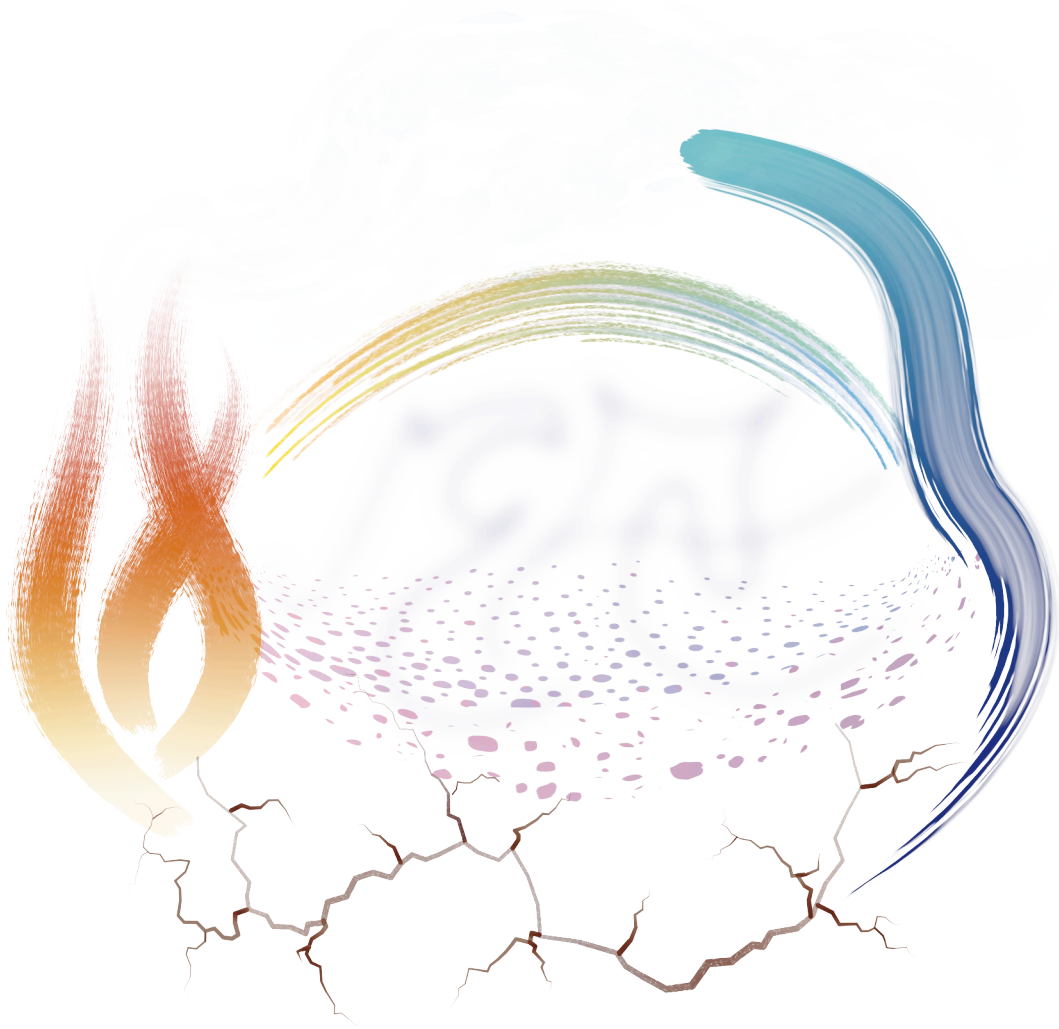


Feenlicht

EIN ROLLENSPIEL MIT CHARAKTER



DAS BUCH DER MAGIE

Version 1.0.2a

Autorin: Lil Gleiß

© 2021-2024 Lil Gleiß

Autorin: Lil Gleiß; sämtliche Bilder erstellt durch Lil Gleiß

Kontakt und weitere Informationen: feenlicht.rp@gmail.com feenlicht-rollenspiel.de

Feenlicht - Ein Rollenspiel mit Charakter - Das Buch der Magie 1.0.2a von Lil Gleiß steht unter einer Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

Dies ist eine alltagssprachliche Zusammenfassung der Lizenz (die diese nicht ersetzt).

Sie dürfen:

Teilen — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten. Der Lizenzgeber kann diese Freiheiten nicht widerrufen solange Sie sich an die Lizenzbedingungen halten.

Bearbeiten — das Material remixen, verändern und darauf aufbauen

Unter folgenden Bedingungen:

Namensnennung — Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.

Weitergabe unter gleichen Bedingungen — Wenn Sie das Material remixen, verändern oder anderweitig direkt darauf aufbauen, dürfen Sie Ihre Beiträge nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten.

Nennung der Veränderung — Wird das Werk in einer veränderten Version geteilt, muss angegeben werden, dass es sich um eine geänderte Version handelt. Bereits enthaltene Änderungshinweise müssen (wenn das Werk schon zuvor modifiziert wurde) beibehalten werden.

Keine weiteren Einschränkungen — Sie dürfen keine zusätzlichen Klauseln oder technische Verfahren einsetzen, die anderen rechtlich irgendetwas untersagen, was die Lizenz erlaubt.

Hinweise:

Sie müssen sich nicht an diese Lizenz halten hinsichtlich solcher Teile des Materials, die gemeinfrei sind, oder soweit Ihre Nutzungshandlungen durch Ausnahmen und Schranken des Urheberrechts gedeckt sind.

Es werden keine Garantien gegeben und auch keine Gewähr geleistet. Die Lizenz verschafft Ihnen möglicherweise nicht alle Erlaubnisse, die Sie für die jeweilige Nutzung brauchen. Es können beispielsweise andere Rechte wie Persönlichkeits- und Datenschutzrechte zu beachten sein, die Ihre Nutzung des Materials entsprechend beschränken.

INHALT

VORBEMERKUNGEN

Einführung	7
------------	---

FEUERSPRÜCHE

Charakter	9
Überblick	9
Sprüche	10
Abkühlung	10
Aufflammen	10
Bett vorwärmen	10
Blitzreflexe	11
Brandblasen	11
Brandwunde kühlen	11
Echse fangen	11
Entzünden	12
Erschöpfung	12
Fieber	12
Feuerfest	12
Fluch der Hektik	13
Frostgriff	13
Gegarter Bissen	14
Glühendes Messer	14
Gift ausbrennen	14
Gift einfrieren	15
Heiße Haut	15
Heiße Luft	15
Kalter Schauer	16
Kerze löschen	16
Mücke verbrennen	16
Pfanne anheizen	16
Pfeife anzünden	17
Schutz vor Kälte	17
Sprint	17
Tee kochen	17
Warme Füße	18
Warmes Gesicht	18
Warm – kalt – heiß	18

WASSERSPRÜCHE

Charakter	21
Überblick	21
Sprüche	22
Alkohol destillieren	22
Angstschweiß	22
Ausdauer stärken	22
Austrocknen	22
Beschlagen	23
Dreck lösen	23
Durst	23
Erfrischen	23
Ermüdende Berührung	24
Erschöpfung	24
Ferner Tropfen	24
Geisterschreiber	24
Glitschige Hände	25
Haut benetzen	25
Kräuter trocknen	25
Kühler Nebel	25
Kunstvoll rühren	26
Lokaler Regen	26
Mischen	26
Nahrung hydrieren	26
Nahrung trocknen	27
Pflanze retten	27
Regenschutz	27
Stockendes Blut	27
Stoff löschen	28
Tautropfen	28
Theatertränen	28
Tinte trocknen	29
Tragendes Wasser	29
Trinkbar machen	29
Verlangsamte Blutung	29
Vereisen	30
Verschlucken	30
Verwischen	30
Wäsche trocknen	30
Wasser in der wüste	31
Wassertier schaden	31
Wunde trocknen	31
Zarte Haut	32

ERDSPRÜCHE

Charakter	35
Überblick	35
Sprüche	36
Brüchiger Nagel	36
Auslaufschutz	36
Dolch von Adamant	37
Eiserner Griff	37
Fadennadel	37
Fester Schlamm	37
Feste Fingernägel	38
Glas verflüssigen	38
Grasklinge	38
Harte Schläge	39
Hornhaut	39
Kettenbrecher	39
Lähmung	40
Leck abdichten	40
Lehmkeil	40
Mantelschild	41
Muskelkrämpfe	41
Schlammgeschoss	41
Schützendes Hemd	42
Spröde Schale	42
Sprödes Seil	42
Stabile Frisur	43
Steifer Kragen	43
Steifes Knie	43
Steinbiss	43
Stein polieren	44
Stoffhelm	44
Teppichfalle	44
Wachs aushärten	44
Wachspferle	45
Warmes Eis	45

LUFTSPRÜCHE

Charakter	47
Überblick	47
Sprüche	48
Atemlos	48
Atemzug	48
Bauchreden	48
Bett aufschütteln	49
Erschrecken	49
Falsches Gewicht	49
Flexibilität	49
Frisur richten	50
Gedämpfter Schlag	50
Gegenwind	50
Geheime Worte	50
In Schweben	51
Kartensalto	51
Laub fegen	51
Lauschen	51
Lauter Ruf	52
Leichter Pfeil	52
Leiser Schritt	52
Lüften	52
Luftpolster	53
Offenes Geheimnis	53
Peinlicher Luftzug	53
Schaum	54
Schlag auf's Ohr	54
Teig aufschäumen	54
Tür zuwerfen	54
Windstoß	55
Wirbelwind	55

KOMBINATIONEN

Charakter	57
Überblick	57
Sprüche	58
Dampfglätten	58
Eispfütze	58
Erröten	58
Frosthauch	58
Klinge schärfen	59
Knusprig Brot	59
Kristallwind	59
Möbel schieben	60
Poröser Stein	60
Schnelle Schläge	60
Wirbelnde Flocken	60
Wunde verkrusten	61

LICHTSPRÜCHE

Charakter	63
Überblick	63
Sprüche	65
Blaues Blut	65
Blenden	65
Dreck/Rost/Patina	65
Dunkler Schleier	65
Falsche Narbe	66
Farblos	66
Flammenkugel	66
Gemälde	67
Glutaugen	67
Haare färben	68
Halo	68
Katzengold	68
Klare Konturen	68
Kontrast	69
Kunstdämmerung	69
Landkarte	69
Lebendes Tattoo	70
Leeres Blatt	70
Leberfleck weg	70
Leuchtkäfer	71
Lichtblitz	71
Lichttanz	71
Rote Lippen	72
Rotwein Weißwein	72
Schatten	72
Scheinfalter	72
Schlafende Schöne	73
Sonnenbräune	73
Spurlos	73
Tätowierung	73
Trumpfkarte	74
Tür, welche Tür?	74
Unverwundet	74
Verschwunden	75
Virtuelle Rose	75
Weißer Zähne	75
Zahmer Käfer	75
Zwergendunkelheit	76

MENTALSPRÜCHE

Charakter	79
Überblick	79
Sprüche	80
Alptraum vertreiben	80
Angst	80
Attraktivität	80
Beruhigung	80
Eiskalte Berührung	81
Ekel	81
Faszination	81
Gefährliche Neugier	82
Gier	82
Geschmacklos	83
Glatt wie ...	83
Haar auf der Zunge	84
Harmlose Speise	84
Himmlischer Friede	84
Im Augenwinkel	84
Innere Ruhe	85
Jucken	85
Katzenaugen	85
Konzentration	86
Kuss aus der Ferne	86
Lachanfall	86
Lampenfieber	87
Leichtsinn	87
Mut	87
Narkose	88
Neid	88
Phobie dämpfen	88
Raserei	89
Raubtier vertreiben	89
Redseligkeit	90
Rührung	90
Rosenduft	90
Saat des Zweifels	91
Schlieren	91
Schmerz lindern	91
Schmerz ertragen	92
Schwacher Geruch	92
Schwindelgefühle	92
Strafender Schmerz	92
Warnung	93
Wärmendes Licht	93
Widerlich	93
Wut entfachen	94
Zuversicht	94

KOBOLDSMAGIE

Charakter	97
Überblick	97
Sprüche	99
Antialkohol	99
Blättertarnung	99
Braves Tier?	99
Buchstabensalat	100
Daneben, daneben!	100
Flackernde Flamme	101
Gas neutralisieren	101
Gebrochene Messer	102
Gelee	102
Gewebe auflösen	102
Griff ins Leere	102
Insekt fangen	103
Kandis	103
Knöpfe lösen	103
Konfetti	104
Liegt auf der Zunge	104
Marmelademuskeln	105
Neben die Tasche	105
Nervenleiden	106
Obstsalat	106
Polierte Münze	106
Rauchwolke	107
Rosinen picken	107
Saubere Pfoten	108
Schleife öffnen	108
Schluckauf	108
Schnitt kleben	109
Stottern verstehen	109
Tropfenrhythmus	109
Verfilzte Haare	110
Verklebte Lippen	110
Verklemmter Riegel	111
Wiederholungstäter	111
Zecke lösen	112
Zögern	112

Vorbemerkungen

Möglicherweise weise Worte

EINFÜHRUNG

Muss man dieses Buch lesen?

Klare Antwort: „Nein, muss man nicht.“ Das Buch der Magie ist eine Sammlung von Anregungen und Gedanken zur Magie in Feenlicht. Der Schwerpunkt liegt auf allen Formen der Spruchmagie.

Es sei bei der Spruchmagie darauf hingewiesen, dass sich je nach Betrachtungsweise andere Kosten für praktisch identische Wirkungen ergeben können. Hier steckt Willkür im System, die zwar nicht von Beginn an so eingeplant war, die mir im Nachhinein aber als passend erscheint. Sprüche kann man auf unterschiedliche Weise entwickeln. Was auf dem Papier im Charakterblatt gleich aussieht kann sich in der Welt von Feenlicht sehr unterschiedlich gestalten.

Als Faustregel, wenn man sich mal nicht ganz sicher ist kann gelten, dass ein wenig effektiver Spruch etwas günstiger ausfallen darf und dass potenziell aggressive Magie oder solche mit hoher Flexibilität ruhig ein wenig teurer sein sollte.

Übersehen Sie nicht, dass Sprüche sich praktisch immer auf eine relativ spezifische Art von Ziel beziehen. Ein Spruch, der Wasser zum Kochen bringt, ist bei Öl wirkungslos.

Dieser Band enthält auch die Beispielsprüche aus dem Regelbuch (ergänzt durch deren Werte für Gnome). An all jene, die dabei Abweichungen zu den dortigen Werten feststellen sei eine dicke Entschuldigung gerichtet: Leider hatten sich ausgerechnet hier Fehler eingeschlichen, die nun auch Teil der gedruckten Regeln sind. Teils wurden diese Sprüche aber auch in ihrer Wirkung angepasst und haben darum andere Werte.

Sonderregeln für Gnome

Die abweichende Werte für Schwierigkeit und Bedarf an Ausdauerpunkten für Gnome sind in eckigen Klammern vermerkt. Bei Wirkung, Reichweite und Größe des Gebiets können Gnome immer zwischen Null und dem Maximum wählen, da sie bei ihren Spruchvarianten deutlich mehr Möglichkeit für Flexibilität besitzen. Diese sollte aber immer auch in einem vernünftigen Rahmen bleiben. So macht beispielsweise der Spruch „Kühler Nebel“ in der beschriebenen Wirkungsweise bei einem kleineren Gebiet nur bedingt Sinn.

Der Unterschied zu den Schwierigkeiten für andere Magier ist teils überdeutlich. Man sollte dabei jedoch nicht übersehen, dass Gnome magische Fertigkeiten breiter gefächert lernen müssen und dass die Elementarfertigkeiten sie das doppelte kosten. Nützliche Sprüche mit hoher Flexibilität erhalten Gnome tatsächlich deutlich günstiger als andere. Bei Magie mit durchschlagendem Effekt, die mit eher festen Werten arbeitet tut sich ein Gnom schwerer, die notwendigen Fähigkeiten zu erreichen und der Abstand in der Schwierigkeit fällt kleiner aus.

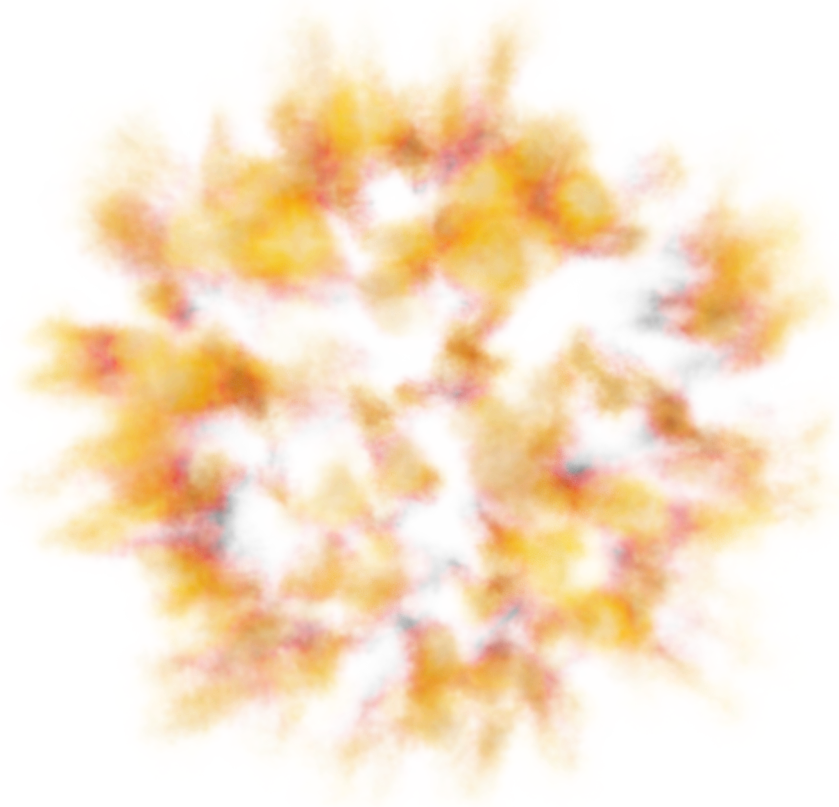
Dank

Mir purzeln viele Ideen in den Kopf, aber bei dieser Masse an Sprüchen hat mich meine Phantasie streckenweise doch im Stich gelassen. Hier ein herzlicher Dank an die kreative Ideengeber aus dem Tanelorn: 1of3, Aedin Madasohn, Luxferre und Tudor the Traveller, sowie an Lukas Seiller

Dank auch an Zed und Kwuteg Grauwolf (ebenfalls Tanelorn) für die Rückmeldungen zum Cover.

Feuersprüche

Hitze, Kälte und Beweglichkeit



CHARAKTER

Schnell, aber schwer zu steuern

ÜBERBLICK

Der sprachliche Anteil eines Feuerspruches besteht aus einem sehr schnellen, scheinbar sinnlosen Gebrabbel. Die Sprechweise ist abgehackt und wechselt abrupt die Tonhöhe. Schön klingt das sicherlich nicht, wer jedoch schon einmal schmerzhaft Bekanntschaft mit einem aggressiven Feuerspruch gemacht hat, der zuckt bei solchen Lauten instinktiv zusammen.

Die notwendigen Bewegungen sind bei Feuer-magie ruckartig und schnell, manchmal aber auch fast tänzerisch elegant (wenn man harte Rhythmen mag). Zuckende Arme, schnelle aber kleine Hüpfen in verschiedene Richtungen sind ebenso typisch wie blitzschnelle Richtungswechsel.

Der Natur des Elements entsprechend überbrücken Feuersprüche ziemlich mühelos große Distanzen. Feinste Strukturen zu steuern oder das Wirkungsgebiet groß zu gestalten wird bei Feuer-magie dagegen schnell anstrengend.

Quellen

Die nachfolgende Liste ist exemplarisch zu sehen. Das Element Feuer kann sehr schnell aus den unterschiedlichen Quellen freigesetzt werden.

Umgebung pro Runde	5 (max. 5 Runden lang)
1 g Kohle oder Wachs	2
1 Tropfen Öl	5
1 g Schwefel	10
Kerzenflamme	20
1 g Phosphor	20
Fackelflamme	100
1 l siedendes Wasser	100
glühendes Metall	200
1 g Feueropal	500
Lagerfeuer	500
Feueressenz	über 1000

Sprucherstellung

Wirkungen

Beispielwirkungen, gemessen in Elementarpunkten:

pro °C und kg	1
Docht entzünden	5
1 AP Verlust	5
Beweglichkeit +1 für 2 Runden	10
Beweglichkeit -1 für 2 Runden	25
Schaden 0,1	10

Reichweite

0 m	1	1 m	1,05
2 m	1,1	3 m	1,2
4 m	1,3	5 m	1,5
6 m	1,6	7 m	1,7
8 m	1,8	9 m	1,9
10 m	2	pro +1 m	+0,2

Wirkungsgebiet und Details

< 1 mm	-1	1 mm	-0,5
1 cm	-0,2	1 dm	0
1 m	0,1	2 m	0,2
3 m	0,5	6 m	1
pro +1 m	+0,5		

Besondere Ziele

bewegt	1,2	lebend	1,6
--------	-----	--------	-----

Komponenten

Nur Handbewegungen	1,2
Minimale Gestik	1,5 (statt 1,2)
Ohne Stimme	1,1

Geschwindigkeit

S ist die Gesamtschwierigkeit, es wird aufgerundet:

Körperbewegungen	S : 15
Nur Handbewegungen	S : 25
Minimale Gestik	S : 50

Feuersprüche

SPRÜCHE

Wenn es richtig feurig werden soll

ABKÜHLUNG

Wirkung: 50 über 10 Runden

Reichweite: 0 bis 1 m

Gebiet: 1 bis 2 m; Details 1 cm

Bewegtes lebendes Ziel

Schwierigkeit: 27 [24]

2 AP +2 AP pro Vorrunde [+3 AP pro Vorrunde]

Im Vergleich zum Spruch Schutz vor Kälte aus den Spielregeln zeigt sich hier einmal mehr, dass es einfacher ist, etwas mit Feuermagie aufzuheizen, anstatt es abzukühlen. Die Quelle ist hier eine überhitzte Person, die man um grob ein halbes Grad abkühlt. Da die Person selbst die Quelle darstellt, ist die vernünftige Methode dies zu bewerkstelligen eine Umsetzung als langsame Magie.

Denkbar wäre auch, das Element erst zu sammeln und am Schluss in der Umgebung zu verteilen. Dabei würde es aber zunächst dem Magier selbst ziemlich warm, bevor er das Element nutzt. So oder so ist das nur ausgebildeten Magiern möglich. Denn sowohl langsame Magie als auch ein Spruch, wie er sich sonst ergäbe (Schwierigkeit 180 [161]) sind ohne formale Ausbildung unerreichbar.

AUFFLAMMEN

Wirkung: 150

Reichweite: 1 bis 3 m

Gebiet 1 dm bis 1 m, Details unerheblich

Schwierigkeit: 243 [198]

Geschwindigkeit: 17 [28]

13 AP [10 AP]

Quelle der Magie ist in diesem Fall das bereits brennende Holz einer Fackel oder eines Lagerfeuers. Das darin gebundene Element wird abrupt in die Flammen geleitet, wodurch diese schlagartig hell auflodern. Das kann imposant wirken (speziell, wenn man dabei vor dem Feuer steht und die Arme ausbreitet), das kann bei zu starker Nähe und genauem Timing aber auch Verletzungen bewirken (Größenordnung: W6+1).

BETT VORWÄRMEN

Wirkung: 50 bis 70

Reichweite: 0 bis 1 m

Gebiet: 2 m; Details unerheblich

Schwierigkeit: 119 [88]

Geschwindigkeit: 8 [12]

6 AP [5 AP]

Es ist Winter, man ist müde und man freut sich nach einem anstrengenden Tag auf sein Bett. Aber das ist so kalt wie der Wald draußen und lädt so garnicht ein zum Hineinkuscheln. Mit dieser Magie kann man ca. 10 kg Matratze und Decke schlagartig um 5° bis 7° aufwärmen. Sollte das nicht reichen, dann macht man das einfach noch mal.

Feuersprüche

BLITZREFLEXE

Wirkung: 80
Reichweite: 0
Gebiet: 1 bis 2 m, Details 1 mm
Lebendes Ziel

Schwierigkeit: 256 [243]
Geschwindigkeit: 18 [34]
13 AP

Wirkungsdauer: 2 Runden

Mit dieser Magie steigert der Magier die Beweglichkeit des Ziels für kurze Zeit erheblich. Die Magie ist dabei darauf ausgelegt, schnelle Reaktionen auf Gefahr zu ermöglichen. Beim Ausweichen zählt die Beweglichkeit des Betroffenen um 9 Punkte höher und auch bei eventuellen Überraschungswürfen kommt dieser Bonus zum Einsatz. Für eine koordinierte Reaktion mit Waffen und damit bei der Initiative beträgt der Bonus nur -5.

BRANDBLASEN

Wirkung: 90
Reichweite: 0 bis 3 m
Gebiet: 1 bis 2 m, Details 1 dm
Bewegtes, lebendes Ziel

Schwierigkeit: 363 [290]
Geschwindigkeit: 25 [40]
19 AP [15 AP]

Der gesamte Körper eines Gegners erleidet Verbrennungen. Ausdauer, Behändigkeit und Beweglichkeit werden mit je 0,3 Punkten geschädigt. Wer nun enttäuscht ist, der lese bei den Regeln zum Kampf nach und überlege, wie viel notwendig ist, um 9 Punkte Schaden bei einem verteidigungsfähigen Gegner zu verursachen. Im Gegensatz zu harten Waffen kann Magie, wenn der Spruch klappt, nicht aufgehoben werden.

BRANDWUNDE KÜHLEN

Wirkung: 5 bis 20
Reichweite: 0 bis 3 m
Gebiet: 1 dm bis 1 m, Details 1 cm
Lebendes Ziel

Schwierigkeit: 141 [65]
Geschwindigkeit: 10 [10]
8 AP [4 AP]

Auch in der Welt von Feenlicht ist die wichtigste Sofortmaßnahme nach einer Verbrennung das Kühlen der verbrannten Haut. Ein Feuermagier bekommt das auch ohne Wasser oder Eis gut hin. Da in diesem Fall die verbrannte Haut als Quelle dient, muss er den Umgang mit dieser gesondert für 50 EP (Gnome 25 EP) erlernen. Ähnlich wie beim Löschen einer Kerze muss das Element weit verteilt werden, was den großen Wirkungsbereich erklärt. Bei großen Verbrennungen und mehrfacher Anwendung kann diese Magie eventuell den verursachten Schaden gewissermaßen nachträglich um 0,1 bis 0,2 reduzieren.

ECHSE FANGEN

Wirkung: 50
Reichweite: 0 bis 2 m
Gebiet: 1 dm, Details 1 mm
Lebendes Ziel

Schwierigkeit: 144 [132]
Geschwindigkeit: 10 [18]
8 AP [7 AP]

Ein Feuermagier, der sich dem Studium kleiner Echsen widmet, könnte einen solchen Spruch entwickeln, damit ihm die Objekte seiner Forschung nicht so leicht entweichen. Er entzieht behutsam, ohne dem Tier zu Schaden das Element Feuer und setzt so dessen Beweglichkeit um 4 Punkte herab (doppelte Wirkung, da das Ziel wahrlich klein ist). Allerdings muss er den richtigen Moment abpassen, denn das Tier muss im Moment der Spruchausführung ruhig sitzen.

Feuermagie



ENTZÜNDEN

Wirkung: 5
Reichweite: Berührung
Gebiet: 1 mm, Details unerheblich
Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 12
Geschwindigkeit: 1 [2]
1 AP

Ein Docht einer Kerze oder ein anderes kleines und leicht brennbares Objekt wird entzündet, ähnlich wie beim Gebrauch von Zunder (starker Wind oder Feuchtigkeit verhindern ein Entflammen). Als Quelle ein wenig Wachs der Kerze zu nutzen ist nicht zwingend notwendig aber praktisch.

ERSCHÖPFUNG

Wirkung: 100
Reichweite: 1 bis 3 m
Gebiet: 1 m bis 2 m, Details 1 dm
Bewegtes, lebendes Ziel

Schwierigkeit: 403 [323]
Geschwindigkeit: 27 [44]
21 AP [17 AP]

Es dürfte nicht viele Situationen geben, in denen sich der Einsatz dieses Spruches lohnt, denn einem Gegner werden lediglich 20 AP entzogen. Als Unterstützung für einen Freund, um dem Gegner das entscheidende Quäntchen Ausdauer zu kosten, kann es aber entscheidend sein.

FIEBER

Wirkung: 20 bis 60
Reichweite: 0
Gebiet: 1 bis 2 m; Details 1 dm
Lebendes Ziel

Schwierigkeit: 240 [134]
Geschwindigkeit: 16 [18]
12 AP [7 AP]

Die Gesamtkörpertemperatur steigt um etwa 1°. Das ist bei einmaliger Anwendung nur ein leichtes Fieber, man könnte die Magie aber mehrfach nutzen. In der hier vorliegenden Ausfertigung ist dieser Spruch eher ein Mittel, um jemanden eine Weile krank erscheinen zu lassen. Man könnte die Magie aber auch auf ein schlafendes Opfer wirken und so beispielsweise einen Hypochonder gehörig Angst einzujagen. Der sollte dann ob der vokalen Komponente des Spruchs jedoch einen sehr guten Schlaf haben.

FEUERFEST

Wirkung: 100
Reichweite: 0
Gebiet: 1 cm bis 1 m, Details 1 cm
Minimale Gestik

Schwierigkeit: 255 [210]
Geschwindigkeit: 6 [10]
13 AP [11 AP]

Der Magier hält seine Hand einen Moment mitten in die heiße Glut des Lagerfeuers. Als er sie herauszieht ist sie vollkommen unversehrt. Dazu hat er mit diesem Spruch für einen kurzen Moment das Element schnell von seiner Hand wegtransportiert. Wer gut hinsieht, der wird erkennen, dass die Glut der Kohlen nahe der Hand sichtbar abgenommen hat. Der Spruch wirkt auf etwa 100 g an Material direkt um die Hand herum und verteilt das Element Feuer aus diesem Bereich in den Rest des Feuers. Die Hand wird trotz der Magie unangenehm warm werden, aber die Kühlung genügt, um etwas zügig aus den Flammen zu picken.

Feuersprüche

FLUCH DER HEKTIK

Wirkung: 100 (Beweglichkeit in den Armen +10)

Reichweite: 2 m

Gebiet: 1 m, Details 1 mm

Bewegtes, lebendes Ziel

Kooperative Magie für vier Magier

Schwierigkeit: 115

Geschwindigkeit: 24 [48]

18 AP

Wirkungsdauer: 2 Runden

Dieser Spruch ist als Demonstrationsmöglichkeit für kooperative Magie beliebt. Eine Gruppe von vier Magiern steht um eine Person, die irgendeine Tätigkeit durchführen soll, zu der Fingerspitzengefühl oder eine ruhige Hand notwendig ist.

Nun transferieren die umstehenden Magier eine große Portion des Elements Feuer in bestimmte Muskelbereiche und steigern dadurch deren Beweglichkeit so stark, dass sich hektische Zuckungen ergeben.

FROSTGRIFF

Wirkung: 50

Reichweite: 0

Gebiet: 1 m, Details 1 cm

Bewegtes, lebendes Ziel

Minimale Gestik

Schwierigkeit: 202

Geschwindigkeit: 5 [10]

11 AP

Für diesen Spruch ist eine erfolgreiche Berührung des Opfers notwendig. Im Kampf bedeutet das einen erfolgreichen Angriff. Das macht in den meisten Situationen nur Sinn, wenn sich das Ziel nicht mit Waffen verteidigt. Wo der Magier seine Hand auflegt entstehen in der Haut des Opfers Erfrierungen, die einem Schaden von 0,5 bei der zum Körperteil gehörenden Eigenschaft entsprechen. Nur sehr dicke Rüstung oder Kleidung kann diesen Schaden verringern oder ganz verhindern.

Der Spruch ist weniger eine echte Alternative im Kampf als leider mancherorts eine Methode um gezielt Schmerz zu verursachen. Kombiniert mit Erfahrung im waffenlosen Kampf kann sie aber durchaus ein entscheidender Vorteil sein.

Das große Gebiet des Spruches ist ähnlich wie beim Löschen einer Kerzenflamme begründet durch die Notwendigkeit das Element Feuer aus seiner Quelle, dem Opfer, weiträumig zu verteilen.



GEGARTER BISSEN

Wirkung: 0 bis 4
Reichweite: 0 bis 1 m
Gebiet: 1 cm, Details unerheblich
Bewegtes Ziel
Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 21 [10]
Geschwindigkeit: 1 [2]
2 AP [1 AP]

Man schneidet ein Stück rohes Fleisch ab, speißt es mit der Gabel auf und auf dem Weg zum Mund wird es durchgegart. Das ist nicht die kulinarisch wertvollste Zubereitungsmethode aber es kann mächtig Eindruck machen, wenn man weder Küche noch Lagerfeuer benötigt. Es empfiehlt sich allerdings zu pusten, bevor man sich die Sache in den Mund schiebt, denn in diesem Fall wird sonst exakt so heiß gegessen, wie gekocht wird.

GLÜHENDES MESSER

Wirkung: 200
Reichweite: 0
Gebiet: 1 dm, Details 1 mm

Schwierigkeit: 300
Geschwindigkeit: 20 [40]
15 AP

In wenigen Augenblicken bringt diese Magie die Klinge eines Messers zum Glühen. Damit es als Waffe noch halbwegs sinnvoll eingesetzt werden kann sollte der Griff feucht umwickelt oder anderweitig isoliert sein. Das macht das Messer unhandlicher und erzeugt einen Abzug von -3 auf den Angriffswurf.

Für eine Zeit von 5-10 Runden verursacht die Waffe +5 Schaden. Danach klingt dieser Schadensbonus um einen Punkt pro Runde ab. Die Hitze setzt Klinge und Griff so stark zu, dass die Waffe danach nicht mehr viel taugt.

GIFT AUSBRENNEN

Wirkung: 0 bis 20
Reichweite: Berührung
Gebiet: 1mm bis 1 cm, Details von 1 mm
Lebendes Ziel
Nur Handbewegungen

Schwierigkeit: 138 [58]
Geschwindigkeit: 6
7 AP [3 AP]

Siehe auch Gift einfrieren (Feuer)

In kurzer Zeit wird die Umgebung einer kleinen Bisswunde, eines Einstichs oder einer ähnlichen Verletzung stark erhitzt. Das sorgt je nach Wirkung für 0-0,2 Punkte an Schaden bei der korrespondierenden Eigenschaft, zerstört aber ein eventuell injiziertes Gift zumindest teilweise und reduziert dadurch seine Wirkung.

