

Magie

Mystix Zauberbuch Preview 0.8.5

von Andreas Paland

Hammeriten-Magie

Weihe

Segen

Beim Segnen legt der Erbauer seine schützende Hand über eine Person. Durch **Symbole des Erbauers** wie Weihwasser, symbolische Hämmer und Meißel, und andere geweihte Gegenstände wird das Segnen erleichtert (Bonuserfolge), weil die Kraft des Erbauers sich leichter manifestieren und halten kann. Ebenso wichtig ist aber auch eine genaue **Befolgung der Liturgie**, insbesondere bei schwierigeren Ritualen.

(1) Kleiner Segenswunsch

Mit den Worten „Der Erbauer sei mit Dir!“ wird eine Person gesegnet, die für diesen Tag im Schutze des Erbauers wandelt, solange sie nicht sündigt. Personen, die etwas im Schilde führen, ist der Segenswunsch unangenehm und sie geben sich meist preis.

(2+) Segen

Wird ein Mensch vom Priester gesegnet, so liegt ein magischer Schutz auf ihm, der ihn sowohl vor Kreaturen des Chaos schützt, als auch vor Besessenheit und Geistesmanipulation. Die Schwierigkeit des Zaubers hängt dabei sowohl von den verwendeten Hilfsmitteln ab als auch von der Reinheit der zu segnenden Person. Ist der Mensch akut gefährdet, so können auch rituelle Gebete des Erbauers vom Gesegneten gesprochen werden, um die Seele rein und den Segen aufrecht zu erhalten.

(4) Geistiger Schild

Der Priester schützt sich mit dem geistigen Schild vor konkreten geistigen Gefahren. Eine Schutzaura des Erbauers legt sich um den Hammeriten und sorgt dafür, dass geistige Angriffe nicht zum Hammeriten durchdringen. So können gewisse Kreaturen ausschließlich ihre physischen Waffen einsetzen.

(6+) Segenszwang

Segnet eine widernatürliche Kreatur oder besessene Person ohne dessen Einverständnis und zwingt ihr so den Willen des Erbauers auf. Der Priester spricht: „Mit der Kraft des Erbauers“, und die Macht des Erbauers legt sich auf das Ziel. Kreaturen winden sich in der Regel unter der ordnenden Kraft und Besessene werden ruhig und der Geist verliert für einen Moment die Kontrolle über sein Opfer.

(9) Avatar

Der Charakter kann durch ein Ritual für eine gewisse Zeit zum Avatar des Erbauers werden. Damit steht er unter direktem Schutz des Erbauers und handelt in seinem direkten Auftrag. Selbst stärkere Diener des Chaos fliehen vor dem Avatar und sogar Herrscher der Dunkelheit schaudern, wenn sie ihm begegnen. Und sollte es jemand wagen, sich dem Avatar nicht zu beugen, dann erfährt er den ungebeugten Zorn des Erbauers! Der Zauber erlöscht jedoch, sobald der Charakter etwas Unreines tut. Beleidigt er gar den Erbauer, so kann er sogar seinen Zorn auf sich selbst ziehen.

Die Weihe ist bei den Hammeriten immer ein aufwendiges Ritual, bei dem die Liturgie genau befolgt werden muss. Je sorgfältiger die **Gebete gewählt** wurden und je mehr Mühe sich der Priester beim **Zelebrieren der Weihe** gibt, desto einfacher wird das Gebet (Bonuserfolge). Geweihte Symbole haben eine magische Wirkung gegen widernatürliche Kreaturen und große Bedeutung bei Ritualen. Heilige Symbole sind hingegen seltene Gaben des Erbauers, die mit einer entsprechenden Macht ausgestattet sind. Diese Macht kann dem Hammeriten auf vielfältige Weise dienen.

(1) Geweihter Hammer

Der Priester weiht seinen eigenen Hammer als geweihtes Symbol des Erbauers. Dieses Symbol strahlt die göttliche Kraft des Erbauers aus und ermutigt gläubige Menschen zur Anbetung.

(2+) Geweihtes Symbol

Charakter weiht Gegenstände wie Hämmer, Weihwasser, Anhänger usw. Diese richten gegen unnatürliche Wesen Schaden an und lassen Erbauer-Untreue Unbehagen und Abscheu vor ihnen empfinden. Geweihte Symbole müssen regelmäßig neu geweiht werden. Je nachdem, wie rein die Gegenstände gehalten werden, halten sie ihren geweihten Zustand nur sehr kurz. Weihwasser braucht z.B. ein würdiges Gefäß.

(4+) Weihe

Der Priester kann einen Gegenstand weihen, der eine gewisse Zeit vor Widernatürlichem geschützt ist und auch als Werkzeug oder Waffe gegen Widernatürliches eingesetzt werden kann.

(4+) Geweihter Ort

Ein Ort wird für längere Zeit unter den Schutz des Erbauers gestellt. Je nach Größe des Ortes, Widerstand und Dauer werden höhere Erfolge benötigt. Proben auf 9 ermöglichen dauerhaften Schutz, solange der Zauber nicht gebrochen wird.

(6+) Heiliges Symbol

Ein Symbol des Erbauers wird zu einem heiligen Symbol, wenn es mit einem besonderen Ritual geweiht wird. Die Wirkung der Weihe hält dadurch sehr lange an oder ist mit 9 Erfolgen dauerhaft, bis die Weihe gebrochen wird.

Austreiben

Austreiben von bösen Geistern ist eine wichtige Arbeit des Hammeriten. Unterstützt wird er dabei von Hilfsmitteln wie **Bannkreisen** aus Kerzen und Kreide, **Bannmeißeln**, die in die Erde gerammt werden, sowie durch verschiedene **Gebete** und heilige **Lieder**. Auch die Unterstützung durch **andere Personen**, die ihren Geist rein halten und den Exorzisten moralisch unterstützen, indem sie Gebete sprechen oder den Erbauer in Liedern anrufen, hilft die Austreibung mit Bonuserfolgen zu vereinfachen.

(1) Böses entdecken

Böses jedweder Art in einem Menschen kann entdeckt werden.

(2) Angesicht des Unheils

Der Hammerit erkennt die Natur der Besessenheit/der Heimsuchung und kann nun die richtigen Maßnahmen ergreifen, dieser zu begegnen. Ist der Gegner mächtig genug, so wird er diesen Zauber spüren.

(3+) Bann

Dieser Zauber verbannt eine Heimsuchung (Geist/Dämon usw.) von einem Ort. Je nach Kraft des Gegners muss der Zauber mit mehr Erfolgen und/oder über längere Zeit durchgeführt werden.

(3+) Exorzismus

Ähnlich wie beim Bann wird ein Wesen des Chaos vertrieben, nur dass hier dieses Wesen Besitz von einem Körper genommen hat. Auch dieser Zauber kann oder sollte als Ritual durchgeführt werden, denn beim Scheitern steht das Leben des Besessenen auf dem Spiel.

(9) Machtwort des Herrn

Ein Ort wird unmittelbar vom Chaos befreit. Haben die Diener des Chaos keine Möglichkeit, vom Ort der Weihe zu fliehen, so verbrennen sie auf der Stelle und zerfallen zu Staub. Schändliche Gegenstände werden hinweggeweht oder ebenfalls verbrannt. Der Zauber kann ohne Vorbereitung und zusätzliche Auflagen mit vorausbewilligten drei Bonuserfolgen gesprochen werden, die jedoch im Nachhinein verdient werden müssen, um den Zauber zu erhalten: Denn ist der Ort einmal bereinigt, dann muss ein Weiheritus begonnen werden, der den Ort auch langfristig vom Chaos befreit. Dieser Weiheritus muss sorgfältig ausgeführt werden, denn jederzeit kann das Chaos versuchen, den Ort aufs Neue zu befallen.

Fühlt sich gar ein mächtiges Wesen des Chaos durch das Machtwort des Herrn herausgefordert, so kann es ein langwieriger Exorzismus werden, der Stunden oder gar Tage andauern kann und alle Kraft vom Priester und seinen Begleitern verlangt, um nicht vom Chaos zermalmt zu werden.

Hammer des Erbauers

Der Hammer ist das wichtigste Werkzeug des Hammeriten, deswegen ist es wichtig, den Hammer **rein zu halten**, ihn zu pflegen und sich vor besonderen Ereignissen mit ihm **im Gebet zu vereinen**. Insbesondere wenn man ihm Großes abverlangt, ist oft eine mehrstündige **Meditation** erforderlich, um dem Hammer die Aufgabe zu erleichtern (Bonuserfolge).

(1) Glaubensstütze

Zweifelt der Hammerit einmal an sich, so wird sein Hammer ihn stets auf den rechten Weg zurück führen (wenn er ihn bei sich trägt).

(2) Kraft des Hammers

Ein so verzauberter Hammer kann vom Zauberdnden mit der Geschwindigkeit eines schnellen Schwertes geführt werden und erhält so keine Nachteile durch die langsame Waffe.

(3+) Hammerschlag

Der Charakter beschwört einen kleinen Hammer, der unmittelbar auf einen Gegner geschleudert wird. Er ist schneller als eine normale Wurfwanne und erhält den WS (1/4/6) eines Hammers des Erbauers. Er trifft auf 5m genau. Mehr Punkte erhöhen die Reichweite.

(6+) Hammer des Erbauers

Der Hammer wird vom Hammeriten in die Luft gehalten und erfährt einen gewaltigen Blitzeinschlag, in dem der Erbauer einen Teil seiner Kraft dem Hammeriten überträgt. Wird ein Gegner mit dieser Macht getroffen, dann erhält er eine schwere geistige Wunde zusätzlich zum normalen Schaden. Der Zauber dauert nur einen Kampf an. Sobald der Hammerit zur Ruhe kommt, erlischt der Zauber.

(9) Hammermeister

Der eigene Hammer wirkt auf einmal leicht wie eine Feder und der Hammerit geht durch die Reihen und mäht seine Gegner nieder. Jede Kampffaktion ist um 3 Punkte erleichtert und der Hammerit verliert nie die Aktivität. Er kann bis zu drei nebeneinander stehende Gegner mit einem Schlag angreifen.

Wahrheit

Verborgene Wahrheiten sind oft hinter vielen **offensichtlichen Wahrheiten** und vielen **Lügen** verborgen. Je mehr man von diesen schon vorher **aufdeckt**, desto einfacher (Bonuserfolge) ist es, mit der Unterstützung des Erbauers die verborgenen Stücke zu finden.

(1) Unwahres erkennen

Der Hammerit erspürt Unwahres auf Berührung.

(2+) Unwahres erkennen

Der Hammerit erspürt Unwahres auf 3m Entfernung in Form eines roten Schleiers. Entfernungsvergrößerung je Erfolg 3m.

(4) Verständnis

Der Hammerit kann Sinnzusammenhänge besser erkennen und entwickelt den Blick für das Verborgene, so dass kleine Hinweise (zum Beispiel bei einem Tatort) besser erkannt werden können.

(6) Sprich ein wahres Wort

Der Hammerit zwingt sein Opfer, für mehrere Minuten die Wahrheit zu sprechen. Diesen jedoch zum Reden zu bringen, ist nicht Teil des Zaubers.

(9) Die Augen des Täters

Der Hammerit kann auf Berührung in die Vergangenheit einer Person eindringen und markante Ereignisse erneut betrachten (meist Verbrechen oder für das Gegenüber wichtige Ereignisse). Er kann sogar innerhalb dieser Ereignisse in die Gedanken einer anderen Person wechseln, die das Gegenüber trifft und die der Hammerit kennt. Die Dauer des Zaubers hängt vom Widerstand und der Belastbarkeit des Gegenübers ab.

Nützlicher Stahl

Hammer und Meißel sind ständiger Begleiter des Hammeriten, aber nicht jedes der vielen Spezialwerkzeuge ist immer griffbereit, um das Werk des Erbauers zu tun. Deshalb gibt es den Zauber nützlicher Stahl, der ein stählernes Objekt in ein nützliches Werkzeug oder Bauteil transformiert. Besonders einfach ist diese Transformation, wenn der ursprüngliche Gegenstand **Ähnlichkeit** in **Form**, **Material** oder **Bestimmung** aufweist.

(1) Natürliche Begabung

Handwerkstätigkeiten sind um einen Erfolg einfacher.

(2+) Hammerhandwerk

Der Hammerit erhöht die Präzision seiner handwerklichen Aktionen.

(3) Mein täglich Werkzeug

Der Hammerit beschwört fehlende Werkzeuge herbei. Dabei handelt es sich nur um starres einfaches Werkzeug und nicht um komplexe Maschinen. Das Werkzeug bleibt solange an Ort und Stelle, wie es regelmäßig verwendet wird.

(6) Bohren und Sägen

Der Hammerit stellt sich eine dampfgetriebene Hammeritenmaschine vor und formt dann in Gedanken seinen Arm zu dieser Maschine. Die Maschine braucht im Vergleich zum Original keine Kohle oder andere Betriebsmittel und verschleißt auch nicht. Die Maschine verwandelt sich zum Arm zurück, sobald die Arbeiten unterbrochen werden oder die Maschine zweckentfremdet wird.

(9) Kraft des Erbauers

Der Hammerit wird selbst zur Maschine des Erbauers und kann mit seiner Gedankenkraft mechanische Wunder vollbringen. Heben gewaltiger Lasten, Bewegen großer Gegenstände und das Bearbeiten schwieriger Materialien sind kein Problem. Lediglich Hammeriten-untypische Arbeiten sind aus Gründen des Know How ausgeschlossen bzw. nur mit Hilfe möglich.

Stahlschmelze

Das Ritual der Stahlschmelze gehört fest zur Tradition der Hammeriten. Auch wenn damit in der Regel nur besondere Werke erschaffen werden, kann der Wächter-Hammerit dennoch auf diese Macht des Erbauers zurückgreifen. Grundlage dafür ist der Kontakt zu gutem Stahl. Je besser das Material ist, desto erfolgreicher wird der Zauber gelingen. Dabei ist der direkte Kontakt mit dem Material wichtig. Bei rostigem Eisen wird oft schon eine Verbesserung dadurch erreicht, vorher an einer Stelle den Rost zu entfernen. Ist der Hammerit in der Lage, mit **gutem Material** am besten in größeren **Mengen** in **direkter Berührung** zu stehen, so wird der Zauber deutlich einfacher (Bonuserfolge), da die Kraft des Erbauers besser fließen kann.

(1) Fehlende Schraube

Ein Bauteil nicht größer als ein Daumnagel wird beschworen und bleibt so lange an seinem Ort, wie es eine Funktion in einem Erbauer-gefälligen Gefüge erfüllt (solange es eingebaut ist).

(4+) Schweißbrenner

Fügt per Gedankenkraft geeignete Stoffe wie einen Schweißbrenner zusammen oder trennt sie. Besonders einfach bei Metallen. Andere Stoffe lassen sich mit mehr Erfolgen auch mit dem Schweißbrenner behandeln.

(6) Formen

Künstliche Gegenstände können nach Belieben verformt werden. Massive Gegenstände bis zur Größe eines Hammeriten-Hammers können wie Knetgummi verformt werden. Die Verformung verläuft langsam und dauert zumindest 10s. Dadurch können größere und schwierig herzustellende Bauteile exakt hergestellt werden.

