer
- „Mächtiger“ oder „Starker“ oder gar „Gewaltiger“



Spruchmagie und erlernte Rituale

Zaubersprüche sind eine einfache und schnelle Möglichkeit, Magie zu wirken.

Ihre Macht ist jedoch beschränkt und von vielerlei Faktoren abhängig.

Jeder Zauber gilt als eigene E/E - Fertigkeit, die mit Generierungspunkten bezahlt wird.

Jeder Zauber verbraucht normalerweise pro Stufe einen Magiepunkt.

Diese erwirbt der Charakter **gesondert** von den Zaubersprüchen. Sie stellen die arkane Kraft dar, die einem Charakter zur Verfügung steht.

Sprüche erlernen (SPIELIMPULS)

Jeder Magier kann natürlich zwischen den Spielen Zauber mit GP erwerben. Schöner ist es jedoch einen Spruch am Spiel zu erforschen, bzw. mit Kollegen, Lehrern oder Schülern zu diskutieren und zu testen. Das ist leicht, wenn dieser in einer logischen Kette verläuft - wer den Zauber Feuerbolzen 1 beherrscht, besitzt genügend theoretisches Vorwissen, um ohne Lehrer auch Feuerbolzen 2 zu entwickeln. Sobald er das geschafft hat, ist ihm auch gestattet Feuerbolzen 3 zu lernen, usw. Dies gilt für alle Zauber, die in mehreren Stärken existieren.

Bei allen anderen Sprüchen gilt hingegen folgende Staffelung: **(für Spezialisten: +1 Stufe in ihrem Bereich)**

Lehrlinge	können überhaupt nicht forschen, sondern brauchen Lehrer/Unterlagen
Adepten	können jeden Zauber der ersten Stufe erforschen.
Magier	können jeden Spruch bis zur zweiten Stufe erforschen.
Erzmagier	(Universalist) -sind in der Lage jeden Spruch der dritten Stufe allein zu erlangen.

Zauber, welche man nicht erforschen kann, muss man wohl oder übel über einen anderen Weg erlernen.

Als Lehrer kommt jeder Magier in Frage, der den Zauber selbst beherrscht.

Man kann somit alle Formeln, die man selbst beherrscht, mit der nötigen Zeit auch an Schüler weitergeben.

Die SL kann – bei besonders schön ausgespielten Schüler – Lehrer Verhältnissen – einen zusätzlichen Lifetag für den Erwerb der studierten Sprüche gewähren.

Das Wirken von Magie

Um einen Zauber zu sprechen, muss ein Magier zu ungestörter Konzentration fähig sein. Ein Zaubern im hastigen Schritt oder während eines Kampfgetümmels ist kaum möglich (siehe Fertigkeit Konzentration).

Wird die Konzentration gebrochen verliert der Magier einen Magiepunkt und muss gegebenenfalls den Zauber wiederholen.

Zauber, die keine Formel benötigen (z.B. Magiespiegel), können sofort und ohne großartige Konzentration auch im Kampf gewirkt werden. Sie sind eine Art Notfallmagie.

Ohne spezielle Fertigkeiten muss ein Magier, um Sprüche wirken zu können, **stehen** und es dürfen in seiner unmittelbaren Umgebung (3-4 Metern) **keine Ablenkungen**, wie Geschrei oder ein Kampf, erfolgen.

Während der Konzentration spricht der Magier die Zauberformel und benutzt eventuell notwendige Materialkomponenten. Dann erst tritt die Zauberwirkung ein.

Jede Formel muss eine gewisse Länge aufweisen, als Mindestwert gilt hier **Stufe des Zaubers x 8 Silben**.

z.B.: 1. Stufe Zauber - „Aus der arkanen Energie forme sich... Licht!“ –

Diese Formel muss VERNEHMLICH und DEUTLICH gesprochen werden.

Manche Zauber haben eine längere Formel und bei anderen reicht gar nur ein Schlüsselwort. Dies wird in der Spruchbeschreibung aber ausdrücklich angegeben.