Wie und ob das Gift geschwächt wird, entscheidet je nach Substanz der Spielleiter. Als Faustregel kann man aber eine Wirkungsreduktion von etwa 20 % annehmen, durch eine zweite Anwendung höchstens steigerbar auf 30 %. Zusätzlich kann eine Behandlung durch einen Heiler ein wenig erleichtert werden (+1 bis +2 auf dessen Wurf). Der Spruch ist auch nur bei sofortiger Anwendung effektiv. Schon eine Runde später ist die Wirkreduktion bei vollem Schaden maximal 10 % und noch später hat sich das Gift zu weit verteilt.

Dank der Hitze wird eine unschöne Verbrennung zurück bleiben. Das gilt in abgeschwächter Form auch bei sehr vorsichtiger Anwendung ohne Schaden, beispielsweise bei Mückenstichen. Aber immerhin: Es juckt nicht mehr.

GIFT EINFRIEREN

Wirkung: 0 bis 10
Reichweite: 0 bis 1 m
Gebiet: 1 cm bis 1 dm, Details von 1mm
Bewegtes lebendes Ziel
Nur Handbewegungen

Schwierigkeit: 86 [36]
Geschwindigkeit: 4
5 AP [2 AP]

Siehe auch Gift ausbrennen (Feuer)

Dieser Spruch lässt buchstäblich das Blut in den Adern gefrieren und kann dadurch ein Gift für einige Momente daran hindern, sich weiter im Körper zu verbreiten. Damit dies gelingt muss dem Ziel einen Ausdauerwurf gelingen (mit W20 die eigene Ausdauer, nicht die AP unterbieten). Die intensive Kälte ist sehr schmerzhaft und kann bei zu starkem Zucken nicht die gewünschte Wirkung entfalten. Je nach Körperregion verursacht der Spruch auch 0-0,2 Punkte Schaden und schränkt die Beweglichkeit spürbar ein.

Gelingt der Spruch, so wird die Ausbreitung des Giftes für einige Runden gestoppt, was beispielsweise genügend Zeit für ein Abbinden verschaffen könnte. Der betroffene Bereich taut aber ziemlich flott wieder auf, was auch gut ist, denn jede intensivere Anwendung solcher Kälte würde zu Erfrierungen führen.



Ederonalia werden die anzüglichen Sprüche der Matrosen nun wirklich zu viel und sie will den Schankraum verlassen. Einer der Betrunkenen torkelt ihr hinterher und fasst sie an der Schulter, zuckt aber mit lautem Schrei sofort zurück, stolpert rückwärts und landet krachend zwischen Bierkrügen auf dem nächsten Tisch. Bis der daraus resultierende Tumult sich gelegt hat ist die Forscherin längst verschwunden.

HEISSE HAUT

Wirkung: 30
Reichweite: 0
Gebiet: 2 m, Details 1 mm
Bewegtes, lebendes Ziel
Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 190 [181]
Geschwindigkeit: 4 [8]
10 AP

Dies ist eine Form von letzter Verteidigung, wenn einem jemand buchstäblich auf den Leib rückt.

Der Spruch transferiert geballte Hitze in die Hautregionen des Gegners, mit denen er den eventuell sogar wehrlos wirkenden Magier berührt. Schmerzhaft Verbrennungen mit einem Schaden von 0,3 der entsprechenden Eigenschaft sind die Folge. Dank gutem Timing

wird sich das für den aufdringlichen Kerl so anfühlen, als wäre die Haut seines Opfers kochend heiß.

HEISSE LUFT

Wirkung: 100
Reichweite: 1 bis 9 m
Gebiet: 2 m; Details unerheblich

Schwierigkeit: 330 [228]
Geschwindigkeit: 22 [32]
17 AP [12 AP]

In einem kugelförmigen Gebiet wird die Luft schlagartig um fast 20° wärmer. Das verursacht

„Ihr werdet den Atem der Hölle spüren.“ Der eben noch so ungefährlich wirkende ältere Herr richtet sich auf und vollführt seltsam ruckartige Bewegungen, die er mit abgehackten Lauten untermalt, welche an das Grollen eines Tieres erinnern. Auf einmal wird die Luft um die beiden Mächtegerndiebe unangenehm heiß und lässt ihre Mäntel aufflattern. Völlig verdatert reagieren sie viel zu spät als sich der Magier aus dem Staub macht.

zwar keinen Schaden ist aber je nach Basistemperatur ziemlich unangenehm. Außerdem sorgt das für nicht unerheblichen Auftrieb, wenn die heiße Luft nach oben steigt. Magie, die sich bei ausreichender Phantasie kreativ nutzen lässt.

KALTER SCHAUER

Wirkung: 10
Reichweite: 0 bis 2 m
Gebiet: 1 m, Details 1 dm
Bewegtes, lebendes Ziel
Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 76 [57]
Geschwindigkeit: 2 [4]
4 AP [3 AP]

Über den Rücken einer etwa menschengroßen Person läuft eine um gerade mal ein Grad kühlerer Bereich. Das kann ein Gefühl des Fröstelns auslösen, was natürlich auch situationsabhängig ist.

„Ah, ich sehe schon, jetzt fühlt auch Ihr die kalte Berührung des Todes.“ Die alte Frau breitet die Arme mit gespreizten Fingern aus: „Ich sage Euch, Herr, er ist hier, um uns endlich zu holen – oh endlich werde ich meinen Frieden finden.“

Auf einmal sieht der Soldat des Herzogs keinen Bedarf mehr für eine genauere Untersuchung des Klosterkellers. Die Haushälterin kichert leise in sich hinein, während er hastigen Schritts die knarrende Kellertreppe erklimmt. Leise flüstert sie: „Seht ihr, ich habe euch doch gesagt, dass er nicht da hinten suchen wird – nun kommt raus ihr kleinen Gauner!“

KERZE LÖSCHEN

Wirkung: 20
Reichweite: 0 bis 1 m
Gebiet: 1 m, Details unerheblich
Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 40 [38]
Geschwindigkeit: 1 [2]
2 AP

Das große Gebiet erscheint nur zunächst widersinnig, denn in diesem Fall ist die Flamme die Quelle des Feuers, das großräumig verteilt werden muss, um ein erneutes Aufflammen sicher zu vermeiden.

MÜCKE VERBRENNEN

Wirkung: 10 (0,1 Schaden)
Reichweite: 0 bis 5 m
Gebiet: 1 cm, 1 mm Details
Bewegtes, lebendes Ziel
Nur Handbewegungen

Schwierigkeit: 69 [52]
Geschwindigkeit: 3 [6]
4 AP [3 AP]

Man stelle sich vor, man könne eine dieser kleinen Insekten, die einem eine ganze Nacht Schlaf rauben, mit einer kurzen Handbewegung abschaffen. Da soll noch einer sagen, dass Magie nicht auch im Kleinen ungemein nützlich sein könne.

PFANNE ANHEIZEN

Wirkung: 50
Reichweite: 0 bis 1 m
Gebiet: 1 dm; Details 1 cm
Schwierigkeit: 66 [63]
Geschwindigkeit: 5 [10]
4 AP

Ein flaches rundes Metallobjekt in Pfannengröße wird je nach Gewicht ein gutes Stück aufgeheizt (ca. 50° bis 100°). Eine einmalige Anwendung des Spruches genügt natürlich nicht, um die Pfanne für einen Braten ausreichend zu erhitzen. Der Spruch ist aber mit Absicht klein ausgelegt, so dass man passend nachheizen kann, anstatt das Steak in einer glühenden Pfanne in Kohle zu verwandeln.

Dennoch ist die Temperatursteuerung auf diese Weise holprig. Ein echter Meisterkoch wird einen ordentlichen Herd dreimal vorziehen. Aber draußen in der freien Natur, wo obendrein das Holz feucht und ein rauchendes Feuer verräterisch ist ...

PFEIFE ANZÜNDEDN

Wirkung: 0 bis 2
Reichweite: 0 bis 1 m
Gebiet: 1 mm bis 1 cm; Details 1 mm
Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 13 [5]
Geschwindigkeit: 1 [2]
1 AP

Kein Glimmspan, kein Ruß an den Fingern und was vielleicht noch wichtiger ist: Durch genaue Dosierung des Elements Feuer kann der Tabak so gezielt und behutsam zur Glut gebracht werden, dass das Pfeifchen noch viel besser schmeckt (sagen zumindest Kenner).

SCHUTZ VOR KÄLTE

Wirkung: 400 über 20 Runden
Reichweite: 0
Gebiet: 1 m bis 2 m, Details unerheblich
Minimale Gestik
Lebendes Ziel

Schwierigkeit: 94 [86]
5 AP +2 AP pro Vorrunde [5 AP +3 AP pro Vorrunde]

Durch längere Konzentration wird einem unterkühlten Körper Wärme zugeführt. 80 kg Körpergewicht werden im Verlauf der Anwendung um bis zu 5° erwärmt; bei leichteren Personen kann die langsame Magie früher abgebrochen werden. Das kann genutzt werden, um einen halb erfrorenen Wanderer behutsam aufzuwärmen. Eingewickelt in warme Felle könnte man mit diesem Spruch auch in Eis und Schnee dafür sorgen, dass man hin und wieder einigermaßen warm wird.

Man sollte nicht übersehen, dass für die gesamte Ausführung 290 AP notwendig sind. Da der Magier in jeder der 20 Runden auch Ausdauerpunkte entsprechend seiner Ausdauer zurück bekommt, dürfte das machbar sein, aber hinterher ist er erschöpft. Alternativ wäre auch ein Spruch mit Wirkung 20 denkbar, den man immer wieder anwendet. Dies entspräche aber einer wiederholten ruckartigen Temperaturerhöhung.

SPRINT

Wirkung: 50
Reichweite: 0 bis 3 m
Gebiet: 1 m, Details 1 mm
bewegtes, lebendes Ziel

Schwierigkeit: 228 [196]
Geschwindigkeit: 16 [28]
12 AP [10 AP]

Wirkungsdauer: 2 Runden

Das Element Feuer wird ganz gezielt in die Beine eines Freundes transferiert, um einzig seine Laufgeschwindigkeit zu erhöhen. Für zurückgelegte Strecken beim Laufen und Sprinten erhöht sich dadurch die Beweglichkeit um 6 und damit um etwas mehr als mit der Wirkung von 50 eigentlich gerechtfertigt wäre. Denn zugleich ist diese einseitige Beschleunigung beim Ausweichen weniger effektiv, so dass dabei die Beweglichkeit nur um 3 erhöht wird.

TEE KOCHEN

Wirkung: 70 bis 90
Reichweite: 0 bis 1 m
Gebiet: 1 dm, Details unerheblich
Nur Handbewegungen

Schwierigkeit: 145 [113]
Geschwindigkeit: 6 [10]
8 AP [6 AP]

Feuermagier haben's leichter, auch in ihrer Freizeit. Mit diesem Spruch kann ein Liter Wasser in einem Teekessel in kurzer Zeit von einer Anfangstemperatur von 10° bis 30° präzise zum Kochen gebracht werden. Wer das Wasser je nach Teeart gezielter temperieren möchte, der sollte Gnom sein, mehr Flexibilität in die Wirkung dieses Spruches einbauen oder vielleicht einfach kaltes Wasser zugeben.

Feuersprüche

WARME FÜSSE

Wirkung: 2 bis 10
Reichweite: 0
Gebiet: 1 dm, Details unerheblich
Minimale Gestik
Lebendes Ziel

Schwierigkeit: 43 [24]
Geschwindigkeit: 1 [2]
3 AP [2 AP]

Warum auch immer man nun kalte Füße hat, mit dieser Magie lässt sich das, notfalls durch mehrfache Anwendung sanft beheben. Ein ähnlicher Spruch könnte die gleiche Aufgabe für die Hände übernehmen.

WARMES GESICHT

Wirkung: 1 bis 10
Reichweite: 0
Gebiet: 1 dm, Details 1 mm
Minimale Gestik
Lebendes Ziel

Schwierigkeit: 68 [36]
Geschwindigkeit: 2
4 AP [2 AP]

Eine passende Magie für das Gesicht sollte man mit feiner Steuerung der Details versehen, als den obigen Spruch für die Füße. Denn empfindliche Stellen wie die Augen möchte man mit Sicherheit nicht überhitzen.



WARM – KALT – HEISS

Wirkung: 0 bis 20 über 20 Runden
Reichweite: 0 bis 12 m
Gebiet: 1 dm; Details 1 cm
Minimale Gestik, ohne Stimme
Bewegtes, lebendes Ziel

Schwierigkeit: 43 [14]
3 AP +2 AP pro Vorrunde [1 AP +3 AP pro Vorrunde]

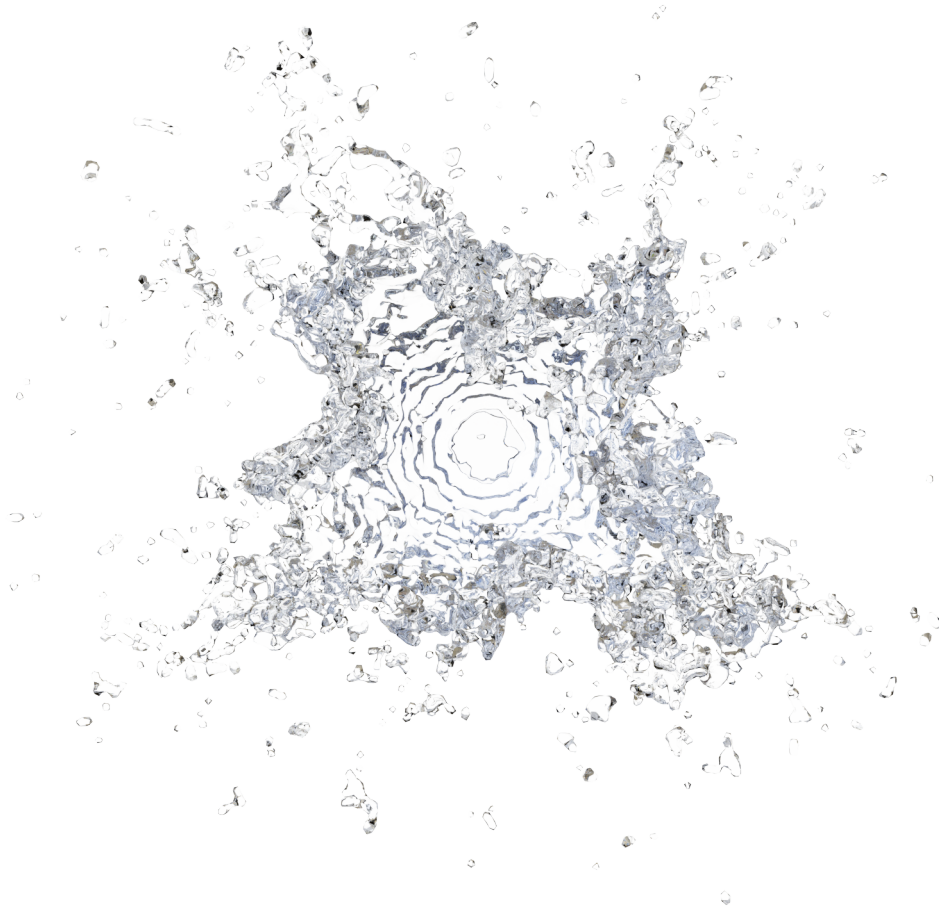
Dieser Spruch setzt das Kindersuchspiel um, indem es die Hand einer Person nach Bedarf leicht erwärmt oder abkühlen lässt. Anstatt also auf die Anweisungen „wärmer“ oder „kälter“ hören zu müssen kann der Betroffene direkt spüren, ob er sich z.B. einem versteckten Gegenstand nähert. Das ist eine lustige Sache für Kindergeburtstage, könnte aber auch in kritischen Situationen hilfreich sein, wenn der Magier sich anderweitig nicht verständlich machen kann. Der Ausdauerverbrauch für diese Magie ist gegen Ende immens und es dürfte nicht selten passieren, dass dieser Spruch den Ausführenden vollständig erschöpft.

Feuersprüche

Fensterbänke

Wassersprüche

Beständigkeit und Ausdauer



CHARAKTER

Nur langsam zu verändern, dafür aber beständig

ÜBERBLICK

Die sprachlichen Anteile von Wassermagie bestehen größtenteils aus langgezogenen Vokalen, zwischen die sich ab und an ein langes „Sssss“ oder „Fffff“ mischt. Ein Wassermagier wird dabei selten sonderlich laut, so dass auch Sprüche mit vokaler Komponente nicht all zu auffällig sind.

Die Bewegungen von Wassermagie gehen weich fließend ineinander über und sind gerade darum anstrengend. Ein gegenseitiges Umstreichen der Hände und langsam über den Boden gezogene Füße sind typisch.

Bei der Geschwindigkeit von Sprüchen sollte nicht übersehen werden, dass das Ansammeln des Elements je nach Quelle eine Weile dauern kann.

Quellen

Die nachfolgende Liste ist exemplarisch. Die Angaben beziehen sich auf die Elementarpunkte, die pro Runde aus einer Quelle angesammelt werden können. Die bei den Sprüchen vermerkte Geschwindigkeit gilt erst für die Ausführungsrunde des Spruches nach entsprechendem Sammeln.

Dampf	2
Schlamm o.ä.	5
Dreckwasser	10
Blut	10
Salzwasser	15
trübes Wasser	20
klares Wasser	25
destilliertes Wasser	50
Alchemistenglas	100
Aquamarin	ab 250
Wasseressenz	200

Die Nutzung einer Quelle trocknet diese aus bzw. lässt sie stumpf und undurchsichtig werden. Feste Quellen nutzen sich außerdem schneller ab. 100 Elementarpunkte entsprechen etwa einem Liter an Wasser.

Sprucherstellung

Wirkungen

Beispielwirkungen, angegeben in Elementarpunkten:

Ausdauer +1 für 6 Runden	20
Ausdauer -1 für 6 Runden	50
1 AP regenerieren	2
1 AP entziehen	5

Reichweite

0 m	1	0,5 m	1,1
1 m	1,2	2 m	1,5
3 m	2	pro +1 m	+1

Wirkungsgebiet und Details

< 1 mm	-1,5	1 mm	-1
1 cm	-0,5	1 dm	-0,2
1 m	0	2 m	0,2
3 m	0,5	pro +1 m	+0,5

Besondere Ziele

bewegt	1,3	lebend	1,2
--------	-----	--------	-----

Komponenten

Nur Handbewegungen	1,2
Minimale Gestik	1,4 (statt 1,2)
Ohne Stimme	1,1

Geschwindigkeit

S ist die Gesamtschwierigkeit, es wird aufgerundet:

Körperbewegungen	S : 5
Nur Handbewegungen	S : 10
Minimale Gestik	S : 20

Wassersprüche



SPRÜCHE

Nicht nur für Wasserträger

ALKOHOL DESTILLIEREN

Wirkung: 20 bis 30
Reichweite: 0
Gebiet: 1 dm, Details unerheblich

Schwierigkeit: 48 [36]
Geschwindigkeit: 2 bis 3 Runden, 10 [16]
3 AP [2 AP]

Einem leicht alkoholischen Getränk wie Wein oder Bier wird zügig ein Teil des Elements Wasser entzogen, wodurch seine Potenz deutlich steigt. Ob das Ergebnis geschmacklich ansprechend ist, ist eine völlig andere Sache. Diese Getränkegruppe muss als eigene Quelle für das Element Wasser erschlossen werden (40 EP [20 EP]).

Ganz ähnliche Sprüche könnten zum Eindicken von Fruchtsäften zu Sirup verwendet werden oder um einen sehr starken Tee zu produzieren.

ANGSTSCHWEISS

Wirkung: 10 über 10 Runden
Reichweite: 1 bis 9 m
Gebiet: 1 dm bis 1 m, Details 1 mm
Bewegtes, lebendes Ziel
Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 117 [58]
Geschwindigkeit: 40
6 AP +2 AP pro Vorrunde [3 AP +3 AP pro Vorrunde]

Im Gesicht, unter den Achseln und auf dem Rücken des Spruchziels scheint sich Schweiß zu bilden. Der Betroffene selbst spürt natürlich, dass das kein Angstschweiß ist, aber ob ihm das auch alle anderen Anwesenden glauben werden dürfte je nach Situation fraglich sein.

AUSDAUER STÄRKEN

Wirkung: 100
Reichweite: 0
Gebiet: 1 bis 2 m, Details 1 dm
Lebendes Ziel
Ohne Stimme

Schwierigkeit: 285 [253]
Geschwindigkeit: 29 [52]
15 AP [13 AP]

Wirkungsdauer: 6 Runden

Direkt vor einer starken körperlichen Anstrengung wie beispielsweise einem Sprint, steigert der Magier seine eigene Ausdauer oder die eines Freundes um fünf Punkte. Dadurch steht diesem eine wesentlich höhere Regeneration zur Verfügung (die Gesamtzahl der AP wird so nicht gesteigert).

AUSTROCKNEN

Wirkung: 1 bis 20
Reichweite: 0
Gebiet: 1 dm; Details kleiner 1 mm

Schwierigkeit: 98 [50]
Geschwindigkeit: 20
5 AP [3 AP]

Einer kleineren Menge einer Flüssigkeit wird behutsam der Wasseranteil entzogen, bis nur noch die trockenen Anteile übrig bleiben. Das verbliebene trockene Material kann man ähnlich einem Instantpulver mit Wasser verrühren und erhält ein halbwegs schmackhaftes Getränk wieder.

Dieser Spruch ist auf Säfte oder Tees ausgelegt. Auf Mischungen verschiedener Flüssigkeiten wirkt er nicht. Da er sehr gezielt einer ganz bestimmten Flüssigkeit das Wasser entzieht muss diese als Quelle für das Element evtl. mehrfach gesondert erlernt werden (40 EP [20 EP]). Fruchtsaft ist eine andere Quelle als Tee.

BESCHLAGEN

Wirkung: 10 bis 15
Reichweite: 0 bis 3 m
Gebiet: 1 dm bis 1 m, Details 1 mm
Ohne Stimme

Schwierigkeit: 145 [66]
Geschwindigkeit: 29 [28]
8 AP [4 AP]

Eine ordentliche Menge Wasser wird in kleinen Tropfen auf einer Scheibe oder einer ähnlich glatten Oberfläche verteilt. Das kann man beim Putzen verwenden, das mag aber auch sinnvoll sein, wenn man schnell erreichen möchte, dass man durch eine Glasscheibe nicht hindurchsehen kann oder dass ein Spiegel nur noch ein verschwommenes Bild zeigt.

DRECK LÖSEN

Wirkung: 10
Reichweite: 0
Gebiet: 1 dm; Details kleiner 1 mm
Nur Handbewegungen

Schwierigkeit: 30
Geschwindigkeit: 3 [6]
2 AP

Am Ende dieses Spruches berührt der Magier eine verdreckte Oberfläche mit der Handfläche und transferiert dabei das Element Wasser bis in die kleinsten Zwischenräume der Verunreinigung. Das wirkt bei vielen Arten von haftendem Schmutz so wie langes Einweichen mit Seife. Mit zusätzlich verfügbarem natürlichen Wasser oder einem anderen passenden Spruch lässt sich der Schmutz dann meist leicht abspülen – ganz ohne Scheuern.

DURST

Wirkung: 10
Reichweite: 1 bis 3 m
Gebiet: 1 dm, Details 1 cm
Bewegtes, lebendes Ziel
Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 101 [72]
Geschwindigkeit: 6 [8]
6 AP [4 AP]

Der Traum eines Gastwirtes, so lange er nicht dabei erwischt wird. Ganz gezielt wird Mund und Kehle des Opfers ausgetrocknet. Für echten Durst wird man diese Magie aber mehrfach anwenden müssen.

ERFRISCHEN

Wirkung: 20
Reichweite: 0 bis 1 m
Gebiet: 1 bis 2 m, Details 1 dm
Bewegtes, lebendes Ziel

Schwierigkeit: 79 [60]
Geschwindigkeit: 16 [24]
4 AP [3 AP]

Ein Spruch, der einen schwer arbeitenden oder kämpfenden Freund ein klein wenig erfrischt, indem er ihm zehn Ausdauerpunkte spendiert. Es sollte nicht übersehen werden, dass bei Wassermagie die entsprechende Menge des Elements erst gesammelt werden muss. Damit dieser Spruch wirklich in der Runde wirkt, in der er begonnen wurde, muss eine ausreichend reine Quelle verfügbar sein (trübes Wasser genügt aber bereits).



ERMÜDENDE BERÜHRUNG

Wirkung: 80 (16 AP)
Reichweite: 0
Gebiet: 1 m bis 2 m, Details 1 dm
Lebendes Ziel
Minimale Gestik

Schwierigkeit 282 [255]
Geschwindigkeit 15 [26]
15 AP [13 AP]

Einem ruhenden Opfer, das sich nicht wehrt, wird ein Teil seiner Ausdauerpunkte entzogen. Dies ist kein Kampfspruch, sondern eher eine Methode, um einen Schlafenden oder einen völlig erschöpften Gegner in diesem Zustand zu halten.

ERSCHÖPFUNG

Wirkung: 50
Reichweite: 0 bis 2
Gebiet: 1 bis 2 m, Details unerheblich
Bewegtes, lebendes Ziel

Schwierigkeit: 128 [140]
Geschwindigkeit: 44 [56]
11 AP [7 AP]

Die Wirkung dieser Magie ist nicht sonderlich beeindruckend, denn sie kostet das anvisierte Ziel gerade einmal zehn Ausdauerpunkte. In den meisten kritischen Situationen ist das nicht das, was das Blatt wendet. Trotzdem mag es Momente geben, in denen es sich bemerkbar macht, wenn ein Gegner in schwerer Rüstung noch schneller als gewohnt seine Ausdauerpunkte verliert.

FERNER TROPFEN

Wirkung: 5
Reichweite: 5 bis 15 m
Gebiet: 1 cm, Details unerheblich
Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 238 [139]
Geschwindigkeit: 24 [28]
12 AP [7 AP]

Der Name dieses Spruches trifft es nicht ganz, denn um seinen Zweck zu erfüllen ist sicherheits- halber etwas mehr Wasser notwendig. Dieses er- scheint in großer Entfernung auf einer festen Oberfläche und folgt dann der Schwerkraft. Denn es soll in diesem Fall als Botschaft dienen, indem es herabfließt und dann leise aufklatscht. Die An- wendungsmöglichkeiten sind vielfältig.

GEISTERSCHREIBER

Wirkung: 5
Reichweite: 0 bis 3 m
Gebiet: 1 dm, Details 1 mm
Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 46 [31]
Geschwindigkeit: 3 [4]
3 AP [2 AP]

Die Feuchtigkeit in einem Klecks Tinte wird gezielt über den Untergrund gelenkt. Da die Tinte trock- net und wegen der Trägheit des Vorgangs ist es kaum möglich mit einer Anwendung dieses Spru- ches mehr als ein oder zwei Zeichen zu schreiben. Bei großer Reichweite leidet außerdem die Lesbar- keit deutlich, da der Magier selbst nicht genau er- kennt, was er da tut.



GLITSCHIGE HÄNDE

Wirkung: 10
Reichweite: 1 bis 4 m
Gebiet: 1 dm, Details 1 mm
Bewegtes lebendes Ziel

Schwierigkeit: 150 [94]
Geschwindigkeit: 30 [38]
8 AP [5 AP]

Die Hände des Ziels werden mit einem dünnen Film aus Wasser überzogen. Das ist mitten in einem Kampf nicht sonderlich störend, aber vor dem Griff nach etwas mit glatter Oberfläche kann das fatal sein, denn der Betroffene rechnet höchstwahrscheinlich nicht damit, dass ihm das Objekt durch die Finger rutschen könnte.

HAUT BENETZEN

Wirkung: 25
Reichweite: 0 bis 1 m
Gebiet: 1 bis 2 m, Details 1 mm
Lebendes Ziel

Schwierigkeit: 109 [86]
Geschwindigkeit: 22 [36]
6 AP [5 AP]

Bei großer Hitze kann so ein Wasserfilm auf nackter Haut für angenehme Kühlung sorgen. So kann man in der Sonne liegen bleiben und muss für eine Abkühlung nicht extra aufstehen.

KRÄUTER TROCKNEN

Wirkung: 1 bis 5
Reichweite: 0 bis 1 m
Gebiet: 1 dm bis 1 m, Details unter 1 mm
Lebendes Ziel

Schwierigkeit: 41 [18]
Geschwindigkeit: mehrere Runden
3 AP [1 AP]

In diesem Fall sind die Pflanzensäfte die Quelle der Magie, die als solche extra erlernt werden muss (40 EP [20 EP]). Die Magie könnte regeltechnisch deutlich schneller wirken, aber der Entzug der Feuchtigkeit sollte nicht zu hastig vorstatten gehen. Zurück bleibt ein weitgehend getrocknetes Produkt, das meist nur noch kurz an der Luft nachtrocknen muss um dann gut konserviert verpackt werden zu können.

Ähnlich geartete Sprüche wären für Pilze, Wurzeln oder auch Früchte denkbar, wobei jedes Mal das Wasser darin als eigene Quelle zu erschließen ist. Die Feuchtigkeitsmenge ist in diesen Fällen meist auch deutlich größer.

KÜHLER NEBEL

Wirkung: 100 über 8 Runden
Reichweite: 1 bis 3 m
Gebiet: 3 m, Details unerheblich

Schwierigkeit: 79 [56]
4 AP + 2 AP pro Vorrunde [3 AP + 3 AP pro Vorrunde]

Langsam wird ein Liter Wasser fein in einem größeren Bereich verteilt. Da dieser Wasserdampf nicht durch Hitze entstanden ist kondensiert er in den meisten Fällen schnell und es bildet sich ein feiner kühler Nebel. Bei höheren Temperaturen bleibt dieser aus und die Luft im betroffenen Bereich wird schwer und schwül.

Wassersprüche

KUNSTVOLL RÜHREN

Wirkung: 10 bis 30
Reichweite: 0 bis 0,5 m
Gebiet: 1 dm, Details 1 mm
Nur Hände

Schwierigkeit: 144 [79]
Geschwindigkeit: 15 [16]
8 AP [4 AP]

Ein Getränk wird in feinsten Mustern verrührt, wodurch mehrere Flüssigkeiten faszinierende Muster bilden oder der Schaum sich beispielsweise zu einer feinen Spirale formt.

LOKALER REGEN

Wirkung: 100
Reichweite: 1 bis 3 m
Gebiet: 1 m, Details 1 cm

Schwierigkeit: 420 [300]
Geschwindigkeit: 84 [120 also über eine Runde]
21 AP [15 AP]

So viel des Elementes Wasser zu sammeln dauert lange und bremst diesen Spruch noch zusätzlich aus. Wer diese Magie einmal in Aktion erlebt hat, dem bleibt damit genügend Zeit zum Flüchten. Andererseits weiß jeder halbwegs in Wassermagie Gebildete was notwendig ist, um auf diese Weise dicke Tropfen auf das Ziel niederregnen zu lassen.

Der lokale Regen mag un-spektakulär wirken, ist für Fachleute aber schwer beeindruckend. Und in vielen Fällen so ganz nebenbei eine sehr amüsante Sache.

Quietschend vor Vergnügen rennen die Kinder im Garten hin und her, als sich endlich wieder die ersten kleinen Tropfen in der Luft bilden. Die Enkelschar stachelt sich gegenseitig an, bis zum letzten Moment zu warten, bevor das Wasser herunter klatscht. „Vater, mute dir nicht zu viel zu“, flüstert die Tochter des Magisters mit Blick zu den Kindern. Aber so sehr es den alten Meister auch anstrengt, während er die Magie webt, lächelt er glücklich und meint auf die vielfachen „Noch mal!“ Rufe nur: „Gebt mit ein paar Momente ihr Racker, ich muss erst ein wenig verschnaufen.“

MISCHEN

Wirkung: 1 bis 10
Reichweite: 0 bis 0,5 m
Gebiet: 1 cm, Details 1mm
Nur Hände

Schwierigkeit: 55 [26]
Geschwindigkeit: 6
3 AP [2 AP]

Gründlich und dennoch behutsam wird der Inhalt eines Reagenzglases gemischt. Das ist vor allem dann nützlich, wenn die Inhaltsstoffe unbeständig sind und Schütteln explosive Folgen hätte.

NAHRUNG HYDRIEREN

Wirkung: 1 bis 20
Reichweite: 0
Gebiet: 1 cm bis 1 dm; Details unter 1 mm

Schwierigkeit: 109 [50]
Geschwindigkeit: 22 [20]
6 AP [3 AP]

Dieser Spruch ist nur für eine bestimmte Art von Nahrung wirksam, zumindest wenn man Trockenkost nicht in unappetitlichen Matsch verwandeln möchte. So benötigt man einen eigenen Spruch für Brot, einen für Fleisch, einen für Obst usw. Die Magie verwandelt Trockennahrung nicht in taufri-

sche Ware, aber macht es deutlich leichter sie zu kauen und in vielen Fällen ist das Endprodukt auch schmackhafter.

NAHRUNG TROCKNEN

Wirkung: 1 bis 20
Reichweite: 0
Gebiet: 1 cm bis 1 dm; Details unter 1 mm

Schwierigkeit: 109 [50]
Geschwindigkeit: 22 [20]
6 AP [3 AP]

Das Gegenstück zum obigen Spruch macht eine bestimmte Nahrungsart deutlich haltbarer, indem ihr ein Großteil ihrer Flüssigkeit entzogen wird. Extrem vorsichtig sollte man bei der Anwendung dieses Spruches auf vergorene oder bereits gemahlige Lebensmittel sein, denn er potenziert eventuell die Wirkung von darin enthaltenen ungesunden Substanzen.

Ähnlich wie der Spruch Nahrung hydrieren muss er für verschiedene Lebensmittel mehrfach erlernt werden. Hinzu kommt das Kennenlernen der entsprechenden Nahrung als Quelle für das Element Wasser (pro Lebensmittelart 40 EP [20 EP]).

PFLANZE RETTEN

Wirkung: 1 bis 10
Reichweite: 0 bis 0,5 m
Gebiet: 1 dm bis 1 m; Details kleiner 1 mm
Lebendes Ziel

Schwierigkeit: 74 [33]
Geschwindigkeit: 15 [14]
4 AP [2 AP]

Diese Magie verteilt das Element Wasser sehr behutsam in einer schlaffen Pflanze, die durch Gießen nicht mehr gerettet werden könnte. Damit diese Behandlung eine Chance auf Erfolg hat, sollte sich der Magier mit dem entsprechenden Gewächs gut auskennen. Je weniger Wasser der Pflanze fehlt, um so höher ist die Chance, dass die Magie sie wieder aufpäppeln kann.