(9) Lavastrom

Ausgehend von einem beliebigen Metallstück erzeugt der Hammerit gewaltige Hitze, die alles in der Nähe schmelzen lässt. Lediglich speziell gehärtete Objekte wie Gegenstände aus der Stahlschmelze und gewisse Gesteine werden nicht geschmolzen. Das Zentrum der Hitze kann aus bis zu 15m Entfernung erschaffen und in eine gewisse Richtung bewegt werden. Auch die Hitze selbst kann vom Hammeriten gesteuert werden. Es handelt sich jedoch immer um Temperaturen im Schmelzofenbereich.

Architektechnikum

Hammeriten, die mit dem Architektechnikum vertraut sind, können Architektur und Mechanik aufs Innigste verstehen. Durch die Geräusche der Maschinen, die Proportionen des Gebäudes und den Blick fürs Detail haben sie die Möglichkeit, feinste Nuancen des Designs wahrzunehmen und in theoretische Überlegungen umzusetzen. Sie haben dadurch für Architektur und Mechanik ähnliche Fähigkeiten, die Cubiker durch die Welle in allen technischen Disziplinen kennen. Je mehr theoretisches Vorwissen bekannt ist, je gründlicher das Objekt untersucht wurde und je besser die schon vorhandenen Pläne sind, desto einfacher ist auch das Architektechnikum.

(1+) Inventur

Alle bekannten Bauteile im Blickfeld werden aufgelistet. Maximal 10 (15/20) Gegenstände werden gelistet, danach driftet der Fokus.

(3+) Maßband

Der Erbauer gibt dem Hammerit ein genaues Schätzvermögen über seinen Körper. Alles, was der Hammerit ablaufen, abfühlen oder irgendwie sonst mit den Maßen seines Körpers abmessen kann, erfährt er in höchster Genauigkeit.

(4+) Baustoff

Der Hammerit kann durch Riechen, Schmecken oder Fühlen das Material eines Bauteils weiter aufschlüsseln und somit auf charakteristische Eigenschaften, Stärken und Schwächen des Materials schließen.

(6+) Baumeister

Der Hammerit untersucht das Objekt unter einer gewissen Fragestellung und bekommt eine exakte Antwort auf diese Frage: „Wie unterbreche ich den Kreislauf von...?“, „Wo ist die Wand am schwächsten?“, „Hält dieser Aufzug 500 Kilo?“

Lebende Steine

Steine sind die Baustoffe der Kathedralen und Paläste, die die Hammeriten zu Ehren des Erbauers errichteten. Sie sind für immer geformt nach seinem Abbild und geben noch Zeitalter später eine Aura des Erbauers ab, die der Hammerit wahrnehmen kann.

(1+) Stimmen der Steine

Der Hammerit nimmt das Raunen der Wände wahr, die besondere Ereignisse auch lange Zeit später noch widerhallen. Je wichtiger das Ereignis, desto einfacher ist der Zauber. Bei diesem Zauber werden allerdings nur einzelne Begriffe, Gefühle oder Eindrücke an den Hammeriten übermittelt.

(3+) Zeugnis der Steine

In von Hammeriten errichteten Gebäuden können besondere Ereignisse in den Stein eingebrannt sein. Der Hammerit hat die Fähigkeit, diesen Abdruck auszulesen. Danach verschwindet jedoch der Abdruck. Die Informationen des Abdrucks geben detaillierte Bilder, Begriffe und Strukturen wieder.

(6+) Mahnende Steine

Der Hammerit erschafft eine Steinstatue, die in seinem Sinne als Mahnmal, Wachmann oder Barriere funktioniert. Je mehr diese Aufgabe im Sinne des Erbauers ist, desto einfacher ist der Zauber. Nach dem Zauber hat der Hammerit keine Befehlsgewalt mehr über die Statue. Jedoch führt sie ihren Dienst für immer aus, solange sie niemand zerstört. Sie kann kämpfen, einfache Worte sprechen oder raunen und falls nötig ihren Arbeitsbereich ablaufen. Wenn sie nicht von jemandem aktiviert wurde, verweilt sie jedoch an einem Ort.

(9) Ein Haus aus Stein

Der Hammerit erschafft ein Haus aus Stein durch pure Gedankenkraft. In diesem Haus gelten seine Gesetze, Statuen wachen über das Haus und handeln im Sinne des Hammeriten, und andere Annehmlichkeiten, die es normalerweise in einem Wohnhaus geben kann, stellt das Haus bereit. Das Haus ist für alle sichtbar, fügt sich jedoch in die Gegebenheiten seines Standortes ein. Die Größe kann der Hammerit selbst bestimmen und je nach Bedarf verändern. Das Haus löst sich in Luft auf, sobald der Hammerit das Haus verlässt.

Der rechte Weg

Bekehrungen sind im Erbauerglauben wichtig, da vor allem der Erbauer einen Alleinanspruch auf die Anbetung der Menschen erhebt. Schon im Handbuch des Missionars steht deshalb, dass es wichtig ist, auf den Menschen direkt einzugehen und dass es von Mensch zu Mensch unterschiedlich ist, was ihn zum Erbauer führt. Selbst wenn man die Missionierung durch die Macht des Erbauers unterstützt, wird man es schwerer haben, wenn man nicht auf den Menschen selbst eingeht und **individuelle Gründe** (für Bonuserfolge) findet, warum der Erbauer der einzig wahre Gott ist. Der Wächter wird jedoch diese Zauber nicht zum Missionieren, sondern aus anderen Gründen einsetzen.

(1) Erleuchtung

Der Charakter erkennt nach einem kurzen Gebet den Willen des Erbauers.

(2) Erleuchtung

Der Charakter sendet einem Freiwilligen eine an ihn gerichtete Botschaft des Erbauers. Der Freiwillige muss nicht erbauergläubig sein, darf sich jedoch nicht gegen die Botschaft sträuben. Die Botschaft kann durchaus ignoriert werden, wird jedoch als vom Erbauer gesandt wahrgenommen.

(3+) Bekehrung

Ein Mensch wird für kurze Zeit Anhänger des Erbauers und handelt entsprechend als Verbündeter des Hammeriten, solange die Interessen des Erbauers annähernd betroffen sind.

(6+) Spiegelbild

Dieser Zauber kann nur gegen schwere Sünder eingesetzt werden. Er führt dem Sünder seine Verfehlungen vor Augen und erzeugt ein gewaltiges Schuldbewusstsein, das er nicht wieder los wird. Es sollte jedoch beachtet werden, dass in manchen Fällen dieser Zauber zum Selbstmord (5,10,15 auf W20) des Betroffenen führt oder ihn noch hasserfüllter macht (20 auf W20), weil er versucht, die Rolle als Sünder zu verinnerlichen, anstatt sich seinem Gewissen zu stellen.

(9) Wunder

Der Hammerit ist in der Lage, ein Wunder des Erbauers zu bewirken, um eine größere Zahl Menschen zu bekehren. Meist ist damit das Heilen einer Seuche oder das Heilen von Kranken verbunden. Der Zauber muss meist als Gottesdienst zelebriert werden. Je mehr Gläubige sich versammeln, desto einfacher ist der Ritus. Nach dem Ereignis sind alle Zeugen von der Macht des Erbauers so angetan, dass sie wahre Gläubige werden. Gildenangehörige anderer Gilden, die fest im Glauben stehen, sind nicht betroffen.

Waldfürsten Magie

Blüten

Mit diesem Zauber können Blüten hergestellt und manipuliert werden, die psychogene Substanzen erhalten. Die Substanz selbst muss mit der Fähigkeit Rauschmittel vorher hergestellt werden. Es können also sowohl Schlafmittel als auch bewusstseinsverändernde oder aktivierende Stoffe in Pulverform in die Blüte gebannt werden. Öffnet sich die Blüte, so gibt sie den Stoff in die Luft ab, wo er in Atemreichweite seine Wirkung entfaltet. Da in diesem Zauber eigene oder fremde Pflanzen manipuliert werden, ist auch dieser Zauber abhängig vom **Pflanzenkontakt**.

(1) Blütenstaub

Der Alchemist vereinigt eine vorhandene Blüte mit einem Pulver, das er gemischt hat. Nähert sich eine Person der Blüte dicht genug, um den Geruch der Blüte wahrzunehmen, so beginnt die Blüte, das Pulver zu zerstäuben, wodurch die Person es einatmet.

(2+) Nur eine Blume

Der Alchemist erschafft eine Blume aus einem Pulver seiner Wahl (siehe Blütenstaub) und führt sie mit sich oder lässt sie irgendwo wachsen. Je nach Komplexität des Pulvers ist der Spruch schwerer.

(4+) Blume wachse!

Der Wilde erschafft eine Knospe an einer Pflanze, mit der er Pflanzenkontakt hält. Diese Knospe wird von der Pflanze zu einer gewünschten Position bewegt, öffnet sich dort und setzt die Pulverwirkung frei. Je weiter sie wandern muss und je komplexer das Pulver ist, desto schwerer ist die Probe.

(9) Blütenmeer

Der Wilde erschafft aus einem Pulver ein ganzes Blütenmeer an allen Pflanzen, die er kontrolliert (oder einem Teil davon, je nach Wunsch). Die Blüten haben eine größere Reichweite als die übrigen Blüensprüche und öffnen sich, sobald jemand sich der Blüte nähert.

Dornen

In diesem Zauber erschafft der Wilde Dornen aus einem Gift, Säure oder einer anderen schädlichen Substanz, die durch Eindringen in die Haut oder den Blutkreislauf wirkt. Die Menge der verwendeten Substanz ist gering und die Wirkung tritt nur ein, wenn die Dorne das Ziel erreicht und die oberste Hautschicht durchdringt. Komplexe psychogene Wirkungen können mit einem Dorn aufgrund der Menge des Stoffs nicht erzeugt werden. Der Stoff wird bei jedem Zauber in entsprechenden Mengen verbraucht.

(1) Dornen

Der Wilde verschmilzt eine kleine Menge einer Substanz mit einer Dorne, die an einer Pflanze wächst oder die der Wilde in der Hand hält.

(3) Wilde Rosen

Der Wilde erschafft eine Pflanze an seinem Körper, die Dornen eines Wirkstoffs trägt, den dieser bei sich führt. Die Pflanze sticht wenig später eine zuvor ausgewählte Person. Der Magie muss zu dieser Person engen Kontakt haben. Die Wirkung ist abhängig vom verwendeten Stoff.

(6) Stachelfalle

Der Wilde versieht eine Pflanze in Sichtweite mit Dornen und lässt diese wenig später bis zu sechs Dornen versprühen. Die Dornen enthalten einen Wirkstoff, den der Wilde mit sich führt.

(6) Todesbote

Der Wilder erschafft einen einzelnen Dorn, der ein hoch konzentriertes Gift oder etwas Ähnliches enthält. Dieser Dorn hängt an einer Ranke mit einem Meter Länge. Die Ranke kann so elegant, präzise und schnell geführt werden, dass jeder in Reichweite ein potenzielles Opfer ist und der Wilde andererseits keine Gefahr läuft, sich selbst zu treffen. Der Einstich des Dorns wird nicht bemerkt.

(9) Dornenmeer

Alle Pflanzen, die unter Pflanzenkontakt stehen und vom Wilden dafür bestimmt werden, entwickeln Dornen mit dem Wirkstoff eines mitgeführten Stoffes. Auf Befehl des Wilden, werden die Dornen von den Pflanzen abgeschossen und treffen auf 5 m genau. Die Dornen werden sofort wieder nachgebildet. Der Zauber wird erst beendet, wenn der Wilde den Kontakt zu den Pflanzen unterbricht.

Ranken

Der Wilde zieht seine Pflanzenmagie vor allem von realen Pflanzen in seiner Umgebung. Deswegen besitzt er immer einen **Beutel mit Samen**, die er auch in der Stadt verteilt (muss angesagt werden). Aus diesem wachsen auch ohne explizite Zauber alleine durch die Präsenz eines Wilden verschiedene Pflanzen, die mit dem Wilden in **Pflanzenkontakt** stehen. Pflanzen mit solch einem Kontakt sind Ursprung der Pflanzenmagie. Alle Pflanzenzauber (auch Blüten usw.) beginnen entweder bei der Pflanze, die den Wilden umwächst, oder bei eben solchen Kontakt-Pflanzen. Fremde Pflanzen müssen erst berührt und so zu Kontaktpflanzen gemacht werden. Je mehr der Wilde sich um seine direkte Pflanzenumgebung kümmert, desto mehr geben diese Pflanzen ihm Kraft für seine Zauber (Bonuserfolge).

(1) Wachset

Aus Schweiß, Blut oder Speichel wächst eine kleine grüne Pflanze heran, mit der der Wilde in Kontakt steht (Pflanzenkontakt). Es können auch auf Berührung bereits vorhandene Pflanzen kontaktiert werden.

(2+) Grüner Finger

Ausgehend von der Hand des Wilden oder einer selbst geschaffenen Pflanze wächst eine kleine dünne Ranke mit etwa 1m/s Geschwindigkeit in die Richtung, in die der Wilde sie gedanklich leitet. Die Ranke kann dabei nur 3m lang werden. Sie ist weder stark genug, um zu kämpfen, noch um schwere Dinge zu bewegen. Sie findet Halt an Wänden und Decken und kann kleine Gegenstände wie Schlüssel zum Wilden zurückbringen. Der grüne Finger ist Basis der meisten anderen Sprüche, für die Pflanzenkontakt nötig ist. Länge und Macht des grünen Fingers können durch weitere Erfolge erhöht werden.

(3+) Todesschlinge

Eine (3) oder je nach Erfolgen mehrere Ranken (1 weitere je Erfolg) wachsen aus den Armen des Wilden und kämpfen für ihn mit WS (1/4/6) und richten Schnittverletzungen bei den Gegnern an. Die Ranken können bis zu 3m lang werden oder je nach zusätzlichen Erfolgen auch länger. Es ist auch möglich, überwältigte Gegner mit der Todesschlinge zu fixieren oder zu fesseln und die „Fesseln“ zurückzulassen.

(6+) Wucherei

Der Charakter verschießt ein Knäuel aus Pflanzen auf einen beliebigen Untergrund. In wenigen Sekunden wimmelt es dort nur so von Pflanzen und sie versperren jedem Gegner den Weg.

(9) Opfer aus Harz

Der Zaubernde fügt sich selbst eine Wunde zu und lässt das fließende Blut um sich herum auf die Erde fallen. Aus diesem wächst in wenigen Sekunden ein kleiner Urwald heran, der ähnlich der Wucherei Wege für Gegner versperrt, für den Zaubernden mit Todesschlingen kämpft und den Zaubernden unterstützt.