Zur Spruchmagie gehören auch bestimmte Formeln die in Ritualform durchgeführt werden müssen um Wirkung zu erzielen. Erlernte **Kurzrituale** benötigen normalerweise mindestens **5 Minuten** für ihre Durchführung. Der Magier muss sie ebenso wie normale Zaubersprüche mit Generierungspunkten erlernen.

Die Kosten betragen, wenn in der Beschreibung nicht anders angegeben ebenfalls einen Magiepunkt pro Stufe des Rituals.

Die Schulen der Magie

Jeder Zauber gehört zu einem von sieben Teilbereichen oder Schulen der Magie. Diese Bereiche dienen lediglich einer thematischen Sortierung und haben darüber hinaus keine spielrelevante Bedeutung.

Ein Magier kann seine Zauber frei aus allen Schulen wählen, außer er hat den Vorteil „Magiespezialist“ gewählt, welcher die Auswahl klar beschränkt, da er 2 Gegenschulen von 3 Möglichen erhält (festlegen!).

Allgemeinmagie (WEISS)

Eine Reihe von nützlichen Zaubern. Diese zählen bei Magiern zu *jeder* Schule zugehörig!

Bei Priestern sind sie in einigen Aspekten vertreten.

Beherrschung & Verwandlung (ROT)

Diese Zauber beschäftigen sich mit der Beeinflussung und Manipulation von Lebewesen.

Dämonologie & Hexerei (SCHWARZ)

Befasst sich mit fremden Ebenen, den dazu gehörigen Energien und den dort lebenden Wesen, ihrer Beschwörung, Beherrschung und Vertreibung.

Erkenntnis & Illusionsmagie (GELB)

Ein vielseitiger Bereich, welcher die Erlangung und Verschleierung von Wissen und Sinneseindrücken lehrt.

Kampf & Hinderung (ORANGE)

Umfasst Zauber, die zum direkten Angriff gegen vielerlei Gegner eingesetzt werden können.

Natur & Elementmagie (GRÜN)

Erlaubt einem die Beherrschung von Pflanzen und Tieren, sowie die Kommunikation mit Naturkräften.

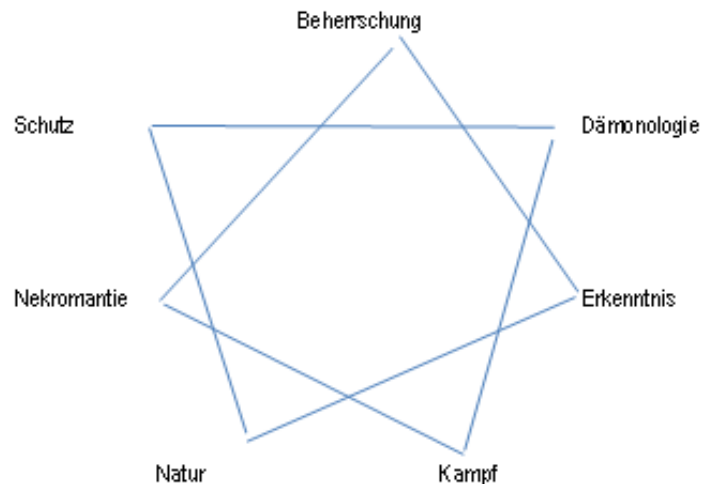
Nekromantie & Chronomantie (VIOLETT)

Diese Schule lehrt den Umgang mit (Un-)Toten und Krankheiten - sowohl ihre Erschaffung als auch ihre Bekämpfung, sowie die Manipulation von Zeitströmen.

Schutz & Gegenmagie (BLAU)

Alle Zauber, die vor physischen, psychischem oder magischen Angriffen und Einwirkungen schützen, fallen unter diese Kategorie.

Übersicht Schulen / Gegenschulen



Beherrschung	Erkenntnis	Natur	Schutz
Dämonologie	Kampf	Nekromantie	Beherrschung
Erkenntnis	Natur	Schutz	Dämonologie
Kampf	Nekromantie	Beherrschung	Erkenntnis
Natur	Schutz	Dämonologie	Kampf
Nekromantie	Beherrschung	Erkenntnis	Natur
Schutz	Dämonologie	Kampf	Nekromantie