Wassersprüche

REGENSCHUTZ

Wirkung: 1 bis 8
Reichweite: 0,5 m
Gebiet: 2 m, Details ca. 1 mm
Bewegte Ziele
Nur Handbewegungen

Schwierigkeit: 62 [33]
Geschwindigkeit: 7 [8]
4 AP [2 AP]

Die Menge Wasser, welche in einer Runde auf eine Person niedergeht, ist relativ klein. Es kann zwar nicht direkt in der Luft abgefangen werden, aber ein Zerstäuben der Tropfen durch Streichen mit den Händen ist möglich.

STOCKENDES BLUT

Wirkung: 200
Reichweite: 0
Gebiet: 1 m Details 1cm
Lebendes Ziel

Schwierigkeit 360
Geschwindigkeit 72 [1 Runde + 44]
18 AP

Ein gefesseltetes Opfer wird gefoltert, indem die Bewegung des Elements Wasser in einem Arm oder Bein einen kurzen Moment angehalten wird, was heftige Schmerzen verursacht ohne dauerhaften Schaden anzurichten.

STOFF LÖSCHEN

Wirkung: 100 (1 Liter Wasser)

Reichweite: 1 bis 2 m

Gebiet: 1 m, Details 1 mm

Schwierigkeit: 360 [300]

Geschwindigkeit: 72 [120]

18 AP [15 AP]

Mit Wassermagie ist etwas möglich, was mit natürlichen Mitteln kaum machbar ist. Das brennende Material selbst kann mit Wasser durchtränkt werden. Angesichts der relativ kleinen Wassermenge sollte man davon keine Wunder erwarten, aber eine brennende Tischdecke, die plötzlich klatschnass wird, wird dadurch gelöscht. Der Spruch in der hier dargestellten Form hat irgendeine Art von Stoff als Ziel, aber es wären Varianten mit anderen Wirkungsgebieten und Details denkbar, die in ähnlicher Weise auf einen porösen Holzsplit oder andere brennbare Materialien wirken.

Wassersprüche

„Ihr verspürt Mitleid mit diesem Wurm, Hauptmann?“, merkt der Adjutant des Truppführers nicht ohne Misstrauen an. Der Angesprochene erwidert schroff: „Mir ist Staub in die Augen geflogen. Glaubt ihr, ich würde mich um das Schicksal dieser Bauern scheren?“ Dabei kann er aber einen Hauch von Verunsicherung nicht vollständig aus seiner Stimme verbannen.

TAUTROPFEN

Wirkung: 100

Reichweite: 0 bis 2 m

Gebiet: 2 m, Details 1 mm

Schwierigkeit: 240 [180]

Geschwindigkeit: 48 [72]

12 AP [9 AP]

Der Magier verteilt hiermit Wasser nur um und sorgt so dafür, dass sich auf den Oberflächen im betroffenen Gebiet unterschiedlich große Tautropfen bilden. Das mag harmlos und wenig nützlich erscheinen, ist im entscheidenden Punkt aber eine formidable Tarnung, wenn man beispielsweise am frühen Morgen Spuren verwischen möchte.

THEATERTRÄNEN

Wirkung: 0 bis 2 über 10 Runden

Reichweite: 0 bis 3 m

Gebiet: 1 dm, Details 1 mm

Bewegtes, lebendes Ziel

Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 58 [19]

Geschwindigkeit: 3 [2]

3 AP +2 AP pro Vorrunde [1 AP + 3 AP pro Vorrunde]

Dicke Tränen kann nicht jeder auf Kommando hervorquellen lassen. Aber mit einem Magier als Freund geht das problemlos. Und das sogar wohl dosiert in an- und abschwellender Stärke. Das Ziel ist in diesem Fall als lebendig einzustufen, da die Tränen ja nicht wie aus dem Nichts erscheinen, sondern tatsächlich aus den Tränenkanälen hervorquellen sollen.

Die Magie könnte auch auf unfreiwillige Ziele gerichtet werden, kann dann aber relativ leicht durch heftiges Blinzeln genug eingeschränkt werden, um nicht direkt zu behindern. Was nicht bedeuten soll, dass sie dann völlig ohne Wirkung wäre.

TINTE TROCKNEN

Wirkung: 1
Reichweite: 0 bis 1 m
Gebiet: 1 cm bis 1 dm, Details unter 1 mm
Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 6 [5]
Geschwindigkeit: 1 [2]
1 AP

Simpel aber nützlich: Nach dem Schreiben einer halben Seite bis Seite an Text trocknet man mit diesem kleinen Spruch die Tinte aus, ganz ohne Sand oder Löschpapier. Tinte muss für diese Magie als eigene nutzbare Quelle des Elements erlernt werden (40 EP [20 EP]).

TRAGENDES WASSER

Wirkung: 50
Reichweite: 0
Gebiet: 1 bis 2 m
Bewegtes Ziel
Ohne Stimme

Schwierigkeit: 100 [86]
Geschwindigkeit: unerheblich
5 AP

Bei diesem Spruch wird das Element nicht gesammelt, sondern nur durch spezielle Schwimmbewegungen in seinen Strömungen besonders beeinflusst. Man ist zwar langsam, aber der Ausdauerverlust durch Schwimmen wird halbiert.

TRINKBAR MACHEN

Wirkung: 50
Reichweite: 0
Gebiet: 1 dm, Details 1 cm

Schwierigkeit: 75
Geschwindigkeit: 5 Runden / 15 [30]
4 AP

Der Magier entzieht einer Dreckpfütze langsam Wasser und leitet es als dichte Dampfspur in eine geeignete Flasche um, in der es als trinkbares Wasser kondensiert.

VERLANGSAMTE BLUTUNG

Wirkung: 10
Reichweite: 0 bis 3 m
Gebiet: 1 mm bis 1 cm, Details unter 1 mm
Lebendes Ziel
Minimale Gestik

Schwierigkeit: 166 [84]
Geschwindigkeit: 9 [10]
9 AP [5 AP]

Das Blut einer Wunde ist in diesem Fall die Quelle der Magie. Die Flüssigkeit wird zurück in den Körper gedrängt, wodurch die Wunde schneller aufhört zu bluten. Pro Anwendung dieser Magie schließt sich ein Schnitt auf einigen Millimetern. Das Abfallen eines Wertes durch kritische Wunden wird in dieser Runde um 0,1 verringert. Diese Magie ist nur effektiv bei schmalen Schnitten oder oberflächlichen Abschürfungen. Bei starken Blutungen ist sie wirkungslos. Somit kann sie auch nur bei massenweise kleinen Wunden ihre lebensrettende Wirkung entfalten.





VEREISEN

Wirkung: 100
Reichweite: 1 bis 3 m
Gebiet 1 m, Details unerheblich

Schwierigkeit: 280 [200]
Geschwindigkeit: 56 [80]
14 AP [10 AP]

Dieser Spruch verteilt die Flüssigkeit großflächig auf einer genügend kalten Fläche (Details sind unerheblich, da sie sich ohnehin gleich absetzt). Dank der weiten Verteilung gefriert sie fast sofort zu spiegelglattem Eis.

VERSCHLUCKEN

Wirkung: 10
Reichweite: 1 bis 4 m
Gebiet: 1 cm bis 1 dm, Details 1 mm
Lebendes, bewegtes Ziel
Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 398 [144]
Geschwindigkeit: 20 [16] 2W10
20 AP [8 AP]

Beim Schlucken gibt der Magier der Flüssigkeit eine etwas andere Richtung im Hals seines Opfers. Ein Verschlucken und ein kurzer Hustenanfall sind sehr wahrscheinlich. Die exakten Folgen können sehr unterschiedlich sein. Die Konzentration dürfte allerdings in jedem Fall für einen Moment empfindlich gestört werden. Von leichten Abzügen bis zum Ausfall einer Aktion ist vieles denkbar. Die Einschätzung liegt im Rollenspiel.

Der Wurf zur Veränderung der Geschwindigkeit soll darstellen, dass der Magier sein Timing auf das Schlucken des Ziels abstimmen muss. Unnötig zu sagen, dass bei schwer oder gar nicht sichtbarer Kehle dieser Spruch nicht einsetzbar ist.

VERWISCHEN

Wirkung: 5 bis 20
Reichweite: 0
Gebiet: 1 dm bis 1 m, Details 1 mm
Minimale Gestik

Schwierigkeit: 108 [56]
Geschwindigkeit: 6
6 AP [3 AP]

Der Magier wischt mit seiner Hand während der Ausführung des Spruches langsam über eine mit Kreide oder anderer poröser Farbe beschriebene harte Oberfläche. Dabei zwingt er das Element Wasser zwischen die Farbpartikel und wischt sie damit deutlich effizienter von der Oberfläche als ein Schwamm und Scheuerwasser. Für eine perfekte Säuberung wird man aber dennoch nachreiben müssen und eingetrocknete harte Farbe wird man so nur wenig lösen.

WÄSCHE TROCKNEN

Wirkung: 5 bis 25 (bis zu 0,25 Liter)
Reichweite: 0
Gebiet: 1 dm bis 1 m, Details 1 cm
Bewegtes Ziel

Schwierigkeit: 99 [49]
Geschwindigkeit: 20
5 AP [3 AP]

Wassermagier müssen ihre Wäsche nicht unbedingt zum Trocknen auf die Leine hängen. Mit einigen fließenden Bewegungen lässt man ein Wäschestück durch die Luft gleiten und singt dazu eine lange Wechselfolge aus A und E. Nicht all zu viel später ist das Wäschestück trocken. Das Wasser selbst ist hier die Quelle, was die Dauer auf eventuell zusätzliche Runden ausdehnt.



WASSER IN DER WÜSTE

Wirkung: 50
Reichweite: 0
Gebiet: 5 m; Details 1 cm
Schwierigkeit: 225
Geschwindigkeit: 100 Runden / 45 [90]
12 AP

In manchen Wüsten schlägt sich zumindest Nachts ein klein wenig Feuchtigkeit an Oberflächen nieder. Diese zu sammeln ist extrem langwierig (und muss als eigene Quelle für 40 EP erlernt werden). Aber zusammen mit diesem Spruch kann das lebensrettend sein. Die gesammelte Menge wird mit 0,5 pro Runde angesetzt und nicht immer wird diese Magie funktionieren, denn manche Gegenden sind selbst dafür zu trocken.

Für diesen Spruch wurde die Quelle wegen ihrer notwendigen Größe als Berechnungsbasis für das Gebiet verwendet. Der Magier geht umher und streicht sanft über die Oberflächen, um das Element zu sammeln.

WASSERTIER SCHADEN

Wirkung: 80
Reichweite: 0 bis 2 m
Gebiet: 1 cm bis 1 dm; Details 1 cm
Bewegtes lebendes Ziel
Schwierigkeit: 449 [281]
Geschwindigkeit: 90 [1 Runde + 14]
23 AP [15 AP]

Mit Wassermagie einem Lebewesen körperlich zu schaden ist nahezu unmöglich außer es besteht ähnlich wie eine Qualle fast ausschließlich aus diesem Element. Dieser Spruch entzieht einem lebenswichtigen Teil der Kreatur nahezu einen Liter an Wasser und schädigt dadurch Körperkraft oder Ausdauer mit einem Schaden von 0,8.

Der Magier sollte eine gewisse Ahnung davon haben, welche Teile eines Wesens lebenswichtig sind, um die Magie effektiv einsetzen zu können. Wenn er nur rät, dann sollte der Spielleiter entscheiden, ob Schaden verursacht wird und wie hoch dieser ausfällt.

WUNDE TROCKNEN

Wirkung: 1-10
Reichweite: 0 bis 1 m
Gebiet: 1 mm bis 1 dm, Details 1 mm
Bewegtes lebendes Ziel
Schwierigkeit: 116 [37]
Geschwindigkeit: 24 [16]
6 AP [2 AP]

Einer nicht all zu großen Wunde wird ein Teil ihrer Feuchtigkeit entzogen, was eine schnelle Versorgung erleichtern kann. Außerdem ist diese Behandlung im Gegensatz zu irgendwelchen Stoffetzen eine saubere Angelegenheit.

Diese Magie macht die Struktur einer Verwundung klarer erkennbar und kann bei Aufschürfungen sogar die Blutung schneller zum Stillstand bringen. Bei Schnitten oder tieferen Wunden wird aber schnell neues Blut nachfließen.

ZARTE HAUT

Wirkung: 50

Reichweite: 0

Gebiet: 1 dm, Details unter 1 mm

Lebendes Ziel

Nur Hände

Schwierigkeit: 180

Geschwindigkeit: 18 [36]

9 AP

Indem das Element Wasser sehr behutsam und fein in die Haut des Ziels eingewebt wird, wird diese zart und geschmeidig ohne jedes Öl oder Fett. Der Effekt ist mit einer heutigen Handcreme vergleichbar, hält allerdings nicht so lange an, da sich das Element Wasser in etwa einer Stunde wieder verteilt.

Wassersprüche

Wassersprüche

Erdsprüche

Stabilität und Kraft



CHARAKTER

Veränderungen unter hohem Kraftaufwand

ÜBERBLICK

Die Bewegungen bei Erdmagie bestehen aus intensivem Anspannen verschiedener Muskeln, das meist in Form von Zuckungen erkennbar wird. Oft spannt man für einen Erdspruch auch gegeneinander arbeitende Muskeln gleichzeitig an. Erdmagier wissen darum ziemlich gut, wie man mit Verkrampfungen umgeht, die beim Training für neue Magie fast unvermeidlich sind.

Ähnlich sind die gesprochenen Anteile abgehackt und kehlig und klingen dadurch meist wenig gesund wie Röcheln oder mühsames Schnappen nach Luft. Insgesamt besitzt Erdmagie von allen Beeinflussungen der stofflichen Elemente mit Sicherheit die geringste Ästhetik.

Quellen

Das Element Erde kann nicht langsam angesammelt werden, da sich als Nebenwirkung schmerzhaft Muskelverhärtungen bilden können. Das verwendete Material sollte möglichst rein sein. Die nachfolgende Liste ist exemplarisch.

1 g Glas	1
1 g Kalkstein	2
1 g Vulkanglas	5
1 g Flussspat	10
1 g Quarz	20
1 g Eisen	25
1 g Stahl	40
Smaragdsplitter	50
Rubinsplitter	75
Diamantsplitter	100
1 g Mithril	500

Das verwendete Material zerfällt nach Entzug schnell zu Staub oder zerfließt wie flüssiges Wachs. Mit dem Ausgangsmaterial hat es nicht mehr viel gemein.

Die Quelle des Spruches muss berührt werden und jeder Spruch ist auf eine der folgenden Typen von Quellen festgelegt.

Glas	Stein	Metall
Edelstein	Mithril	

Sprucherstellung

Wirkungen

Pro Kilogramm und Stabilitätsstufe aus der nachfolgenden Liste sind 20 Elementarpunkte notwendig.

- 0 flüssig
- 1 weich (Schlamm)
- 2 flexibel (Stoff, Fleisch) oder brüchig (Kohle)
- 3 fest (Holz)
- 4 starr (Glas)
- 5 hart (Metall)
- 6 stahlhart
- 7 steinhart
- 8 kristallin (Edelsteine)
- 9 diamanthart
- 10 mithril

Stabilisierte Gegenstände nutzen sich weniger ab. Metall und Glas kann beim Erkalten dauerhaft stabilisiert werden. Dies kostet 100 Punkte pro Stufe und Kilo und erhöht die Stabilität pro Stufe um 100 %.

Reichweite

0 m	1	0,5 m	1,2
1 m	1,4	2 m	1,7
3 m	2	4 m	2,5
5 m	3	pro +1 m	+1

Wirkungsgebiet und Details

< 1 mm	-1	1 mm	-0,8
1 cm	-0,5	1 dm	0
0,5 m	0,5	1 m	1
pro +1 m	+1		

Besondere Ziele

bewegt	1,4	lebend	1,8
--------	-----	--------	-----

Komponenten

Nur Handbewegungen	1,05
Minimale Gestik	1,1 (statt 1,05)
Ohne Stimme	1,5

Geschwindigkeit

S ist die Gesamtschwierigkeit, es wird aufgerundet:

Körperbewegungen	S : 15
Nur Handbewegungen	S : 25
Minimale Gestik	S : 50

Erdsprüche

SPRÜCHE

Weichmacher und harte Tatsachen

BRÜCHIGER NAGEL

Quelle: Metall

Wirkung: 300 (von eisenhart nach brüchig) über 10 Runden

Reichweite: Berührung

Gebiet: 1 cm, Details 1 cm

Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 112 [24]

6 AP + 2 AP pro Vorrunde [2 AP + 3 AP pro Vorrunde]

Dieser Spruch ist ein Jahrmarktstrick und zugleich eine gute Klarstellung dafür, warum ein Erdmagier nicht die Waffen seiner Gegner mal eben in Gummi verwandeln kann. Der Nagel muss als Quelle der Magie dienen, die das Element Erde von ihm beispielsweise in einen Teil des Tisches leitet. 20 g Eisen entsprechen 500 Elementarpunkten. Allerdings soll das Element Erde auch gar nicht ganz entzogen werden. Metall hat Härtestufe 5 und brüchig entspricht Stufe 2. Es sollten also 3 Stufen und damit 300 Punkte an Wirkung genügen

Diese Magie ist langwierig und ziemlich anstrengend. Zugleich ist sie sehr spezifisch und wird beispielsweise auf eine ähnlich schwere Stahlklinge nicht wirken. Aber um Zuschauer auf dem Jahrmarkt zu verblüffen, genügt es.

„Nun mein Herr, haben sie sich überzeugt, dass dies ein kräftiger Nagel ist? Oh ich sehe, sie haben ihn ein Stück weit biegen können, ich bin beeindruckt. Aber nun meine verehrten Zuschauer werde ich ihnen zeigen, was wahre Kraft mit diesem Nagel anstellen kann.“ So redet der charismatische junge Mann noch eine Weile weiter, während ihm der Schweiß der Anstrengung von der Stirn läuft. Aber schließlich schiebt er sich den Nagel in den Mund und kaut darauf herum, wobei ein ungemütliches Knirschen zu hören ist. Dann spuckt er die Krümel auf den Boden, zeigt ein unversehrt strahlendes Lächeln und ruft: „Dies Eisen war schon ein wenig rostig wie ich leider schmeckte. Ich bevorzuge als Hauptgang eher frische Ware.“

AUSLAUFSCHUTZ

Quelle: Glas

Wirkung: 8

Reichweite: 0 bis 5 m

Gebiet: 1 dm, Details unter 1 mm

Minimale Gestik, ohne Stimme

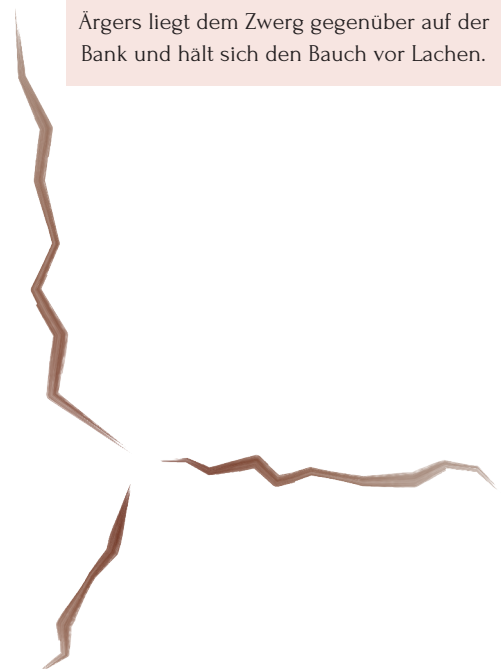
Schwierigkeit: 132 [79]

Geschwindigkeit: 3 [4]

7 AP [4 AP]

Die oberste Schicht der Flüssigkeit in einem großen Glas oder in einem Krug wird für einige Momente hart wie Glas. Das kann man als Trick für den Jahrmarkt nutzen, wenn man dann den Krug demonstrativ umdreht und kein Tropfen entweicht. Oder man kann jemandem so den nächsten Schluck verwehren. Es ist aber Vorsicht angebracht, die Platte aus gehärteter Flüssigkeit klebt nicht zwingend felsenfest an der Gefäßwand und schäumende Flüssigkeiten sind nach Behandlung mit dieser Magie alles andere als stabil.

„Fanfnar!“ Der dröhnende Ruf des Zwerges hält durch den Schankraum, während dem Besitzer der zornigen Stimme das Bier durch den Bart läuft. Der Verursacher des Ärgers liegt dem Zwerg gegenüber auf der Bank und hält sich den Bauch vor Lachen.



Erdsprüche

DOLCH VON ADAMANT

Quelle: Edelstein

Wirkung: 150 (0,5 kg, 3 Stufen) über 20 Runden

Reichweite: 0,5 m

Gebiet: 1 dm, Details unter 1 mm

Schwierigkeit: 360

18 AP + 2 AP pro Vorrunde [18 AP + 3 AP pro Vorrunde]

Die Klinge, die mittels dieser Magie beim Erkalten gehärtet wird, ist fast unbegrenzt lange scharf und bricht nur bei extremer Belastung. Gegenüber Stoff- und Lederrüstung ist der Schaden um einen Punkt erhöht. Praktisch niemand wird in der Lage sein, diesen Spruch im Alleingang zum Abschluss zu bringen, denn er verbraucht insgesamt 740 AP [930 AP] bis er beendet ist. Ohne Unterstützung, die den Erdmagier beispielsweise durch Wasser-magie aufputscht, ist das nicht möglich.

EISERNER GRIFF

Quelle: Metall

Wirkung: 50

Reichweite: 0 bis 1 m

Gebiet: 1 dm, Details 1 mm

Lebendes Ziel

Minimale Gestik

Schwierigkeit: 321 [249]

Geschwindigkeit: 7 [10]

17 AP [13 AP]

Wirkungsdauer: 3 Runden

Die für einen Moment ruhige Hand eines Freundes oder des Magiers selbst wird mit weitgehend passiver Kraft ausgestattet. Dadurch zählt die Körperkraft für das Festhalten eines Objektes als um 5 Punkte höher. Die Hand ist aber auch wesentlich unbeweglicher. Da die Wirkung auf einen kleinen Körperteil beschränkt und rein passiv ausgerichtet ist wurde die Erhöhung der Körperkraft gegenüber den üblichen Regeln verdoppelt.

FADENNADEL

Quelle: Stein

Wirkung: 1

Reichweite: 0

Gebiet: 1 cm bis 1 dm, Details unter 1 mm

Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 4 [3]

Geschwindigkeit: 1 [2]

1 AP

Warum Nähnadeln mitnehmen, wenn man den Faden selbst so stark härten kann, dass er Stoff durchbohrt? Natürlich ist das eher eine Notlösung, denn der Faden bricht auch gerne mal und je nachdem, wie gerade man ihn bekommt ist er mehr oder auch minder gut geeignet für sauberes Nähen. Er gleitet wegen seiner rauen Oberfläche nicht so gut durch festeres Material und die Härtung nimmt zügig wieder ab. Jedoch um einen Knopf wieder anzunähen oder ein kleines Loch zu stopfen reichen wenige Anwendungen dieses Spruches aus.

FESTER SCHLAMM

Quelle: Stein

Wirkung: 400 (10 kg, 2 Stufen) über 5 Runden

Reichweite: 2 m

Gebiet: 1 dm, Details unerheblich

Schwierigkeit: 204

11 AP + 2 AP pro Vorrunde [11 AP + 3 AP pro Vorrunde]

Ein kleiner Bereich in sumpfigem Gelände wird mit genügend Stabilität versehen, so dass er eine Person trägt ohne stark nachzugeben. Auf diese Weise kann in nicht all zu tiefem Schlamm ein Trittsstein geschaffen werden. Die Stabilität bleibt lange genug bestehen, um eventuell vom neuen festen Standpunkt aus die nächste Stelle zu auszuhärten.

Erdmagie

FESTE FINGERNÄGEL

Quelle: Stein

Wirkung: 1 bis 2

Reichweite: Berührung

Gebiet: 1 cm bis 1 dm, Details unter 1 mm

Lebendes Ziel

Minimale Gestik

Schwierigkeit: 15 [8]

Geschwindigkeit: 1 [2]

1 AP

Ein kleiner simpler Spruch, der für einige Runden einen oder mehrere Fingernägel gezielt härtet, so dass diese beispielsweise beim Einsatz in einem Handwerk nicht brechen. Auch beim Abwasch sehr beliebt, wenn man etwas Verkrustetes mit anderen Mitteln nicht aus der Pfanne bekommt.

GLAS VERFLÜSSIGEN

Quelle: Glas

Wirkung: 100 über 7 Runden

Reichweite: 0 bis 3 m

Gebiet: 1 dm, Details 1 cm

Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 159 [106]

8 AP +2 AP pro Vorrunde [6 AP + 3 AP pro Vorrunde]

Nicht jeder nutzt Erdmagie zu legalen Zwecken. Mit diesem Spruch kann einem etwa handteller-großer Teil einer Glasscheibe die Festigkeit langsam entzogen werden, wodurch sich das Glas verflüssigt und ein Einbrecher hindurch greifen kann. Ein wenig Vorsicht ist angebracht, denn Glas hat in dieser Welt keine industrielle Qualität. Ungeschickt verwendet könnte auch mal mehr kaputt gehen als geplant.

Das Glas ist die Quelle des Spruchs und das Element Erde wird sinnigerweise in den hölzernen Fensterrahmen transferiert. Für Rahmen aus anderen Materialien wäre ein zweiter Spruch zu lernen, auch wenn er die gleichen Werte hat.

GRASKLINGE

Quelle: Stein

Wirkung: 1 bis 2

Reichweite: Berührung

Gebiet: 1 dm, Details unter 1 mm

Lebendes Ziel

Minimale Gestik, keine Stimme

Schwierigkeit: 18 [12]

Geschwindigkeit: 1 [2]

1 AP

Man kann sich an Gras schneiden, so schmal sind die Kanten der Blätter. Das lässt sich mit einem einfachen Spruch für einige Momente noch steigern, indem ein Grashalm zusätzlich gehärtet wird. Es sollte klar sein, dass es sich hierbei um ein wenig praktikables Werkzeug handelt. Aber für die kurzen Momente, in denen die Grasklinge gehärtet ist, kann man beispielsweise damit an einem fesselnden Seil herumsäbeln. Um dieses komplett zu durchtrennen wird die Magie aber mehrfach notwendig sein.

Ähnliches wäre mit einem Blatt Papier als Ziel denkbar. Da sich dieses deutlich von einem Grashalm unterscheidet, ist dafür jedoch ein weiterer Spruch notwendig.

HARTE SCHLÄGE

Quelle: Metall

Wirkung: 30

Reichweite: 0 bis 1 m

Gebiet: 1 m, Details 1 mm

Bewegtes, lebendes Ziel

Schwierigkeit: 204 [159]

Geschwindigkeit: 14 [22]

11 AP [8 AP]

Wirkungsdauer: 3 Runden

Der Magier verleiht seinen Fäusten oder denen eines Freundes mehr Kraft und Härte. Dadurch werden diese unbeweglicher, erhalten aber einen Schadensbonus von +1 und eine Absorption von einem Punkt, auch bei Angriffen gegen Rüstungen oder bei der Abwehr von Waffen.

HORNHAUT

Quelle: Glas

Wirkung: 0 bis 5

Reichweite: Berührung

Gebiet: 1 cm bis 1 dm, Details unter 1 mm

Lebendes Ziel

Keine Stimme

Schwierigkeit: 68 [27]

Geschwindigkeit: 5 [4]

4 AP [2 AP]

Dies ist einer dieser kleinen nützlichen Sprüche für den Alltag, die man an verschiedensten Stellen brauchen kann. Ein oder zwei Areale der Haut, etwa so groß wie eine Handfläche, werden in ihren äußeren Schichten verhärtet. Dadurch hat man beim Klettern einen vielleicht etwas sichereren Griff (nicht mehr als +1 auf den Wurf). Oder man tut sich mit dem ersten Barfußlaufen über den Kies am Flussufer ein wenig leichter bis die Wirkung nach einigen Minuten wieder langsam abklingt.

KETTENBRECHER

Quelle: Metall

Wirkung: 500 (ca. 25 g Eisen) über 15 Runden

Reichweite: 0

Gebiet: 1 dm, Details 1 cm

Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 124

7 AP + 2 AP pro Vorrunde [7 AP + 3 AP pro Vorrunde]

Ein Glied einer Kette soll so weit geschwächt werden, dass ein Zerbrechen bei respektabler Kraft möglich sein sollte. Als Quelle dient das Kettenglied selbst, was bei 25 g 625 Elementarpunkten entspricht. Da keine vollständige Zerstörung des Ziels notwendig ist genügen auch weniger Punkte als Wirkung.

Sollte ein einzelnes Kettenglied deutlich schwerer sein, dann wird es nicht instabil genug und eine erneute Anwendung der gleichen Magie ist nicht mehr möglich, denn die Quelle mag noch ähnlich aussehen wie Eisen, ist aber de facto keines mehr.



LÄHMUNG

Quelle: Stein

Wirkung: 200 über 12 Runden

Reichweite: 0

Gebiet: 1 bis 2 m, Details 1 cm

Lebendes Ziel

Schwierigkeit: 293 [248]

15 AP + 2 AP pro Vorrunde [13 AP + 3 AP pro Vorrunde]

Die Wirkung bezieht sich auf die Gelenke in Armen und Beinen des Opfers (etwa 5 kg Material um zwei Stufen gehärtet). Diese werden dadurch so versteift, dass sich das Opfer kaum noch rühren kann. Damit die Magie wirkt muss es zuvor bereits nahezu unbeweglich sein.

Die Magie kann also nur wirken, wenn das Ziel sehr ruhig liegt (und tief schläft, denn der Spruch ist nicht leise) oder bereits gefesselt ist. Der Spruch ist somit keine Waffe sondern eher ein Werkzeug, wenn man einen Gefangenen ohne Fesseln eine Weile ruhig stellen muss. Einmal abgeschlossen hält die Wirkung aber auch 12 Runden vor – ebenso lange wie nötig war, um sie vollständig hervorzurufen.

LECK ABDICHTEN

Quelle: Stein

Wirkung: 40 (0,5 l Wasser in einem Tuch werden glashart)

Reichweite: 0 bis 1 m

Gebiet: 1 dm, Details 1 mm

Minimale Gestik

Schwierigkeit: 143 [111]

Geschwindigkeit: 3 [6]

8 AP [6 AP]

Fließendes Wasser kann durch Erdmagie nicht beeinflusst werden, da sich bildende Strukturen sofort wieder aufbrechen würden. Aber nahezu ruhendes Wasser kann einige Momente beeinflusst werden. Ein kleines Leck kann man notdürftig mit einem Tuch verstopfen, aber das wird nicht lange halten. Dieser Spruch härtet das Wasser im und um das Tuch schlagartig aus, so dass es hart wie Glas wird. Das befreit die Hände, um mit handwerklichen Methoden das Leck zu sichern, bevor sich das Wasser innerhalb von wenigen Minuten wieder verflüssigt.

LEHMKEIL

Quelle: Stein

Wirkung: 50 bis 60 (0,5 kg Lehm oder Matsch wird steinhart)

Reichweite: 0

Gebiet: 1 dm, Details 1 mm

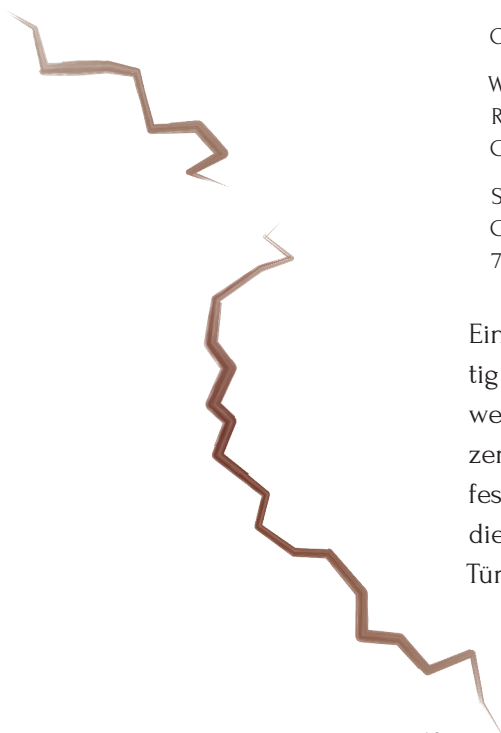
Schwierigkeit: 126 [108]

Geschwindigkeit: 9 [16]

7 AP [6 AP]

Eine ordentliche Hand voll Lehm oder Matsch, hastig an und teils in eine Ritze geschmiert, wird in wenigen Momenten steinhart. Das kann man nutzen, um beispielsweise eine Tür für einige Runden fest zu verkeilen. Nahe den Scharnieren könnte dieser Trick umgekehrt verhindern, dass sich die Tür einfach schließen lässt.

Erdsprüche



MANTELSCHILD

Quelle: Metall

Wirkung: 30 bis 60

Reichweite: 0

Gebiet: 1 m, Details unerheblich

Schwierigkeit: 180 [120]

Geschwindigkeit: 12 [16]

9 AP [6 AP]

Ein Mantel oder ein ähnlich großes Stück Stoff (0,5 bis 1 kg) wird so stark stabilisiert (3 Stufen), dass es kurzzeitig als Deckung gegen anfliegende Geschosse oder als Abwehr gegen Hagel dienen mag. Dadurch wird der Stoff auch extrem steif und spröde - der Mantel ist nach entsprechendem Beschuss sicher reif für den Müll.

MUSKELKRÄMPFE

Quelle: Glas

Wirkung: 80 (-4 s.u. für 3 Runden)

Reichweite: 1 bis 2 m

Gebiet: 1 dm, Details 1 cm

Bewegtes, lebendes Ziel

Schwierigkeit: 605 [514]

Geschwindigkeit: 41 [70]

31 AP [26 AP]

Bestimmte Muskelpartien des Opfers verhärten schlagartig, was sowohl die Kraft in den entsprechenden Gliedmaßen als auch deren Beweglichkeit reduziert. Je nach anvisiertem Körperteil wirkt sich das auf ein bis zwei körperliche Eigenschaften aus. Im Fall der Arme sind es -2 Abzug bei Körperkraft und Behändigkeit, bei den Beinen -4 Beweglichkeit und beim Rumpf -4 Ausdauer. Dies ist einer der wenigen Sprüche, der klar macht, dass sehr erfahrene Magier ihre Kunst durchaus auch zur Verteidigung einsetzen können.