Pflanzenwesen

Der Wilde zieht seine Pflanzenmagie vor allem von realen Pflanzen in seiner Umgebung. Deswegen besitzt er immer einen **Beutel mit Samen**, die er auch in der Stadt verteilt (muss angesagt werden). Aus diesem wachsen auch ohne explizite Zauber alleine durch die Präsenz eines Wilden verschiedene Pflanzen, die mit dem Wilden in **Pflanzenkontakt** stehen. Pflanzen mit solch einem Kontakt sind Ursprung der Pflanzenmagie. Alle Pflanzenzauber (auch Blüten usw.) beginnen entweder bei der Pflanze, die den Wilden umwächst, oder bei eben solchen Kontaktpflanzen. Fremde Pflanzen müssen erst berührt und so zu Kontaktpflanzen gemacht werden. Je mehr der Wilde sich um seine direkte Pflanzenumgebung kümmert, desto mehr geben diese Pflanzen ihm Kraft für seine Zauber (Bonuserfolge).

(1+) Nährboden

Der Pflanzenmagier kann mit diesem Zauber eine oder mehrere Pflanzen an seinem Körper mitführen. Sie ernähren sich aus dem Körper des Magiers selbst. Beim Einpflanzen muss einmalig dieser Zauber gewirkt werden und ein passender Samen vorhanden sein. Die nötigen Erfolge sind gleich den Pflanzen, die gleichzeitig am Körper hängen sollen.

(2) Photosynthese

Die Haut wird Grün und nimmt über die Sonne Nahrung auf, um sich selbst zu ernähren. Der Zauber hält bis zur nächsten Nacht. Während dieser Zeit kann der Magier auch Wasser über die Hände und Füße aufnehmen, die für kurze Zeit mit Wurzeln ausgestattet werden.

(3+) Kräuterhaut

Der Pflanzenmagier kann mit diesem Zauber Pflanzen aus dem Körper wachsen lassen. Es wird kein Samen benötigt. Jedoch muss die Pflanze dem Magier bekannt sein. Die Pflanze wächst mit allen Konsequenzen aus dem Körper heraus.

(4+) Verholzen

Der Wilde kann seine Gliedmaßen verholzen, um sie als Schild einzusetzen.

(6+) Pflanzengliedmaße

Der Wilde kann seine Arme oder Beine zu Pflanzen machen und mit diesem entsprechend der Pflanze besondere Dinge tun.

(9) Pflanzenwesen

Der Wilde wird zu einem mächtigen Pflanzenwesen, der seine Gliedmaßen nach Belieben verändern kann, überall Pflanzen wachsen lassen kann und besonders hohe Kraft entwickelt.

Seele des Tieres

Tiere haben eine wilde Kraft in sich, die den Menschen oft verloren gegangen ist. Mit diesem Zauber kann man sich wieder dieser Kraft bedienen. Um diesen Zauber einfacher (Bonuserfolge) und natürlicher zu machen, zapft man die Kraft an, die man zu beherrschen sucht: **Wilde Energien, Aggressivität, Stärke, Leidenschaft, die innersten Instinkte** können von Wilden sowohl bei Tieren in der Nähe als auch bei Menschen **angezapft** werden. Der Mensch oder das Tier empfindet dabei diese wilden Emotionen ebenso wie der Zauberende. Das ist auch der Grund, dass bei Wilden oft von animalischen Ritualen und Orgien die Rede ist und Wilde oft impulsiv und flirtend durch die Welt ziehen.

(1) Tiere spüren

Der Wilde spürt, ob und welche Tiere sich in der Nähe befinden.

(2+) Gemeinschaft der Natur

Der Wilde kann sich in die Mitte von Tieren begeben, die ihm sonst feindlich gesonnen wären, und in deren Mitte leben. Personen, die der Zauberende an der Hand hält, werden ebenfalls vom Zauber erfasst. Längere Menschenketten benötigen jedoch höhere Erfolge.

(3+) Verbesserte Sinne

Der Wilde erhält einen verbesserten Sinn eines Tieres.

(3+) Des Fürsten Zunge

Der Wilde kann mit Tieren reden, die ihm meist dann auch wohlgesonnen sind und ihm helfen (keine Kontrolle, sondern Hilfe).

(6+) Fremde Sinne

Der Wilde kann auf die Wahrnehmung eines Tieres zurückgreifen, das in der Nähe ist, und durch dessen Augen, Ohren usw. die Welt wahrnehmen. Der Wilde hat jedoch durch diesen Spruch keine Kontrolle über das Tier, sondern kann nur begrenzt auf es einwirken.

(9) Ruf des Dschungels!

Alle Tiere in unmittelbarer Umgebung kommen dem Charakter zu Hilfe. Die Menge und Art der Tiere hängt von der Umgebung ab. Je weniger Tiere ihm helfen, desto länger hält der Spruch.

Heilende Hände

Heilungsmagie ist besonders schwierig, weil der Kranke bei fiebrigen Krankheiten und größeren Wunden nur schwer zur Ruhe zu bringen ist. Dieser Zauber benötigt jedoch viel Konzentration und eine angenehme Umgebung für den Kranken. Deswegen versucht man in der Regel den Kranken mit der Hilfe seines **Totemtiers** und **gewisser Rauschmittel** zu beruhigen und **bettet ihn in heilungsfördernde Blätter**, um den Zauber zu erleichtern. Insbesondere bei schwereren Aufgaben ist aber eine **genaue Untersuchung** im Vorfeld der Heilung die beste Hilfe, um den Zauber zu perfektionieren.

(1+) Blick des Heilers

Der Heiler erkennt einfache Gebrechen wie Krankheiten, Vergiftungen, Knochenbrüche und Wunden und erhält eine Vorstellung davon, wie diese zu behandeln sind. Mittlere und schwere Verletzungen benötigen 2 Erfolge, um richtig erkannt zu werden.

(3+) Knochen richten

Der Heiler richtet Knochen durch Handauflegen und fügt selbst einfache Splitterbrüche zusammen. Der Knochen wird dann mit einer organischen Klebemasse zusammengehalten, ist jedoch nicht geheilt und sollte geschient werden, damit er nicht erneut gebrochen wird. Es ist möglich, mittlere (3+) und schwere (6+) Knochenbrüche zu heilen.

(3+) Handauflegen

Dieser Spruch gibt dem Verletzten neue Kraft, unterdrückt Gift und mildert die Wirkungen von Krankheiten. Das Leiden wird jedoch nicht geheilt, sondern es wird lediglich Zeit gewonnen, um die Heilung einzuleiten oder seltene Zutaten zu beschaffen. Je mehr Erfolge investiert werden, desto länger hält die Wirkung an (verdeckte Probel).

Helpende Biester

Heilungsmagie ist besonders schwierig, weil der Kranke bei fiebrigen Krankheiten und größeren Wunden nur schwer zur Ruhe zu bringen ist. Dieser Zauber benötigt jedoch viel Konzentration und eine angenehme Umgebung für den Kranken. Deswegen versucht man in der Regel den Kranken mit der Hilfe seines **Totemtiers** und **gewisser Rauschmittel** zu beruhigen und **bettet ihn in heilungsfördernde Blätter**, um den Zauber zu erleichtern. Insbesondere bei schwereren Aufgaben ist aber eine **genaue Untersuchung** im Vorfeld der Heilung die beste Hilfe um den Zauber zu perfektionieren.

(1) Druckschlinge

Der Heiler wendet bei Berührung Erste Hilfe auf eine Wunde an und führt sofort die nötige Notversorgung durch.

(3) Druckschlinge

Der Heiler wendet Erste Hilfe auf eine Wunde an. Der Zauber kann auf bis zu 5m Entfernung im Kampf gesprochen werden und führt sofort die nötige Notversorgung durch.

(6+) Helpende Biester

Der Heiler beschwört winzige Mikroinsekten, die leichte und mittlere Verletzungen wie durchtrennte Muskeln, Sehnen, Knochen und andere verletzte Teile des Körpers wieder zusammenflicken, so dass der Heilprozess beginnen kann. Die Wunde ist dadurch zwar noch nicht verheilt, kann jedoch anfangen zu genesen. Die Mikroinsekten zerfallen nach einer gewissen Zeit in Einzelteile und werden durch Schweiß wieder ausgeschieden. Es können zwar keine schweren Verletzungen hiermit geheilt werden, jedoch mittlere Verletzungen, die schwer zugänglich sind, und ohne Hilfsmittel wie Salben, Verbände oder Nadel und Faden heranzuziehen.

(9) Der Atem des Waldfürsten

Der Heiler haucht auf die schwer verletzte Stelle und die Kraft des Waldfürsten animiert den Körper zu ungeahnten Kräften, so dass selbst schwere Wunden beginnen, sich selbst zu heilen. Knochen müssen jedoch bereits gerichtet sein und alles sollte an seinem Platz sein, damit der Heilprozess beginnen kann. Auch dieser Zauber benötigt Zeit zum Genesen und leitet lediglich die Heilung ein.

Entfessel das Biest!

Tiere haben eine wilde Kraft in sich, die den Menschen oft verloren gegangen ist. Mit diesem Zauber kann man sich wieder dieser Kraft bedienen. Um diesen Zauber einfacher (Bonuserfolge) und natürlicher zu machen, zapft man die Kraft an, die man zu beherrschen sucht: **Wilde Energien, Aggressivität, Stärke, Leidenschaft, die innersten Instinkte** können von Wilden sowohl bei Tieren in der Nähe als auch bei Menschen **angezapft** werden. Der Mensch oder das Tier empfindet dabei diese wilden Emotionen ebenso wie der Zauberende. Das ist auch der Grund, dass bei Wilden oft von animalischen Ritualen und Orgien die Rede ist und Wilde oft impulsiv und flirtend durch die Welt ziehen.

(1) Wildes Blut

Der Wilde gewinnt Macht über ein einfaches Geschöpf des Waldfürsten (z. B. einen Hund oder eine Katze). Er kann ein wildes Tier zähmen oder ein Tier anstacheln und als wilde Bestie auf seine Gegner jagen. Kompliziertere Aufgaben können dem Tier nicht übertragen werden.

(3+) Kreaturen

Der Wilde ruft Schöpfungen des Waldfürsten aus der näheren Umgebung herbei, die dem Wilden bei einer Aufgabe helfen. Der Wilde kann festlegen, wen er ruft. Je nach Gegend kann aber das Erscheinen der Kreaturen entsprechend dauern. Die nächstgelegenen Kreaturen werden aber in jedem Fall erscheinen. Der Wilde kann den Zauber aber jederzeit abbrechen.

(4+) Werform

Der Wilde verwandelt einen Teil seines Körpers in den eines Tieres. So kann er zum Beispiel Tatzen, Beine oder auch Kopf usw. eines Tieres ausbilden. Der restliche Körper wird auch insofern gestärkt, dass er die ungewohnte Belastung aushält. Der Zauber hat keine zeitliche Begrenzung. Der Wilde zeigt aber nach einiger Zeit Gewöhnungserscheinungen wie Hautveränderungen an noch menschlichen Stellen. Dauert der Zauber länger als 5 Minuten, so muss der Wilde eine Selbstbeherrschungsprobe (4+) schaffen, um seine Ursprungsform wieder anzunehmen. Die Probe kann im Stundentakt wiederholt werden.

(6+) Entfessel das Biest!

Der Wilde verwandelt sich in ein etwa gleichgroßes Tier und nutzt dessen Eigenschaften. Der Zauber besitzt keine zeitlichen Begrenzungen. Jedoch ist die Gefahr, dass der Wilde sich an den fremden Körper gewöhnt und Instinkte und Gewohnheiten des Tiers übernimmt, umso größer, je länger er die Gestalt beibehält und je öfter er diese Gestalt nutzt. Wird eine deutlich kleinere oder größere Gestalt gewählt (z. B. Falke, Elefant), dann benötigt man 9 Punkte. Gestalten wie Mäuse, Fliegen oder ein Pottwal sind nicht oder nur nach jahrelanger Forschung möglich.

(9) Schöpfer und Meister

Der Wilde erschafft wie der Waldfürst selbst Kreaturen und Bestien nach seinem Willen. Je nach Absicht bewirkt der Zauber die Kreation eines mächtigen Wesens (z. B. einer Chimäre) oder bis zu 5 kleinerer Wesen (wie z. B. Hunde). Diese Geschöpfe sind dem Wilden untertan und gehorchen seinen Befehlen.

Traumreise

(1) Traumtagebuch

Der Wilde kann sich an einen eigenen Traum nach diesem genauestens erinnern. Der Zauber muss vorher gewirkt werden.

(3) Geteilte Träume

Der Wilde dringt in die Träume eines fremden Menschen ein oder nimmt die eigenen besser wahr. Bei diesem Zauber ist wichtig, dass der Träumer den Wilden freiwillig mit auf die Reise nimmt und dass diese Körperkontakt behalten.

(4+) Schlüsselwächter

Der Wilde dringt in einen Traum ein, in dem er als bewusste Figur nicht erwünscht ist, sei es, weil der Träumer dies nicht wünscht oder weil eine Krankheit oder Besessenheit sein Bewusstsein gefangen hält. Der Zauber kann auch auf sich selbst angewendet werden und ist um so schwieriger, je schwerer das imaginäre Schloss der Traumwelt ist. Der Wilde muss Körperkontakt halten.

(6+) Traumreise

Der Wilde kann mit diesem Zauber in den Traum eines Menschen eindringen, den er zuvor mit einem Talisman oder rituellem Symbol (Farbe, Geste usw.) versehen hat. Je mächtiger das Symbol und je geringer die Entfernung, desto einfacher ist der Zauber. Ansonsten gelten die Bedingungen wie beim Schlüsselwächter, nur dass kein körperlicher Kontakt aufrechterhalten werden oder jemals bestanden haben muss.

(6) Schlüsselgeste

Der Wilde hat ein Traumsymbol oder eine Schlüsselgeste, mit der er erfährt, ob er sich in einem Traum befindet und diesen zusammen mit seinen eingebrachten Rollen verlassen kann.

(9) Grenzwelten

Der Wilde kann mit diesem Zauber in die Grenzwelten besonderer spiritueller Persönlichkeiten oder besonderer Wesenheiten eindringen, in denen diese mit den Göttern Kontakt aufnehmen oder anderweitige Erleuchtung erfahren.

Traumwandler

Ist der Wilde mit Seelenblick in einen Traum eingedrungen, so kann er sich mit Traumwandler in diesem bewegen. Im Traum behalten alle Charaktere als Selbstbilder ihre grundsätzlichen Fähigkeiten bei, können in sogenannten Rollen jedoch zusätzliche traumrelevante Fähigkeiten bekommen, die ihnen Macht über den Traum selbst geben. Der Wilde, der in den Traum eingedrungen ist, entscheidet sich zum Beginn des Eindringens fest für eine der Rollen. Möchte er weitere Rollen einführen, kann der Wilde entweder seine Persönlichkeit spalten oder externe Personen hinzuziehen. Spaltungen bringen je einen Maluserfolg auf Traumaktionen. In jedem Fall wird dieser Zauber dafür benötigt. Der Zauber ist um so einfacher, je **besser man den Träumer und dessen Gedankenwelt kennt** und je **plausibler** fremde Elemente oder der Eindringling in dieser Welt erscheinen.

(1) Bewusstsein

Der Wilde öffnet während des Träumens oder Traumreisens in der realen Welt die Augen und kann in geringem Umfang bewusste Handlungen vollführen wie reden, Anweisungen geben und mit seinen Händen einfache Aktionen vollführen. Während dieser Zeit nimmt er primär weiterhin die Welt des Traumes wahr, kann aber auf die Außenwelt beschränkt einwirken.

(2+) Klartraum

Der Wilde kann in einem bevorstehenden oder bereits laufenden Traum sein Bewusstsein aktivieren und den Traum mit seinen Entscheidungen beeinflussen. Dies ist nicht nötig für fremde Träume, in die man eingedrungen ist.

(3) Symbolismus

Der Wilde erhält Informationen über den Symbolismus in einem gerade laufenden oder vergangenen Traum. Dadurch kann er den Traum einerseits deuten und interpretieren und sich andererseits auch besser in ihm bewegen.

(4) Traumhelfer

Der Wilde fügt eine dem Träumer helfende Rolle hinzu. Entweder durch eine weitere externe Person oder durch Spaltung (s.Zauberanfang).

Solch eine Rolle kann sein:

- Freund: Sorgt dafür, dass der Träumer seinen Verstand behält und stabilisiert ihn.
- Pfadfinder: Hilft dem Träumer, den richtigen Pfad zu finden und Verlorenes wieder zu finden.
- Held: Beschützt den Träumer gegen Gefahren und Gegner.

(6+) Assistent

Der Wilde führt Rollen in den Traum ein, die kontrollierend oder gestaltend auf den Traum einwirken. Assistenten haben erhöhte Befugnisse im Traum, können aber vom Träumer oder anderen Traumteilnehmern als Bedrohung empfunden werden, wenn sie den Traum verändern. Im schlimmsten Fall reagiert die Traumwelt gegen die Assistenten, oder die Traumwelt fällt in sich zusammen und schließt die Gäste aus.

- Baumeister: Konstruiert dem Träumer Orte und Gegenstände aus seiner Vorstellung und seinem Gedächtnis.
- Dieb: Öffnet Geheimtüren zu anderen Traumbereichen oder macht verborgene Gedanken zugänglich.
- Nemesis: Der Gegenspieler des Träumers kann diesen jagen, bekämpfen oder anderweitig unter Druck setzen.

(9) Das Artefakt

Das Artefakt ist ein Gegenstand, der eine besondere Schlüsselrolle im Traum spielt. Geht es um das Suchen von Verborgenen, so ist das Artefakt der Generalschlüssel. Geht es darum, etwas im Traum auszulösen, so ist das Artefakt der Auslöser. Es ist die Wunderwaffe des Traumes, die nur an den richtigen Ort gebracht werden muss, um zu wirken.

Wanderer-Magie

Reines Wasser

Wanderer gewinnen ihre Kraft vor allem durch mystische **Meditation**, durch das **Hineinversetzen** in die Aspekte der Elemente, bis diese Eigenschaften sein Denken durchdringen und er diese Gedanken nur noch in Magie bannen muss. Je besser sich der Magier auf diese elementaren Gedanken einlassen kann, desto einfacher werden die Zauber. Als Anregungen für diese Gedankenströme dienen oft Elemente, die in der Nähe eben diese Eigenschaft verkörpern, oder besondere Erinnerungen aus der Vergangenheit, die aber stets durch Meditation wach gehalten werden müssen. Im Falle des reinen Wassers sind diese Eigenschaften die **Klarheit** und **Reinheit** des Wassers, die **Ruhe**, die darin liegt und die **lebenspendende Kraft**.

(1) Tropfen

Langsam entspringt Wasser der Hand des Elementaristen.

(2) Wasserprobe

Der Magier kann Fremdkörper in Flüssigkeiten erkennen, z. B. Gift.

(4+) Wasser reinigen

Der Magier reinigt verdorbenes Wasser und trennt die Substanzen. Mit diesem Spruch können auch Flüssigkeiten sauber getrennt werden, dies benötigt jedoch mehr Erfolge.

(6+) Liquido

Der Elementarist löst sich in Wasser auf und kann selbständig hin und her fließen. Er kann jedoch nicht springen und nur begrenzt Gegenstände hinauffließen. Bei der Rückverwandlung muss genügend Raum vorhanden sein, sonst wird die Wasserform erhalten. Der Zauber hält gewöhnlich 5min an, kann aber mit mehr Erfolgen deutlich verlängert werden.

Wellen und Wogen

Wanderer gewinnen ihre Kraft vor allem durch mystische **Meditation**, durch das **Hineinversetzen** in die Aspekte der Elemente, bis diese Eigenschaften sein Denken durchdringen und er diese Gedanken nur noch in Magie bannen muss. Je besser sich der Magier auf diese elementaren Gedanken einlassen kann, desto einfacher werden die Zauber. Als Anregungen für diese Gedankenströme dienen oft Elemente, die in der Nähe eben diese Eigenschaft verkörpern, oder besondere Erinnerungen aus der Vergangenheit, die aber stets durch Meditation wach gehalten werden müssen. Im Falle der Wellen und Wogen sind es die **Dynamik**, die im **fließenden Wasser** steckt, die vielen **verschiedenen Bewegungen**, die **Anpassungsfähigkeit** und **Kraft**.

(1) Spritzer

Der Magier erzeugt ein paar Wassertropfen, die irgendwo hingespritzt werden können, um Personen abzulenken, ohne Aufsehen zu erregen oder einfach nur, um ein paar Tropfen Wasser zu erzeugen.

(2+) Fließen lassen

Mit diesem Spruch kann der Magier Flüssigkeiten bewegen. Mit 2 Punkten kann man zum Beispiel eine Karaffe aus 5m Entfernung zum Umkippen bringen. Höhere Entfernungen und größere Wassermengen benötigen mehr Erfolge.

(4) Eiskalte Welle

Der Gegner wird von einer heraufbeschworenen Wassermasse überrascht, die ihm ins Gesicht geschleudert wird. Der Gegner verliert den aktiven Angriff und kann sich zwei Runden lang nur verteidigen, da er unter Schock steht. Die Kleidung ist durchnässt und erzeugt je nach Zusammenhang weitere Nachteile.

(6+) Geysir

Kampfzauber. Der Magier schleudert seine Gegner in die Luft und erzeugt WS (1/4/8) Schlagschaden.

(9) Tsunami

Der Magier schleudert eine Wasserfront auf eine große Gruppe von Gegnern, verursacht WS (1/2/3) Schaden gegen eine Schwimmen-Probe und reißt die Gegner bewusstlos von den Füßen.

Luftstoß

Wanderer gewinnen ihre Kraft vor allem durch mystische **Meditation**, durch das **Hineinversetzen** in die Aspekte der Elemente, bis diese Eigenschaften sein Denken durchdringen und er diese Gedanken nur noch in Magie bannen muss. Je besser sich der Magier auf diese elementaren Gedanken einlassen kann, desto einfacher werden die Zauber. Als Anregungen für diese Gedankenströme dienen oft Elemente, die in der Nähe eben diese Eigenschaft verkörpern, oder besondere Erinnerungen aus der Vergangenheit, die aber stets durch Meditation wach gehalten werden müssen. Im Fall des Luftstoßes sind es der Gedanke an die **bewegte Luft**, die **unsichtbare Kraft**, die **Verspieltheit des Windes** und die andauernde **Verwirbelung und Bewegung**, die niemals versiegen.

(1) Windspiel

Der Elementarist erzeugt eine sehr kleine Luftbewegung, mit der er zum Beispiel Staub oder ein Blatt herumwirbeln kann.

(2+) Windstoß

Der Elementarist kann leichte Gegenstände aus 5m Entfernung anstoßen oder schweben lassen. Je nach Gewicht und Entfernung werden mehr Erfolge benötigt

(4+) Weggeweht

Der Magier kann größere Gegenstände wegschleudern. Zielen ist nicht so einfach und benötigt Zusatzerfolge.

(6+) Tornado

Der Magier erzeugt einen Wirbelsturm je nach Höhe der Erfolge. Er reißt Gegner davon, reißt Holzhütten mit sich und hinterlässt Chaos. Die Größe des Tornados reicht von Mannshöhe bis hin zu Haushöhe. Der Sturm hält maximal eine Minute an und kann je nach Erfolgseinsatz beliebig gelenkt werden. Der Zaubernde kann ihn jedoch jederzeit beenden.

Fliegen

Wanderer gewinnen ihre Kraft vor allem durch mystische **Meditation**, durch das **Hineinversetzen** in die Aspekte der Elemente, bis diese Eigenschaften sein Denken durchdringen und er diese Gedanken nur noch in Magie bannen muss. Je besser sich der Magier auf diese elementaren Gedanken einlassen kann, desto einfacher werden die Zauber. Als Anregungen für diese Gedankenströme dienen oft Elemente, die in der Nähe eben diese Eigenschaft verkörpern, oder besondere Erinnerungen aus der Vergangenheit, die aber stets durch Meditation wach gehalten werden müssen. Fliegen dreht sich vor allem um **Leichtigkeit**, um die **Überwindung von Masse** und die **Hingabe der verspielten Luft**, die man nur mit **Behutsamkeit** manipulieren kann, denn schwere Dinge und große Kräfte sind nicht mehr von Bedeutung.

(1) Leichtigkeit

Ein kleiner Gegenstand verliert kurz sein Gewicht und hebt für 5 Sekunden vom Boden ab.

(2+) Leicht wie Luft

Der Magier kann das Gewicht von Lasten reduzieren, so dass sie keine besondere Belastung darstellen. Das Volumen ändert sich selbstverständlich nicht. Der Zauber hält zwei Stunden an (bei 3 Erfolgen 3 Stunden usw.)

(4) Schweben

Der Magier kann sich selbst und leichtes Gepäck zum Schweben bringen und damit herumfliegen. Mit diesem Spruch sind nur geringe Höhen und Geschwindigkeiten möglich. Er hält längstens 10 min.

(6+) Fliegen

Der Magier erhebt sich in die Lüfte und kann mit leichtem Gepäck (keine Metallwaffen usw...) durch die Luft fliegen. Besondere Manöver benötigen erneute Proben, aber keine zusätzlichen Seele-Punkte. Der Zauber hält 30min. Der Zaubernde kann etwa 30m über dem Boden fliegen. Sternreise ist nicht möglich. Der Zauber wird nicht abrupt beendet, sondern der Magier landet immer sanft am Boden.

(9) König der Lüfte

Der Magier erhebt sich in die Lüfte und kann fliegen wie ein Adler. Sein Gepäck scheint weder Gewicht noch Luftwiderstand zu haben und so schafft er mit Leichtigkeit selbst hohe Geschwindigkeiten. Sternfahrten sind jedoch nicht möglich (keine Atemluft). Der Spruch hält etwa 30 min. an.

Erdbeben

Wanderer gewinnen ihre Kraft vor allem durch mystische **Meditation**, durch das **Hineinversetzen** in die Aspekte der Elemente, bis diese Eigenschaften sein Denken durchdringen und er diese Gedanken nur noch in Magie bannen muss. Je besser sich der Magier auf diese elementaren Gedanken einlassen kann, desto einfacher werden die Zauber. Als Anregungen für diese Gedankenströme dienen oft Elemente, die in der Nähe eben diese Eigenschaft verkörpern, oder besondere Erinnerungen aus der Vergangenheit, die aber stets durch Meditation wach gehalten werden müssen. Natürliche Erdbeben entstehen durch Bewegungen der Erdelementare, doch kleine Bewegungen dieser Geister sind stets spürbar, selbst weit entfernt von ihnen. Weiß man, woher sie kommen, dann kann man sich **auf diese Schwingungen einlassen**, die Schwingungen und deren Reflexionen in der Meditation spüren und die störenden **Reflexionen herausfiltern, bis man eine Bewegung spürt**, die man kanalisieren und in Magie bannen kann.

(1) Erschütterung

Der Magier erzeugt ein sehr kleines Erdbeben, das jedoch nicht viel anrichtet.

(2) Verwerfung

Der Elementarist erzeugt eine kleine Erdverwerfung, die als Stolperfalle dienen kann.

(3+) Beben

Kampfzauber. Ein lokales Erdbeben entsteht unter dem Gegner und reißt ihn von den Füßen. 4 Erfolge können zwei Personen umwerfen usw.

(6+) Die Erde bebt!

Der Magier erzeugt ein gigantisches Beben des Erd-Wanderers, das alles im Bereich des Magiers zum Erschüttern bringt und enormen Schaden anrichtet.

Erstarrtes Eis

Wanderer gewinnen ihre Kraft vor allem durch mystische **Meditation**, durch das **Hineinversetzen** in die Aspekte der Elemente, bis diese Eigenschaften sein Denken durchdringen und er diese Gedanken nur noch in Magie bannen muss. Je besser sich der Magier auf diese elementaren Gedanken einlassen kann, desto einfacher werden die Zauber. Als Anregungen für diese Gedankenströme dienen oft Elemente, die in der Nähe eben diese Eigenschaft verkörpern, oder besondere Erinnerungen aus der Vergangenheit, die aber stets durch Meditation wach gehalten werden müssen. Im Falle des erstarrten Eises ist es der **Aspekt der Kälte**, die die Macht besitzt, **Dinge festzuhalten** und **zu verwandeln**, die von allem **Besitz ergreift** und die Bewegung aus allem verbannt.

(1) Abkühlen

Der Elementarist kann Dinge abkühlen lassen. Dadurch können Schwellungen gekühlt und Lebensmittel haltbar gemacht werden.

(2+) Kältestarre

Der Magier kann sich selbst in eine Kältestarre versetzen. In dieser Zeit ist er unverwundbar, aber er kann sich auch nicht bewegen und nimmt Geräusche nur sehr dumpf wahr. Seine Augen sind unbeweglich, sehen aber, was vor ihnen passiert. Der Zauber dauert maximal 5 min. + weitere 5 je zusätzlichem Erfolg.

(3+) Eiswand

Der Magier erzeugt eine senkrechte Eiswand von 1cm Dicke und einer Fläche von etwa zwei Quadratmetern in max. 5m Entfernung. Mit je einem weiteren Erfolg ist die Wand einen zusätzlichen Quadratmeter groß. Die Form der Fläche ist beliebig. Sie kann auch um den Zauberen gebogen sein.

(4) Frostschock

Kampfzauber. Der Magier kann Gegner für einen Schlagabtausch einfrieren, so dass man eine weitere Aktion ungestört durchführen kann. Der Gegner ist dabei weitestgehend unverwundbar. Hat man Zeit, sich auf den Zauber länger zu konzentrieren, dann kann die Zaubervirkung auch eine Minute anhalten.

(6+) Frostwelle

Der Magier verursacht einen Frostschock bei einer kleinen Gruppe von Personen. Die Personen bleiben eine Minute lang eingefroren.

(9) Eislandschaft

Die gesamte Umgebung, in der sich der Magier befindet, wird eingefroren, so dass sich die Wächter ungestört aus einer schwierigen Situation entfernen können. Gegner sind unverwundbar. Andere Gegenstände können jedoch wie gefrorene Gegenstände leichter gebrochen werden.

Feuer brennt!