SCHLAMMGESCHOSS

Quelle: Stein

Wirkung: 10

Reichweite: 0

Gebiet: 1 cm bis 1 dm, Details 1 mm

Minimale Gestik

Schwierigkeit: 25 [20]

Geschwindigkeit: 1 [2]

2 AP [1 AP]

Eine wohlgeformte Kugel aus Eisen ist ein deutlich besseres Projektil für eine Schleuder als ein Stein. Sie fliegt weiter und verursacht etwas mehr Schaden. Aber die Dinger sind schwer und man kann nicht all zu viele davon mitnehmen. Gut, wenn man mit passender Magie aus einer Schlamm- oder Lehmkugel ein perfektes hartes Geschoss machen kann. Und obendrein zerfällt dieses relativ bald nach dem Aufschlag wieder langsam und hinterlässt damit nur Dreck als Spur.

Damit das Geschoss effektiv ist sollte es spätestens zwei Runden nach Aushärtung durch die Magie verwendet werden.

„Wir haben alles abgesucht, Hauptmann. Nichts in dem Schlick hier wäre hart genug, um solch üble Wunden zu schlagen. Vielleicht waren ja Muscheln die Mordwaffe, aber dann müssten doch Splitter der Schalen herumliegen.“

SCHÜTZENDES HEMD

Quelle: Glas

Wirkung: 10

Reichweite: 0 bis 3 m

Gebiet: 1 m, Details 1 mm

Schwierigkeit: 160 [106]

Geschwindigkeit: 11 [16]

8 AP [6 AP]

In ein Hemd oder eine simple Jacke wird so viel Härte transferiert, dass es für fünf Runden zu einem leichten Schutz wird, der eine Rüstungsabsorption von zwei (bei dickem Stoff evtl. drei) Punkten bietet. Der Spruch verteilt die Härtung in einem wabenartigen Muster über den Stoff, so dass er noch halbwegs flexibel bleibt und nur zu 5 % behindert.

Ein analoger, etwas teurerer Spruch wäre für eine Hose denkbar, die dann die Beine schützt.



Mit einem klirrend splitterndem Geräusch reißt das linke Tragseil der schwankenden Hängebrücke. Taslorn kann sich gerade noch an den Latten der geländerfreien Konstruktion festkrallen, als diese seitlich unter ihm wegkippen. Voll Grauen hört er Lassalras Stimme vom Rand der Schlucht: „Du gehst nirgendwohin,“ bevor sie erneut die kehligen Laute anstimmt, die dem Reißen des ersten Seils voraus gingen.

SPRÖDE SCHALE

Quelle: Stein

Wirkung: 1

Reichweite: 0 bis 0,5 m

Gebiet: 1 cm bis 1 dm, Details unter 1 mm

Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 6 [4]

Geschwindigkeit: 1 [2]

1 AP

Dies ist ein simpler Spruch, den zumindest im Großmagierreich diverse Leute beherrschen. Die dünne Schale einer Kartoffel oder einer ähnlichen Frucht wird schlagartig spröde und dadurch brüchig. Nach schnellem Klopfen wie bei einem hartgekochten Ei lässt sich die Schale mit geschickten Fingern im Wasser von der Kartoffel spülen.

Die Schwierigkeit der Magie ist dabei nicht der Hauptgrund, warum nicht jeder auf diese Weise Kartoffeln schält. Es ist eher die Tatsache, dass für das Schälen geschickte und vor allem schnelle Finger vonnöten sind, denn die Härtung der dünnen Schale lässt sehr schnell wieder nach.

SPRÖDES SEIL

Quelle: Glas

Wirkung: 20

Reichweite: 2 bis 6 m

Gebiet: 1 dm, Details 1 mm

Schwierigkeit: 238 [144]

Geschwindigkeit: 16 [20]

12 AP [8 AP]

Ein kurzes Stück eines Seils wird so gehärtet, dass es spröde und brüchig wird. Das hat aber nur üble Folgen, wenn das Seil so belastet wird, dass es sich an der betroffenen Stelle stark biegen müsste. Einem reinen Zug hält es sogar etwas besser stand als im natürlichen Zustand.

STABILE FRISUR

Quelle: Glas

Wirkung: 1 bis 10

Reichweite: 0

Gebiet: 1 cm bis 1 dm

Schwierigkeit: 113 [54]

Geschwindigkeit: 8

6 AP [3 AP]

Ein ruckartiges Streichen über die Haare und einige abgehackte Silben und schon hält die Frisur einige Momente lang auch einem kräftigen Windstoß stand. Ein Ersatz für klebrige Pomade oder das non existente Haarspray ist das nicht, aber es genügt mit Leichtigkeit, um mit intakter Frisur von der Kutsche ins Theater zu gelangen.

STEIFER KRAGEN

Quelle: Stein

Wirkung: 2

Reichweite: 0

Gebiet: 1 cm bis 1 dm, Details unter 1 mm

Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 8 [7]

Geschwindigkeit: 1 [2]

1 AP

Auch in der Welt von Feenlicht gehört es zu mancher Uniform oder eher feineren Kleidung, dass der Kragen gerade und glatt sitzt und auch so bleibt. Dieser Spruch härtet den Stoff leicht, so dass er wie frisch gestärkt hält, nachdem man ihn mit festem Druck zusammengepresst und glattgestrichen hat. Die Magie verliert zwar relativ zügig wieder ihre Wirkung, aber wenn man den Kopf gerade hält bleibt auch der Kragen in Form. Außerdem ist die einfache unauffällige Magie schnell wiederholbar.

STEIFES KNIE

Quelle: Stein

Wirkung: 20

Reichweite: 3 bis 5 m

Gebiet: 1 dm, Details 1 cm

Lebendes bewegtes Ziel

Schwierigkeit: 302 [227]

Geschwindigkeit: 21 [32]

16 AP [12 AP]

Das Kniegelenk eines Gegners wird mit dieser Magie für eine kurze Zeit verhärtet. In der ersten Runde ergibt sich dadurch auf die Beweglichkeit bezüglich Geschwindigkeit und Ausweichen ein Abzug von -2. Rennen oder Sprinten kostet 2 AP zusätzlich. In der Runde darauf reduziert sich der Abzug bereits wieder auf -1 und 1 AP.

STEINBISS

Quelle: Stein

Wirkung: 1 bis 5

Reichweite: 0

Gebiet: 1 cm bis 1 dm, Details 1 mm

Lebendes Ziel

Schwierigkeit: 37 [16]

Geschwindigkeit: 3 [4]

2 AP [1 AP]

Für all die, die trotz Ermahnung ihrer Eltern auch mal die Zähne als Werkzeug benutzen. Mit diesem Spruch verleiht man den Beißerchen eine ordentliche Portion zusätzlicher Stabilität, zumindest so lange wie es braucht, um den Nagel mit den Zähnen aus dem Brett zu ziehen.

STEIN POLIEREN

Quelle: Stein

Wirkung: 2 bis 12

Reichweite: 0

Gebiet: 1 cm bis 1 dm, Details unter 1 mm

Minimale Gestik

Schwierigkeit: 61 [26]

Geschwindigkeit: 2

4 AP [2 AP]

Eine Steinplatte für den neuen Fußboden blank zu polieren ist eine zeitraubende Geschichte. Mit diesem Spruch wird sehr behutsam die oberste Schicht des Materials aufgeweicht, was den Prozess erheblich erleichtert. Ein gewisses handwerkliches Geschick ist trotz der magischen Unterstützung notwendig. Da man die Hände beim polieren frei haben und vor allem nicht ruckartig bewegen will darf der Spruch kaum Bewegungskomponenten besitzen.

STOFFHELM

Quelle: Stein

Wirkung: 10 bis 20

Reichweite: 0

Gebiet: 1 dm, Details 1 mm

Schwierigkeit: 54 [36]

Geschwindigkeit: 4 [6]

3 AP [2 AP]

Eine einfache, runde Stoffkappe wird direkt auf dem Kopf so stark gehärtet, dass sie fast wie Metall Schaden abfangen kann. Die Tatsache, dass dieser Instanthelm keine Polsterung und eher gewebte Struktur besitzt, schränkt seine Effektivität ein, aber eine Absorption von drei Punkten für die nächsten fünf Runden ist mit diesem Spruch auf jeden Fall machbar. Wird dieser Helm getroffen, so brechen die Fasern und die Kappe ist nach Abbeben der Magie nicht mehr im besten Zustand.

TEPPICHFALLE

Quelle: Glas

Wirkung: 80

Reichweite: 1 m

Gebiet: 1 m, Details 1 mm

Schwierigkeit: 304

Geschwindigkeit: 21 [42]

16 AP

Ein kleiner leichter Teppich aus längeren fransigen Fasern wird so ausgehärtet dass die Fasern für eine Weile hart und spröde wie Glas werden. Obwohl der Bodenbelag nach wie vor flauschig aussieht ist er es ganz und gar nicht. Ein Schritt darauf mit bloßen Füßen ist ausgesprochen schmerzhaft (Schaden der Beweglichkeit im Bereich 0,1 bis 0,2), auch wenn man ihn wieder verlassen hat stecken zahlreiche Splitter in der Haut.

WACHS AUSHÄRTEN

Quelle: Stein

Wirkung: 5 bis 10

Reichweite: 0

Gebiet: 1 dm, Details 1 mm

Schwierigkeit: 27 [18]

Geschwindigkeit: 2 [4]

2 AP [1 AP]

Man forme Wachs mit den Händen zu einer Kugel, einem Kegel oder einem anderen einfachen geometrischen Körper und verhärtete dann das Material. Wofür man das brauchen kann ist natürlich situationsabhängig.

Das erzeugte Material kann mit roher Gewalt zertrümmert werden. Dennoch ist dieser Spruch ausgesprochen vielseitig einsetzbar.

WACHSPERLE

Quelle: Kristallin

Wirkung: 5 bis 7 über 5 Runden

Reichweite: 0 bis 1 m

Gebiet: 1 cm, Details unter 1 mm

Minimale Gestik

Schwierigkeit: 36 [22]

2 AP + 2 AP pro Vorrunde [+3 AP pro Vorrunde]

Ein großer Tropfen heißes Wachs wird mit geschickter Hand in ein Gefäß mit Wasser getropft und direkt nach dem Eintauchen während des Abkühlens ausgehärtet. Auf Grund der winzigen Menge wird die notwendige Zeit für eine dauerhafte Härtung in diesem Fall kürzer angesetzt.

Es sollte nicht vergessen werden, dass trotz der niedrigen Schwierigkeit dieser Spruch nur ausgebildeten Magier in der Lage sind, ihn auszuführen.

WARMES EIS

Quelle: Stein

Wirkung: 20 bis 40 (0,5 bis 1 l werden fest)

Reichweite: 0 bis 0,5 m

Gebiet: 1 dm, Details unerheblich

Schwierigkeit: 84 [48]

Geschwindigkeit: 6 [8]

5 AP [3 AP]

Eine gute Portion Wasser, die dazu still stehen muss, wird mit diesem Spruch zum Kristallisieren gebracht. Was dabei entsteht hat in etwa die Konsistenz von verharschtem Schnee. Nicht wirklich gefährlich, aber durchaus geeignet, um jemanden mit dem leicht bröseligen Material in groben Klumpen zu bewerfen. Und da das Zeug in wenigen Runden wieder flüssig wird macht das fast so viel Spaß wie ein Schneeball, der dem Gegner in den Nacken fließt. Es ist nur nicht so kalt.



Luftsprüche

Wind und Anpassungsfähigkeit



CHARAKTER

Flüchtige Magie mit weitreichender Wirkung

ÜBERBLICK

Der stimmliche Aspekt von Luftmagie bleibt in den meisten Fällen vergleichsweise leise. Er besteht aus Pusten und kontrolliertem Luft holen über Zischlaute und Summen bis hin zu Pfeifen.

Die Bewegungen brauchen nicht viel Platz, erfordern jedoch vielfach Verrenkungen, die manchen Sportlern schon beim Zusehen weh tun würden. Es ist nach den Regeln nicht zwingend erforderlich, aber es würde zur Ausbildung eines Luftmagiers passen, wenn er gewisse Grundkenntnisse in Akrobatik besäße.

Dem Charakter von Luftsprüchen folgend ist es ziemlich einfach, sie ohne stimmliche Komponenten zu verwirklichen. Das Weglassen der Bewegungsanteile dagegen gestaltet sich schwierig.

Quellen

In fast allen Fällen ist die vorhandene Luft als Quelle für die Magie vollkommen ausreichend. Der Umgang mit ihr muss nicht eigens als Quelle erschlossen werden. Für Fälle, in denen die Luft knapp wird kann es sinnvoll sein, passende Quellen erschließen zu können. Die nachfolgenden Materialien dienen hauptsächlich zur Einschätzung, wie viel des Elements gebunden sein können.

1 m ³ Luft	20
Einzelnes langes Haar	1
Frisches Pflanzenblatt	2
1 g weiches Leder	2
Hand voll Flaumfedern	5
1 g weicher Stoff	5
1 g Seide	10
Spinnweben	10

Nach Entzug des Elements werden verwendete Materialien sehr spröde und zerfallen bei Kontakt leicht.

Sprucherstellung

Wirkungen

Die nachfolgende Liste ist exemplarisch zu sehen.

Behändigkeit +1 für eine Runde	10
Behändigkeit -1 für eine Runde	30
Luftbewegung pro m ³	20
Schall verschieben*	50
Schall verstärken pro 100 %	40
Schall dämpfen pro 10 %	30
Gewicht verringern pro 5 %**	20

* Die Quelle von Geräuschen kann kurzzeitig an einen anderen Ort verlagert werden.

** Bei Zielen außer dem Magier sind die Kosten verdoppelt. Die Wirkung ist eine Verringerung um 5 % oder um 5 kg, was auch immer kleiner ist.

Reichweite

0 m	1	1 m	1,05
2 m	1,1	3 m	1,2
4 m	1,3	5 m	1,4
6 m	1,5	7 m	1,7
8 m	2	pro +1 m	+0,5

Luftbewegung geht immer vom Magier aus.

Wirkungsgebiet und Details

< 1 mm	-0,4	1 mm	-0,3
1 cm	-0,2	1 dm	-0,1
1 m	0	2 m	0,1
3 m	0,2	pro +1 m	+0,4

Besondere Ziele

bewegt	1,1	lebend	1,5
Unter Wasser 3, doppelte Geschw. und Ausd.			

Komponenten

Nur Handbewegungen	1,4
Minimale Gestik	1,8 (statt 1,4)
Ohne Stimme	1,05

Geschwindigkeit

S ist die Gesamtschwierigkeit, es wird aufgerundet:

Körperbewegungen	S : 15
Nur Handbewegungen	S : 25
Minimale Gestik	S : 50

Luftsprüche

SPRÜCHE

Wer Wind sät ...

ATEMLOS

Wirkung: 15

Entfernung: 1 bis 4 m

Gebiet: 1 dm bis 1 m, Details 1 mm

Bewegtes, lebendes Ziel

Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 102 [79]

Geschwindigkeit: 3 [4]

6 AP [4 AP]

Die Wirkung dieses Spruches orientiert sich an wirkungsähnlichen Wassersprüchen und nicht an der tatsächlich bewegten Luftmenge. Denn hiermit wird dem Ziel buchstäblich einen kurzen Moment lang der Atem genommen. Das funktioniert nicht perfekt und löst somit kein Erstickten aus, aber es verringert die Regeneration an Ausdauerpunkten um 4 AP.

Das ist in jeder Kampfsituation vergleichsweise lächerlich, aber ein Stocken des eigenen Atems kann beängstigend wirken.

„Es ist nur ein dunkler Keller, was soll da schon sein außer Ratten und alten Kartoffeln?“ Der Wachmann gibt seinem Partner einen Schlag auf den Rücken, aber dann bleibt er selbst einen Moment lang verdattert stehen, nachdem ihm beim Betreten der Treppe schlagartig die Luft wegbleibt. Nur ein kurzer Moment, aber genügend Zeit für den Gnom dort unten, sich endgültig durch den schmalen Durchschlupf in der Wand zu zwängen.

ATEMZUG

Wirkung: 5

Reichweite: 0 bis 6 m

Gebiet: 1 m, Details 1 mm

Bewegtes, lebendes Ziel

Unter Wasser

Schwierigkeit: 64 [48]

Geschwindigkeit: 10 [16]

8 AP [6 AP]

Die Wirkung ist bewusst hoch angesetzt, denn der Spruch erzeugt eine Vielzahl von Luftbläschen, die sich vergrößern und alle dem Mund des Ziels zustreben, um sich dort zu vereinigen. Weil der Betroffene aktiv Luft holen muss sollte mehr Luft in Bewegung versetzt werden, als für einen Atemzug notwendig ist. Dieser Atemzug setzt den Ausdauerverlust pro Runde wie er beim Tauchen entsteht wieder auf den Startwert zurück.

BAUCHREDEN

Wirkung: 50

Reichweite: 0 bis 1 m

Gebiet: 1 dm, Details 1 cm

Minimale Gestik, Ohne Stimme

Schwierigkeit: 137 [131]

Geschwindigkeit: 3 [6]

7 AP

Für die Bühne ist dieser Trick nicht wirklich tauglich, denn der Magier bewegt hierbei sehr wohl den Mund. Schließlich ist es seine eigene Stimme, die er an einen Ort in nächster Nähe verschiebt. Aber es kann sehr amüsant sein, wenn irgendein Gegenstand plötzlich Kommentare zum laufenden Gespräch von sich gibt. Um einer anderen Person die eigene Stimme zu verleihen muss der Spruch für lebende und evtl. auch bewegte Ziele modifiziert werden.

Luftsprüche

BETT AUFSCHÜTTELN

Wirkung: 40
Reichweite: 0 bis 2 m
Gebiet: 1 m bis 2 m, Details 1 mm

Schwierigkeit: 77 [66]
Geschwindigkeit: 6 [10]
4 AP

Warum sollte man sich die Mühe machen, das Federbett aufzuschütteln, wenn ein relativ einfacher Spruch die Luft viel effektiver durch all die feinen Daunen jagt und das Bettzeug besser auflockert als jedes Schütteln von Hand?

ERSCHRECKEN

Wirkung: 50
Reichweite: 3 bis 9 m
Gebiet: 1 dm, Details 1 cm
Ohne Stimme

Schwierigkeit: 239 [158]
Geschwindigkeit: 16 [22]
12 AP [8 AP]

Einer der Studenten der magischen Universität hat sich hinter einem Busch versteckt, um die Novizinnen zu beobachten. Dies missbilligt der Meister, der ihn erspäht hat und ruft ihm seinen Namen direkt ins Ohr - aus großer Entfernung. Da der Spruch die Worte des Magiers transportieren soll, muss er ohne Stimme wirken, denn das sinnlos klingende Zischeln von Luftmagie wirkt nicht sehr beeindruckend.

FALSCHES GEWICHT

Wirkung: 40
Reichweite: 0 bis 1 m
Gebiet: 1 dm, Details 1 cm
Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 100 [95]
Geschwindigkeit: 2 [4]
5 AP

Was, wenn ein Händler die Gewichtsstücke seiner Waage für den Moment des Wiegens kurz 5 % leichter machen könnte? Er würde dem Kunden für etwas weniger Wahre das gleiche Geld abknöpfen können. Und sollte dieser Verdacht schöpfen und die Gewichte prüfen, so wird er feststellen, dass diese vollkommen in Ordnung sind.

Ein ähnlicher Spruch wäre auch für den Einkäufer denkbar. Diesen müsste man aber mehrfach entwickeln, da er jeweils nur auf sehr ähnliche Handelsware anwendbar wäre.

FLEXIBILITÄT

Wirkung: 50
Reichweite: 0
Gebiet: 1 bis 2 m, Details 1 cm
Lebendes Ziel
Minimale Gestik

Schwierigkeit: 203 [189]
Geschwindigkeit: 5 [8]
11 AP [10 AP]

Für kurze Zeit macht der Magier seinen eigenen Körper ein wenig flexibler und kann sich so z.B. besser durch eine Engstelle quetschen oder aus Fesseln befreien. Für einen eventuell dabei notwendigen Prüfwurf ergibt sich ein Bonus von +5.

FRISUR RICHTEN

Wirkung: 2
Reichweite: 0 bis 1 m
Gebiet: 1 dm bis 1 m, Details unter 1 mm
Bewegtes, lebendes Ziel
Minimale Gestik

Schwierigkeit: 9 [8]
Geschwindigkeit: 1 [2]
1 AP

Eine kurze Geste, ein sehr gezielter Ruck durch die Luft in den Haaren und die Frisur sitzt wieder. Dieser Spruch ist sehr frisurspezifisch, muss also für verschiedene Stile extra neu gelernt werden. Er ersetzt auch mitnichten einen Besuch bei einem Haarkünstler, sondern ähnelt eher dem kurzen Zurechtschieben der Frisur mit den Händen. Speziell für eine ständig in die Stirn fallende Locke wenn man die Hände nicht frei hat ist er aber sehr praktisch. Und er arbeitet sauberer und schneller als die eigenen Finger.

GEDÄMPFTER SCHLAG

Wirkung: 90
Reichweite: 0 bis 3 m
Gebiet: 2 m, Details 1 cm
Ohne Stimme

Schwierigkeit: 185 [159]
Geschwindigkeit: 13 [22]
10 AP [8 AP]

In genau koordinierter Zusammenarbeit mit einem Partner gelingt mit diesem Spruch ein unauffälliger Angriff besser. Die Geräusche des Schlages werden ein Stück weit abgedämpft (um immerhin 30 %). Das ist nicht gigantisch, mag aber den kleinen Unterschied ausmachen.

GEGENWIND

Wirkung: 100
Reichweite: 9 m
Gebiet: 2 m; Details unerheblich

Kooperative Magie für zwei Magier
Schwierigkeit: 167
Geschwindigkeit: 21 [42]
16 AP

Fünf Kubikmeter Luft ergeben einen spürbaren Luftstoß. Das wirft einen kräftigen Mann nicht um, kann ihn aber deutlich behindern. Je nach Situation könnte das einen Aufschlag von bis zu 30 auf seine Initiative bedeuten, seine Laufstrecke ein gutes Stück verringern oder ihn bei der Ausführung eines Spruches mit einem Aufschlag von bis zu 30 auf die Schwierigkeit behindern, wenn Körperbewegungen ein Teil der Magie sind. Es gibt aber noch viele weitere Möglichkeiten, bei denen ein solcher Windstoß hilfreich sein kann.

GEHEIME WORTE

Wirkung: 50
Reichweite: 0 bis 1 m
Gebiet: 1 dm, Details 1 cm
Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 125 [119]
Geschwindigkeit: 3 [6]
7 AP [6 AP]

Mitten in einer sonst belebten Umgebung jemanden absolut sicher vor fremden Ohren eine kurze Botschaft zukommen lassen zu können kann Gold wert sein oder ist in einem lauten Gasthaus einfach nur praktisch. Zwei bis drei Worte, mehr lässt sich mir dieser Magie nicht ins Ohr eines Gegenübers transportieren. Aber das wenige kann schon ausreichen, um vor einer Gefahr zu warnen oder sich ungehört über jemanden lustig zu machen.

IN SCHWEBE

Wirkung: 0 bis 5 über 5 Runden

Reichweite: 0 bis 12 m

Gebiet: 1 dm, Details 1 mm

Bewegtes Ziel

Schwierigkeit: 30 [9]

Geschwindigkeit: 7 [4]

2 AP + 2 AP pro Vorrunde [1 AP + 3 AP pro Vorrunde]

Dieser Spruch ist für ausgebildete Magier in der Ausführung nicht sonderlich schwierig, aber wie jede langsame Magie anstrengend. Die Strömung um ein kleines Objekt, das sich bereits in der Luft befindet, wird so beeinflusst, dass es nahezu regungslos verharrt. Dazu muss der Magier schnell und feinfühlig reagieren, weswegen je nach umgebender natürlicher Luftströmung ein Behändigkeitswurf (W20 + Beh) einen Wert von 20 bis 40 übertreffen muss. Ein Fehlschlag bedeutet, dass das Objekt ein gutes Stück der natürlichen Luftbewegung folgt anstatt dem Willen des Magiers.

KARTENSALTO

Wirkung: 1 bis 4

Reichweite: 0 bis 2 m

Gebiet: 1 dm bis 1 m, Details 1 mm

Nur Handbewegung und ohne Stimme

Schwierigkeit: 17 [8]

Geschwindigkeit: 1 [2]

1 AP

Ein gezielter Lufthauch hebt eine oder mehrere Spielkarten an und dreht diese auf dem Tisch um. Die Magie benötigt relativ ruhige Luft in der Umgebung, da der winzige gezielte Luftstoß durch andere Luftbewegungen gestört werden kann. Die Karten werden auch nicht immer einen perfekten Salto schlagen.

Schon wieder tuscheln Meokran und Daniela miteinander. Sicher hecken die beiden wieder etwas gegen ihn aus. Ein gutes Stück hinter ihren Rücken setzt Meister Lairon darum diese Magie ein, um mehr zu erfahren. Die geflüsterten Worte: „Ich dich auch“, hätte er aber eigentlich nicht gebraucht, denn kurz darauf küssen sich die beiden jungen Menschen.

LAUB FEGEN

Wirkung: 5 bis 20

Reichweite: 0 bis 6 m

Gebiet: 1 m; Details 1 dm

Schwierigkeit: 77 [33]

Geschwindigkeit: 6

4 AP [2 AP]

Warum einen Besen nehmen, wenn man mit Magie praktisch das gleiche schaffen kann. Und das sogar in einer breiteren Spur. Dennoch: Damit man das Laub im Hof zusammenfegen kann, wird man diesen Spruch zigfach einsetzen müssen und mit der Präzision eines sauber geführten Reisigbesen kann er es nicht ganz aufnehmen. Wenn man aber mit ein paar verbleibenden Blättern leben kann, ist das definitiv eine Alternative.

LAUSCHEN

Wirkung: 50

Reichweite: 4 bis 8 m

Gebiet: 1 dm, Details 1 cm

Ohne Stimme

Schwierigkeit: 170 [126]

Geschwindigkeit: 12 [18]

9 AP [7 AP]

Mit diesem Spruch angelt sich der Magier buchstäblich einen Teil der Geräusche von einem anderen Ort und transportiert diese zielgenau an sein Ohr. Dabei ist wichtig, von wo aus er das tut. Schnappt er sich was gesprochen wird direkt vor den Lippen des Sprechers, dann wird das sicher auffallen, da dessen Stimme dann dort fehlt. Greift der Magier mit etwas Abstand in die Luft, so wird das, was er belauschen will eventuell zu leise sein, um es klar zu verstehen.

Der Spruch ist auch Glücks-sache, da der Ausschnitt, den der Magier hört, nur sehr kurz ist. Mehr als zwei oder drei Worte sind es nie.

LAUTER RUF

Wirkung: 80
Reichweite: 0
Gebiet: 1 dm, Details 1 mm
Ohne Stimme

Schwierigkeit: 109
Geschwindigkeit: 8 [16]
6 AP

Der Magier verstärkt die Lautstärke eines einzelnen Wortes auf das Dreifache. Dadurch kann man sich in einem gut besuchten Gasthaus oder auf einer Feier Gehör verschaffen oder verstärkt einen Hilferuf. Die Magie muss wie immer in solchen Fällen ohne Stimme auskommen, damit nicht nur das Säuseln des Spruches, sondern ein sinnvolles Wort verstärkt wird.

LEICHTER PFEIL

Wirkung: 120
Reichweite: 0
Gebiet: 1 dm bis 1 m; Details 1cm

Schwierigkeit: 156 [144]
Geschwindigkeit: 11 [20]
8 AP

Das Gewicht eines Pfeils oder eines Bolzens wird gleichmäßig um 15 % reduziert. Das Geschoss ist dadurch nach wie vor gut ausbalanciert. Es eignet sich dann zwar weniger um Löcher in Feinde zu machen (Schaden -2), fliegt dafür aber 15 % weiter. Gerade für spezielle Zwecke wie Nachrichtenpfeile eine praktische Sache.

LEISER SCHRITT

Wirkung: 150
Reichweite: 0 bis 1 m
Gebiet: 1 dm; Details unerheblich
Nur Handbewegungen, ohne Stimme

Schwierigkeit: 267 [255]
Geschwindigkeit: 11 [22]
14 AP [13 AP]

Die Schwierigkeit dieser Magie zeigt deutlich, dass das kein Mittel ist, um ein effektives Schleichen bei jedem Schritt zu ermöglichen. Aber man könnte damit jenen einen Schritt auf unsicherem Untergrund wie beispielsweise Kies deutlich abdämpfen (auf immerhin die Hälfte). Ein Aufschlag auf einen Prüfwurf beim Schleichen muss man je nach Situation handhaben. Für diesen einen Schritt ist aber durchaus ein Bonus von +5 denkbar.

LÜFTEN

Wirkung: 200 über 20 Runden
Reichweite: 6 bis 9 m
Gebiet: 3 m; Details 1 dm

Schwierigkeit: 79 [56]
4 AP +2 AP pro Vorrunde [3 AP + 3 AP pro Vorrunde]

Zehn Kubikmeter Luft sind nicht die gesamte Luft in einem Zimmer, aber diese Menge des Elements dank der Feinheit der Einflussnahme auch noch unter Schränken und Betten hervor und nach draußen zu befördern beschleunigt das Lüften ganz entscheidend und macht es obendrein deutlich effizienter.

Luftspürsche

LUFTPOLSTER

Idee: Lucas Seiller

Wirkung: 20

Reichweite: 0 bis 6 m

Gebiet: 1 dm bis 1 m, Details unerheblich

Bewegtes Ziel

Schwierigkeit: 44 [31]

Geschwindigkeit: 3 [6]

3 AP [2 AP]

Unter einem fallenden Gegenstand oder auch einem kleinen Lebewesen (Ziel der Magie ist die Luft und nicht das Wesen selbst) wird die Luft für einen kurzen Moment stark verdichtet. Dadurch kann die Auswirkung eines Aufschlags in etwa so abgemildert werden, als würde es auf ein sehr weiches Kissen fallen. Zumindest leichtere Gegenstände können dadurch vor einem Zerschlagen bewahrt und für ein kleines Wesen der Schaden etwas reduziert werden.

Eine deutlich stärkere Version des Spruches ist prinzipiell denkbar, sie kann aber sicherlich nicht mehr leisten als den Schaden durch einen Sturz so zu verringern als wäre die Fallstrecke 3 m kürzer.

Es sollte auch nicht übersehen werden, dass der ausführende Magier sehr schnell reagieren muss, denn die Geschwindigkeit von 3 ist gerade noch schnell genug, um eine Vase abzufangen, die von einem Tisch fällt. Für Gnome ist diese Magie damit deutlich weniger effektiv einsetzbar.

OFFENES GEHEIMNIS

Wirkung: 120

Reichweite: 1 m bis 3 m

Gebiet: 1 dm, Details 1 mm

Ohne Stimme

Schwierigkeit: 229 [197]

Geschwindigkeit: 16 [28]

12 AP [10 AP]

Der Luftmagier verstärkt die Flüsterstimme einer Person für einen kurzen Satz auf das Vierfache. Damit wird daraus normale Gesprächslautstärke und die geflüsterten Worte sind auf einmal nicht mehr so privat, wie geplant. Natürlich ist es auch immer

„Seine Frau frisst mal wieder wie ein Schwein.“ Nachdem die plötzlich so klar hörbaren Worte in weitem Umkreis am Tisch erschallen, verstummen alle schlagartig. Dann schneidet die Stimme des Grafen durch die Stille: „Möchtet ihr das vielleicht wiederholen, Junker Esgram?“

ein wenig Glückssache, das Timing so hinzubekommen, dass auch gerade Peinlichkeiten formuliert werden.

PEINLICHER LUFTZUG

Wirkung: 120

Reichweite: 1 bis 5 m

Gebiet: 1 dm; Details unerheblich

Ohne Stimme

Schwierigkeit: 243 [194]

Geschwindigkeit: 17 [26]

13 AP [10 AP]

Diese Magie verleiht den Geräuschen aus einem kleinen, körpernahen Gebiet wie Hintern oder Gesicht eine deutlich höhere Lautstärke und macht es damit für jedermann in der Nähe deutlich hörbar. Dafür gibt es so manche Anwendung im Bereich groben Unfugs. Es könnte aber durchaus genutzt werden, um jemanden in Ungnade fallen zu lassen.

SCHAUM

Wirkung: 5
Reichweite: 0 bis 3 m
Gebiet: 1 cm bis 1 dm, Details kleiner 1 mm
Nur Handbewegungen, ohne Stimme

Schwierigkeit: 15 [12]
Geschwindigkeit: 1 [2]
1 AP

Luft wird in winzigen Portionen fein in einer Flüssigkeit verteilt. Dadurch schäumt diese auf wie ein frisch eingeschenktes Bier. Ob der Schaum danach bestehen bleibt oder sich schnell auflöst hängt stark von der betroffenen Flüssigkeit ab.

Die Wirkung ist bei diesem Spruch deutlich höher angesetzt als eigentlich notwendig wäre, um die Komplexität einer so feinen Verteilung wiederzugeben. Als Ausgleich wirkt die Magie bei verschiedensten Flüssigkeiten und könnte auch helfen, schnell Schlagsahne zu produzieren.

SCHLAG AUF'S OHR

Wirkung: 90
Reichweite: 3 m bis 9 m
Gebiet: 1 dm, Details 1 cm
Bewegtes Ziel
Minimale Gestik

Schwierigkeit: 342 [299]
Geschwindigkeit: 7 [12]
18 AP [15 AP]

Der Magier verstärkt ein kräftiges Klatschen seiner Hände auf das doppelte und schickt dieses Geräusch direkt neben die Ohren eines Gegners. Das sorgt für ein gehöriges Nachklingen und damit für eine Behinderung des Hörens für die nächsten drei Runden, ganz zu schweigen von dem eventuellen Schreck, den einem so etwas einjagt.

TEIG AUFSCHÄUMEN

Wirkung: 1 bis 5
Reichweite: 0 bis 1 m
Gebiet: 1 dm, Details unter 1 mm
Minimale Gestik

Schwierigkeit: 25 [13]
Geschwindigkeit: 1 [2]
2 AP [1 AP]

Die eigentlich zu hohe Wirkung dieses Spruches berücksichtigt, dass hier zwar sehr wenig Luft bewegt wird, das jedoch mit hoher Geschwindigkeit. Die Magie taugt als alleiniger Ersatz für ein Treibmittel beim Backen eher wenig, sondern kann unterstützend beim Rühren genutzt werden. Da die Luft von außen hinzukommt ist bei einem besonders weichen Teig ein gewisses Maß an Spritzern unvermeidlich.