Wanderer gewinnen ihre Kraft vor allem durch mystische **Meditation**, durch das **Hineinversetzen** in die Elemente, bis diese Eigenschaften sein Denken durchdringen und er diese Gedanken nur noch in Magie bannen muss. Je besser sich der Magier auf diese elementaren Gedanken einlassen kann, desto einfacher werden die Zauber. Als Anregungen für diese Gedankenströme dienen oft Elemente, die in der Nähe eben diese Eigenschaft verkörpern, oder besondere Erinnerungen aus der Vergangenheit, die aber stets durch Meditation wach gehalten werden müssen. Im Falle von Feuer brennt ist der **verzehrende, alles verschlingende, zerstörerische Aspekt des Feuers** der, auf den man sich fixieren muss. Selbst kleine **Flammen** können die Vorstellung des Feuers wieder entfachen und besondere **Erlebnisse mit Feuerelementaren** halten das Gefühl des Feuers wach, wenn man nur lange genug darüber siniert.

(1) Brenne

Der Elementarist zündet Dinge mit der Hand an, soweit sie brennbar sind. Er kann seine Hand als Fackel verwenden (5min).

(2+) Pyroschlag

Der Magier schleudert einen faustgroßen Energieball auf den Gegner in etwa 10m Entfernung und lässt ihn beim Aufprall explodieren. Der Zauber richtet bei einem Treffer WS(1/6/8) Verbrennungsschaden an. Die Reichweite kann durch zusätzliche Erfolge vergrößert werden.

(4+) Feuerball

Der Magier formt in seinen Händen einen kopfgroßen Ball aus Feuer und schleudert ihn auf seine Gegner (etwa 15m Entfernung). Beim Aufprall zerbricht der Ball und verbrennt in einer Feuerwalze eine Fläche von etwa einem Quadratmeter. Große Schilde haben jedoch die Möglichkeit, das Ziel vor der Feuerwalze zu schützen. WS (1/4/7). Brennbare Gegenstände im Bereich des Aufpralls werden von den Flammen verzehrt.

(6+) Feuerwalze

Ähnlich wie beim Feuerball formt der Magier eine Kugel aus Feuer in seinen Händen. Nur anstatt den Ball auf einen Gegner zu lenken, explodiert der Ball in den Händen des Magiers und die entstehende Feuerwalze breitet sich in etwa 45° von den Händen des Magier aus, um nach etwa 10m wieder zu versiegen. Alle Gegner im Bereich der Feuerwalze werden getroffen, wenn sie nicht den Bereich der Feuerwalze verlassen können oder entsprechende Schilde nutzen. Gegner in der Mitte des Kegels bekommen entsprechende Erschwerungen auf den Versuch auszuweichen. Brennbare Gegenstände werden von den Flammen verzehrt. WS (1/4/7).

(9) Feuerregen

Der Magier erschafft einen künstlichen Ascheregen und erhitzt die Asche zu kleinen, niederprasselnden Feuerkugeln. Alle Gegner im Umkreis von 10m (Radius) erleiden WS(1/2/3) Schaden. Ausweichen ist nur am Rand des Umkreises möglich. Der Zauber kann drei Schlagabtausche aufrechterhalten werden.

Magie des Navigators

Der Flow ist anders als die Elementargeister keine Wesenheit, in die man sich versenken kann, sondern das Geflecht der Beziehungen der Geister und Götter untereinander. Dieses Geflecht kann man studieren und flowbewusste Personen können es spüren oder sogar sehen. Da Zauber, die dieses Netz manipulieren, sehr vorsichtig gewirkt werden müssen, ist ein genaues **Studium der Feldlinien** des Flow enorm hilfreich, um sich die Magie zu erleichtern. Manchmal reicht es schon, den Flow genauer zu betrachten und die lokalen Besonderheiten des Flow zu berücksichtigen, aber für wirklich mächtige Zauber ist ein Blick in **Flowkarten** und **Bücher über dessen Theorie** die Mühe wert.

(1) Feldstärke

Der Sternfahrer spürt die Stärke des Flow und kann Aussagen über die Feldstärke bezüglich der Sternfahrt geben.

(2+) Knoten

Der Sternfahrer erzeugt einen Flow-Knotenpunkt, der einen Strahl anziehen kann. Der Spruch wird verwendet, um eine Sternreise zu beginnen oder einen größeren Kreiselgenerator zu betreiben.

(4+) Strahlenkontrolle

Der Sternfahrer verändert die Bahn des Flow, um z. B. ein Kreiselschiff mit den eigenen Gedanken zu lenken.

(4+) Blocker

Der Wanderer erzeugt im Strahl einen Knoten, der dem Strahl folgt und versucht nachfolgende oder vorausseilende Schiffe vom Strahl zu werfen. Je mehr aufgewendete Erfolge desto schwerer ist es dem Blocker zu trotzen. Der Spruch kann auch zum Abwehren eines Blockers eingesetzt werden.

(6+) Umlenkung

Der Wanderer verbindet zwei benachbarte Strahlen mit einem Brückenstrahl, so dass das Kreiselschiff ohne Greifarme einen Strahlwechsel durchführen kann.

(6) Fangen

Wurde das Schiff vom Strahl gestoßen, so kann der Wanderer mit diesem Zauber einen neuen Strahl erzeugen oder anlocken.

(6+) Flowschild

Die Energie des Flowstrahls oder eine andere ständige, intensive Flowquelle wird genutzt um ein Schild aus Flowenergie um das Kreiselschiff (oder die Gruppe) zu formen. Dieser Schild hält stand bis seine Schutzpunkte=Erfolge auf 0 sinken. Angriffe auf das Flowschild werden gegen Konzentration geführt. Mit Meditation kann im Vorfeld der Schutz weiter ausgebaut werden. Besitzt das Schiff einen Schildgenerator, so kann der Wanderer trotz Aufrechterhaltung des Schildes weitere Aktionen durchführen, der Schildgenerator übernimmt dann die Aufrechterhaltung und somit die Kampfproben.

Blitz

Elektrizität ist eine begleiterscheinung konzentrierter Flowlinien und somit ständiger Begleiter des Flowaffinen Wanderers. An besonderen **Flowknoten** oder in der Nähe von **Flowstrahlen** (z.:B auf Kreiselschiffen) ist es besonders einfach Elektrizität vom Flow anzuziehen und zu nutzen.

(1) Impulse

Überträgt Energie auf ein Gerät um dieses zu laden oder zu starten.

(3) Elektroschock

Erzeugt einen hohen elektrischen Impuls, der das Ziel bewusstlos werden läßt. Nur Ausweichen ist als Verteidigung wirkungsvoll. Berührung (auch mit Waffen) gilt als wirkungslose Verteidigung. Regeltechnisch wird der Elektroschock wie ein klassischer Knockout behandelt.

(4+) Elektronenstrahl

Überträgt über längere Zeit Energie auf ein Ziel, um dieses zu überladen oder mit Energie zu versorgen. Der Elektronenstrahl wird als schwacher, kleiner Flowstrahl wahrgenommen enthält aber lediglich dessen Elektrohülle. Die klassische Reichweite beträgt 10 m. Die Energie reicht aus, um einen mittleren Flowgenerator eines Autreus zu überladen. Für mehr Leistung und Entfernung sind mehr Erfolge nötig. Kann auch als Kampfzauber mit (1/7/8) pro 1s Strahlkontakt benutzt werden.

(6) Blitz

Schleudert einen Blitz auf den Gegner. Als Kampfziel kann Lähmung genutzt werden. Bei volltreffer tritt (1/4/7) Schaden ein.

(9) Donnersturm

Erzeugt eine Wolke über dem Wanderer, die jeden Gegner mit Blitzen (entsprechend Spruch 6) belegt. Der Zauber hält bis der Wanderer ihn willentlich beendet und folgt ihm auf schritt und tritt. In Räumen ist Reichweite und Größe der Wolke gering, auf freiem Gelände nimmt sie automatisch die eines Unwetters samt weiterer Folgen an. Der Wanderer und seine Begleiter sind von diesem aber nicht betroffen.

Flowgestalt

(1+) Ladungsträger

Der Wanderer kann an einem Flowknoten energie in sich aufladen und zu einem späteren Zeitpunkt für einen Spruch oder zur anderweitigen Verwendung hervorholen. Schwierigkeit des Zaubers variiert mit der Intensität und Qualität der Ladung.

(3+) Phasenwechsel

Der Wanderer wandelt sich für 1s/3s/10s/1min in Flow um und kann so materielle Objekte passieren oder angriffen ausweichen. Der Wanderer ist nahezu unsichtbar und immateriell. Nur ein glitzern im Flow läßt seine Form errahnen. Obwohl der Wanderer immateriell ist, orientiert sich seine Phasenspur dennoch an materiellen Objekten wie Böden und Wänden und verlangt vom Wanderer eine Willensentscheidung um Wände usw. zu passieren. In besonderen Fällen sind passende Proben(Konzentration, Meditation) zu bestehen.

(4+) Wucht der Welle

Der Wanderer nutzt die natürliche Flussrichtung der Welle aus um sich oder gegenstände in Sicht Beschleunigt zu transportieren. Für außenstehende wirkt dies wie eine Teleportation in wirklichkeit wurde der Wanderer oder der Gegenstand aus der Phase gehobe und ließ sich im Flow treiben. Je mehr der Flow in bewegung ist bzw. je intensiver dieser überhaupt ist, desto einfacher ist der Spruch. Die Wucht der Welle reicht nur für kurze Distanzen innerhalb eines Raumes aus.

(6+) Flowsprung

Mit diesem Zauber kann der Wanderer die Distanz zwischen kreiselschiffen oder zwischen Kreiselschiff und naher Insel überwinden und mit dem Flow zur insel teleporitieren. Ähnlich wie bei Wucht der Welle findet keine teleportation im eigentlichen Sinne statt, sondern der Flow nimmt den Wanderer in hoher Geschwindigkeit als Phasenwesen mit. Ein Flowsprung kann von aufmerksamen oder geschulten Augen als dünner Flowstrahl wahrgenommen werden – ähnlich einer Sternschnuppe der alten Welt.

(9) Flowgestalt

Mit diesem Zauber kann der Wanderer über längere Zeit und über große Distanz mit dem Flow reisen. Über größere Distanz ist er, wie Kreiselschiffe auch, auf verdichtete Strahlen angewiesen. Auf kurze Distanz mit Bezugspunkt (nahe oder auf einer Insel) kann der Wanderer aber auch den ungeformten Flow nutzen. Die Geschwindigkeit reduziert sich jenseits von Bahnen aber deutlich und ähnelt den einfacheren Sprüchen. Der Reisende ist etwa zehnmals so schnell wie ein Kreiselschiff.

Cubiker Implantate

Pulsgenerator

Der Pulsgenerator ist das Tor zur Welt der Maschinen, jedoch kann er aufgrund seiner Größe in der Regel nur Grundfunktionen wahrnehmen. Deswegen ist es eine große Hilfe, wenn man die Sendeleistung durch entsprechende **Antennen** vergrößert, besondere **Störungsfilter bei Messungen** vorschaltet und sich mit anderen **externen Apparaturen** die Arbeit erleichtert. Diese Apparaturen können in der Regel nicht dauerhaft angeschlossen werden und variieren stark beim jeweiligen Anwendungsfall, sodass bestehende Geräte zumindest angepasst werden müssen.

(1+) Direkte Verbindung

Der Cubiker kann Messungen und Analysen direkt über seinen Pulsgenerator aufnehmen und elektrische Geräte über diesen ansteuern und betätigen.

(3+) Wellenkontrolle

Der Cubiker kann den Pulsgenerator nutzen, um Verbindung mit eigenen Maschinen aufzunehmen, die ebenfalls über einen Pulsgenerator verfügen, oder er kann fremde Maschinen für sich nutzbar und diese für seine Befehle empfänglich machen (tekken). Diese stehen dann auf Wellenempfang und können über die Welle ferngesteuert werden.

(6+) Wellenkommunikation

Der Cubiker kann mit anderen Cubikern über die Welle kommunizieren.

Sechster Finger

Der sechste Finger ist nur so gut wie das Werkzeug, dass man in ihm lagert. Nur wenn man das Werkzeug für jeden Einsatz **gezielt auswählt**, es vorher entsprechend **wartet** und **ölt**, kann man mit dem Sechsten Finger recht einfach und unproblematisch arbeiten. Für Spezialaufgaben lohnt es sich sogar zuvor neues **Spezialwerkzeug** bei der örtlichen Gilde zu besorgen oder **selbst herzustellen** um die Aufgabe mit der üblichen Perfektion angehen zu können.

(1) Präzision

Wird der sechste Finger vor handwerklichen Arbeiten aktiviert, so verleiht er einen Zusatzerfolg auf alle Handwerksfähigkeiten, da die Hand durch den Finger stabilisiert wird und ruhiger arbeitet.

(2) Geheimer Behälter

Der geheime Behälter kann bis zu 3 Substanzen oder eine kleine Maschine oder Komponente wie einen Kreiselergenerator fassen und ist von Uneingeweihten nicht zu erkennen.

(3+) Spontane Modifikation

In schwierigen Lagen ist meist nicht das richtige Werkzeug zur Hand. Ein Cubiker hat es jedoch immer dabei im sechsten Finger. Mit diesem Implantat kann jede Feinarbeit auch ohne Werkzeug durchgeführt werden. Ein Doktor hat selbstverständlich sein Operationsbesteck im sechsten Finger. Je schwieriger die Arbeit ist, desto schwieriger ist es auch, dieses Implantat zu steuern.

(6+) Freie Hand

Der sechste Finger wurde so verbessert, dass er mit etwas mehr Aufwand auch völlig selbständig Aufgaben erledigen kann, während der Cubiker seine Hände für andere Dinge benötigt. Soll er im Kampf operieren oder in ähnlichen Situationen, dann werden noch mehr Erfolge benötigt.

Verbesserter Arm

Cubiker-Implantate werden mit Elektrizität betrieben, die über den Pulsgenerator aus der Welle des Flow generiert wird. Die Intensität, Menge und Gleichmäßigkeit der Energie ist also **abhängig vom Flow**. Zusätzlich zum Flow kann der Cubiker auch **andere**, meist stabilere oder stärkere **Energiequellen** anzapfen und Energie für eine gewisse Zeit und höchster Konzentration **im Körper speichern**, um sie anschließend einem Implantat zuzuführen. Abhängig davon, ob das Implantat große Energiemengen, eine gleichmäßige oder störungsfreie Energieversorgung benötigt, kann der Cubiker sich die Aktivierung und den Betrieb des Implantats erleichtern, indem er günstige Bedingungen schafft. Der verbesserte Arm braucht **extrem viel Energie**. Insbesondere höhere Module lassen sich mit einer **guten Energiequelle** oder einem zuvor durchgeführten **Aufladen des Körpers** leichter aktivieren und besser betreiben. Besonders gleichmäßig oder störungsfrei muss sie nicht sein, weil ein einmaliger Energieschub das Implantat auflädt und betreibt.

(1) Gesteigerte Stärke

Der Cubiker kann trotz schwächiger Statur auch schwere Gerätschaften tragen und ohne sich abzumühen bedienen.

(3) Übermenschliche Stärke

Der Cubiker kann Kraftaktionen ausführen, die normalen Menschen nicht möglich sind, solange er ausschließlich seinen Arm dazu braucht.

(6) Schildarm

Wird der Schildarm aktiviert, dann erzeugt der Kreisgenerator im Arm ein Energiefeld, das den Arm besonders hart und schwer werden lässt, so dass man ihn als Schild und als schwere Waffe führen mit WS(1/4/7) Schlagschaden kann. Dazu sollte der Cubiker natürlich mit schweren Waffen umgehen können. In der Schildfunktion bringt der Arm 2 Punkte Schutz, zählt jedoch nicht als normale Rüstung.