TÜR ZUWERFEN

Wirkung: 60
Reichweite: 9 m
Gebiet: 2 m; Details unerheblich

Schwierigkeit: 165
Geschwindigkeit: 11 [22]
9 AP

Drei Kubikmeter Luft mit einer Portion Schwung, das sollte genügen, um eine vernünftig geölte Tür ins Schloss zu werfen. Dabei muss beachtet werden, dass der Luftstrom vom Magier ausgeht. Dieser muss also passend zur Tür stehen.

WINDSTOSS

Wirkung: 40
Reichweite: 8 m
Gebiet: 2 m, Details unerheblich
Minimale Gestik und ohne Stimme

Schwierigkeit: 166
Geschwindigkeit: 4 [8]
9 AP

Ein kurzer, kräftiger Windstoß, der im Stande ist, eine Kerze auszupusten oder die Blätter auf dem Schreibtisch eines Vorgesetzten neu anzuordnen. Dieser Windstoß ist weitgehend unkontrolliert, wodurch er sich ein gutes Stück von Tür zuwerfen (s.o.) unterscheidet.

WIRBELWIND

Wirkung: 500 über 5 Runden
Reichweite: 2 m bis 6 m
Gebiet: 3 m, Details 1 m

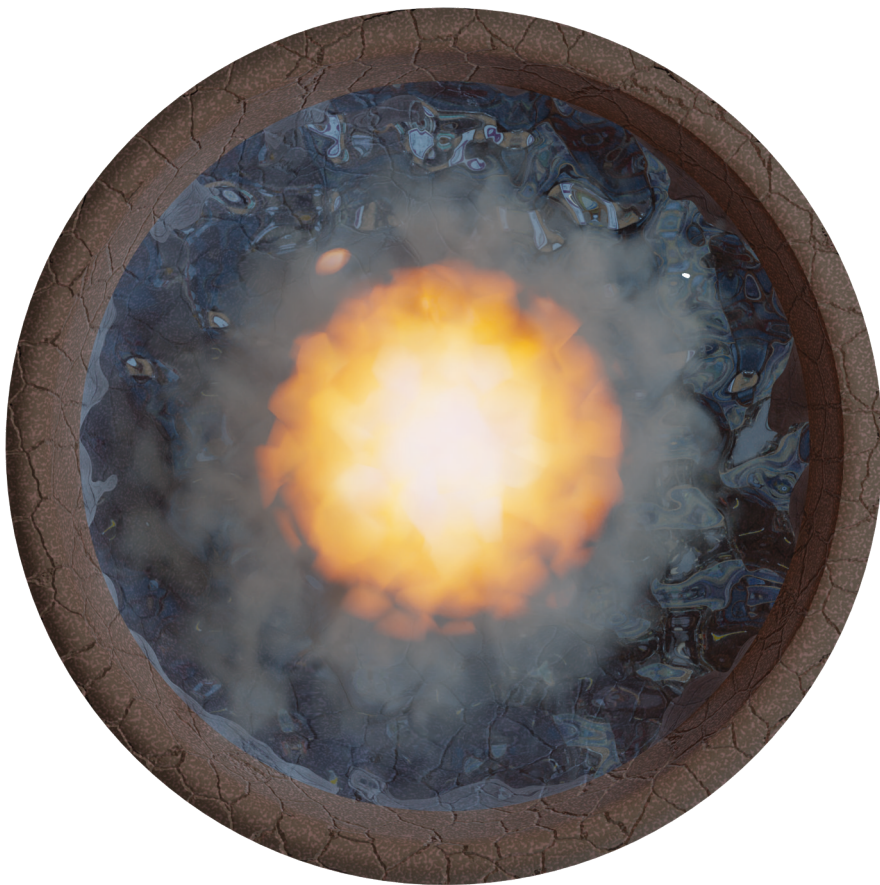
Schwierigkeit: 399 [315]
20 AP + 2 AP pro Vorrunde [16 AP + 3 AP pro Vorrunde]

Durch fortwährende Konzentration kann mit diesem Spruch eine ansehnliche Windhose aufrecht erhalten werden. Leichte Geschosse werden von ihr abgelenkt, was einen Abzug von -10 auf Angriffswürfe und -2 auf den Schaden zur Folge hat. Auch Personen, die den stationären Wirbelwind passieren wollen, werden gründlich durchgepustet und die Augen zusammenkneifen müssen. Kleinere Flammen werden ausgeblasen und leichte Gegenstände im Wirbel mitgerissen.

Vor allem ist es aber durchaus beängstigend, wenn ein Magier der Luft so intensiv seinem Willen aufzwingt. Noch viel mehr, wenn man fachkundig ist und weiß, wie weit fortgeschritten man sein muss, um das leisten zu können.

Kombinationen

Die Kraft mehrerer Elemente



CHARAKTER

Wildes Durcheinander verschiedener Techniken

ÜBERBLICK

Jemand, der sich mit der Magie der stofflichen Elemente auskennt, könnte bei kombinierter Magie schon an den Bewegungen und den vokalen Anteilen erkennen, welche Elemente miteinander verbunden werden.

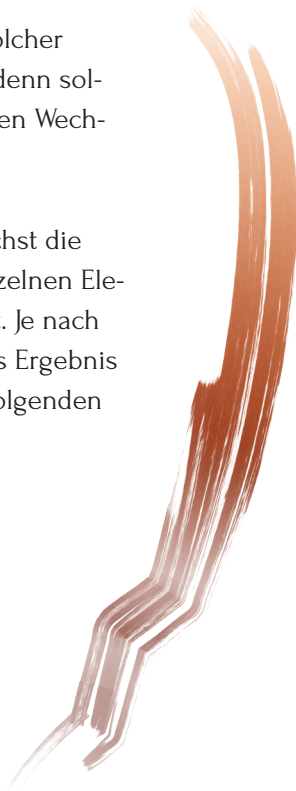
Beispielsweise würden die Gesten bei einem Erde-Luft-Spruch aus fließenden Bewegungen bestehen, die aber immer wieder abrupt abbrechen. Bei Wirkungen, die nur sehr knapp hintereinander anstatt gleichzeitig eintreten sollen würde sich dies ebenso in den Bewegungen abzeichnen. Flüssige Bewegungen und verkrampfte Posen würden dann aufeinander folgen.

Der Einsatz von Sprache erfordert bei solcher Magie besondere Stimmbandakrobatik, denn solche Magie besteht teils aus sehr schnellen Wechsel in Klangfarbe und Sprechtempo.

Für Kombinationssprüche werden zunächst die Einzelschwierigkeiten bezüglich der einzelnen Elemente berechnet und zusammengezählt. Je nach Anzahl der beteiligten Elemente wird das Ergebnis danach noch zusätzlich mit einem der folgenden Faktoren multipliziert:

2 Elemente	x 1,5
3 Elemente	x 2
4 Elemente	x 3

Kombinationen



SPRÜCHE

Das Ganze ist mehr als seine Teile

DAMPFGLÄTTEN

Feuer-Wasserspruch

Wirkung: 1 bis 3 Feuer, 1 bis 3 Wasser

Reichweite: 0 bis 1 m

Gebiet: 1 cm bis 1 dm, Details unter 1 mm

Nur Handbewegungen

Schwierigkeit: 59 [24]

Geschwindigkeit: 4

3 AP [2 AP]

Eine kleine Menge klares Wasser (10-30 g) wird in heißen Dampf verwandelt, der genau gesteuert ein kleines Gebiet eines Kleidungsstücks durchdringt und es so ein wenig auffrischt oder in Kombination mit einem schweren heißen Eisen ein Glätten erleichtert.

EISPFÜTZE

Feuer-Wasserspruch

Wirkung: 20 Feuer, 50 Wasser

Reichweite: 0 bis 1 m

Gebiet: 1 m, Details 1 cm

Schwierigkeit: 204 [149]

Geschwindigkeit: 28 [48]

11 AP [8 AP]

Der Magier entzieht einer verlässlichen Quelle wie z.B. Alchemistenglas schnell eine größere Portion des Elements Wasser, die in seiner Nähe als Pfütze am Boden kondensiert und sofort gefriert (wofür selbst im Sommer die Absenkung von 40° genügen müsste). Je nach Umgebungstemperatur erschafft das für gewisse Zeit eine rutschige Falle, um beispielsweise Verfolgern ein Bein zu stellen.

„Verflixt, ist die Tür zum Hof schon wieder offen“, brummelt der Stallmeister und schlurft in die Vorkammer, um nachzusehen. Während er verwundert an der Tür rüttelt, die offensichtlich zu und abgeschlossen ist, angeln sich flinke Finger den Schlüssel aus seinem Mantel, den er auf der Stuhllehne hat hängen lassen.

ERRÖTEN

Feuer-Wasserspruch

Wirkung: 1 bis 2 Feuer, 2 bis 4 Wasser

Reichweite: 1 m bis 3 m

Gebiet: 1 dm, Details 1 cm

Bewegtes, lebendes Ziel

Minimale Gestik und ohne Stimme

Schwierigkeit: 114 [48]

Geschwindigkeit: 4

6 AP [3 AP]

Die Flüssigkeit im Gesicht eines Ziels wird diffus aber sanft ein wenig in Richtung der Wangen verschoben. Zugleich wird diese Region unangenehm erwärmt, ohne zu schaden. Die Folge sind gut durchblutete, gerötete Wangen. Das kann gesund aussehen, das kann aber auch peinlich wirken, wenn die betroffene Person gerade besonders würdevoll erscheinen möchte.

FROSTHAUCH

Feuer-Luftspruch

Wirkung: 20 Feuer, 10 Luft

Reichweite: 3 m bis 10 m

Gebiet: 3 m Feuer, 1 m Luft, Details unerheblich

Ohne Stimme

Schwierigkeit: 213 [123]

Geschwindigkeit: 10 [14]

11 AP [7 AP]

Vom Magier weg wird eine kleine Menge Luft mit etwa einem halben Meter Durchmesser in eine ge-

zielte Richtung bewegt und dabei um etwa 40° abgekühlt. Speziell im Nacken, aber auch auf jeder anderen freien Hautfläche spürt man diesen Luftzug als eiskalten Hauch.

KLINGE SCHÄRFEN

Feuer-Wasser-Erdspruch
Quelle: Edelsteinsplitter

Wirkung: 1 bis 10 Feuer, 1 bis 5 Wasser, 1 bis 4 Erde
Reichweite: 0
Gebiet: 1 cm bis 1 dm, Details unter 1 mm

Schwierigkeit: 170 [62]
Geschwindigkeit: 10 Runden
9 AP + 2 AP pro Vorrunde [4 AP + 3 AP pro Vorrunde]

Der Magier führt eine Klinge sehr langsam an einem Schleifstein entlang. Dabei erhitzt er nur die Schneide gezielt, wodurch diese verformbar wird und sich dem Stein anpasst. Der Einfluss des Elements Wasser stabilisiert die Veränderung und das Element Erde verleiht ihr besondere Härte. In kundigen Händen wird dadurch eine Schneide in relativ kurzer Zeit von kleinen Scharten befreit und wieder scharf gemacht. Besondere Eigenschaften erhält die Klinge dadurch nicht.

Angesichts der sehr kleinen Wirkung wurde bei diesem Spruch die Wirkzeit entgegen den Regeln auf zehn statt auf zwanzig Runden festgesetzt. Dennoch ist diese Magie anstrengend und verbraucht insgesamt 180 AP [175 AP].

Ein Fehlschlag bedeutet in diesem Fall nicht eine Zerstörung der Klinge, aber die Schneide wird dann an mehreren Stellen schartig, was die Qualität deutlich beeinträchtigt.

KNUSPRIG BROT

Feuer-Erdspruch
Quelle: Stein

Wirkung: 2 bis 5 Feuer, 1 bis 2 Erde
Reichweite: 0
Gebiet: 1 dm, Details 1 mm

Schwierigkeit: 26 [15]
Geschwindigkeit: 2
2 AP [1 AP]

Im Handumdrehen ist eine dicke Scheibe Brot knusprig und warm. Beide Effekte lassen zwar innerhalb weniger Minuten nach, aber bis dahin ist das Brot bereits verspeist.

KRISTALLWIND

Wasser-Erd-Luftspruch
Quelle: Glas

Wirkung: 10 Wasser, 10 Erde, 20 Luft
Reichweite: 0,5 m, Luft 9 m
Gebiet: 1 m, Details 1 mm, Luftdetails unerheblich

Schwierigkeit: 280 [210]
Geschwindigkeit: 28 [56]
14 AP [11 AP]

Ein Stück Glas ist in diesem Fall zugleich Quelle für das Element Wasser, als auch für das Element Erde. Ersteres wird benutzt, um feine Wassertropfen in der Luft zu erzeugen, die dann mittels Luftmagie auf ein Ziel hin beschleunigt werden. Unterwegs wird ihnen das Element Erde zugeführt. Als Endeffekt entstehen äußerst scharfkantige kleine Geschosse, die auf nackter Haut 0,1-0,2 Punkte an Schaden verursachen, wobei alle Eigenschaften außer der Seele betroffen sind.

Nur ein Ausweichen oder ein Blocken mittels Schild kann den Treffer vermeiden. Letzteres schützt nicht alle Körperregionen gleichermaßen.



MÖBEL SCHIEBEN

Wasser-Luftspruch

Wirkung: 10 Wasser, 80 Luft

Reichweite: 0 bis 1 m

Gebiet: 1 dm bis 1 m, Details unter 1 mm

Schwierigkeit: 255 [185]

Geschwindigkeit: 34 [60]

13 AP [10 AP]

Der Wasseranteil dieses Spruches sorgt für einen dünnen Flüssigkeitsfilm unter den Füßen eines schweren Möbelstücks, während das Element Luft genutzt wird, um das Objekt um 10 % oder 10 kg (je nachdem, was weniger ist) leichter zu machen. Das ist nicht immens, kann aber den entscheidenden Unterschied ausmachen, wenn es darum geht ein schwieriges Trumm überhaupt erst einmal in Bewegung zu bekommen. Ist das geschafft kommt man oft auch ohne Magie weiter.

PORÖSER STEIN

Erd-Luftspruch

Quelle: Stein

Wirkung: 300 Erde, 5 Luft über 10 Runden

Reichweite: 0, Luft 1 m

Gebiet: 1 cm, Details 1 mm

Schwierigkeit: 123 [103]

7 AP + 2 AP pro Vorrunde [6 AP + 3 AP pro Vorrunde]

Ganz behutsam wird einem kleineren Stein in dünnen Gängen die Stabilität entzogen. Das so destabilisierte Material wird sofort durch einen fein gesteuerten Luftstrom entfernt. Am Ende ist der Stein porös und wird bei einem harten Aufschlag oder bei genügend angewandter Kraft zerbröseln.

Die Anwendungen sind verschieden: Man kann so natürlich mit der eigenen Kraft protzen, aber solche Steine sind auch ganz spezielle Geschosse und so nebenbei saugen sie Flüssigkeiten im begrenzten Umfang fast wie ein Schwamm auf.

SCHNELLE SCHLÄGE

Feuer-Luftspruch

Wirkung: 30 Feuer, 30 Luft

Reichweite: 1 m bis 3 m

Gebiet: 1 m, Details 1 cm

Bewegtes, lebendes Ziel

Schwierigkeit: 284 [210]

Geschwindigkeit: 13 [24]

15 AP [11 AP]

Sowohl Koordination als auch Reaktionsgeschwindigkeit der Arme eines menschengroßen Ziels werden spürbar verbessert. Das Ziel erhält +3 auf seine Angriffs- und Verteidigungswürfe für eine Runde und einen Abzug von -3 auf seine nächsten beiden Initiativwürfe.

WIRBELNDE FLOCKEN

Feuer-Wasser-Luftspruch

Wirkung: 4 Feuer, 5 Wasser, 10 Luft

Reichweite: 0 bis 0,5 m

Gebiet: 1 dm, Details unter 1 mm

Schwierigkeit: 76 [56]

Geschwindigkeit: 8 [16]

4 AP [3 AP]

Eine sehr kleine Menge Wasser wird zwischen den auf Abstand gehaltenen Händen des Magiers fein in der Luft verteilt und durch Entzug der Wärme schlagartig abgekühlt. Dadurch bilden sich Flocken, die mit Hilfe des Elements Luft zwischen den Händen umherwirbeln.

Die entzogene Menge des Elements Feuer kühlt das Wasser um ca. 80 Grad ab, wodurch die Flocken auch bei warmer Außentemperatur einige Momente überleben.

WUNDE VERKRUSTEN

Wasser-Erdspruch

Quelle: Stein

Wirkung: 1-2 Wasser, 2-4 Erde

Reichweite: 0 bis 1 m

Gebiet: unter 1 mm bis 1 cm, Details unter 1 mm

Lebendes Ziel

Schwierigkeit: 101 [34]

Geschwindigkeit: 14 [12]

6 AP [2 AP]

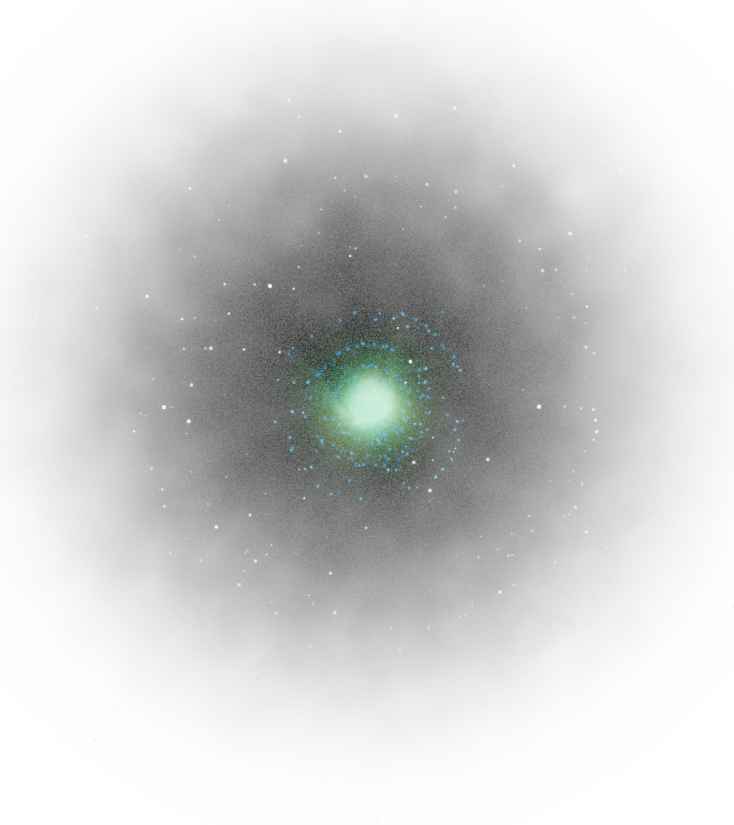
Siehe auch Wunde trocknen (Wasser)

Die Wassermagie dieses Spruches trocknet eine kleine Wunde weitgehend aus während die eingesetzte Erdmagie die verbliebenen weichen Anteile verfestigt, so dass eine Kruste entsteht. Diese ist alles andere als natürlich und sollte im Verlauf des Wundheilungsprozesses darunter irgendwann vorsichtig abgehoben werden. Aber die Blutung bei einem Schnitt oder einer kleinen Aufschürfung kann mit diesem Spruch sofort zum Stillstand gebracht werden.

Zumindest mehrfach auf viele solche Wunden angewandt kann sich die Heilung ein wenig beschleunigen (nicht mehr als 0,1 bis 0,2 pro Tag).

Lichtsprüche

Licht, Dunkelheit und alles dazwischen



CHARAKTER

Wortfetzen und vage Bewegungen

ÜBERBLICK

Vor allem die Hände stehen bei Lichtmagie fast nie still. Sie umfahren zumeist nur grob das, was sie erschaffen. So dreht ein Visionist beispielsweise die gespreizten Hände gegeneinander mit etwa einer Handspanne Abstand, während zwischen diesen ein kleiner leuchtender Wirbel entsteht. Oder in der Mitte eines mit dem Zeigefinger auf den Tisch gezeichneten Kreises erscheint binnen einiger Sekunden ein Brandfleck.

Die vokale Komponente eines Lichtspruches klingt nach Worten einer geflüsterten fremden Sprache, ergibt aber nie wirklich Sinn. Auch muss der Klang dieser Sprache nichts mit dem Ergebnis der Magie zu tun haben. Manche Sprüche mit ausgesprochen hübscher Wirkung haben eine fast schon vulgär klingende sprachliche Komponente.

Das Element Licht ist allgegenwärtig und somit steht eine Quelle immer zur Verfügung. Visionisten verändern nur die Struktur des Elements.

Sprucherstellung

Wirkung

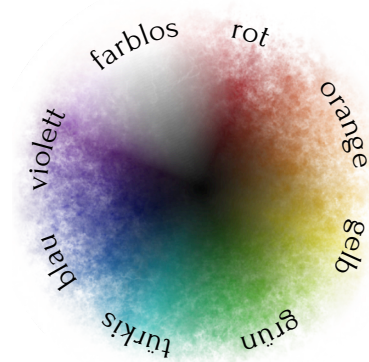
Drei Aspekte bestimmen die Wirkung:

Farbbereich pro Sektor	2
Helligkeit pro Stufe	1
Formung	15

Formung bedeutet detaillierte Grenzen der Farbbereiche. Ist nur eine weitgehend einheitliche Färbung das Ziel so kann dieser Aspekt entfallen.

Sektoren beziehen sich auf das Farbrad. Will man beispielsweise Hauttöne nachbilden, dann sind die vier Sektoren von farblos bis gelb eine sinnvolle Wahl. Für vollwertige Illusionen sind es alle acht, 20 Stufen und 15 für die Formung, was 51 ergibt.

Während sich die Sektoren nicht austauschen lassen



(ein Spruch, der Rottöne betrifft kann nicht Blautöne verändern), beziehen sich die Stufen auf die maximal mögliche Veränderung der Helligkeit. Diese orientiert sich an der folgenden Liste.

-100	Dunkelessenz (unerreichbar)
-30	bodenlose Finsternis
-20	tiefe Dunkelheit
-12	nachtdunkel
-8	wie unter Sternenlicht
-4	wie unter Mondlicht
0	zweilichtig
8	taghell
16	sonnenbeschiene
24	sonnenhell
30	gleißend
100	Lichtessenz (unerreichbar)

Aufrechterhaltung

Eine stationäre Illusion ohne Veränderungen aufrecht zu erhalten ist deutlich einfacher als ihre Erschaffung. Dafür ist zwar auch ein Prüfwurf wie bei einem Spruch notwendig, die Schwierigkeit liegt aber bei einem Fünftel und bei einer Illusion, die nur das Aussehen vorhandener Objekte verändert sogar nur bei einem Zehntel.

Auch der Bedarf an Ausdauerpunkten wird entsprechend reduziert (aufgerundet).

Dauerhafte Farbänderung

Auch das ist möglich, die Grundschwierigkeit steigt dabei aber auf das Dreifache und solche Magie kann nicht Illusionen in dünner Luft erzeugen.

Rechtstsmücke

Reichweite

selbst	0,9	0 m	1
1 m	1,1	2 m	1,2
3 m	1,3	4 m	1,4
5 m	1,6	6 m	1,8
7 m	2	pro +2 m	+0,5

Wirkungsgebiet und Details

Dieser Aspekt erhöht neben der grundlegenden Schwierigkeit auch Geschwindigkeit und Ausdauerbedarf für feinste Details (so unter 1 dm) und für die größte Ausdehnung (soweit über 1 m).

< 0,1 mm	-0,8	30	5 AP
1 mm	-0,4	20	3 AP
1 cm	-0,1	10	1 AP
1 dm	0		
1 m	0,2		
2 m	0,4	5	1 AP
3 m	0,7	10	1 AP
4 m	1	15	3 AP
Pro +1 m	+0,5	+5	+2 AP

Ergeben sich dadurch sehr große Werte (spätestens

ab 100) für die Geschwindigkeit eines Spruches, so sollte das so interpretiert werden, dass die Fertigstellung der Illusion länger als eine Runde dauert.

Besondere Ziele

bewegt	1,2	lebend	2
--------	-----	--------	---

Als bewegt gilt das Ziel nur dann, wenn sich die Position der Illusion als Ganzes bewegen muss. Veränderungen innerhalb des Illusionsbereichs erfordern eine Neuausführung des Spruches mit voller Schwierigkeit.

Komponenten

Nur Handbewegungen	13
Minimale Gestik	1,6 (statt 1,3)
Ohne Stimme	1,2

Geschwindigkeit

S ist die Gesamtschwierigkeit, es wird aufgerundet:

Körperbewegungen	S : 30
Nur Handbewegungen	S : 40
Minimale Gestik	S : 60

SPRÜCHE

Eine leuchtend bunte Mischung

BLAUES BLUT

Wirkung: 16 (4 Sektoren, 8 Stufen)
Reichweite: selbst
Gebiet: 2 m, Details 1 mm
Bewegtes, lebendes Ziel
Minimale Gestik

Schwierigkeit: 122 / 12
Geschwindigkeit: 28
11 AP / 2 AP

Sämtliche Adern des Visionisten zeichnen sich unter seiner Haut überdeutlich und ungesund bläulich ab. Das kann man verwenden, um Betrachtern einen kalten Schauer über den Rücken zu jagen oder, um Mitleid hervorzurufen, denn das sieht zweifellos nicht gesund aus.

BLENDEN

Wirkung: 30
Reichweite: 1 bis 9 m
Gebiet: 1 dm, Details 1 cm
Bewegtes lebendes Ziel

Schwierigkeit: 309
Geschwindigkeit: 21
17 AP

Eine gesunde Portion Licht sorgt dafür, dass das Ziel dieser Magie für einen kurzen Moment nichts mehr sieht. Danach kehrt das Sehvermögen nach und nach wieder zurück (z.B. Abzüge von -5, -4, -3 usw. auf Angriff und Verteidigung in den nachfolgenden Runden). Eine verbilligte Aufrechterhaltung ist nicht möglich, auch um diesen Spruch nicht zu mächtig werden zu lassen.

Harall bückt sich nach dem Dolch seines bewusstlosen Opfers, aber sein Kumpan hält ihn davon ab: „Lass das verrostete Ding liegen, wir haben unsere Beute.“ Erst als die beiden Räuber außer Hörweite sind erhebt sich der gar nicht so bewusstlose Kaufmann stöhnend und reibt sich den Nacken. Zeitgleich verschwindet der dicke Rost von der Klinge, die nun wieder offenbart, dass sie aus blankem Silber besteht.

DRECK/ROST/PATINA

Wirkung: 45 (5 Sektoren, 20 Stufen, Formung)
Reichweite: 0 bis 1 m
Gebiet: 1 cm bis 1 dm, Details 1 mm
Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 156 / 16
Geschwindigkeit: 23
11 AP / 2 AP

Wie der Name klarstellt sind dies drei unterschiedliche Sprüche, deren Wirkung sehr ähnlich ist: Die Oberfläche eines passenden Gegenstandes altert scheinbar, indem sie eine illusionäre Dreckschicht, einen Rostschleier oder Patina erhält. Da die Illu-

on eine feste Grundlage besitzt ist sie selbst bei flüchtiger Berührung nicht gleich zu erkennen. Ein genaueres Tasten wird allerdings Verwunderung auslösen, wenn sich beispielsweise die verrostete Klinge nicht so rau anfühlt wie erwartet.

DUNKLER SCHLEIER

Wirkung: 30 (30 Stufen, Farbe unwichtig)
Reichweite: 1 bis 3 m
Gebiet: 1 bis 4 m, Details 1 m

Schwierigkeit: 162 / 32
Geschwindigkeit: 21
12 AP / 3 AP

Eine breite Fläche mitten in der Luft verdunkelt sich extrem und wird so zu einem effektiven Sichtschutz. Dieser hält zwar keine Materie ab und löst sich auf, wo er von festen Objekten berührt wird, aber gegen einen Steine werfenden Mob bietet er ein wenig Deckung. Auch als Notvorhang für einen diskreten Kuss ist so ein Spruch beliebt. Zur Tarnung für einen Einbrecher ist er weniger geeignet, da der Helligkeitsübergang zu abrupt ausfällt.

FALSCHER NARBE

Wirkung: 37 (3 Sektoren, 16 Stufen, Formung)

Reichweite: selbst

Gebiet: 1 dm, Details 1 mm

Bewegtes, lebendes Ziel

Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 215 / 22

Geschwindigkeit: 24

14 AP / 2 AP

Auf der Haut des Visionisten erscheint eine Narbe, die nur bei Inspektion aus nächster Nähe oder bei Berührung als Täuschung erkennbar ist. Dieser Spruch sollte insofern in seiner Wirkung eingegrenzt werden, als er nicht beliebige Narben erzeugen kann, sondern beispielsweise solche von Schnittwunden oder ausschließlich Verbrennungen und Verätzungen.

Eine Variante der gleichen Magie mit noch etwas mehr Sektoren in der Wirkung könnte detaillierte frische Wunden vorgaukeln.

„Seht hier, da hat mich ein Schwertstreich erwischt.“ Narlon hat sein Hemd an einer Seite hochgezogen und zeigt eine fast handbreite verheilte Wunde. „Und das hier verdanke ich dem Pfeil eines Wilden aus dem Großen Wald.“ Er hat das Hemd wieder fallen lassen und dafür seinen rechten Oberarm entblößt.

FARBLOS

Wirkung: 31 (8 Sektoren, Formung)

Reichweite: 0 bis 7 m

Gebiet: 1 bis 2 m; Details 1 mm

Schwierigkeit: 223 / 22

Geschwindigkeit: 33

16 AP / 2 AP

Hiermit wird den Gegenständen im Wirkungsbereich zeitweise sämtliche Farbe entzogen. Über den Sinn solcher Magie kann man streiten, so mancher Visionist würde dabei aber als Grund angeben, dass es machbar ist. Und wer weiß, vielleicht findet sich ja doch irgendwo oder irgendwann eine taktisch kluge Anwendung.

FLAMMENKUGEL

Wirkung: 39 (2 Sektoren, 20 Stufen, Formung)

Reichweite: 3 m

Gebiet: 6 m; Details 1 dm

Schwierigkeit: 254 / 51

Geschwindigkeit: 34

20 AP / 4 AP

Zwischen den Händen des Visionisten entsteht ein Ball aus orange glühender Luft, der sich kurz darauf schnell, aber nicht zu schnell auf sein Ziel zubewegt. Der ganze Zauber ist völlig harmlos und dem Geschoss auszuweichen erfordert ein Erreichen von gerade mal 20 oder sogar weniger mit einem Ausweichwurf. Aber genau dieses Ausweichen oder das Verwirren ist ja Ziel der Magie.

Die Magie ist für ein so großes Gebiet ausgelegt, damit bezüglich Flugbahn und Ziel möglichst viel Flexibilität vorhanden ist. Eine Umsetzung als kleine Illusion, die sich stattdessen bewegt, wäre zwar denkbar, die Bewegung wäre wegen wiederholt notwendiger Ausführung aber deutlich langsamer.

Das flammende Geschoss macht vermutlich weit mehr Eindruck als ein banaler Stein. Ironisch dabei ist: letzteren als Illusion zu erzeugen, wäre deutlich schwieriger.



GEMÄLDE

Wirkung: 51
Reichweite: 0 bis 1 m
Gebiet: 1 dm bis 1 m, Details unter 1 mm

Schwierigkeit: 147 / 15
Geschwindigkeit: 35
13 AP / 2 AP

Auf einer Leinwand entsteht dank dieser Magie ein detailliertes farbenfrohes Gemälde. Der Visionist kann also sehr schnell beeindruckende realistisch anmutende Kunst schaffen. Ein solcher Spruch kann aber nicht beliebig unterschiedliche Gemälde erschaffen, auch wenn starke Variationen eines Themas kein Problem sind. Während man beispielsweise verschiedenste Landschaftsgemälde erzeugen kann, wird man für Porträts einen anderen Spruch benötigen und für Innenansichten von Wohnungen wieder einen anderen. Gleiches gilt für stilistisch anders geartete Werke wie Zeichnungen oder Karten.


Lichtmagie ist flexibel, aber wäre ein Spruch völlig frei in seiner Gestaltung, dann würden jedem Visionisten eine Reihe von verschiedenen Sprüchen für unterschiedliche Größenordnungen genügen. Weder die Welt, so wie sie gedacht ist, funktioniert so, noch wäre es regeltechnisch „gerecht“.

GLUTAUGEN

Wirkung: 26
Reichweite: selbst
Gebiet: 1 dm, Details 1 mm
Bewegtes, lebendes Ziel
Minimale Gestik ohne Stimme

Schwierigkeit: 151 / 15
Geschwindigkeit: 23
11 AP / 2 AP

Bestens geeignet, um vorlaute Kinder oder aufdringliche Kerle in einer Gastwirtschaft abzuschrecken. Die Farbe ist frei wählbar (8 Sektoren) und ein wenig glühen soll das ganze natürlich schon (10 Stufen). Da man selbst bei diesem Spruch noch etwas sehen möchte, muss die Verteilung des Glühens präzise begrenzt sein, eine Ausformung im Sinne der Formung von Illusionsmagie ist aber nicht notwendig. Im Gegensatz zum Spruch aus den Spielregeln kann sich der Visionist auch bewegen, während die Magie wirkt.



HAARE FÄRZEN

Wirkung: 28 (4 Sektoren, farblos bis gelb, 5 Stufen, Formung)
Dauerhafte Farbänderung
Reichweite: 0
Gebiet: 1 dm bis 1 m; Details unter 1 mm
Bewegtes Ziel

Schwierigkeit: 242
Geschwindigkeit: 39
18 AP

Es ist nicht einfach, die Haarfarbe dauerhaft zu verändern, aber gemessen am Effekt ist der Aufwand erstaunlich gering. Eine fortgeschrittene Visionistin kann sich jede Haarfarbe im Spektrum natürlicher Farben gönnen, die ihr gerade gefällt.

Dieser Spruch zeigt, wie das System der Farbsektoren zu verstehen ist: Im Falle dauerhafter Veränderungen sollte die Ursprungsfarbe ebenso enthalten sein wie die angestrebte neue Farbe und der Farbbereich ist festgelegt. Mit diesem Spruch ist es nicht möglich, weiße Haare blau zu färben. Das ließe sich aber durch ähnliche Sprüche beheben.

In diesem Fall die Haare nicht als lebendes Ziel zu behandeln ist angemessen, allerdings werden sich diese notgedrungen bei Spruchausführung mitbewegen.

HALO

Wirkung: 10 (3 Sektoren, 4 Stufen)
Reichweite: 0 bis 5 m
Gebiet: 1 bis 2 m; Details 1 dm
Bewegtes Ziel
Minimale Gestik ohne Stimme

Schwierigkeit: 101 / 20
Geschwindigkeit: 7
7 AP / 2 AP

Der Visionist lässt seinen Umriss oder den einer anderen Person sanft blaugrün aufglühen. Damit könnte man ein Ziel etwas besser sichtbar machen, hauptsächlich ist dieser Spruch jedoch ein durchaus beeindruckender Showeffekt.

KATZENGOLD

Wirkung: 28 (4 Sektoren, 20 Stufen)
Reichweite: 2 bis 8 m
Gebiet: 1 dm bis 1 m, Details 1 cm
Minimale Gestik ohne Stimme

Schwierigkeit: 302 / 30
Geschwindigkeit: 16
17 AP / 2 AP

Ein mittelgroßes bis einen Meter bemessendes Objekt aus farblosem Metall oder Kupfer erhält durch diese Illusion einen gelblichen Glanz wie Gold. Die Färbung wird einer genauen Überprüfung aus allernächster Nähe vermutlich nicht lange stand halten, für einen ersten Moment des gierigen Ansturms reicht der Effekt aber locker.

KLARE KONTUREN

Wirkung: 27 (12 Helligkeitsstufen und Formung)
Reichweite: 0 bis 1 m
Gebiet: 1 bis 2 m; Details 1 cm

Schwierigkeit: 68 / 14
Geschwindigkeit: 18
6 AP / 2 AP

Der Visionist hellt Konturen, die er ertastet oder nur erahnen kann ein wenig auf und erschafft so ein Gitter aus sanft glühenden Kanten in der Dunkelheit. Sowohl sich selbst als auch Anderen kann er dadurch ein schmerzhaftes Anecken ersparen.



KONTRAST

Wirkung: 23 (4 Sektoren, 15 Stufen)
Reichweite: 0 bis 3 m
Gebiet: 1 dm bis 1 m; Details unter 1 mm

Schwierigkeit: 88 / 9
Geschwindigkeit: 33
10 AP / 1 AP

Kaum noch lesbare Schrift oder Zeichnungen auf Papier oder Pergament kann ein Visionist mit diesem Spruch deutlicher hervortreten lassen. Dunkle Bereiche werden noch dunkler und helle Bereiche etwas aufgehellt. Dabei ist wichtig zu bemerken, dass der Visionist entscheidet, wo er aufhellt und wo er abdunkelt. er kann nur sichtbar machen, was er selbst zu erahnen glaubt. Es kann also zu Fehldarstellungen kommen.

Aber in vielen Situationen kann es immens helfen, wenn man klarer vor Augen hat, was man zu sehen glaubt oder wenn man Anderen deutlich machen kann, was man vermutet zu erkennen.

KUNSTDÄMMERUNG

Wirkung: 14 (3 Sektoren, 8 Stufen)
Reichweite: 3 bis 6 m
Gebiet: 6 m, Details 1 dm
Ohne Stimme

Schwierigkeit: 193 / 19
Geschwindigkeit: 32
17 AP / 2 AP

Ein Bühnenzauber im wahrsten Sinne des Wortes. Wenn auf der kleinen Bühne die Dämmerung anbrechen soll sorgt ein Visionist, der seitlich in den Kulissen steht dafür, dass sich die Szene tatsächlich auch unter freiem Himmel ein gutes Stück verdunkelt und dabei einen leicht rötlichen Ton annimmt. Die Magie ist flexibel genug, um mit tendenziell etwas kühleren Tönen auch eine Gewitterstimmung zu erzeugen.

LANDKARTE

Wirkung: 51
Reichweite: 0 bis 1 m
Gebiet: 1 m; Details 1 mm
Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 212 / 42
Geschwindigkeit: 24
14 AP / 3 AP

Der Visionist breitet die Arme aus und zwischen ihnen entsteht in der Luft eine detaillierte Karte eines Landstrichs oder einer Stadt, sogar mit räumlichen Strukturen. Die Bewegung der Arme dient dabei eher, um Eindruck zu machen, weniger als Teil der Magie. Diese ist ohne große Gestik und Stimme ausgelegt, damit der Visionist selbst sich an einer Diskussion beteiligen und auf Punkte deuten kann, obwohl er diese aufrecht erhält.

Wichtig anzumerken ist, dass ein solcher Spruch genau eine Karte erzeugt. Es können nicht nach Bedarf unterschiedlichste Gegenden dargestellt werden. Dafür wären weitere gleichartige Sprüche notwendig. Benötigt man aber z.B. oft eine Karte der eigenen Heimatstadt, so ist dieser Spruch eine sehr praktische Alternative zu Karten aus Papier.

Die erzeugte Karte bleibt also bei jeder Anwendung gleich. In sie neue Erkenntnisse einzuarbeiten würde streng genommen auch einen neuen Spruch notwendig machen. Da das übertrieben teuer wäre könnte man Anpassungen z.B. für ein Zehntel der Lernkosten ermöglichen.

„Verzeiht, Meister, wo finde ich Vortragssaal Drei?“ Der ältere Magister ignoriert den falschen Rang mit einem Schmunzeln und erzeugt zwischen den ausgebreiteten Händen ein etwa ellenlanges durchscheinendes Modell der Silbertorakademie. er deutet auf einen Punkt im Erdgeschoss: „Wir sind hier, am besten nimmst du den Weg über diese Treppe und wendest dich dann dort oben nach links, hier“, sein Finger ist dem beschriebenen Weg gefolgt, „ist der Vortragssaal, in dem ich dich und die andern Novizen nachher unterrichten werde.“ Mit breitem Lächeln lässt er den verdutzten Novizen hinter sich stehen.

LEBENDES TATTOO

Wirkung: 25 (10 Stufen und Formung)
Reichweite: 0 bis 1 m
Gebiet: 1 cm bis 1 dm, Details unter 1 mm
Bewegtes, lebendes Ziel
Ohne Stimme

Schwierigkeit: 164 / 16
Geschwindigkeit: 36
14 AP / 2 AP

Vor den Augen der Beobachter verändert eine Tätowierung ihre Form, verweilt einen Moment in diesem Zustand und kehrt dann zum ursprünglichen Aussehen zurück. Sollten weitere Bewegungen in der Illusion benötigt werden, so muss der Spruch neu angewandt werden (also nicht mit Schwierigkeit 16 aufrecht erhalten werden). Da diese Magie Farben nicht anpassen kann eignet sie sich nur für einfarbige Tätowierungen in dunklen Hauttönen.

Der grobschlächtrige Zwerg mit den Tätowierungen und Narben wäre allein für sich schon eine furchterregende Erscheinung, aber hat jener Totenschädel auf seinem Oberarm nicht grade mit diabolischem Grinsen mit einem Auge gezwinkert?

LEERES BLATT

Wirkung: 45 (5 Sektoren, 20 Stufen, Formung)
Reichweite: 0 bis 3 m
Gebiet: 1 dm, Details unter 1 mm
Bewegtes Ziel
Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 249 / 25
Geschwindigkeit: 35
18 AP / 2 AP

Um ein beschriebenes Blatt leer erscheinen zu lassen ist nicht die volle Bandbreite einer Illusion notwendig, denn die Farben von Tinte und Papier sind im allgemeinen etwas eingeschränkt. Dieser Spruch gibt einem Bogen Pergament oder Papier ein natürliches Aussehen, als wäre er nie beschrieben worden. Ein geübter Visionist kann damit ein verdächtiges Dokument für eine gewisse Weile vollkommen harmlos erscheinen lassen.

LEBERFLECK WEG

Wirkung: 31 (3 Sektoren, 10 Stufen, Formung)
Dauerhafte Farbänderung
Reichweite: Berührung
Gebiet: 1 cm, Details unter 1 mm
Lebendes Ziel

Schwierigkeit: 335
Geschwindigkeit: 42
22 AP

Nach sorgfältigem Studium eines Leberflecks kann ein Meister der Lichtmagie dessen Färbung so verändern, dass er sich von der umgebenden Haut nicht mehr unterscheidet. Da Leberflecke oft ein klein wenig andere Struktur als die umgebende

Haut befinden oder leicht gewölbt sind, mag man sie bei sehr genauer Inspektion noch entdecken, in allen Alltagssituationen sind sie nach Anwendung dieses Spruches aber faktisch unsichtbar.

Wie bei den meisten lebenden Materialien wird der Effekt auf lange Sicht durch natürliche Prozesse nachlassen. In diesem Fall wird das aber mindestens ein Jahr dauern.

„Werte Dame, gebt mir nur ein Stündchen eurer Zeit und eure Haut wird so gleichmäßig sanft gefärbt sein, wie am Tage eurer Geburt.“ Der elegant gekleidete Mann passt so gar nicht in das bunte Sammelsurium der sonst eher drittklassigen Schausteller und Akrobaten. Aber der hässliche Fleck auf dem Handrücken der Gräfin ist verschwunden - ein für allemal, wie es scheint. Mit einem Wink eben jener Hand gibt die ältere Dame ihrem Diener das Signal, ihr die Börse zu reichen.

LEUCHTKÄFER

Wirkung: 29 (2 Sektoren, 10 Stufen und Formung)

Reichweite: 0 bis 6 m

Gebiet: 4 m; Details 1 mm

Ohne Stimme

Schwierigkeit: 226 / 45

Geschwindigkeit: 28

14 AP / 3 AP

Im Wirkungsgebiet tauchen nach und nach kleine, blass glühende Punkte auf, die sich langsam bewegen. Je nachdem, ob der Visionist nur einige wenige von ihnen erzeugt oder Dutzende, bewegen sich diese unabhängig und fließend oder eher ein wenig träge in Gruppen. So oder so kann solche Magie einen stillen Ort des Nachts verzaubern.

LICHTBLITZ

Wirkung: 30 (30 Stufen)

Reichweite: 1 bis 9 m

Gebiet: 1 dm, Details unerheblich

Schwierigkeit: 105

Geschwindigkeit: 4

6 AP

Eine kleine kreisförmige Fläche einer steinernen Unterlage wie Fels oder Hauswand leuchtet einen kurzen Moment lang grell auf, was weithin sichtbar ist, obwohl das Licht, der Eigenart von Lichtmagie entsprechend, nicht wirklich die Umgebung beleuchtet. Das kann als Kommunikationsmethode beispielsweise für eine Warnung an Freunde in größerer Entfernung verwendet werden.

Natürlich könnte diese Magie wie alle Lichtsprüche auch über längere Zeit aufrecht erhalten werden. Darauf wurde hier bewusst verzichtet und dafür die Schwierigkeit ein wenig verringert (von 119 auf 105).

LICHTTANZ

Wirkung: 42 (1 Sektor, 25 Stufen, Formung)

Reichweite: 3 bis 10 m

Gebiet: 2 m, Details 1 dm

Kooperative Magie für fünf Visionisten

Schwierigkeit: 107

Geschwindigkeit: 18

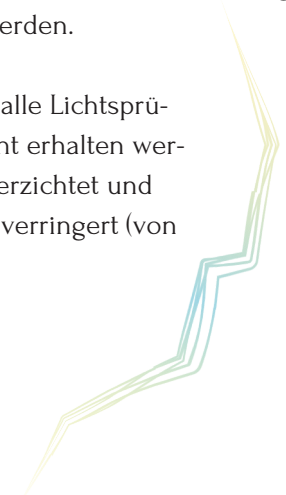
21 AP / 5 AP

Kaum eine andere Art von Magie dürfte sich für einen künstlerischen Einsatz so gut eignen, wie Lichtmagie. In diesem Fall sorgt ein Team von fünf Visionisten dafür, dass die Bewegungen einer Tänzerin leuchtende Schlieren hinter sich herziehen, die einen Moment in der Luft hängen, bevor sie wieder verblassen. Der Effekt ist mit einer glühenden Bewegungsunschärfe vergleichbar.

Die Kooperation besteht bei dieser Magie eher weniger im gleichzeitigen Ausführen, sondern im Wechsel zwischen den einzelnen Zaubernenden. Man könnte sie in der Praxis so anlegen, dass jeder von ihnen den Spruch nur etwa jede fünfte Runde neu mit voller Schwierigkeit ausführen muss.

Die Lichtkünstler sollten die Choreographie kennen, denn die Magie braucht ein wenig Vorlauf, um die Lichtfiguren synchron zum Tanz entstehen zu lassen. Von alle Beteiligten ist hohe Konzentration gefordert.

Rechtstsmächtige





ROTE LIPPEN

Wirkung: 22 (2 Sektoren, 5 Stufen, Formung)
Reichweite: selbst
Gebiet: 1 dm, Details unter 1 mm
Lebendes Ziel
Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 137 / 14
Geschwindigkeit: 33
12 AP / 2 AP

Im rechten Moment den eigenen Lippen eine kräftige (oder auch weniger kräftige) Rottönung mit zusätzlichem Glanz zu verleihen kann vorteilhaft sein, speziell, wenn man Eindruck machen möchte. Die Wirkung kann relativ problemlos auch über längere Zeit aufrecht erhalten werden.

ROTWEIN WEISSWEIN

Wirkung: 12 (2 Sektoren, 8 Stufen)
Dauerhafte Farbänderung
Reichweite: 0 bis 1 m
Gebiet: 1 cm bis 1 dm, Details 1 cm
Nur Handbewegungen

Schwierigkeit: 67
Geschwindigkeit: 12
5 AP

Manche Visionisten entwickeln lieber eine Vielzahl extrem spezialisierter Sprüche anstatt einiger weniger mit entsprechender Flexibilität. Dies hier ist ein Beispiel für einen solchen Spezialspruch. Der Wein in einem Glas wird dauerhaft umgefärbt, irgendwo zwischen blutrot und fast so hell wie Wasser. Grob geschätzt also 2 Sektoren (farblos und rot) und 8 Helligkeitsstufen.

SCHATTEN

Wirkung: 24
Reichweite: 0
Gebiet: 1 bis 3 m, Details 1 dm
Minimale Gestik ohne Stimme

Schwierigkeit: 134 / 27
Geschwindigkeit: 13
8 AP / 2 AP

Eine diffuse Wolke um den Visionisten wird mit diesem Spruch abgedunkelt (bis zu 20 Stufen) und auch in ihrer Farbe ein wenig angepasst (2 Sektoren), damit sich in einer ohnehin dunkleren Umgebung eine verbesserte Tarnung ergibt. Wie groß dadurch ein Bonus auf einen Versuch beim Verstecken ausfällt ist stark von der Situation abhängig.

SCHEINFOLTER

Wirkung: 38 (4 Sektoren, 15 Stufen, Formung)
Reichweite: 1 bis 3 m
Gebiet: 1 m, Details 1 cm
Bewegtes, lebendes Ziel
Minimale Gestik ohne Stimme

Schwierigkeit: 394 / 39
Geschwindigkeit: 17
21 AP / 3 AP

Die Peitsche oder der Stock trifft den Rücken des Opfers und sofort zeigt sich ein blutig roter Striemen obwohl der Folterknecht nur recht zahm zugeschlagen hat. Damit ein solches Schauspiel auf Umstehende passend wirkt, wird das Ziel der Schläge um Schmerz sicherlich nicht vollständig herumkommen, aber dieser Spruch lässt die Strafe wesentlich schlimmer aussehen, als sie es in Wirklichkeit ist.

SCHLAFENDE SCHÖNE

Wirkung: 51

Reichweite: 3 bis 9 m

Gebiet: 2 m; Details 1 mm

Ohne Stimme

Kooperative Magie für zwei Visionisten

Schwierigkeit: 274 / 20

Geschwindigkeit: 42

29 AP / 6 AP

Stellvertretend für andere Sprüche mit einem Lockvogeleffekt denke man sich eine sehr attraktive junge Dame, die schlafend an geeigneter Stelle erschaffen werden kann. Obwohl sich zwei Visionisten die Arbeit teilen ist der Erfolg schwierig zu garantieren. Denn beide müssen trotz notwendiger Spruchbewegungen im Verborgenen bleiben.

SONNENBRÄUNE

Wirkung: 23 (3 Sektoren, 2 Helligkeitsstufen und Formung)

Dauerhafte Farbänderung

Reichweite: selbst

Gebiet: 1 m; Details 1 mm

Bewegtes lebendes Ziel

Schwierigkeit: 328

Geschwindigkeit: 36

21 AP

Ein erfahrener Visionist kann es schaffen, seine Hautfarbe im natürlichen Bereich anzupassen, um sich in kürzester Zeit deutliche Sonnenbräune zu verpassen oder diese zu entfernen. Das kann Teil einer Verkleidung sein oder auch je nach Gesellschaft dafür sorgen, dass man blitzschnell dazu gehört. Ohne erneute Anwendung des Spruches kehrt die natürliche Hautfarbe allmählich zurück, ähnlich wie nach einem Sommerurlaub.

Da der Visionist die Magie auf sich selbst anwendet gilt er notgedrungen als bewegtes Ziel. Die Alternative eines Spruches, der ein unbewegtes Ziel betrifft würde minimale Gestik erfordern. Die resultierende Schwierigkeit wäre dann 437.

SPURLOS

Wirkung: 10 (3 Sektoren, 4 Stufen)

Reichweite: 1 bis 6 m, Details 1 mm

Gebiet: 3 m

Minimale Gestik ohne Stimme

Schwierigkeit: 134 / 27

Geschwindigkeit: 33

11 AP / 3 AP

Mit diesem Spruch kann man einige Fußspuren in einem kleinen Gebiet verdecken. Da es sich um eine Illusion handelt sind die Spuren nach wie vor zu ertasten und einen Spürhund kann diese Magie nicht verwirren. Will man aber von einem Baum aus dafür sorgen, dass der Schnee um den Stamm unversehrt aussieht, dann genügt dieser Spruch.

Für einen anderen Untergrund wie Sand, Erde oder Gras bräuchte man jeweils einen anderen Spruch, da die Wirkung dafür nicht genügend Flexibilität besitzt.

TÄTOWIERUNG

Wirkung: 51 (8 Sektoren, 20 Stufen, Formung)

Dauerhafte Farbänderung

Reichweite: 0

Gebiet: 1 dm, Details unter 1 mm

Lebendes Ziel

Schwierigkeit: 551

Geschwindigkeit: mehrere Runden

33 AP

Um die Haut mit einem fein gezeichneten Kunstwerk zu versehen benötigt es einen wahren Meister der visionären Magie. Das Ergebnis ist viel farbenprächtiger als es eine echte Tätowierung je sein könnte, aber es ist nicht so beständig. Ähnlich wie künstliche Bräune (s.o.) verblasst das Werk langsam und muss aufgefrischt werden.

Die offiziell berechnete Geschwindigkeit für diesen Spruch wäre 49. Bei einem wahren Kunstwerk erscheint ein wenig mehr Zeit als angemessen.

TRUMPFKARTE

Wirkung: 51
Reichweite: 0 bis 1 m
Gebiet: 1 dm, Details unter 1 mm
Bewegtes Ziel
Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 254 / 25
Geschwindigkeit: 35
18 AP / 2 AP

Wozu Taschenspielertricks, wenn man jede Karte eines Kartenspiels in jede beliebige andere Karte verwandeln kann, zumindest so lange wie man benötigt, um sie mit dem dadurch gewonnenen Stich wieder verdeckt neben sich zu legen. Dass dieser Trick riskant ist, da die Originalkarte noch irgendwo herumschwirrt, dürfte klar sein. Aber nehmen wir einmal an, zwei befreundete Visionisten beherrschen den gleichen Trick ...

„Ich spiele den Eisdrachen, was sagt ihr dazu, mein Freund?“ Die scheinbar so naive ältere Dame grinst frech, während sie ihren Gegenüber mustert. „Ihr seid eine Betrügerin, denn ich habe hier den Eisdrachen auf der Hand“, antwortet der Angesprochene und knallt seine Karte auf den Tisch - allein, seine Karte zeigt nur die Eins des Eises. Es wird totenstill im Raum, bis die Dame ruhig entgegnet: „Entweder sind eure Augen vom Bier getrübt oder ihr seid ein Betrüger.“ Während sie den Einsatz zu sich heranzieht klaubt ihr Begleiter eilig die Karten vom Tisch und beginnt bereits sie zu mischen.

UNVERWUNDET

Wirkung: 31 (4 Sektoren, 18 Stufen, Formung)
Reichweite: selbst
Gebiet: 1 dm; Details 1 mm
Bewegtes lebendes Ziel
Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 180 / 18
Geschwindigkeit: 23
12 AP / 2 AP

Mit diesem Spruch kann eine Wunde respektablen Ausmaßes versteckt werden. Das kann rein kosmetische Gründe haben, dient aber eventuell auch der Tarnung, wenn eine frische Wunde all zu verräterisch wäre.

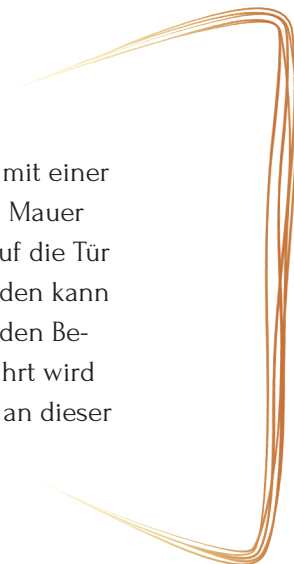
„Halt! Im Namen des Königs, jeder der die Stadt verlässt wird kontrolliert.“ Der Wächter bedeutet dem Bauern und seiner Tochter vom Kutschbock zu steigen. Doch sein Partner raunt ihm zu: „Erenar, sie kann es nicht sein. Sieh nur, ihre Arme sind schneeweiß und unversehrt. Der Hauptmann sagte doch, er habe ihr einen tiefen Schnitt am linken Arm zugefügt.“ Der Blick des anderen wandert vom Ansatz des kurzen Ärmels über den Arm der sichtlich müden jungen Frau, zögert einen Moment und nickt dann. „Weiterfahren!“

TÜR, WELCHE TÜR?

Wirkung: 51
Reichweite: 1 bis 3 m
Gebiet: 2 m, Details 1 mm
Ohne Stimme

Schwierigkeit: 202 / 40
Geschwindigkeit: 32
15 AP / 3 AP

Eine Tür oder ein Loch in der Wand wird mit einer Illusion überdeckt, die in die umgebende Mauer übergeht. Da diese Illusion nicht direkt auf die Tür oder einen ähnlichen Bereich gelegt werden kann fehlt der feste Untergrund. Solange man den Bereich nicht genauer betrachtet oder berührt wird man nicht im Traum vermuten, dass sich an dieser Stelle ein Durchgang verbirgt.



VERSCHWINDEN

Wirkung: 51
Reichweite: 0 bis 1 m
Gebiet: 1 cm, Details 1 mm
Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 165 / 17
Geschwindigkeit: 23
12 AP / 2 AP

Ein kleiner Gegenstand wie beispielsweise eine Münze oder ein Ring wird farblich so an seine Umgebung angepasst, dass er fast perfekt dem Untergrund entspricht. Je nach Unterlage ist er dadurch schwer bis gar nicht mehr zu sehen. Es handelt sich hierbei nicht um Unsichtbarkeit, die mit Lichtmagie auch nicht machbar wäre, sondern um einen Chamäleoneneffekt. Beispielsweise wird ein Ring mit passender Holzmaserung auf einem Tisch bei Wechsel der Perspektive doch relativ schnell seine Form preisgeben. Aber der gleiche Ring auf lockerer Erde fällt praktisch nicht mehr auf.



VIRTUELLE ROSE

Wirkung: 47 (6 Sektoren, 20 Stufen, Formung)
Reichweite: 0
Gebiet: 1 dm, Details 1 mm
Bewegtes Ziel
Minimale Gestik

Schwierigkeit: 126 / 25
Geschwindigkeit: 23
10 AP / 2 AP

Ein eleganter Schwung aus dem Handgelenk und in einem farbigen Flimmern erscheint eine Rose in der Hand des Kavaliers. Was der Blume an handfester Realität fehlt gleicht sie durch ihre Frische und die kräftigen Farben aus.

WEISSE ZÄHNE

Wirkung: 25 (3 Sektoren, 4 Stufen, Formung)
Dauerhafte Farbänderung
Reichweite: Berührung
Gebiet 1 dm, Details 1 mm
Lebendes Ziel

Schwierigkeit: 210
Geschwindigkeit: 27
14 AP

Viele Illusionen zur Verschönerung machen als dauerhafte Anwendung keinen Sinn, aber die Zähne (mal wieder) tüchtig aufzuhellen ist eine effiziente Anwendung für Lichtmagie. In der hier vorliegenden Form sind bei sehr genauem Hinsehen vielleicht noch kleine Unregelmäßigkeiten feststellbar, aber schon auf normalen Gesprächsabstand wirken die Zähne bestens geputzt.

Gegen Löcher und Essensreste zwischen den Backen ist diese Magie allerdings machtlos.

ZAHMER KÄFER

Wirkung: 31
Reichweite: 0 bis 1 m
Gebiet: 1 mm bis 1 cm, Details unter 1 mm
Bewegtes Ziel
Minimale Gestik ohne Stimme

Schwierigkeit: 180 / 36
Geschwindigkeit: 34
14 AP / 3 AP

Ein kleiner Käfer krabbelt über die Hand des Visionisten oder über eine nahe Oberfläche. Seine Tönung ist erdfarben (3 Sektoren) und recht dunkel (4 Stufen). Da sich der Käfer bewegt, muss der Spruch jede Runde neu erfolgreich sein. Allerdings könnte der kleine Krabbler ab und zu für einen Augenblick verweilen und damit auch seinem Erschaffer eine Atempause gönnen.

Rechtstosmische

ZWERGENDUNKELHEIT

Wirkung: 60 (60 Stufen)

Reichweite: 1 bis 5 m

Gebiet: 3 m, Details unerheblich

Schwierigkeit: 214 / 43

Geschwindigkeit: 18

12 AP / 3 AP

Zwergenaugen sehen auch den dunklen Teil des Lichtspektrums. Um etwas vor ihnen zu verbergen ist ein wenig mehr notwendig als ein leichtes Abdunkeln. Die intensive Schwärze, die dieser Spruch erzeugt ist nicht als Tarnung geeignet, denn sie manifestiert sich als fast einheitlich schwarzer Bereich. Aber selbst ein Zwerg kann in ihm wenn überhaupt dann nur mit sehr großer Mühe Details erkennen. Und gerade Zwerge sind es gewohnt, praktisch nie in ein ominös dunkles Etwas hinein zu greifen ohne zu wissen, was ihnen blüht.

Lichtsprüche

Leichtstmücke

CHARAKTER

Sprache ohne Sinn und Selbstschmeicheleien

ÜBERBLICK

Die vokale Komponente von Mentalsprüchen besteht aus verständlichen Worten, die ohne Sinn aneinander gereiht sind und zwischen den Sprachen wechseln. Sie variieren auch beim gleichen Spruch sehr stark je nach Ziel.

Die Bewegungen bestehen weitgehend aus Berührungen des eigenen Körpers, hauptsächlich am Kopf. Streicheln, Klopfen, selten auch einmal eine leichte selbstverabreichte Ohrfeige werden begleitet von einer abwechslungsreichen Mimik, die nur selten etwas mit dem Effekt zu tun hat.

Mentalmagie ist geistig belastend. Nach einem Spruch ist die Auffassungsgabe eingeschränkt. Das äußert sich in einem Abzug von einem Punkt pro angefangene 100 Punkte an Schwierigkeit, der sich pro Runde wieder um einen Punkt verringert.

Sprucherstellung

Wirkung

Leichte Beeinflussung

Benötigt 1 Runde Klingt ab in 3 Runden
Schwierigkeit für einen Sinn: 30

Deutliche Beeinflussung

Benötigt 3 Runden Klingt ab in 6 Runden
Schwierigkeit für einen Sinn: 70

Massive Wahrnehmungsveränderung

Benötigt 5 Runden Klingt ab in 10 Runden
Schwierigkeit für einen Sinn: 150

Leichte Beeinflussung von Gefühlen

Benötigt 10 Runden Je nach Situation
Schwierigkeit: maximale Psyche des Ziels x 15

Eine mehrfache Beeinflussung der Gefühle ist meist kontraproduktiv, da das Ziel der Magie instinktiv oder sogar bewusst beginnt zu spüren, dass dies nicht die eigenen Stimmungen sind.

Reichweite

0	1	3 m	1,1
6 m	1,2	9 m	1,4
12 m	1,7	15 m	2
pro +1 m	+0,1		

Ohne Sichtkontakt ist die Reichweite auf ein Zehntel eingeschränkt oder unmöglich. Die Schwierigkeit wächst zugleich auf das Doppelte an.

Wirkungsgebiet und Details

Wirkungsgebiet ist immer ein fremder Verstand, zusätzliche Kosten ergeben sich nur durch die Art des Ziels.

Besondere Ziele

sehr enger Freund	0,5
sehr gut bekannt	0,8
grob bekannt	1
unbekannt	1,2
anderes Geschlecht	1,1
anderes Volk	1,5
nicht humanoid	2

Maximale Auffassungsgabe des Ziels : 10
(kann nie unter 0,5 sinken)

Ein Spruch kann auf „leichtere“ Ziele angewandt werden, bei kniffligeren scheidet er automatisch. Bei Sprüchen, die sich auf Gefühle auswirken ist die Auffassungsgabe nicht relevant.

Komponenten

Nur Handbewegungen	1,1
Minimale Gestik	1,2 (statt 1,1)
Ohne Stimme	1,2

Geschwindigkeit

S ist die Gesamtschwierigkeit, es wird aufgerundet:

Körperbewegungen	S : 5
Nur Handbewegungen	S : 10
Minimale Gestik	S : 20

Die ermittelte Geschwindigkeit zählt für die Runde, in der die Wirkung eintritt.

SPRÜCHE

Wenn die Wahrnehmung verschwimmt

ALPTRAUM VERTREIBEN

Wirkung: 180 (leichte Gefühlsbeeinflussung)
Reichweite: 0
Ziel: sehr enger Freund, evtl. anderes Geschl., Psyche bis 12
Nur Handbewegungen
Schwierigkeit: 109
Geschwindigkeit: 10 Runden / 11
4 AP Auffassungsgabe -2
Wirkungsdauer: situationsabhängig

Visionisten, die Eltern geworden sind stehen vor den gleichen Problemen, wie andere Mütter und Väter auch. Wenn ein kleines Kind aus einem Alptraum erwacht, dann braucht es Sicherheit und Schutz. Mit Mentalmagie lässt sich die beruhigende Nähe in ihrer Wirkung erheblich verstärken. Das verängstigte Kind beruhigt sich schneller und findet so zügig zurück in einen erholsamen Schlaf.

ANGST

Wirkung: 180 (leichte Gefühlsbeeinflussung)
Reichweite: 0 bis 6 m
Ziel: grob bekannt, evtl. anderes Geschlecht, Psyche bis 10
Schwierigkeit: 231
Geschwindigkeit: 10 Runden / 47
8 AP Auffassungsgabe -3
Wirkungsdauer: situationsabhängig

Keine Mentalmagie der Welt kann im Alleingang Angst auslösen, aber mit diesem Spruch kann man die Wirkung einer ohnehin gruseligen Situation etwas verstärken. Ein dunkler Gang in einem unbekanntem Gebäude würde für sich allein vielleicht nur leicht beunruhigend wirken. Wenn da aber auf einmal eine große dunkle Gestalt auftaucht, die zischend leise unverständliche Worte (nämlich diesen Spruch) flüstert, dann mag das die Tendenz zu einem Rückzug doch deutlich steigern.

ATTRAKTIVITÄT

Wirkung: 120 (leichte Gefühlsbeeinflussung)
Reichweite: 0 bis 3 m
Ziel: unbekannt, evtl. anderes Geschlecht, Psyche bis 8
Schwierigkeit: 251
Geschwindigkeit: 10 Runden / 26
9 AP Auffassungsgabe -3
Wirkungsdauer: situationsabhängig

Mentalmagie taugt nicht als Liebeselixier, aber dieser Spruch kann das Zünglein an der Waage sein, wenn es um eine eher wohlwollende Reaktion geht. Wessen Attraktivität auch immer gesteigert werden soll: Es sollte bereits eine gewisse Grundsympathie vorhanden sein, damit diese Magie Erfolg haben kann. Der Effekt ist vergleichbar mit der Wirkung, die adrette Kleidung und ein gepflegtes Äußeres im Vergleich zu einer heruntergekommenen Erscheinung, strotzend vor Dreck hätte. Also nicht welterschütternd aber merklich.

BERUHIGUNG

Wirkung: 225 (leichte Gefühlsbeeinflussung)
Reichweite: 0 bis 3 m
Ziel: unbekannt, evtl. anderes Geschlecht, Psyche bis 15
Schwierigkeit: 356
Geschwindigkeit: 10 Runden / 72
12 AP Auffassungsgabe -4

Jemand befindet sich in äußerster Not, ist aber so verängstigt, dass er sich nicht vom Fleck rühren will oder kann. Die Angst kann nicht vollkommen behoben werden, aber zumindest lässt sie sich so weit abschwächen, dass ein gutes Zureden schnell Wirkung zeigt und damit eine Rettung überhaupt erst möglich wird.

EISKALTE BERÜHRUNG

Wirkung: 70
(deutliche Beeinflussung der Temperaturwahrnehmung)
Reichweite: 0
Ziel: unbekannt, evtl. anderes Geschlecht und Volk, Auffassung bis 12

Schwierigkeit: 166
Geschwindigkeit: 3 Runden / 34
6 AP Auffassungsgabe -2

Wirkungsdauer: 6 Runden

So unangenehm diese Magie ist eignet sie sich dennoch nur wenig als Angriff in einem Kampf. Als Mittel, um Macht zu demonstrieren oder leider auch als Möglichkeit zu Folter ohne körperlichen Schaden ist sie dagegen gut geeignet. Dort wo der Visionist eine andere Person berührt scheint die Haut sich rapide abzukühlen, was nach drei Runden zu heftigen Schmerzen führt.

EKEL

Wirkung: 150 (leichte Gefühlsbeeinflussung)
Reichweite: 0 bis 6 m
Ziel: unbekannt, evtl. anderes Geschlecht, Psyche bis 10

Schwierigkeit: 277
Geschwindigkeit: 10 Runden / 56
10 AP Auffassungsgabe -3

Wie alle Gefühle kann auch Ekel nicht aus dem Nichts erschaffen werden. Aber eine innere Abneigung kann deutlich gesteigert werden. Dabei spielt natürlich eine Rolle, ob diese Abneigung überhaupt vorhanden ist, eine Tatsache, derer sich der Visionist nicht immer sicher sein kann.