(9) Unverwundbar

Der Schild des Arms kann bei richtigem Tuning auch auf den ganzen Körper ausgedehnt werden. Somit wird man unverwundbar und kann mit dem Arm weiterkämpfen. Alle 5 min verlangt das Implantat jedoch einen neuen Energieschub (verbraucht einen Seele-Punkt), so dass lange Anwendungen schwierig sind.

Richtmikrofon

Das Richtmikrofon ist ein vergleichsweise kleines elektro-mechanisches Gerät im Ohr des Cubikers, das lediglich durch die **Kopfhaltung** ausgerichtet wird. Eine sehr ungünstige Situation insbesondere für komplexere Aufgaben. Deswegen ist der **Bau einer externen Einheit** und die **genaue Kalibrierung** auf die aktuelle Situation essenziell um sich die Arbeit zu erleichtern. Beim **Sender** des Großen Lauschangriff kommt die Qualität des Senders noch zu den Faktoren hinzu.

(1+) Verbessertes Gehör

Der Cubiker kann einen Moment lang besser hören.

(2) Ortung

Das Gehör wird hypersensibel und versucht, wichtige Geräusche oder Gespräche zu identifizieren und deren grobe Richtung auszumachen. Der Inhalt der Gespräche kann wegen der Überlagerung nicht erfasst werden, sondern höchstens ein Stichwort.

(4+) Lauschangriff

Der Cubiker kann auf kurze Entfernung (etwa 10m) Gespräche von Personen mithören, die er einmal geortet hat oder von denen er die genaue Position kennt. Größere Entfernung benötigt mehr Erfolge. Die Energie reicht nur für kurze Zeit.

(6+) Großer Lauschangriff

Der Cubiker erstellt einen Mikrosender, mit dem er stets in Kontakt steht. Er kann fortan alles hören, was im selben Raum, in dem sich der Mikrosender befindet, gesprochen wird. Die Batterie des Mikrosenders kann über Stunden durchhalten, soweit das Opfer den Sender nicht aufspürt. In jedem Fall ist es besser, den Mikrosender wieder einzusammeln, denn mit ihm können von Cubikern Rückschlüsse auf den Hersteller gezogen werden. Je besser der Mikrosender am Körper versteckt wurde, desto schwieriger ist er zu finden. Nach spätestens einem Tag unregelmäßiger Benutzung ist die Batterie des Mikrosenders leer. Die Energie für den Kontakt zum Sender muss alle 5 Stunden erneuert werden (neuer Seele-Punkt). Für jeden weiteren Mikrosender, der gleichzeitig betrieben und kontaktiert wird, wird ein weiterer Erfolg benötigt. Soll der Mikrosender auch hin und wieder einen Bildspeicher machen und diesen übermitteln, dann benötigt man nicht nur viel Talent bei der Herstellung des Mikrosenders, sondern auch mindestens 8 Erfolge.

Mechanisches Auge

Ähnlich wie der sechste Finger ist das mechanische Auge nur so gut wie sein Objektiv. Verschiedene Aufgaben brauchen verschiedene **Linsen und Filter**, die zudem auch noch vergleichsweise schnell verschleifen. Es hilft also je nach Helligkeit andere Nachtsicht-Filter einzusetzen, die **Verbindungen zum Bildspeicher** regelmäßig zu überprüfen und andere **Wartungsarbeiten** durchzuführen. Denn insbesondere schwere Arbeiten profitieren besonders von perfekt ausgewählter und gewarteter Ausrüstung.

(1+) Zoom

Der Cubiker kann sein mechanisches Auge nutzen, um Dinge näher zu betrachten oder genauere Berechnungen durchzuführen.

(2) Nachtsicht

Der Cubiker kann Nachtsicht nutzen, um nachts besser zu sehen.

(3) Wärmebild

Der Cubiker sieht das Wärmebild der Umgebung.

(4) Bildspeicher

Der Cubiker kann bis zu 5 Bilder im Bildspeicher des mechanischen Auge speichern und falls vorhanden auf andere externe Bildspeicher übertragen. Diese Bilder können mit einem Bildgenerator wieder sichtbar gemacht werden. Außerdem kann das Bild auch auf eine Projektionsplatte gebracht werden, indem man diese vor das Auge hält und das mechanische Auge das Bild einbrennt. Dieses Bild im Projektiv kann dann mit einer geeigneten Lichtquelle an die Wand geworfen werden.

(6+) Kommandozentrale

Der Cubiker kann zwischen entfernten Bildsignalen hin und her wechseln, die durch eigene Kameraaugen gesendet werden oder von übernommenen Überwachungskameras übertragen werden.

Analyticum

Das mechanische Auge ist eine Sichtverbesserung im großen, das Analyticum ein Sichtverbesserer im Kleinen. Beide werden in der Regel in dasselbe Auge eingesetzt können jedoch auch in getrennten Augen niemals zusammen benutzt werden, weil der Energiefluss zum Kopf zu groß wäre. Ähnlich wie das mechanische Auge ist die **Wartung und Auswahl der Filter und Linsen** essenziell. Besonders wenn man ausfallsicher eine längere Zeit arbeiten will.

(1+) Analyticum

Oberflächen werden nach Besonderheiten untersucht. Damit lassen sich sowohl kleinste Verletzungen finden als auch Besonderheiten bei Dokumenten oder besonderen Funden erkennen. Alles, was nicht dem offensichtlichen Muster entspricht, wird nacheinander rot angestrahlt.

(3+) Mikroskop

Die Linse des Analyticums wird so gebogen, dass sie Vergrößerungen bis auf die Zellstruktur von Pflanzen ermöglicht wird. Dazu muss das zu erforschende Objekt allerdings direkt vor das Analyticum gebracht werden. Dadurch lassen sich Krankheiten, Gifte und andere

Besonderheiten genau nachweisen. Das Mikroskop ist allerdings nicht nur auf die Medizin beschränkt, sondern kann auch bei Ermittlungen hilfreich sein. Die Vergrößerung ist abhängig von der eingesetzten Linse verstellbar.

(4+) Röntgenblick

Der Cubiker ist mit diesem Modul des Analyticums in der Lage, durch eine Reihe fester Materialien zu sehen. Die Stärke und somit die Sichttiefe sind stufenlos einstellbar, jedoch funktioniert das Implantat nur auf geringe Entfernung, da das Objekt, das betrachtet wird, mit einem besonderen Lichtstrahl durch das Analytikum bestrahlt werden muss. Bei einem Meter Entfernung kann etwa ein Quadratmeter betrachtet werden. In der Regel wird dieses Modul aber bei näherer Distanz eingesetzt. Bei größerer Entfernung als einem Meter schwindet die Röntgenwirkung jedoch sehr schnell.

(6) Laserlinse

Ein dosierbarer Laser entspringt dem Analytikum des Cubikers und wird durch eine Linse auf den gewünschten Abstand fokussiert. Die Intensität ist so weit kontrollierbar, dass mit dem Laser sowohl Miniaturschnitte als auch Verdampfungen als auch das Zusammenschweißen von einigen Materialien möglich ist. Insbesondere für schwierige Operationen ist die Laserlinse einzusetzen. Mit ihr können auch schwere Verletzungen zuversichtlich behandelt werden. Die Wunde muss jedoch zugänglich sein. Die Entfernung des Linsenfokus kann durch Wechsel der Linsen eingestellt werden.

(9) Multilinse

Oft wünscht man sich als Cubiker, die verschiedenen Module des Analyticums gleichzeitig einsetzen zu können. Mit dieser zweiten Linse und einem zusätzlichen Energieboost ist dies möglich. Das Arbeiten mit der Laserlinse innerhalb eines Körper, der mittels Röntgenblick betrachtet wird, ist damit genauso möglich wie das präzisere Arbeiten mit dem Laser mittels Mikroskop. Für präzise Zellmanipulation ist der Laserstrahl jedoch zu grob. Die zweite Linse kann mit diesem mächtigen Modul etwa eine Stunde lang mit Energie versorgt werden, danach sollten die Arbeiten mit den verschiedenen Modulen beendet sein.

Logikum

Das Logikum ist ein Stimularimplantat am Kopf. Es stimuliert das rationale Zentrum des Gehirns und erhöht impulsweise die Fähigkeit logisch zu denken. Für besonders schwierige Aufgaben kann auch ein Thesis Tabula (Theta) angeschlossen werden. Durch diese Verbindung kann das Implantat dazu genutzt werden, durch Gedankenkraft in der Thesis zu suchen. Grundlage für die Benutzung des Implantats ist jedoch das eigene Gehirn und die Informationen die zur Schlussfolgerung bekannt sind. Die Benutzung des Logikums wird also umso einfacher je besser die **vorliegenden Informationen**, je höher die **Konzentration** des Cubikers und **klarer die Schlüsse zu ziehen sind**.

(1+) Wahrscheinlichkeit

Gibt Wahrscheinlichkeit einer These oder Annahme an.

(3+) Schlussfolgerung

beantwortet logische „Wenn, dann“-Fragen.

(4+) Thesisrecherche

Liefert wissenschaftliche Informationen wie Baupläne, Grundrisse von Gebäuden oder ähnlichen Dingen die in der Thesis enthalten sind und stellt sie in der Theta (Θ) dar.

(6+) Auge fürs Detail

Führt dem Cubiker alle bekannten Details einer Problemstellung vor Augen.

(9) Hilfe der Thesis

Das gesammelte Wissen der Thesis steht dem Cubiker zur Verfügung. Die Thesis wird nicht nur durchsucht, sondern sucht selbstständig nach Informationen und stellt sie dem Cubiker in seiner Theta (Θ) dar.

Hüter-Magie

Tief in den Schatten

Mit diesem Zauber wird der Durchgang zur Schattenwelt manipuliert. Da die Durchgänge zur Schattenwelt in natürlichen Schatten am größten sind, sind die Sprüche besonders einfach, wenn der Hüter die Sprüche **aus dichtem Schatten heraus** spricht und seine **Opfer auch in den Schatten lockt**. Nicht in allen Räumen sind Schatten sofort verfügbar, aber manchmal ist es nicht allzu schwer, **für Schatten zu sorgen**. Besonders gute Schatten sind sogenannte **Schattenknoten**, Orte, zu denen das Licht nie vordringt, auch wenn es direkt in der Nähe Lichteinfall gibt. Um einen Schattenknoten zu finden, muss der Lichteinfall eines Raumes genau studiert werden, denn ein üblicherweise dunkler Raum ist keine Garantie für einen Schattenknoten, da solch ein Raum in der Regel mit mobilen Lichtquellen besucht wird. Ist ein Schattenknoten jedoch gefunden, so entfaltet dieser auch maximale Unterstützung (Bonuserfolge), wenn man ein paar Meter entfernt von ihm zaubert, doch gedanklich die Quelle anvisiert.

(1+) Schatten

Der Hüter vermehrt oder vermindert langsam einen Schatten.

(3+) Schattenfalle

Ein Gegner wird in Schatten festgehalten.

(6+) Schattenhort

Große Schatten lassen den Hüter vom Erdboden verschwinden und sich im Schatten verstecken – er kann sich dort nicht bewegen. Mit mehr Erfolgen können auch andere Personen mit in den Schattenhort gezogen werden.

(9) Schattenwelt

Der Hüter verschmilzt völlig mit den Schatten. Er kann sich dort frei bewegen, ohne von jemandem wahrgenommen zu werden. Der Hüter kann aus der Schattenwelt heraus von niemandem berührt werden, kann umgekehrt aber auch niemanden berühren und nichts manipulieren.

Dunkler Diener

Mit diesem Zauber wird der Durchgang zur Schattenwelt manipuliert. Da die Durchgänge zur Schattenwelt in natürlichen Schatten am größten sind, sind die Sprüche besonders einfach, wenn der Hüter die Sprüche **aus dichtem Schatten heraus** spricht und seine **Opfer auch in den Schatten lockt**. Nicht in allen Räumen sind Schatten sofort verfügbar, aber manchmal ist es nicht allzu schwer, **für Schatten zu sorgen**. Besonders gute Schatten sind sogenannte **Schattenknoten**, Orte, zu denen das Licht nie vordringt, auch wenn es direkt in der Nähe Lichteinfall gibt. Um einen Schattenknoten zu finden, muss der Lichteinfall eines Raumes genau studiert werden, denn ein üblicherweise dunkler Raum ist keine Garantie für einen Schattenknoten, da solch ein Raum in der Regel mit mobilen Lichtquellen besucht wird. Ist ein Schattenknoten jedoch gefunden, so entfaltet dieser auch maximale Unterstützung (Bonuserfolge), wenn man ein paar Meter entfernt von ihm zaubert, doch gedanklich die Quelle anvisiert.

(1+) Flüsternde Schatten

Schatten raunen dem Hüter kleine Informationen wie Warnungen oder wichtige Botschaften zu. Je mehr Erfolge der Zauber hat, desto mehr sagen die Schatten und desto weniger rätselhaft reden sie.

(2+) Dunkler Kundschafter

Ein Schatten erfüllt kleine Informationsdienste. (Jeder zusätzliche kostet je einen Erfolg mehr, also 3,4,5) Je präziser die Aufgaben gestellt wurden und je einfacher die Dienste sind, desto wahrscheinlicher ist es, dass sie erfolgreich durchgeführt werden können.

(4+) Dunkler Diener

Ein Schatten erfüllt größere Dienste und kann begrenzt in die materielle Welt eingreifen, Dinge transportieren und Gegenstände berühren. Zum Kämpfen ist er jedoch zu schwach.

(6) Schattenlord

Der Hüter erzeugt einen Dunklen Diener, der die Schatten in seiner Umgebung manipulieren kann und eine Stunde lang Aufgaben für den Hüter übernimmt und diesen begleitet. Außerdem kann der Schattenlord fremde Dunkle Kundschafter/Diener übernehmen und in die Dienste des Hüters stellen.

(9) Strom der Dunkelheit

Die nähere Umgebung wird mit künstlichen Schatten durchströmt, die dem Hüter nach Belieben zur Hand gehen.

Wahrheit (Hüter-Variante)

Verborgene Wahrheiten sind oft hinter vielen **offensichtlichen Wahrheiten** und vielen **Lügen** verborgen. Je mehr man von diesen schon vorher **aufdeckt**, desto einfacher (Bonuserfolge) ist es, mit der Unterstützung der Glyphen die verborgenen Stücke zu finden.

(1) Unwahreres erkennen

Der Hüter erspürt Unwahreres auf Berührung.

(2+) Unwahreres erkennen

Der Hüter erspürt Unwahreres auf 3m Entfernung in Form eines roten Schleiers. Entfernungsvergrößerung je Erfolg 3m.

(4) Verständnis

Der Hüter kann Sinnzusammenhänge besser erkennen und entwickelt den Blick für das Verborgene, so dass kleine Hinweise besser erkannt werden können.

(6+) Wahrheit verändern

Der Hüter kann Gerüchte und Meinungen von Gruppen durch Einraunen dahingehend verändern, dass sie seinen Interessen dienen.