Die Soldaten durchsuchen jedes Haus, jede Scheune des kleinen Dorfes nach dem Entflohenen. Den Bettler, der sinnlos vor sich hinmurmelt und zitterig an seiner Kleidung tastend am Brunnen kauert, beachten sie zunächst wenig. Doch dann wird der nächststehende Soldat misstrauisch und tritt näher an ihn heran. Als er auf einen Schritt an den stinkenden Bettler heran ist spürt er, wie sich ihm der Magen umdreht und angewidert beschließt er lediglich, die zerlumpfte Gestalt zu vertreiben.

FASZINATION

Idee: Luxferre (Tanelorn)
Wirkung: 150 (leichte Gefühlsbeeinflussung)
Reichweite: 0 bis 6 m
Ziel: grob bekannt, Psyche bis 10
Ohne Stimme

Schwierigkeit: 252
Geschwindigkeit: 10 Runden / 51
9 AP Auffassungsgabe -3

Wirkungsdauer: situationsabhängig

Es gibt viele Situationen, in denen uns ein Anblick fesselt. Ein Kunstwerk, eine akrobatische Vorführung, aber auch eine attraktive Person oder gar die Zubereitung eines leckeren Gerichtes. Wie auch sonst muss Spruchmagie spezifisch sein, weswegen dieser Spruch für verschiedene Ursachen von Faszination auch mehrfach gelernt werden muss.

Die Magie ist dafür auch in der Lage sowohl bei Uninteressierten ein leichtes Interesse zu wecken, als auch schon vorhandene Faszination zu steigern und dadurch für Ablenkung zu sorgen. Beispielsweise für Würfe auf Anschleichen oder den Versuch eines Diebstahls könnte das einen Bonus von +5, je nach Situation auch mehr, bedeuten.

Denkbar wäre beim Zusammenspiel zweier Visionisten auch die Kombination mit einer passenden Illusion wie beispielsweise eine „Schlafende Schönheit“.

„Mit Honig fängt man Fliegen“, raunt Karagin dem Hauptmann der Wache zu. Während Karagins Partnerin Elaiha die Illusion der jungen Dame auf dem Sofa aufrecht erhält beobachten die beiden Männer wie sich der angebliche Wohltäter des Waisenhauses der Illusion nähert. Die Hand des Hauptmanns wandert zum Knüppel an seinem Gürtel.

GEFÄHRLICHE NEUGIER

Idee: 1of3 (Tanelorn)

Wirkung: 90 (leichte Gefühlsbeeinflussung)

Reichweite: 6 bis 15 m

Ziel: grob bekannt, evtl. anderes Geschlecht, Psyche bis 6

Ohne Stimme

Schwierigkeit: 333

Geschwindigkeit: 10 Runden / 67

12 AP Auffassungsgabe -4

Wirkungsdauer: situationsabhängig

Es ist dunkel in jenem Unterholz. Andererseits ist da gerade dieses seltsame Wesen hinein gehuscht. Das sah nicht wirklich gefährlich sondern eher flauschig aus. Aber wenn es nun nur ein Jungtier ist und da drin lauert das Muttertier? Andererseits könnte der Pelz ja eine Menge wert sein ...

Speziell wenn jemand hadert wie im beschriebenen Fall, dann kann dieser Spruch das entscheidende Zünglein an der Waage sein. Dann kippt die Entscheidung zu Gunsten der Neugierde, was dann je nach Fall fatal enden kann.

Der Spruch ist offensichtlich auf große Reichweite und dafür auf leicht beeinflussbare Gemüter ausgelegt. Aber wie auch sonst in Feenlicht sind Abwandlungen problemlos umsetzbar.

Immer noch eines und noch eines der Fruchtküchlein wandert auf den Teller des Botschafters. Erst als die ersten davon auf den Boden purzeln sieht er auf und wird sich der Blicke der Anwesenden bewusst. Die Rechte, bereits nach einem weitem Gebäck ausgestreckt hält mitten in der Bewegung inne - Stille füllt den Empfangssaal.

GIER

Wirkung: 150 (leichte Gefühlsbeeinflussung)

Reichweite: 3 bis 9 m

Ziel: grob bekannt, evtl. anderes Geschlecht, bis Psyche 10

Ohne Stimme

Schwierigkeit: 337

Geschwindigkeit: 10 Runden / 68

12 AP Auffassungsgabe -4

Wirkungsdauer: situationsabhängig

Eine leckere Pastete, eine schöne Muschel am Strand oder auch nur die Glasmurmel, die einem ein Freund schenkt. Kleine Dinge, über die man sich freut. Und oft hätte man gerne mehr davon, weiß aber doch, was sich gehört.

Dieser Spruch kann das Gleichgewicht zwischen innerem Wunsch und der Selbstbeherrschung in einer passenden Situation zum Kippen bringen. Um so leichter, je mehr die betroffene Person ohnehin schon dazu neigt, sich zu nehmen, was sie

will. Die Auswirkungen sind schwer vorhersagbar, könnten aber von Abgelenktheit bis hin zu einem handfesten Staatsaffront reichen.

GLATT WIE ...

Wirkung: 30 (leichte Beeinflussung des Tastsinns)

Reichweite: 0 bis 3 m

Ziel: unbekannt, evtl. anderes Geschlecht und Volk, Auffassung bis 18

Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 154

Geschwindigkeit: 1 Runde / 8

6 AP Auffassungsgabe -2

Wirkungsdauer: 3 Runden

Der Tastsinn in den Händen wird so beeinflusst, dass sich Oberflächen beim Darüberstreichen anfühlen als seien sie poliert, auch wenn sie es nicht sind. So kann man jemanden eventuell von der ausgesuchten Qualität eines Handwerkserzeugnisses überzeugen oder vertuschen, dass man die Tischplatte eben doch noch nicht abgewischt hat. Die Sache kann aber auch schief gehen.

„Ich sehe, ihr habt euch wirklich Mühe gegeben“, murmelt die Gräfin, nachdem sie prüfend mit dem Finger über das Holz gefahren ist. Dummerweise legt sie danach die Hand an das eigene Kinn und stutzt, bevor sich ihr Blick mit Misstrauen füllt.

GESCHMACKLOS

Wirkung: 150 (massive Beeinflussung des Geschmackssinns)

Reichweite: 0

Ziel: Sehr enger Freund, evtl. anderes Geschlecht und Volk, Auffassung bis 20

Schwierigkeit: 248

Geschwindigkeit: 5 Runden / 50

9 AP -3 Auffassungsgabe

Wirkungsdauer: 10 Runden

Dieser Spruch wäre der Traum eines jeden Teenagers, der das Essen daheim einmal wieder ekelhaft findet. Allerdings dürfte es kaum einen so jungen Visionisten geben, der diese Magie bereits beherrscht. Der Geschmackssinn wird für eine Weile vollkommen abgeschaltet. Dadurch schmeckt zwar alles wie Pappe aber immerhin nicht mehr widerlich.

Stauend beobachten die Angehörigen des Ratanistamms, wie der Fremde seelenruhig eine Schüssel extrem scharfes Matauani in sich hinein löffelt. Zunächst schien es ihnen so, als wolle er die Prüfung nur schnell hinter sich bringen, nun glauben sie mehr und mehr, das Gericht der wahrhaftigen Krieger schmecke ihm sogar. Niemand würde je sagen, dass Matauani schmeckt!

HAAR AUF DER ZUNGE

Wirkung: 30 (leichte Beeinflussung des Tastsinns)
Reichweite: 0 bis 12 m
Ziel: grob bekannt, evtl. anderes Geschl., Auffassung bis 15
Minimale Gestik

Schwierigkeit: 119
Geschwindigkeit: 1 Runde / 8
5 AP Auffassungsgabe -2

Wirkungsdauer: 3 Runden

Mehr noch als bei Jucken (s.u.) ist die Wirkung dieses Spruches harmlos. Der Betroffene hat das Gefühl eines Haars auf der Zunge. In der richtigen Situation kann das jedoch irritieren, speziell dann, wenn passende Gegenmaßnahmen wie das Herausstrecken der Zunge im betreffenden Moment sehr unschicklich wären.

HARMLOSE SPEISE

Wirkung: 70 (deutliche Beeinflussung des Geschmackssinns)
Reichweite: 3 bis 6 m
Ziel: grob bekannt, evtl. anderes Geschlecht und Volk, Auffassung bis 16
Minimale Gestik ohne Stimme

Schwierigkeit: 346
Geschwindigkeit: 3 Runden / 18
12 AP Auffassungsgabe -4

Wirkungsdauer: 6 Runden

So manche böse Substanz verrät sich durch ihren scharfen oder bitteren Geschmack. Dieser Spruch annulliert den Geschmack eines bestimmten Giftes oder einer sehr ähnlich schmeckenden Substanz fast vollständig. Wie leicht zu ahnen ist, ist dies nicht unbedingt Magie, die dem Ethos einer ehrbaren Ausbildung zum Visionisten entspricht.

HIMMLISCHER FRIEDE

Wirkung: 150 (massive Beeinflussung des Gehörs)
Reichweite: selbst
Ziel: sehr enger Freund, Auffassung bis 20

Schwierigkeit: 150
Geschwindigkeit: 5 Runden / 30
5 AP Auffassungsgabe -2

Wirkungsdauer: 10 Runden

Selbst in extrem lauter Umgebung buchstäblich zur Ruhe kommen ist für einen trainierten Visionisten nicht all zu schwer, wenn er sich selbst als Ziel wählt. Mit diesem Spruch schaltet er sein Hörvermögen für eine gewisse Zeit nahezu vollständig ab. So kann sich ein Lehrmeister vor seiner Vorlesung selbst in einem dröhnenden Saal sammeln.

IM AUGENWINKEL

Wirkung: 30 (leichte Beeinflussung des Sehens)
Reichweite: 0 bis 6 m
Ziel: unbekannt, Auffassung bis 12
Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 87
Geschwindigkeit: 5
3 AP Auffassungsgabe -1

Am Rande des Gesichtsfeldes des Ziels lässt dieser Spruch eine vermeintliche Bewegung erscheinen. Das ist nicht mehr als ein Schemen oder ein Flackern, mag aber als Ablenkung genügen. Speziell wenn die Magie immer wieder angewandt wird, sollte sich irgendwann eine Reaktion einstellen.

INNERE RUHE

Idee: Tudor the Traveller (Tanelorn)

Wirkung: 180 (leichte Gefühlsbeeinflussung)

Reichweite: 0 bis 3 m

Ziel: sehr enger Freund, evtl. anderes Geschlecht oder Volk, Psyche bis 12

Schwierigkeit: 178

Geschwindigkeit: 10 Runden / 36

6 AP Auffassungsgabe -2

Wirkungsdauer: situationsabhängig

Die Magie dieses Spruches ist relativ unspezifisch und entfaltet dafür nur eine sehr sanfte Wirkung. Sie verschiebt die Gefühlslage eines guten Freundes ein klein wenig hin in Richtung zu einem ruhigen, ausgeglichenen Gemütszustand. Vor allem im Vorfeld einer psychisch angespannten Situation kann dies eingesetzt werden, um die „Startbedingungen“ zu verbessern.

JUCKEN

Wirkung: 70 (deutliche Beeinflussung des Tastsinns)

Reichweite: 3 bis 9 m

Ziel: unbekannt, evtl. anderes Geschlecht, Auffassung bis 10

Ohne Stimme

Schwierigkeit: 188

Geschwindigkeit: 3 Runden / 38

7 AP Auffassungsgabe -2

Wirkungsdauer: 6 Runden

Wir sprechen hier nicht von einem leichten Kribbeln, sondern von einem Gefühl, wie es nur eine ordentliche Portion Juckpulver erreichen kann. Inmitten eines Kampfgetümmels geht eine solche Empfindung weitgehend unter, aber wenn man irgendwo ruhig stehen bleiben soll ist dieses Gefühl geradezu mörderisch penetrant. Sich nicht zu kratzen erfordert viel Willensstärke.

Der so stattliche Wächter zeigt kaum eine Regung, aber die Schweißperlen, die ihm von der Stirn in die Augen laufen sprechen eine andere Sprache. Die Nase zuckt leicht, dann wandert die Hand kurz Richtung Rücken, bevor sie unter äußerster Willensanstrengung zurück ans Bein gezwungen wird. Nur ein kleines Quietschen der Rüstung ist die Folge, aber im stillen Thronsaal hört man das leise Geräusch in jeder Ecke.

KATZENAugEN

Wirkung: 150 (massive Beeinflussung des Sehens)

Reichweite: 0

Ziel: Der Visionist selbst, Auffassung bis 18

Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 194

Geschwindigkeit: 5 Runden / 10

7 AP Auffassungsgabe -2

Wirkungsdauer: 10 Runden

Durch eine ganze Weile intensiver Konzentration kann der Visionist seine eigenen Augen empfindlicher für Licht machen. Bei sehr schwachen Lichtverhältnissen hat er so, ähnlich einer Katze, die Möglichkeit etwas mehr Details zu erkennen. In einer stockfinsternen Höhle bringt ihm dieser Spruch jedoch nichts, denn er ermöglicht nicht eine Wahrnehmung der dunklen Seite des Elements Licht.

KONZENTRATION

Idee: 1of3 (Tanelorn)

Wirkung: 180 (leichte Gefühlsbeeinflussung)

Reichweite: 0 bis 3 m

Ziel: Enger Freund, evtl. anderes Geschlecht und Volk, Psyche bis 12

Schwierigkeit: 178

Geschwindigkeit: 10 Runden / 36

6 AP Auffassungsgabe -2

Wirkungsdauer: situationsabhängig

Der Visionist kann mit dieser Magie ein wenig mehr gefühlsmäßige Stabilität verleihen, so dass Betroffene sich besser auf das konzentrieren kann, was sie gerade tun. Das ist kein Ausblenden von Sinneseindrücken, sondern entspricht eher einer Konzentration auf Weniges, wie man es beispielsweise durch leichte Meditation erreichen kann.

Eine Anwendungsmöglichkeit wäre eine Prüfung, um die Nervosität ein wenig zu dämpfen. Eine andere Variante (eigens zu lernen) wäre eine Steigerung der Konzentration inmitten einer kritischen Situation (Kampf, Flucht o.ä.) um dennoch leisten zu können, was geleistet werden muss. So es sich im freien Rollenspiel nicht abbilden lässt wäre beispielsweise ein Bonus von +2 bis +3 auf Würfel denkbar, die von der Psyche abhängen. Aber auch ein ähnlicher Bonus beim hastigen Knacken eines Schlosses wäre vielleicht möglich.

„Ihr seid wahrlich ein Narr, aber ein guter.“
Immer noch hält sich der Graf den Bauch und seine Worte werden von vereinzelt Glucksen unterbrochen. „Zu Beginn hätten wir es nicht für möglich gehalten, dass ihr uns so erheitern könntet.“

KUSS AUS DER FERNE

Wirkung: 15 (leichte Beeinflussung des Tastsinns)

Reichweite: 6 bis 18 m

Ziel: sehr enger Freund, evtl. anderes Geschlecht und Volk,

Auffassung bis 18

Nur Handbewegungen, ohne Stimme

Schwierigkeit: 91

Geschwindigkeit: 37

4 AP Auffassungsgabe -1

Beim Abschied dem Herzallerliebsten noch einen Kuss zu hauchen ist romantisch. Was, wenn er ihn auch spüren könnte und wenn auch nur ganz zart? Bei diesem Spruch wurde mit der halben der sonst üblichen Wirkung für eine leichte Sinnesbeeinflussung gerechnet. Denn die Wirkung ist nur minimal, kürzer als die in diesem Fall üblichen drei Runden (es ist von einem Kuss, nicht von Knutschen die Rede) und er bezieht sich auf eine sehr klar umgrenzte Personengruppe (von vermutlich einem einzelnen Individuum).

LACHANFALL

Idee: Lukas Seiller

Wirkung: 150 (leichte Gefühlsbeeinflussung)

Reichweite: 0 bis 6 m

Ziel: grob bekannt, evtl. anderes Geschlecht, Psyche bis 10

Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 333

Geschwindigkeit: 10 Runden / 17

12 AP Auffassungsgabe -4

Wirkungsdauer: situationsabhängig

Im Vorfeld einer passenden Situation kann die Stimmung einer Person in Richtung einer humorvolleren Grundhaltung verändert werden. Die Magie für sich allein kann keinen Lachanfall auslösen, aber in Kombination mit einem Witz oder einem lustigen Ereignis kann es wesentlich leichter dazu kommen. Angewandt auf eine ohnehin schon lachende Person ist diese Magie durchaus in der Lage, jemanden dazu zu bringen zu lachen, bis er oder sie kaum noch Luft bekommt.

LAMPENFIEBER

Idee: Luxferre (Tanelorn)

Wirkung: 120 (leichte Gefühlsbeeinflussung)

Reichweite: 6 bis 15 m

Ziel: grob bekannt, Psyche bis 8

Schwierigkeit: 336

Geschwindigkeit: 10 Runden / 68

12 AP Auffassungsgabe -4

Wenn die böse Stiefmutter mit diesem Spruch Aschenbrödel vor ihrem Abzählen „Mach ich’s, mach ich’s nicht ...“ erwischt hätte, wäre die Geschichte anders verlaufen. Diese Magie steigert gezielt das Gefühl des „alle sehen mich an“, bevor man sich in die entsprechende Situation begibt. Das muss, wie die Geschichte mit Aschenbrödel zeigt, nicht unbedingt das Publikum bei einer Aufführung sein. Ein Ball oder ein Bankett mit vielen Menschen tut es ganz genauso.

LEICHTSINN

Idee: Luxferre (Tanelorn)

Wirkung: 150 (leichte Gefühlsbeeinflussung)

Reichweite: 3 bis 12 m

Ziel: grob bekannt, Psyche bis 10

Minimale Gestik

Schwierigkeit: 414

Geschwindigkeit: 10 Runden / 21

14 AP Auffassungsgabe -5

Wirkungsdauer: situationsabhängig

Ein kleiner emotionaler Schubs kann brandgefährlich werden, wenn jemand gerade darüber grübelt, ob er etwas wagen soll oder nicht. Das muss nicht unbedingt lebensbedrohlich im direkten Sinn sein. Auch die Überlegung beim Kartenspiel alles zu setzen könnte hiervon beeinflusst werden.

Bei wirklich lebensbedrohlichen Situationen kann dies tatsächlich fatal enden, wobei nicht übersehen werden sollte, dass die Magie den Selbsterhaltungstrieb trotz allem nicht ausknipsen kann.

MUT

Idee: Luxferre (Tanelorn)

Wirkung: 150 (leichte Gefühlsbeeinflussung)

Reichweite: 0

Ziel: sehr gut bekannt, Psyche bis 10

Schwierigkeit: 120

Geschwindigkeit: 10 Runden /24

4 AP Auffassungsgabe: -2

Wirkungsdauer: situationsabhängig

Die Situation ist kritisch. Dennoch die eigene Angst zu überwinden wird schwer. Auch der gute Freund und seine ermutigenden Worte reichen einfach nicht aus. Da kann ein wenig Magie den entscheidenden Unterschied machen. Dieser Spruch wird keine Phobie annullieren oder aus einem Feigling einen Helden machen, aber er kann zum lebensentscheidenden Unterschied werden, wenn das Ziel der Magie eigentlich weiß, dass es sich überwinden muss.

Tief unten hört man den Bach zwischen den Felsen rauschen und Laikellan spürt, wie ihm kalter Schweiß ausbricht. Er hört die Verfolger schon durch den Wald preschen, aber er kann sich einfach nicht dazu bringen den ersten Schritt auf die schlüpfrige Hängebrücke hinaus zu wagen - dabei weiß er doch, dass das der endgültige Schritt in eine neue Freiheit wäre. Während sein Retter Tasmurin weiterhin zusammenhanglose Worte flüstert fühlt er auf einmal eine seltsame Ruhe dann jene Zuversicht, die er bisher nur spürte, wenn sein Vater ihm damals Mut zusprach. Eine erste Hand streckt sich nach dem Seil, das als Handlauf dient und zieht den Rest seines Körpers nach auf die Brücke.

Verstärkung

NARKOSE

Wirkung: 150 (massive Beeinflussung des Tastsinns)
Reichweite: 0 bis 6 m
Ziel: sehr gut bekannt, evtl. anderes Geschlecht und Volk,
Psyche bis 10

Schwierigkeit: 356
Geschwindigkeit: 5 Runden / 72
12 AP Auffassungsgabe -4

Wirkungsdauer: 10 Runden

Eine punktgenaue Betäubung ohne die geringsten Nebenwirkungen für den Patienten ist etwas, von dem Ärzte in unserer realen Welt nur träumen können. Allerdings sollte der zuständige Visionist über ausreichend Mentalfertigkeit verfügen, damit der Spruch vor allem beim Auffrischen sicher gelingt, denn ein Scheitern mitten während einer Operation wäre fatal.

NEID

Wirkung: 150 (leichte Gefühlsbeeinflussung)
Reichweite: 6 bis 12 m
Ziel: grob bekannt, Psyche bis 10

Schwierigkeit: 330
Geschwindigkeit: 10 Runden / 66
11 AP Auffassungsgabe -4

Wirkungsdauer: situationsabhängig

Um diese Magie effektiv nutzen zu können ist eine gute Beobachtungsgabe, Timing und vor allem Menschenkenntnis zu empfehlen. Wie jede andere Gefühlsbeeinflussung auch kann Neid nicht aus dem Nichts erzeugt werden, aber wenn da schon eine grundlegende Regung vorhanden ist, kann dieser Spruch sie anstacheln. Sollte das dann auch noch mit dem passenden Wort hier und da bestärkt werden, so mag sich Neid festfressen, wo er sonst binnen Minuten verfliegen wäre.

PHOBIE DÄMPFEN

Wirkung: 180 (leichte Gefühlsbeeinflussung)
Reichweite: 0 bis 6 m
Ziel: sehr gut bekannt, evtl. anderes Geschlecht und Volk,
Psyche bis 12

Schwierigkeit: 208
Geschwindigkeit: 10 Runden / 42
7 AP Auffassungsgabe -3

Wirkungsdauer: situationsabhängig

Der Spruch allein kann nicht halten, was sein Name verspricht, aber er kann aufkeimende Panik unterdrücken helfen, wenn der Betroffene beim Auftreten des Auslösers zugleich mit ruhigen Worten angesprochen wird. Ebenso ist dies eine der wenigen Ausnahmen, bei denen mehrfache Anwendung der gleichen Magie evtl. auch von mehreren Visionisten zur gleichen Zeit eine deutlich gesteigerte Wirkung haben kann.

Das liegt vor allem daran, dass hier eben gerade nicht ein unnatürlicher Zustand hervorgerufen, sondern ein Normalzustand nach Möglichkeit erhalten werden soll.

RAUBTIER VERTREIBEN

Wirkung: 70 (deutliche Beeinflussung des Riechens)

Reichweite: 3 bis 12 m

Ziel: unbekannt, anderes Geschlecht und Volk, nicht humanoid bis Auff 5

Schwierigkeit: 333

Geschwindigkeit: 3 Runden / 67

12 AP Auffassungsgabe -4

Wirkungsdauer: 6 Runden

RASEREI

Idee: Tudor the Traveller (Tanelorn)

Wirkung: 120 (leichte Gefühlsbeeinflussung)

Reichweite: 0 bis 6 m

Ziel: unbekannt, evtl. anderes Volk, Psyche bis 8

Schwierigkeit: 302

Geschwindigkeit: 10 Runden / 61

11 AP Auffassungsgabe -4

Wirkungsdauer: situationsabhängig

Diese Magie benötigt als Basis schon einen mittelprächtigen Wutausbruch. Sie bringt die Selbstkontrolle der betroffenen Person dann eventuell endgültig zum Kippen und aus der Wut wird blinde Raserei. Wie auch bei anderer Mentalmagie sollte der Visionist sich sehr bewusst sein, dass nichts ihn davor schützt, selbst Ziel dieser Wut zu werden.

Dies mag sogar einer der wenigen Fälle sein, bei denen ein Bemerkendes hinterhältigen Einflusses der Magie deren Wirkung tatsächlich noch zu steigern vermag.

Dieser Spruch ist offensichtlich nicht leicht zu meistern und eine gewünschte Wirkung ist dennoch in vielen Fällen nicht gesichert. Es ist auch ein wenig Fachkenntnis notwendig, denn der Visionist erzeugt die Illusion eines stechend unangenehmen Geruches in der Nase des Raubtiers, das da gerade die Zähne fletscht und ihm noch das bißchen Zeit gibt, um die Magie zu vollenden. Viele Raubtiere mag ein solcher Geruch dazu bringen, von dieser Mahlzeit abzulassen, aber manche Tiere mögen den entstehenden Duft.

REDSELIGKEIT

Idee: 1of3 (Tanelorn)

Wirkung: 120 (leichte Gefühlsbeeinflussung)

Reichweite: 0 bis 3 m

Ziel: unbekannt, Psyche bis 7

Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 218

Geschwindigkeit: 10 Runden / 11

8 AP Auffassungsgabe -3

Wirkungsdauer: situationsabhängig

Ein mitteilbares Wesen kann mit diesem Spruch zu einer gesteigerten Plauderlaune angeregt werden. Das führt nicht zu großen Wundern, aber mag dem Redefluss genügend Schwung verleihen, so dass da jemand mehr ausplaudert, als gut für ihn ist. Aber es muss ja nicht immer gleich um tief gehende Geheimnisse gehen. Kombiniert mit zumindest scheinbar andächtigen Zuhörern könnte dieser Spruch eine gewohnheitsmäßige Plaudertasche so richtig ins Rollen bringen, was sie eine Zeit lang beschäftigt.

RÜHRUNG

Wirkung: 150 (leichte Gefühlsbeeinflussung)

Reichweite: 9 bis 12 m

Ziel: unbekannt, anderes Geschlecht, Psyche bis 10

Schwierigkeit: 396

Geschwindigkeit: 10 Runden / 80

14 AP Auffassungsgabe -4

Wirkungsdauer: situationsabhängig

Eine romantische oder tragische Szene, egal ob gespielt im Theater oder in der Realität, kann einem richtig zu Herzen gehen. Gleiches gilt für bewegende Musik. Das wird vor allem bei gewohnt nüchtern auftretenden Menschen nicht immer gleich in Tränen ausarten, aber mit diesem Spruch wird das deutlich wahrscheinlicher. Das Ziel der Magie fühlt sich tief ergriffen von der Situation.

Als er sich schnäuzt blickt Airika zu ihrem Mann, den sie endlich einmal zu einem Besuch in Fistilanders Theater überreden konnte. Der alte und sonst oft so schroff dreinblickende Herr bemerkt nichts davon, denn sein Blick ist starr auf die Bühne gerichtet. Und glitzert da tatsächlich etwas in Ndjalebs Augenwinkeln. Airika will es erst nicht recht glauben, aber dann löst sich eine Träne, die Ndjaleb hastig weg wischt. Später wird er am Ausgang doch tatsächlich der Schauspielerin eine Goldmünze in die Hand drücken.

ROSENDUFT

Wirkung: 30 (leichte Beeinflussung des Geruchssinns)

Reichweite: 0 bis 3 m

Ziel: sehr gut bekannt, anderes Geschlecht oder Volk bis

Auffassung 20

Schwierigkeit: 95

Geschwindigkeit: 1 Runde / 19

4 AP Auffassungsgabe -1

Wirkungsdauer: 3 Runden

Ein sanfter aber sehr wohlriechender Rosenduft steigt dem Ziel dieser Magie in die Nase. Dieser Spruch ist bestens geeignet als Folgemagie zum Spruch Virtuelle Rose der Lichtmagie. Es lebe die Romantik.

SAAT DES ZWEIFELS

Idee: Luxferre (Tanelorn)

Wirkung: 180 (leichte Gefühlsbeeinflussung)

Reichweite: 0

Ziel: grob bekannt, Psyche bis 12

Minimale Gestik ohne Stimme

Schwierigkeit: 259

Geschwindigkeit: 10 Runden / 13

9 AP Auffassungsgabe -3

Wirkungsdauer: situationsabhängig

Eine vokale Komponente fehlt hier gezielt, denn der Visionist braucht seine Stimme, um mitsamt der Magie auch noch durch Worte Einfluss ausüben zu können. Dabei soll die Mentalmagie einen Zweifel an einer Aussage oder einem Bericht überhaupt erst möglich machen, den der Visionist durch seine eigenen Ausführungen dann versucht zu verstärken. Ja, das erfordert eine gewisse Beredsamkeit aber bei Erfolg mag der Zweifel sich festsetzen und leise weiter an der Überzeugung des Betroffenen nagen.

SCHLIERN

Wirkung: 30 (leichte Beeinflussung des Sehens)

Reichweite: 0 bis 9 m

Ziel: unbekannt, evtl. anderes Geschlecht und Volk, Auffassung bis 15

Schwierigkeit: 160

Geschwindigkeit: 32

6 AP Auffassungsgabe -2

Wirkungsdauer: 3 Runden

Das Opfer wird in seiner Sehfähigkeit beeinträchtigt. Schlieren wandern durch das Gesichtsfeld und stören vor allem beim Greifen von kleinen Objekten und bei der Treffsicherheit im Kampf (-1 auf Angriffswürfe und Abwehrmethoden). Vor allem aber irritiert dies deutlich (ein Hypochonder wird einen Heiler aufsuchen).

SCHMERZ LINDERN

Wirkung: 70 (deutliche Beeinflussung des Tastsinns)

Reichweite: 0

Ziel: sehr gutbekannt, evtl. anderes Geschlecht

Schwierigkeit: 58

Geschwindigkeit: 3 Runden / 12

2 AP Auffassungsgabe -1

Wirkungsdauer: 6 Runden

Visionisteneltern haben etwas weiter reichende Möglichkeiten als „Heile heile Segen ...“. Sie singen nicht, sondern sie flüstern seltsame Worte und das aufgeschürfte Knie des Nachwuchses tut tatsächlich zügig weniger weh. Und bis die Magie in ihrer Wirkung nachlässt hat die kindertypische psychische Wirkung (denn die spielt natürlich auch eine ganz gewichtige Rolle) eingesetzt und Tochter oder Sohn tobt bereits wieder durch die Gegend.

Dieser Spruch ist auf den Schmerz durch kleine Aufschürfungen oder Verbrennungen ausgerichtet, ähnliche Sprüche wären denkbar gegen Prellungsschmerz, Kopfweh oder einen schmerzenden Bauch. Je nach Ursache ist das dann mehr oder weniger effektiv.

SCHMERZ ERTRAGEN

Wirkung: 150 (Massive Beeinflussung des Tastsinns)

Reichweite: Berührung

Ziel: sehr enger Freund bis Auffassung 18

Minimale Gestik, ohne Stimme

Schwierigkeit: 194

Geschwindigkeit: 5 Runden / 10

7 AP Auffassungsgabe -2

Wirkungsdauer: 10 Runden

Selbst im gefesselten Zustand und mit Knebel im Mund kann diese Magie noch eingesetzt werden, um die Schmerzen einer Gefangenschaft oder Schlimmeres eine kleine Weile lang deutlich abzumildern. Man sollte sich aber keinen Illusionen hingeben: große Schmerzen bleiben selbst unter Einfluss dieses Spruches durchaus spürbar, sind mit entsprechender Willenskraft aber deutlich leichter zu ertragen. Das wird einen nicht dauerhaft vor einem Einknicken unter Folter bewahren, zögert es aber evtl. genügend hinaus, so dass die Kavallerie eintreffen kann.

SCHWACHER GERUCH

Wirkung: 70 (deutliche Beeinflussung des Geruchssinns)

Reichweite: 0 bis 3 m

Ziel: sehr gut bekannt, evtl. anderes Geschlecht und Volk möglich, Auffassung bis 18

Schwierigkeit: 200

Geschwindigkeit: 3 Runden / 40

7 AP Auffassungsgabe -2

Wirkungsdauer: 6 Runden

Extremer Gestank mag nicht gesundheitsschädlich sein, behindert konzentriertes Arbeiten aber enorm oder sorgt für Übelkeit. Mit diesem Spruch wird das Geruchsempfinden abgestumpft. Der unangenehme Geruch wird zwar noch wahrgenommen, jedoch wesentlich schwächer. Das ermöglicht einem vielleicht, einem bestialisch stinkenden Ort zu entgehen oder man kann den unangenehmen Geruch eines Zeitgenossen ignorieren.

SCHWINDELGEFÜHLE

Idee: Luxferre (Tanelorn)

Wirkung: 70 (deutliche Beeinflussung des Gleichgewichts)

Reichweite: 0 bis 6 m

Ziel: unbekannt, evtl. anderes Geschlecht, Auffassung bis 12

Schwierigkeit: 155

Geschwindigkeit: 3 Runden / 31

6 AP Auffassungsgabe -2

Wirkungsdauer: 6 Runden

Dieser Spruch ist absichtlich nur darauf ausgelegt, ein leichtes Schwindelgefühl zu erzeugen, damit die Magie einigermaßen schnell wirken kann. Bei Aufgaben, die Koordination und Körpergefühl erfordern kann auch das schon empfindlich stören. Beispielsweise ist im Kampf während der Wirkungsdauer ein Abzug von -2 auf alle Würfe denkbar, die Koordination erfordern. Fatal könnte diese Magie wirken, wenn das Gleichgewicht lebenswichtig ist.

STRAFENDER SCHMERZ

Wirkung: 150 (massive Beeinflussung des Tastsinns)

Reichweite: 0 bis 6 m

Ziel: sehr enger Freund, evtl. anderes Geschlecht, Auffassung bis 12

Schwierigkeit: 126

Geschwindigkeit: 5 Runden / 26

5 AP Auffassungsgabe -2

Wirkungsdauer: 10 Runden

Bestrafung als erzieherisches Mittel ist auch in der Welt von Feenlicht durchaus umstritten. Aber es kommt vor, dass ein Visionist seinen Nachwuchs aus der Ferne einen stechenden Schmerz wie von einer gepfefferten Ohrfeige spüren lässt. Der Magie entsprechend baut sich dieser langsam auf, hat aber als Nachhall ein ganz ähnliches Brennen zur Folge, wie bei einer echten Backpfeife.