(9) Dein wahres Schicksal

Dieses schwierige Ritual wird von den Hütern in einer aufwendigen Prozedur durchgeführt, um Hinweise auf das wahre Schicksal zu bekommen. Dieses wahre Schicksal wird dann um jeden Preis gehütet und Informationen darüber bewahrt und versteckt. Und sollte es mal nicht einzutreffen drohen, dann kann auch nachgeholfen werden.

Magische Tinte

Bei der Benutzung von magischer Tinte stellt der Hüter tatsächlich eine besondere Tinte her, die mit dem Flow des Ortes verwoben wird. Die Glyphen werden so direkt in die Tinte gebannt, sind aber so flüchtig, dass sie sofort ihren Weg auf das Pergament finden müssen. Die Zauber, die letztendlich die Tinte auf das Pergament bannen, sind um so einfacher (Bonuserfolge), je besser die **Flow-Struktur analysiert** und **in der Tinte nachgebildet** wurde. Besonders gute Tinte verlangt daher eine intensive Recherche.

(1) Ein leeres Blatt

Der Hüter kann einem Bogen Papier oder Pergament die Tinte entziehen und erhält so einen leeren, unbeschriebenen Bogen. Die Tinte wird dabei durch den Finger vom Körper aufgenommen und vom Körper abgebaut. Ist die Tinte verzaubert oder vergiftet, erleidet der Hüter entsprechenden Schaden.

(3+) Geheime Tinte

Der Hüter versieht die Tinte mit einer unsichtbaren Glyphe, durch die die Botschaft für jeden außer der Person, für die sie bestimmt ist, unlesbar wird. Die Zeichen auf dem Pergament ordnen sich neu an und geben einen anderen sinnfreien Text wieder. Die Glyphe in der Tinte erkennt durch Berührung den Leser, für den die Botschaft bestimmt ist, und gibt den Text wieder frei. Der Leser kann eine bestimmte Person sein (3 Erfolge) oder einer Personengruppe angehören, die gewisse Voraussetzungen erfüllt (4–5 Erfolge).

(6) Zwillingenblätter

Der Hüter verbindet durch das Zeichnen einer Glyphe 2 identische Bögen Papier oder Pergament auf magische Weise. Alles, was nun auf dem einen Pergament mit Tinte niedergeschrieben wird, erscheint durch die Kraft des Flow auch auf dem anderen Pergament.

(9) Karte des Ortes

Der Hüter fertigt eine genaue Karte eines Ortes an und verbindet diese Karte dann durch eine Glyphe mit dem Ort. Die Verbindung kommt nur zustande, wenn die Karte den Ort exakt wiedergibt. Der Hüter kann nun durch Zeichnen in der Karte permanente Veränderungen an dem Ort hervorrufen, die nach der Ausstrahlung des Ortes Sinn ergibt: Also kein Lavastrom im Landhaus sondern eher Dinge wie zusätzliche Wände gleicher Art oder eine Kerze auf dem Tisch – Dinge, die sich aus dem Gedächtnis des Ortes ergeben können. Wird die Karte verbrannt, kehrt der Ort in seinen ursprünglichen Zustand zurück. Wird sie anderweitig zerstört, so bleibt der Ort, wie er ist.

Rauschen

Informationsbeschaffung geht meist nicht durch Fingerschnipsen und einfache Formeln, sondern will **geplant** werden. Der perfekte Ort, um die Entfernung des Zaubers nicht überzustrapazieren, und genügend Informationen im Vorfeld, um **Störgeräusche** oder **Hindernisse** ausfindig zu machen, erleichtern nicht nur die Planung, sondern wirken sich auch auf den eigentlichen Zauber aus, denn dann hat der Hüter die Ruhe, um sich nur auf den Zauber zu konzentrieren, denn alles andere ist bereits erledigt. Und wenn man eines braucht für diesen Zauber, dann einen leeren Kopf und **Konzentration**. Auch eine Zeit der **Meditation** vor einer längeren Beschattung wirkt Wunder.

(1+) Verbessertes Gehör

Der Hüter kann einen Moment lang besser hören.

(2) Gedankenfetzen

Der Hüter nimmt kleine Gedankenfetzen von Menschen aus der Umgebung wahr und kann damit interessante Gespräche erahnen, die sich aufgrund der Gedanken anbahnen. Er findet durch die Gedankenfetzen auch den Ort heraus, an dem sich die Person befindet, und kann sie anschließend mit dem Lauschangriff näher untersuchen.

(4+) Lauschangriff

Der Hüter kann auf kurze Entfernung (etwa 10m) Gespräche von Personen mithören, die er einmal berührt hat oder sehen kann. Größere Entfernung benötigt mehr Erfolge. Der Zauber hält nur kurz an.

(6+) Großer Lauschangriff

Der Hüter erstellt ein Abbild einer Person und kann fortan alles hören, was diese sagt. Dieser Zauber kann über Stunden anhalten, soweit das Opfer die Verbindung nicht bemerkt. Denn die Verbindung besteht auch in die andere Richtung und der Zaubernde muss absolute Stille bewahren, kann allerdings auch (zum Beispiel im Schlaf) gezielt durch leises Reden auf ihn einwirken. Der Bund besteht zwischen den Personen und nicht zwischen den Räumen.

(9) Götterbote

Lebensentscheidende Gespräche oder Laute werden dem Hüter übertragen, der den Zauber Rauschen beherrscht. Wenn er das Rauschen hört, kann er sich entscheiden, ob er die Botschaft annehmen will. Tut er dies, aber der Zauber schlägt fehl, dann fällt er solange ins Koma, bis dem Spieler die Probe gelingt (Wiederholung jede Stunde). Tut er dies nicht, ist die Botschaft verfallen und er muss mit den Konsequenzen leben. Ein Zauberer im Koma kann selbstverständlich die Botschaft behalten, aber nicht vor seiner Genesung übermitteln. Das Lauschen nach Botschaften kann vom Hüter selbst angestrebt werden, doch nur, wenn eine Botschaft vorhanden ist, kann der Zauber gewirkt werden. Allerdings sind manche Botschaften so bedeutend, dass der Hüter gezwungen ist, das Rauschen wahrzunehmen, ob er dann den Zauber jedoch spricht, ist ihm überlassen.

Siegel

Siegel können verschiedene Formen haben. Einfache werden lediglich mit **Flowstaub** gewebt, andere sind aus besonders hergestellter **magischer Tinte** gefertigt und besonders mächtige sind in der Regel durch das **Studium des Flow** direkt mit dem Flow des Raumes verwebt. Grundsätzlich kann natürlich mit allen Methoden der Glyphenkunst gearbeitet werden, jedoch vereinfachen (Bonuserfolge) diese Methoden die Zauber erheblich.

(1+) Siegel analysieren

Magische oder nicht magische Versiegelungen können auf magische Weise untersucht werden, um herauszufinden, ob sie gebrochen werden können und welche Konsequenzen sich daraus ergeben.

(2+) Versiegeln

Eine Truhe/Tür usw. kann magisch mit einer Glyphe versiegelt werden, so dass nur gewisse Personen diese öffnen können. Je mehr Erfolge erzielt werden, desto besser sind das Siegel und der Erkennungsmechanismus.

(3+) Siegel brechen

Dieser Zauber bricht ein fremdes Siegel. Je mehr Erfolge man investiert, desto größer die Erfolgchance.

(9) Auf ewig verschlossen

Diese Glyphe versiegelt nahezu alles und kann nur durch eine ähnlich mächtige Glyphe wieder gebrochen werden.

Hüterzeichen

Hüterzeichen sind eine alltägliche Magie der Hüter. Man findet sie an vielen Orten. Jedoch sind insbesondere die mächtigen eine besondere Kunst, da nicht nur ein **Flowpunkt** gefunden werden muss, der die Kraft besitzt, die Magie über längere Zeit zu halten, sondern auch das Zeichen selbst abhängig von im Raum befindlichen Flowlinien gewählt werden muss. Kennt man die **Flowstruktur** genau, so ist es einfach, komplexe Zeichen zu setzen (Bonuserfolge).

(1) Kleines Zeichen

Der Hüter markiert einen Ort mit einer magischen Glyphe. Kommt jemand an den Ort, der Glyphen lesen kann, macht ein kleiner Lichtblitz auf die Glyphe aufmerksam, die je nach Absicht des Hüters weiß (wichtig), rot (Warnung) oder blau (Wegmarkierung) gefärbt ist. Die Glyphe hält mehrere Quar (1), verblasst aber bei jeder Aktivierung.

(2+) Hüterzeichen

Der Hüter hinterlässt auf einer beliebigen Oberfläche oder in der Luft eine kurze Botschaft oder Warnung, die von jenen wahrgenommen werden kann, die Glyphen lesen können. Mit dieser Glyphe können auch eigene Zeichen dieser Art wieder entfernt werden. Dazu wird kein Seele-Punkt benötigt.

(4+) Verborgenes Zeichen

Der Hüter kann auf einer beliebigen Oberfläche oder in der Luft eine Botschaft oder Warnung hinterlassen, die mit einem magischen Schlüssel kodiert ist, der nur bestimmten Personen oder Personengruppen erlaubt, die Botschaft zu lesen. Dies kann eine bestimmte Person sein oder jemand, der gewisse Voraussetzungen erfüllt, wie die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Gruppe, oder eine bestimmte Absicht des Lesers wird vorausgesetzt. Je nach Komplexität der Botschaft sind auch mehr Erfolge nötig. Mit dieser Glyphe können auch eigene Zeichen dieser Art wieder entfernt werden. Dazu wird kein Seele-Punkt benötigt.

(4+) Fremde Zeichen

Der Hüter kann Zeichen anderer auflösen oder manipulieren. Das Zeichen erkennt dabei die Gründe für die Auflösung und erleichtert es dem Hüter oder wehrt sich gegen die Löschung. Veränderungen benötigen stets 6+ Erfolge. Die Zugehörigkeit zum ursprünglichen Schöpfer bleibt erhalten und das Zeichen wirkt auf jeden anderen wie ein Original.

(6) Worte der Weisheit

Der Hüter hinterlässt eine magische Botschaft, die zur Erfüllung der Prophezeiungen wichtige Informationen enthält und deren Dringlichkeit sich niemand entziehen kann, der sie liest. Einmal gelesen, brennen sich die Worte unwiderruflich ins Gedächtnis dessen ein, der es liest und er wird sich gedrängt sehen, nach ihnen zu handeln.

Lichtspiele

Der Flow ist begleitet von gewaltigen Entladungen, bündelt man den Flow jedoch nur im Kleinen, dann entsteht meist statt Elektrizität lediglich grelles Licht, das sich mittels Glyphen lenken und formen lässt. Damit besonders komplexe Gebilde erschaffen werden können, ist es jedoch

unerlässlich, die **Flowstruktur** jederzeit im Auge zu behalten und besonders **intensive Flow-Punkte aufzusuchen** oder je nach Zauber zu **meiden**. Auch **Fluktuationen** im Flow können störend sein und müssen studiert werden, damit man sie beim Weben der Glyphen berücksichtigen kann. Mächtige Leuchttürme werden zum Beispiel nur dort betrieben, wo der Flow stark aber auch rein ist. Die Aufgabe eines Kommunikators besteht oft einzig und allein im Finden der richtigen Flow-Punkte, um mächtige Lichtspiele erst zu ermöglichen.

(1) Licht

Der Hüter erschafft für wenige Minuten ein Licht, das ihm ähnlich einer Kerze leuchtet.

(2+) Lichtgeist

Der Hüter erschafft einen Lichtgeist, der ihn begleitet und ihm den Weg leuchtet. Helligkeit ist die einer Fackel. Mit mehr Erfolgen brennt er heller.

(3+) Blendung

Der Hüter erzeugt ein grelles Licht, das alle anderen im Raum für einen Moment blendet. Mit 4 Erfolgen werden nur gewisse Personen geblendet, alle anderen nehmen keine Blendung wahr.

(4+) Lichtzeichen

Der Hüter kann eine kurze Botschaft kodiert in Glyphen über große Entfernung auf einem Lichtstrahl verschicken. Solange der Lichtstrahl nicht von Gegenständen in der Mitte unterbrochen wird, kann die Entfernung theoretisch beliebig sein. Der Sender muss den Empfänger jedoch in etwa örtlich bestimmen können, indem er ihn sieht oder weiß, wo er sich befindet. Der Lichtstrahl selbst kann von anderen nicht wahrgenommen werden. Lediglich die projizierten Glyphen sind am Ziel in der Luft oder auf eine Wand gestrahlt sichtbar. Es gibt in der Regel zunächst eine Kontaktglyphe, die eine Minute lang gesendet wird, um die Aufmerksamkeit des Empfängers zu erhalten, bevor die eigentliche Nachricht übertragen wird. Jeder, der Glyphen lesen kann, kann die Botschaft erhalten.

(6+) Leuchtturm

Dieser Zauber ist die Perfektionierung der Lichtzeichen. Die Hüter einigen sich vor einer Übertragung auf Schlüssel-Glyphen, mit denen die Botschaft verschlüsselt wird. So können nur Personen derselben Gruppe die Botschaft empfangen. Außerdem dienen die Schlüsselglyphen dem Anvisieren des Empfängers. Dabei kann der Strahl auch in geringem Umfang einen Bogen nehmen und kann deutlich größere Strecken überwinden. Diese Technik wird vor allem bei der Kommunikation der Hüter von Insel zu Insel eingesetzt. Aber auch im Dienste der Piraten und des Rates von Myriad befinden sich bereits Hüter mit dieser Magie, die für die Stern-Kommunikation sorgen. Die Botschaften können mit diesem Zauber mehrere Sätze enthalten. Je länger die Botschaft und je größer die Entfernung, desto schwerer ist jedoch der Zauber. Kommunikation von Kreisschiff zu Kreisschiff benötigt bereits 6 Erfolge, von Insel zu Insel mit mehreren Sätzen bereits 9.

Steinerner Diener

Steine und besonders kunstvoll gestaltete Steine wie Statuen und verzierte Wände haben oft lange die Zeiten überdauert und vieles miterlebt. Durch den Flow wurden diese Bollwerke der Zeit allerdings mit einem eigenen Bewusstsein gefüllt und können dem Hüter so zu Diensten sein. Da die Steine ein Jahrhunderte altes Bewusstsein besitzen, bieten sie leichter ihre Dienste an, wenn der Hüter **Interesse** zeigt und sich um die **Vergangenheit der Steine** bemüht. Oft reicht schon das Lesen ihrer **Schriftzeichen**, um etwas über sie zu erfahren, aber manchmal lohnt es auch, einen Abstecher in die **Bibliothek** zu machen, um einen besonderen Koloss zu beleben.

(1+) Stimmen der Steine

Der Hüter nimmt das Raunen der Wände wahr, die besondere Ereignisse auch lange Zeit später noch widerhallen. Je wichtiger das Ereignis, desto einfacher ist der Zauber.

(2) Durch steinerne Augen

Der Hüter kann durch die Augen einer Statue sehen. Die Statue muss dem Hüter bekannt sein oder er muss sie sehen können.

(4+) Steinerner Diener

Der Hüter kann kleineren Statuen Aufträge übermitteln, die diese ausführen. Für Kämpfe sind diese jedoch meist zu schwach.

(6+) Steinerner Krieger

Der Hüter kann eine größere Statue zum Leben erwecken und für sich kämpfen lassen. Die Stärke der Statue hängt von der Statue selbst ab, die Lebenszeit von den Erfolgen.

(9) Kolosse aus Stein

Der Hüter befiehlt schon vorhandene Steinstatuen, die für ihn kämpfen.

Cigány-Magie

Weißer Taube

Dieser Spruch ist Ablenkungsmagie, die das Opfer in seinen Bann zieht. **Glaubhafte Showelemente**, die die Ablenkung unterstützen, geben Bonuserfolge.

(1+) Aufmerksamkeit

Eine oder mehrere Personen konzentrieren sich mehr auf den Cigány und schenken ihm erhöhte Aufmerksamkeit, solange eine grundsätzliche Bereitschaft dazu besteht.

(2+) Seht!

Der Cigány lenkt die Aufmerksamkeit des oder der Zuschauer auf etwas Unbedeutendes, um von etwas anderem abzulenken. Die Schwierigkeit ergibt sich aus Größe der Gruppe, Art der Ablenkung und aus dem, was zu verbergen ist.

(4+) Weiße Taube

Der Cigány kann eine kleine aber komplexe Illusion zur Ablenkung herbeizaubern, die sich nach dem Willen des Cigány bewegt. Diese Illusion nimmt die Zuschauer völlig ein und ist für alle Sinne erfahrbar. Sie dauert nur wenige Sekunden und hat eine freie Form in der Größe einer Taube. Die Illusion kann lediglich die Aufmerksamkeit auf sich lenken, hinterlässt jedoch keine besonderen Erinnerungen oder spürbare Veränderungen.

(6+) Weißer Hase

Der weiße Hase ist eine Ablenkungsillusion, ähnlich der weißen Taube. Jedoch kann sie etwa die Größe eines größeren Hasen einnehmen und fokussiert die Aufmerksamkeit größerer Gruppen bis zu einer Minute lang. Die exakte Schwierigkeit ergibt sich jedoch aus Größe der Gruppe, Art der Ablenkung und aus dem, was zu verbergen ist.

(9) Attraktion

Der Illusionist erschafft eine komplexe langanhaltende Illusion, die nicht nur von Dingen ablenkt, sondern sie völlig überdecken kann. Die Ablenkung kann dabei bis zu eine Stunde anhalten und eine komplexe Szene völlig anders erscheinen lassen. Große Illusionisten können mit diesem Zauber jede lahme Show zu einem Ereignis machen, von dem die Zuschauer noch lange danach schwärmen.

Hellsicht

Verlässliche Blicke in die Zukunft brauchen **Zeit, Ruhe und Konzentration**. Auch einen oder mehrere **Fokusgegenstände** vom Ort, der in der Zukunft betrachtet werden soll, helfen mit Bonuserfolgen, die Hellsicht zu erleichtern.

(1) Zeichen des Weges

Der Cigány erhält einen kurzen Einblick in die Zukunft. Markante Bilder oder Eindrücke werden wie Markierungen des Schicksals präsentiert. Erinnerungen wie „das Krähen eines Hahns“, ein besonderes Straßenschild oder andere Wegmarken der Zukunft warnen so den Cigány vor gefährlichen Situationen oder lenken den Augenschein auf Besonderheiten, die leicht zu übersehen sind. In der Zukunft können diese Wegmarken zur Orientierung genutzt werden.

(3+) Fragmente der Zukunft

Der Cigány konzentriert sich auf einen besonderen Ort oder eine besondere Zeit und empfängt einzelne unzusammenhängende Szenenfragmente. Diese Fragmente sind in der Regel unveränderliche Szenen, die selbst dann eintreten, wenn die Zukunft verändert wird. Deswegen können sie als Vorteil ausgenutzt werden, weil man sie vorhersehen kann.

(6) Konsequenzen

„Was passiert, wenn ich ... tue?“ lautet die Frage des Cigány an die Zukunft. Nachdem die Frage gestellt wurde, erkennt man einzelne Fragmente, die in direkter Folge der eigenen Aktion liegen. Auf diese Weise werden Entscheidungen einfacher und ein Plan berechenbarer.

(9) Der klare Pfad

„Was muss ich tun, damit ... passiert?“ ist die Frage nach dem klaren Pfad. Möchte man diesen beschreiten, dann gibt der Zauber genaue Bilder zurück, was passieren muss, damit der gewünschte Effekt eintritt. Es ist jedoch selten der perfekte Weg. Weitere Konsequenzen bleiben genauso im Verborgenen wie der Preis, den das Schicksal für diese Einmischung verlangt. Nutzt man den klaren Pfad in einem größeren Plan, dann ist er jedoch meist von großem Nutzen.

Verwandlung

Verwandlungsmagie ist sehr komplex, da viele Aspekte des Seins zugleich manipuliert werden müssen. Erleichtert man der Magie die Arbeit, weil **Form, Farbe, Gewicht, Material, Geruch, Klang, Funktion oder allgemeines Aussehen** schon übereinstimmen, dann sind Bonuserfolge für den Zauber sicher.

(1+) Anstrich

Der Cigány kann Objekten mit gleicher Form für wenige Minuten eine andere Oberfläche geben. So wird einfaches Papier zum Geldschein, ein Stein zum Goldklumpen oder eine Wand erhält eine „aufgemalte“ Tür. Das Innere wandelt sich jedoch nicht, nur die Oberfläche wird eine andere.

(3+) Transobjektum

Ein Gegenstand wird für mehrere Minuten in einen anderen verwandelt. Der neue Gegenstand ist vollkommen funktional. 3 Erfolge sind nötig für einen Gegenstand der Größe und Komplexität eines Buches. Für größere oder komplexere Gegenstände sind mehr Erfolge nötig.

(6+) Mime

Der Cigány kann sich selbst, solange er sich konzentrieren kann, in eine andere Person verwandeln. Alle 5 Minuten muss eine Konzentrationsprobe in der Höhe der Zauberschwierigkeit gelingen, um den Zauber zu erhalten.

(9) Chamäleon

Der Cigány passt sich nach Belieben eine Stunde lang der Umgebung an und verändert nach Belieben sein Aussehen und Auftreten. Der Zauber kann erleichtert werden, wenn man zuvor eine Tinktur der Omnitransparenz herstellt und diese trinkt oder in dieser badet.

Aberglaube

Menschen in den Städten glauben meist nicht nur an den Erbauer, sondern auch an viele verschiedene nicht reale Geister, Heilige, Bräuche und Gebote und die Landbevölkerung hat je nach Region ihre ganz eigenen Dorfahnen, lokalen Geister und Bräuche. Dabei wird der örtliche Aberglaube von mächtigen oft ausgenutzt, um die Menschen zu manipulieren. Die Cigány sind zwar grundsätzlich eher bestrebt, die Unterschicht, die oft davon betroffen ist, von ihren Zwängen und Ängsten durch Aberglauben zu befreien. Jedoch können sie diesen ebenso nutzen, um die Massen zu bewegen. Je näher diese Manipulation an schon existierendem Aberglauben angelehnt ist und je **eindrücklicher** und **symbolträchtiger** den Menschen der Aberglaube **nahegebracht** wird, desto eher werden Bonuserfolge für die Zauber vergeben. Bei der Schwächung des Aberglaubens sind hingegen **gute Argumente** gefragt.

(1+) Aberglaube stärken

Der Cigány stärkt einen bereits vorhandenen Irrglauben und erzeugt so die Grundlage für Ängste und Zwänge in einem oder mehreren Menschen.

(3+) Aberglaube erzeugen

Ein Netz aus einfachen Bildern wird mit einem Aberglauben belegt, der solange anhält, bis jemand die Opfer vom Gegenteil überzeugt.

(3+) Aberglaube brechen

Mit diesem Zauber kann der Aberglaube gemildert und nach mehrfacher Behandlung mit diesem Zauber völlig gebrochen werden. Psychische Zwänge müssen vorher jedoch erst gelöst werden.

(6+) Schreckensbild

Der Illusionist erzeugt eine künstliche Angst in den Köpfen der Opfer, die auf einem bereits vorhandenen Aberglauben oder einer realen Überzeugung aufbaut. Der Aberglaube wird dabei jedoch so überlagert, dass ein Symbol des Aberglaubens zum Schreckensbild wird, vor dem die Opfer fliehen. Können sie nicht fliehen, dann verfallen sie in Panik oder fallen in Ohnmacht.

(6+) Zwänge

Eine oder mehrere Personen sind von einem Irrglauben so überzeugt, dass dieser ihre Handlungen beherrscht und ihnen gewisse psychische Zwänge auferlegt, die erfüllt werden müssen, um sich mit dem Aberglauben zu arrangieren. Mit diesem Zauber können diese Zwänge sowohl im eigenen Interesse erzeugt, aber auch gemildert oder nach mehrfacher Behandlung entfernt werden.

(9) Kraft der Wirklichkeit

Der Illusionist kann mit diesem Zauber eine Gruppe für eine Stunde von all ihren Zwängen lösen und ihren Irrglauben bändigen. Anschließend sind diese Personen empfänglich für rationale Argumente und wenden sich gegen ihren Irrglauben.

(9) Kraft des Aberglaubens

Der Illusionist kanalisiert alle Zwänge und allen Irrglauben einer Gruppe, sodass er die Massen für seine eigenen Zwecke nutzen kann. Eine Stunde lang folgen ihm die Massen und begründen Befehle mit ihrem Aberglauben. Danach führen sie ihre Aktionen nur fort, solange sie vom Aberglauben getragen werden können. Mit der Zeit kehren sie zu ihren üblichen Tätigkeiten zurück.

Glück im Spiel

Cigány sind vom Schicksal gesegnet und verstehen es, sich in lohnenden Situationen das Glück zunutze zu machen. Das geht besonders einfach, wenn die Szene förmlich nach einem anderen Ausgang schreit. Sprich, sagt ein anderer Charakter oder ein NPC **unabsichtlich**, dass er sich etwas vom Schicksal wünscht, dann gibt solch ein **Unterstützer** einem Glückszauber entsprechende Bonuserfolge, wenn er kurz darauf gewirkt wird. (z.B.: „SC sagt: „Warum ist es in dieser Halle nur so hell?“ Anschließend sorgt der Cigány mit einem Bonuserfolg für einen zufälligen Stromausfall, an den der andere Spieler mit Sicherheit nicht gedacht hätte.)

(1–3) Glück im Spiel(... Pech in der Liebe)

Der Illusionist kann Proben im Spiel um 1–3 Punkte (je nach vorher festgesetzten Erfolgen) vor dem Würfeln mit zusätzlichen Bonuserfolgen versorgen. Da Glück aber nicht ohne Pech daherkommt, wird bei der nächsten Probe, bei der ein Würfel oder mehr eine 20 enthalten, die entsprechende Erfolgszahl abgezogen. Der Spielleiter kann simple Proben von der 20er-Regel ausnehmen und das Pech verschieben, aber ausgelöst wird es immer durch die Würfel (25% Chance).

(3–5) Favorit der Götter

Je nach Erfolgszahl können 1–3 Erfolge als zusätzliche Bonuserfolge nach dem Würfeln noch hinzugewonnen werden, um eine Probe zu verbessern. Da Glück aber nicht ohne Pech daherkommt, wird bei der nächsten Probe, bei der eine 20 unter den Würfeln ist, die entsprechende Erfolgszahl abgezogen. Der Spielleiter kann simple Proben von der 20er-Regel ausnehmen und das Pech verschieben, aber ausgelöst wird es immer durch die Würfel (25% Chance).

(6+) Der glückliche Gefallen

Der Illusionist kann sich in einer Szene gewisse Fakten herbeiwünschen. Solange die Fakten möglich sind (auch wenn sie extrem unwahrscheinlich sind), werden sie vom Glück herbeigeführt. Je größer diese Gefallen des Glücks sind, desto mehr Erfolge sind nötig. Da Glück jedoch auch Pech mit sich bringt, wird beim nächsten Erscheinen einer 20 in einer Probe das einstige Glück dem Illusionisten zum Verhängnis: Orientiert am Wunsch des Zaubers und dessen Zweck, wird dem Illusionisten eben auch solch ein Nachteil passieren. Der Nachteil soll jedoch als überwindbare Herausforderung präsentiert werden. Der Spielleiter kann simple Proben von der 20er-Regel ausnehmen und das Pech verschieben, aber ausgelöst wird es immer durch die Würfel (25% Chance).

Verschwinden

Wirklichkeit ist in der verzerrten Welt nur eine Überlagerung vieler subjektiv wahrgenommener Wirklichkeiten. Illusionisten schaffen es, ihre eigene subjektive Wirklichkeit von der gesamten Wirklichkeit zu trennen und Gegenstände und Personen in ihre persönliche Wirklichkeit, in sogenannte Gedankenräume, zu transferieren, wo nur sie selbst, die übertragenen Dinge und ihre Vorstellungskraft existieren. Je besser der Cigány die Menschen, die vom Gegenstand oder der Person wissen, überzeugt, dass diese nicht mehr da sind, desto einfacher ist es, diese wirklich verschwinden zu lassen. Je besser das **Verschwinden in den Erinnerungen der anderen verankert** wird, desto mehr Bonuserfolge gibt es. Das Zelebrieren bei einer Vorstellung ist dabei genauso effizient wie das gemeinsame, vergebliche Suchen in einer Gruppe zu inszenieren.

(1) Gedankenräume erkennen

Der Cigány erkennt Gedankenräume von Personen, die sich in der Nähe befinden.

(3+) Verschwinde

Der Cigány lässt Gegenstände in den persönlichen Gedankenraum verschwinden. Die Gegenstände könne zurückgebracht werden, wenn sich die Sucher sicher sind, wo der Gegenstand ist und den Wahrnehmungszauber durchbrechen. 3 Erfolge reichen für Gegenstände bis zur Größe eines Buches. Größere Gegenstände benötigen mehr Erfolge. Menschen und Tiere können mit diesem Zauber nicht transferiert werden.

(6+) Der transportierte Mann

Dieser Spruch lässt Personen (oder Tiere) verschwinden. Die Person landet an einem dem aktuellen Raum nachempfundenen Ort, der sich jedoch im Geist des Cigány befindet (Gedankenraum). Ist die Person freiwillig dort, dann kann sie so lange bleiben wie sie möchte. Sie ist dort so lange geschützt und wohlbehalten, wie der Illusionist unversehrt bleibt. Bei Gefahr materialisiert die Person neben dem Illusionisten. Nutzt man den transportierten Mann zur Entführung einer Person, so hält diese an, solange sich die Person im Gedankenraum befindet. Verlässt die entführte Person den Gedankenraum, so wird sie frei. Um die Person am Fliehen zu hindern, ist es am einfachsten, sie nicht wahrhaben zu lassen, dass sie transportiert wurde, und sie im Raum zu unterhalten. Dazu muss jedoch eine gewisse Konzentration aufgewendet werden. Ist die Entführung bekannt, so kann der Cigány das Opfer auch mit Gewalt am Gehen hindern. Dazu wird ein Kampf mit den Konzentrationswerten geführt.