WARNUNG

Wirkung: 30 (leichter Einfluss auf das Hören)
Reichweite: 15 bis 30 m
Ziel: sehr guter Freund, Auffassung bis 12
Ohne Stimme

Schwierigkeit: 108
Geschwindigkeit: 22
4 AP Auffassungsgabe -2

Ein Freund ist in Gefahr, aber ein Warnruf kommt nicht in Frage, denn das würde seine Situation nur noch weiter verschlimmern. Aber wenn er hinter sich plötzlich ein Geräusch wahrnimmt, dass ihn dazu bringt, sich umzudrehen, dann könnte er noch rechtzeitig reagieren ...

WÄRMENDES LICHT

Wirkung: 60 (leichte Beeinflussung von Sehen und Fühlen)
Reichweite: 0 bis 9 m
Ziel: grob bekannt, anderes Geschlecht und Volk mit Auffassung bis 14

Schwierigkeit: 249
Geschwindigkeit: 1 Runde / 50
9 AP Auffassungsgabe -3

Dieser Trick ist anspruchsvoll ohne beeindruckende Wirkung. Zumindest mag man das auf den ersten Blick meinen. Aber man stelle sich eine arme Seele vor, die seit Tagen durch dunkle Höhlen wandern musste und nun am Lagerplatz erschöpft und traurig dasitzt. Die Augen fallen ihr zu und auf einmal wähnt sie warmes Licht auf ihrem Gesicht, wie die Sonne an einem lauen Sommertag. Selbst wenn man genau weiß, dass es sich um eine Illusion handelt, tut das gut.

WIDERLICH

Wirkung: 70 (mittlere Geschmacksbeeinflussung)
Reichweite: 0 bis 3 m
Ziel: grob bekannt, evtl. anderes Geschl., Auffassung bis 16
Minimale Gestik und ohne Stimme

Schwierigkeit: 213
Geschwindigkeit: 3 Runden / 11
8 AP Auffassungsgabe -3

Wirkungsdauer: 6 Runden

Hiermit wird der Geschmackssinn tüchtig irritiert, wobei der Visionist die Geschmacksrichtung nur sehr grob steuern kann. Ob der angestrebte Geschmack dann für den Betreffenden wirklich widerlich ist, kann nicht sicher gesagt werden.

WUT ENTFACHEN

Idee: Tudor the Traveller (Tanelorn)

Wirkung: 120 (leichte Gefühlsbeeinflussung)

Reichweite: 3 bis 9 m

Ziel: grob bekannt, Psyche bis 8

Schwierigkeit: 204

Geschwindigkeit: 10 Runden / 41

7 AP Auffassungsgabe -3

Wirkungsdauer: situationsabhängig

Es gibt viele Situationen, in denen es ausgesprochen ungünstig ist, sich nicht unter Kontrolle zu haben. Dieser Spruch kann speziell bei cholerisch veranlagten Gemütern in der passenden Situation für ernsthafte Probleme sorgen. Wie andere Mentalmagie auch kann hiermit ein Gefühl nicht aus dem Nichts geschaffen werden. Wenn die betroffene Person aber zusätzlich ohnehin schon von etwas genervt ist, könnte es klappen, ihrer noch unterdrückten Wut zum Ausbruch zu verhelfen.

Dies sollte nicht mit dem Spruch Raserei von weiter oben verwechselt werden, die auf bereits ausgebrochener Wut basiert. Wut entfachen könnte man der Raserei theoretisch zwar vorausschicken, aber die Wahrscheinlichkeit, dass der Einfluss als unnatürlich erkannt wird, steigt dabei. Und niemand möchte die Raserei auf sich selbst lenken.

Mitten während der Zeremonie brüllt Satarik auf einmal: „Hör das Grinsen auf oder ich verpass die eine, dass du nicht mehr Dolana brauchst, um Sternchen zu sehen!“ War die Kathedrale kurz zuvor noch vom gemurmelten Gebet der Gläubigen erfüllt ist es nun auf einmal totenstill. „Wachmann Satarik!“ die Stimme des Hauptmanns ist leise aber schneidend scharf: „Raus!“

ZUVERSICHT

Wirkung: 150 (leichte Gefühlsbeeinflussung)

Reichweite: 0 bis 3 m

Ziel: Sehr enger Freund, evtl. anderes Geschlecht, Psyche bis 12

Nur Handbewegungen ohne Stimme

Schwierigkeit: 157

Geschwindigkeit: 10 Runden / 16

6 AP Auffassungsgabe -2

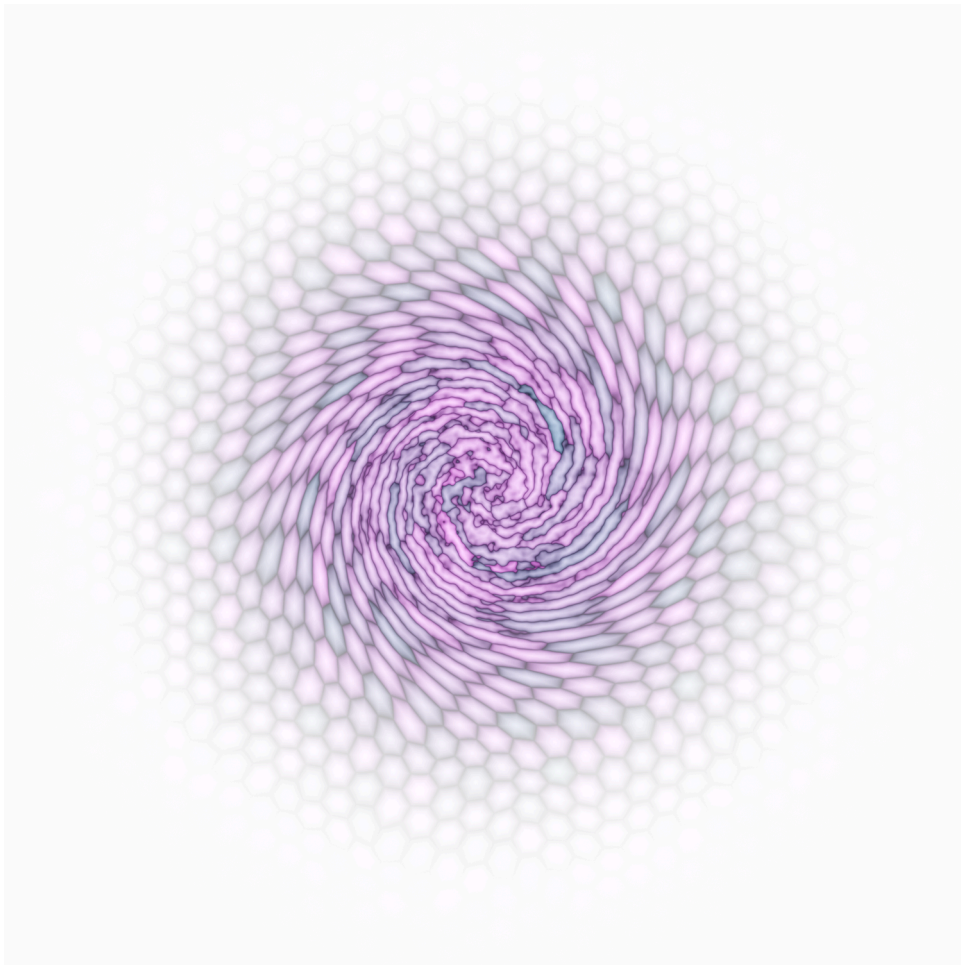
Wirkungsdauer: situationsabhängig

Wer kennt nicht dieses mulmige Gefühl im Magen, wenn man sich einer neuen Herausforderung stellen muss, wenn einen die Nervosität zu übermannen droht? Wie wohltuend ist da die ruhige Stimme eines nahen Verwandten oder eines Freundes. Eine Hand, die sich sanft auf die Schulter legt und solche Sätze wie: „Ich weiß, du schaffst das.“ In dieser Welt könnte ein Visionist zusätzlich zu seiner Freundschaft und Fürsorge noch ein paar Quäntchen Mentalmagie einsetzen.

Mentalsprüche

Koboldsmagie

Wenn Kobolde die Welt „ordnen“



CHARAKTER

Heute so, morgen so

ÜBERBLICK

Die Sprüche von Kobolden zeigen im Gegensatz zu allen anderen Arten von Spruchmagie keine klare Charakteristik. Während man beispielsweise einen bestimmten Feuerspruch wieder erkennen kann, gibt es dafür bei Chaosmagie praktisch keine Chance. Ein und derselbe unten aufgeführte Spruch sieht bei keinen zwei Kobolden in der Durchführung gleich aus.

Sprucherstellung

Wirkung

Die nachfolgende Liste ist nur eine Auswahl:

Ordnung	
Kristallisieren pro g	20
Säubern von Flächen pro dm ²	10
Sinngebung*	80
Chaos	
Eigenschaft -1 für eine Runde	20
Fehlhandlung für eine Runde**	50
Vermischen pro 100 g	10
Neutralisieren pro 100 g ***	100
Verwachsen pro cm ² ****	50
Unverständlichkeit*	60
Einzelteile trennen pro 100 g	30

* Kobolde können eine fremde Sprache verstehen, wenn auch nur sehr kurz und rudimentär. Umgekehrt kann ein Satz stark in Mitleidenschaft gezogen werden, wenn sich ein Kobold einmisch.

** Hiermit sind Fehlgriffe gemeint, die nur bei unbeabsichtigten Handlungen möglich sind.

*** Gift und manch andere Substanz kann nur wirken, weil es eine geordnete innere Struktur besitzt. Zu viel Chaos nimmt ihm die Kraft, was es aber keineswegs genießbar macht. Bereits im Körper befindliche Stoffe können nicht verändert werden.

**** Zwei nahe beieinander liegende Oberflächen gezielt in Unordnung zu bringen sorgt für eine gewisse Haftung wie mit Allzweckkleber - sie wird also einem kräftigen Ruck nicht standhalten.

Reichweite

selbst	0,9	0m	1
1m	1,2	2m	1,5
3 m	2	pro +0,5 m	+0,5

Wirkungsgebiet und Details

Das Gebiet ist in die Wirkung integriert und spielt keine weitere Rolle. Eine genaue Steuerung der Details ist einem Kobold nicht möglich.

Besondere Ziele

bewegt	1,5	lebend	1,8
--------	-----	--------	-----

Komponenten

Jeder Koboldsspruch benötigt Körperbewegungen und den Einsatz der Stimme. Ein Kobold kann die Komponenten aber weglassen, was an der Schwierigkeit des Spruches nichts ändert. Aber es erhöht die Chance auf Nebenwirkungen durch einen Abzug auf den entsprechenden Wurf (s.u.):

Nur Handbewegungen	-10
Minimale Gestik	-30 (statt -10)
Ohne Stimme	-20

Geschwindigkeit

S ist die Gesamtschwierigkeit, es wird aufgerundet:

Körperbewegungen	S : 20
Nur Handbewegungen	S : 30
Minimale Gestik	S : 40

Bei den nachfolgenden Sprüchen gelten die drei angegebenen Geschwindigkeiten jeweils für Ausführung mit Körperbewegungen, nur mit Handbewegungen und bei minimaler Gestik, je nachdem, was der Kobold weglässt.

Nebenwirkungen

Unabhängig vom Erfolg der Magie ist der folgende Prüfwurf notwendig:

W100 + Risikovermeidung - Abzüge (s.o.)

Das Ergebnis entscheidet über Nebenwirkungen:

-49 bis -40	500	-39 bis -30	300
-29 bis -20	200	-19 bis -10	100
-9 bis 0	80	1 bis 10	60
11 bis 25	50	26 bis 40	40
41 bis 60	30	61 bis 80	20
81 bis 100	10	ab 100	0

Bei einem Fehlschlag wird zum obigen Wurf noch der Betrag addiert, der für einen Erfolg gefehlt hätte. Wäre beispielsweise eine Schwierigkeit von 150 zu erreichen gewesen, der Kobold erreicht aber

nur 130, dann ergibt das einen Bonus von +20 für die Feststellung der Nebenwirkung. Dadurch wird simuliert, dass die Nebenwirkungen stark abnehmen, wenn der Spruch selbst besonders heftig misslungen ist.

Die Nebenwirkung kann in manchen Situationen auch die eigentliche Spruchwirkung verstärken oder abschwächen, hat aber auch sonst in den meisten Fällen zumindest grob mit der geplanten Wirkung zu tun. Bei einem Fehlschlag erwischt die Nebenwirkung immer den Kobold selbst.

Die Art der Nebenwirkungen wird beim jeweiligen Spruch vermerkt, kann aber vom Spielleiter situationsbedingt leicht abgewandelt werden.



SPRÜCHE

Es lebe das Durcheinander

Koboldsmagie

ANTIALKOHOL

Wirkung: 200
Reichweite: 0

Schwierigkeit: 280
Geschwindigkeit: 14 / 10 / 7
14 AP

„Die Portion hätte einen Bären umgehauen!
“ Der Zwergenwirt starrt auf den kleinen grünen Kerl, der offensichtlich stocknüchtern und vergnügt auf seinem Tresen sitzt, vor sich ein Arsenal leerer Schnapsgläser. Nizlpridl seinerseits späht von seinem erhöhten Sitzplatz zwischen den baumelnden Beinchen nach unten zu dem anderen Zwerg, der bewusstlos am Boden liegt und meint unschuldig: „Na das erklärt, warum er das nicht verkräftet hat.“

Alkohol ist auch in der Welt von Feenlicht ein Gift, wenn auch ein schwaches. Die Ordnung, die für seine Wirkung notwendig ist, kann durch diesen Spruch restlos zerstört werden. Ein Nebeneffekt ist dabei nicht selten ein wenig leckerer Geschmack.

Nebenwirkung: Der Kobold hat einen penetrant widerlichen und anhaltenden Geschmack im Mund, der auch durch fleißigstes Gurgeln nicht verschwindet. Bei einem Fehlschlag versetzt er sich selbst in einen leicht angetrunkenen Zustand.

BLÄTTERTARNUNG

Wirkung: 50
Reichweite: 0

Schwierigkeit: 45
Geschwindigkeit: 3 / 2 / 2
3 AP

Sich am ganzen Körper mit Blättern zu bekleben sorgt für noch bessere Chancen beim Verstecken. Mit dieser Magie klebt der Kobold ein Blatt oder ein anderes Teil einer Pflanze auf seiner Haut fest.

Nebenwirkungen: So oder so bleiben Spuren der Stellen, an denen die Blätter mit der Haut verklebt wurden. Starke Nebenwirkungen können dafür sorgen, dass die Blattadern noch diverse Tage nach Ablösen klar auf der Haut erkennbar bleiben – vielleicht ja gar nicht so ein schlechter Effekt. Ein Fehlschlag lässt die Blätter an den Händen kleben.

BRAVES TIER?

Wirkung: 80
Reichweite: 1 bis 2 m
Bewegtes lebendes Ziel

Schwierigkeit: 259
Geschwindigkeit: 13 / 9 / 7
13 AP

Egal wie sich ein Tier gerade verhält, mit diesem Spruch wird dem Kobold vollkommen klar, in welcher Stimmung es ist. Das kann sehr nützlich sein, wenn man vom Verhalten der Spezies keinerlei Ahnung hat. Die Magie wirkt auf alle vierbeinigen Fleischfresser von der Größe einer Katze bis zu einem großen Wolf. Für andere Tiergruppen bedarf es eigener Sprüche.

Nebenwirkungen: Die Verhaltensweisen des Tiers übertragen sich teils auf den Kobold und er wird einige Momente lang ungewollt Tierlaute oder gewisse Bewegungen zeigen.

„Absolut friedlich das Tier“, meint Diglipp beruhigend und leckt sich über den Handrücken. „Hat einen vollen Bauch, die große Katze.“ Dabei nickt er und gähnt zeitgleich mit der gefleckten Wildkatze vor sich.

BUCHSTABENSALAT

Wirkung: 60
Reichweite: 0 bis 2 m
Bewegtes Ziel

Schwierigkeit: 180
Geschwindigkeit: 9 / 6 / 5
9 AP

Die Buchstaben eines kurzen Briefes oder einer Buchseite wechseln während der Spruchausführung die Position und machen beispielsweise aus einer geheimen Botschaft ein sinnloses Durcheinander. Diese Spruchwirkung ist an der Wirkung auf Sprache orientiert, denn ein Mischen ergibt bei einem festen Objekt wie einem Papier keinen Sinn. Ein umgekehrter Spruch, der den Text wieder herstellt ist undenkbar, da ja auch keine versteckte Ordnung mehr vorhanden ist.

Nebenwirkungen: Dem Kobold selbst kommt pro fünf Elementarpunkte für eine Minute die Fähigkeit zum Lesen abhanden. Bei einem Fehlschlag steigert sich das auf eine Minute pro Elementarpunkt.

DANEHEN, DANEBEN!

Wirkung: 120
Reichweite: 0
Lebendes Ziel

Schwierigkeit: 216
Geschwindigkeit: 11 / 8 / 6
11 AP

Dies ist kein kampftauglicher Spruch, aber einer, der gehörig in ein Schützenfest eingreifen kann. Der Kobold muss das Ziel berühren, aber dies fällt dem Schützen bei entsprechender Vorsicht kaum auf. Was ihm allerdings sehr wohl auffallen wird ist der Abzug von sechs Punkten auf alle Würfe, die von seiner Behändigkeit abhängen, wie beispielsweise der Schuss auf eine Zielscheibe.

Nebenwirkungen: Mehr Behinderung durch eine erhöhte Wirkung ist prinzipiell im Sinne des Kobolds, aber ab einem gewissen Maß wird die Sache auffällig, da der Schütze nicht nur unsicherer wird, sondern sogar unkontrolliert zuckt. Ein Fehlschlag bedeutet, dass der Kobold selbst den einen oder anderen spastischen Zucker erlebt, was bei Kontakt zum Feind auch keine gute Sache ist.

Koboldsmagie

FLACKERENDE FLAMME

Inspiziert durch ToF3 (Tanelorn)

Wirkung: 0 bis 2

Reichweite: 0 bis 10 m

Bewegtes Ziel

Schwierigkeit: 102

Geschwindigkeit: 6 / 4 / 3

6 AP

Man kennt das ja: beim Entzünden eines Feuers oder einer Pfeife kann einem draußen schon ein kleiner ungünstiger Windhauch die Sache versauen, weil die Flamme unsterk hin und her zittert. Genau diesen Effekt erzeugt ein Kobold mit diesem Spruch und zwar ganz ohne Wind. Da hilft keine hohle Hand beim Abschirmen, die flackernde Flamme wird ziemlich wirkungslos bleiben. Solche Magie kann ungemein lustig aber in mancher Situation auch lebensrettend sein.

Nebenwirkungen: Je nach Stärke der Nebenwirkung geht die Flamme ganz aus, was ja begrüßenswert wäre, oder sie lodert kurz auf und erfüllt ihren Zweck übermäßig gut (was beispielsweise eine Pfeife gleich mit in Flammen aufgehen lassen könnte). Bei einem Fehlschlag wird der Kobold von leichter Unruhe bis heftigem Zittern ergriffen.

„Untergehen werdet ihr alle“, ruft der verrückte Alchemist und hält den brennenden Span an die Spur aus Phosphor. Aber die kleine Flamme flackert die ganze Zeit so sehr, dass die „elenden Wichte“ längst über alle Berge sind, als der Phosphor endlich Feuer fängt, abgesehen von jenem kleinen Kerl hinter dem Labortisch, der sein Leben opfert, um den Freunden die notwendige Zeit zu verschaffen.

GAS NEUTRALISIEREN

Wirkung: 50 bis 100

Reichweite: 0 bis 1 m

Bewegtes Ziel

Schwierigkeit: 315

Geschwindigkeit: 16 / 11 / 8

16 AP

Der Kobold schwächt die Wirkung eines zerstäubten oder gasförmigen Giftes oder einer Säure mit dieser Magie deutlich ab. Dass dies ihn oder einen Freund nicht immer völlig vor Schaden bewahrt

hängt damit zusammen, dass die Spruchwirkung bis zum Hautkontakt oder dem Einatmen vielleicht noch nicht vollständig ist. Als Faustregel kann man eine Reduktion um 40 % plus W6 mal 10 % annehmen.

Nebenwirkungen: Bei genügend hoher Gesamtwirkung beeinflusst der Spruch eventuell mehr als beabsichtigt und die Luft in der Umgebung schmeckt seltsam

trocken und verliert jeden Duft. Ein Fehlschlag kann bedeuten, dass der Kobold seine eigenen Magensäfte teils neutralisiert und an diesem Tag unangenehme Verdauungsprobleme bekommt.

Koboldsmagie

GEBROCHENE MESSER

Wirkung: 30 bis 40
Reichweite: 1 bis 3,5 m
Bewegtes Ziel

Schwierigkeit: 285
Geschwindigkeit: 15 / 10 / 8
15 AP

Ein Messer oder eine ähnlich leichte Waffe, bestehend aus Griff und Klinge oder Waffenkopf, verliert so weit an Stabilität, dass sie in ihre Einzelteile zerfällt. Dadurch wird das ganze natürlich unbrauchbar oder fliegt bei einem Wurf in zwei Teilen unkontrolliert durch die Landschaft.

Nebenwirkung: Die Stabilität der Klinge oder des Griffs könnte sich erniedrigen oder erhöhen, was entweder die Waffe nach erneutem Zusammenbau verbessert, oder die Klinge beim nächsten harten Schlag zerspringen lässt. Bei einem Fehlschlag zerlegt sich irgendetwas am oder nahe beim Kobold in ähnlicher Weise in seine Bauteile.

GELEE

Wirkung: 20 bis 80
Reichweite: 0

Schwierigkeit: 140
Geschwindigkeit: 7 / 5 / 4
7 AP

Die Wirkung dieses Spruches ist eine abgeschwächte Form des Kristallisierens und wirkt auch nur einige Minuten lang. Der Kobold verwandelt eine kleine Menge Wasser in ein glibberiges Gelee mit der Konsistenz von Rotz. Toll geeignet für so manchen ekligen Schabernack.

Nebenwirkungen: Dem Kobold tränen mächtig die Augen, allerdings sind die Tränen ein zähes klebriges Etwas und er kann dadurch eine Weile lang nur verschwommen sehen (eine Runde lang pro 10 Punkte an Nebenwirkung).

GEWEBE AUFLÖSEN

Wirkung: 30
Reichweite: 0

Schwierigkeit: 30
Geschwindigkeit: 2 / 1 / 1
2 AP

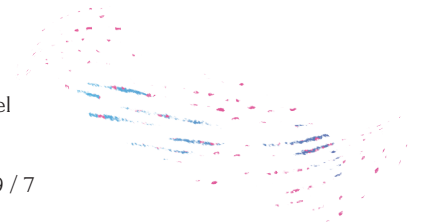
Dieser Spruch löst die Fäden eines Stoffes etwas voneinander, so diese einigermaßen frei beweglich sind. Ein vernähter Saum beispielsweise verhindert die Wirkung. Das löst den Stoff zwar nicht völlig auf, macht es aber wesentlich leichter, ihn dann auseinander zu dividieren.

Nebenwirkungen: Die Fäden lösen sich zwar, verheddern sich aber auf kreative neue Weise oder lösen sich selbst wiederum in ihre Teilfasern auf. Ein Fehlschlag, so unwahrscheinlich er auch sein mag, kann zu Wimpernausfall beim Kobold führen.

GRIFF INS LEERE

Wirkung: 50
Reichweite: 0 bis 2 m
Bewegtes, lebendes Ziel

Schwierigkeit: 270
Geschwindigkeit: 14 / 9 / 7
14 AP



Oft führt man einen vertrauten Handgriff aus, ohne genau hinzusehen. Hier greift der Kobold ein und schickt die Hand ins Leere.

Nebenwirkung: Noch bei ihrer Ausübung wird dem Betroffenen die Bewegung bewusst und er kann verzögert korrigieren. Bei intensiven Nebenwirkungen kann die Hand aber durchaus noch weiter über das Ziel hinaus gehen als geplant. Bei einem Fehlschlag schlägt die Verwirrung auf den Kobold zurück. Die Schwierigkeit der nächsten Runde wird um die erwürfelten Elementarpunkte erhöht oder der kleine Kerl brabbelt in den nächsten Minuten Blödsinn (pro 20 Punkte eine).

INSEKT FANGEN

Wirkung: 0 bis 5
Reichweite: 0 bis 2 m
Lebendes Ziel

Schwierigkeit: 36
Geschwindigkeit: 2 / 2 / 1
2 AP

Diese Magie kann nur Wirkung entfalten, wenn das Ziel, ein Insekt, eine Weile wirklich still sitzt und selbst dann gibt es noch eine kleine Chance, dass es durch das Einsetzen der Wirkung aufgeschreckt wirkt. Aber beispielsweise eine still dasitzende Grille kann der Kobold hiermit auf dem Untergrund festkleben, wodurch diese nur schwer wieder entkommen kann. Die Verbindung zwischen Tier und Untergrund wieder zu lösen, ohne es zu verletzen, bedarf einiger Geduld und einer sehr scharfen Klinge.

Nebenwirkungen: Eine zu hohe Portion Chaos ist für ein so kleines Wesen schnell tödlich und das war vielleicht gar nicht die Absicht des Kobolds. Ein Fehlschlag sorgt für leicht verklebte Augenlider oder einen vergleichbaren vorübergehenden Effekt beim Kobold.

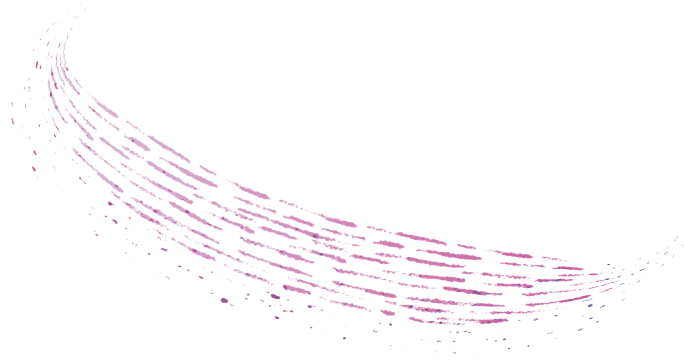
KANDIS

Wirkung: 30 bis 60
Reichweite: 0

Schwierigkeit: 90
Geschwindigkeit: 5 / 3 / 3
5 AP

Aus eingedickter Zuckerlösung, Sirup oder Honig zieht der Kobold langsam an seiner Fingerspitze einen Zuckerkristall.

Nebenwirkung: Steife Gliedmaßen des Kobolds für einige Minuten (Finger, Arm oder doch halber Körper), oder ein Zerspringen des Kristalls mit eventueller Verletzungsgefahr sind hier denkbar.



KNÖPFE LÖSEN

Wirkung: 5 bis 15
Reichweite: 1 bis 3 m
Bewegtes Ziel

Schwierigkeit: 105
Geschwindigkeit: 6 / 4 / 3
6 AP

Zwei bis drei Knöpfe, die nicht mehr als eine Handbreit voneinander entfernt sind, lösen sich urplötzlich und sorgen dadurch für eventuell peinliche Öffnungen im zugehörigen Kleidungsstück.

Nebenwirkungen: Je nach Umfang der Nebenwirkungen lösen sich die Knöpfe nicht nur, sondern fliegen auch mit beträchtlichem Schwung durch die Landschaft, was zumindest im Falle eines unauffällig geplanten Spruches kontraproduktiv sein dürfte. Bei einem Fehlschlag hat der Kobold selbst eventuell ein Problem mit seiner Kleidung.

„Rekruit Toral, Ihr werdet das hier wohl kaum als ordnungsgemäße Uniform bezeichnen wollen.“ Der Hauptmann deutet auf den Bauch des Angesprochenen, wo das Leinenunterhemd aus der Lücke in der Knopfleiste heraus lugt. Toral läuft rot an, als er nach unten blickt und stottert dann mühsam: „Nein, Herr Hauptmann, natürlich nicht, Herr Hauptmann.“ Während er die dreißig Liegestütze absolviert meint der sonst so vorlaute Rekruit ein Kichern aus einem nahen Gebüsch zu hören.

Koboldsmagie

KONFETTI

Wirkung: 10

Reichweite: 0 bis 5 m

Schwierigkeit: 70

Geschwindigkeit: 4 / 3 / 2

4 AP

Eine ordentliche Hand voll Papierschnipsel hochwerfen und herunter rieseln lassen ist ja ganz nett, aber das ganze in eine schöne große Wolke aus wirbelndem Papier zu verwandeln sieht doch gleich viel besser aus.

Nebenwirkungen: Je mehr, desto weiter und damit vielleicht etwas zu weit. Während der Spruch im Normalfall das Papier in eine ein oder zwei Meter durchmessende Wolke zerstäubt, verteilt eine Nebenwirkung es proportional weiter - notfalls bis in jede Ecke des Raums. Bei einem Fehlschlag dagegen haben die Papierschnipsel eine ziemlich eindeutige Zielrichtung, fast so als wäre der Kobold elektrisch aufgeladen.

LIEGT AUF DER ZUNGE

Wirkung: 60

Reichweite: 1 bis 2 m

Bewegtes lebendes Ziel

Schwierigkeit: 292

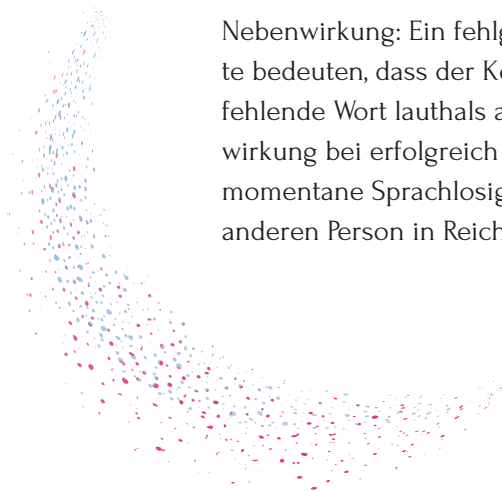
Geschwindigkeit: 15 / 10 / 8

15 AP

... kommt da aber irgendwie nicht runter. Diese Magie richtet sich ganz gezielt gegen das Aussprechen eines bestimmten Wortes. Die Wirkung ist nicht so umfassend wie bei Unverständlichkeit im Regelbuch angedeutet, dafür muss sie aber präzise einsetzen und nutzt darum die entsprechende Wirkung. Solch ein Spruch mag nur ganz selten nützlich sein, aber im genau richtigen Moment das Aussprechen eines Namens oder eine Antwort zu verhindern, kann entscheidend sein. Man nehme solche Fragen wie: „Das Passwort?“ oder „Willst du ihn heiraten?“ Da kann Zögern für eine halbe Minute ziemlich peinlich sein.

Nebenwirkung: Ein fehlgeschlagener Spruch könnte bedeuten, dass der Kobold höchst selbst das fehlende Wort lauthals ausplaudert. Eine Nebenwirkung bei erfolgreich eingesetzter Magie könnte momentane Sprachlosigkeit bei einer beliebigen anderen Person in Reichweite sein.

Koboldsmagie



MARMELADEMUSKELN

Wirkung: 60
Reichweite: 0,5 bis 1,5 m
Bewegtes lebendes Ziel
Schwierigkeit: 227
Geschwindigkeit: 12 / 8 / 6
12 AP

Das Ziel dieser Magie spürt, wie ihm buchstäblich die Muskeln für einen kurzen Moment weich werden und es verliert für die folgende Runde drei Punkte an Körperkraft. Das ist im Kampf nur eine ziemlich kleine Wirkung, bei einem Kraftwettbewerb wie beispielsweise Armdrücken kann sich das allerdings fatal auswirken.

Nebenwirkungen: Die zusätzliche Wirkung verteilt sich auf nahestehende Personen und damit eventuell auch auf den Gegner des Ziels. Bei einem Fehlschlag verabschiedet sich der Kobold selbst für einen Moment von einem Punkt Körperkraft pro 20 Elementarpunkten an Gesamtwirkung.

NEBEN DIE TASCHE

Wirkung: 50
Reichweite: 0 bis 1 m
Bewegtes, lebendes Ziel
Schwierigkeit: 189
Geschwindigkeit: 10 / 7 / 5
10 AP

Bei diesem Spruch benötigt der Kobold gutes Timing, um den richtigen Moment zu erwischen. Gelingt ihm das, indem der Spruch vor Abschluss der betroffenen Bewegung abgeschlossen ist, dann wird das Opfer einen nebenbei einzusteckenden Gegenstand nicht in sondern neben der Tasche loslassen. So es nicht zu einem lauten Aufschlag kommt, wird ihr das auch gar nicht auffallen.

Nebenwirkung: Bei ausreichend starker Nebenwirkung (ab 50 Punkten) kann sich die Einsteckbewegung wiederholen und dadurch evtl. leichter auffallen, aber auch für eine kurze Verzögerung sorgen. Ein Fehlschlag bedeutet, dass der Kobold kurz verwirrt ist und zögert, was einen Aufschlag in Höhe der Nebenwirkung auf seine nächste Initiative bewirkt. Ab einer Gesamtwirkung von 100 zählt der Kobold als nach den Regeln überrascht.

NERVENLEIDEN

Wirkung: 40
Reichweite: 1 bis 3 m
Bewegtes, lebendes Ziel

Schwierigkeit: 302
Geschwindigkeit: 16 / 11 / 8
16 AP

Leise nervöse Zuckungen irritieren im Kampf doch ordentlich. Das Opfer erfährt einen Abzug von -2 auf seine Behändigkeit in dieser Runde.

Nebenwirkung: Das Opfer könnte zusätzlich leichte Blähungen erfahren, oder ein kühler Luftzug verschafft ihm ein paar Ausdauerpunkte Erholung (1 pro 20 Punkte), bei genügend Punkten, die freigesetzt werden, wird die Behändigkeit nochmals um 1 pro 50 Punkte verändert (nach oben oder nach unten). Ein Fehlschlag erwischt den Kobold selbst mit allem was er an Wirkung anbietet.

OBSTSALAT

Wirkung: 50 (100g fünffach vermischt)
Reichweite: selbst

Schwierigkeit: 50
Geschwindigkeit: 3 / 2 / 2
3 AP

Man schäle sein Obst (oder auch nicht) und werfe es ganz in eine Schüssel. Finger reinhalten, Spruch genutzt und das Zeug ist vermischt. Im optimalen Fall haben sich die Früchte ineinander geschoben und bilden so ein wenig appetitliches aber durchaus gut gemischtes Durcheinander.

Nebenwirkungen: Vor allem, wenn das Element Chaos zu stark zum Einsatz kommt, entsteht eine braune Pampe (Kobolde lieben auch das) oder die Pampe verteilt sich im Extremfall gleichmäßig auf die Umgebung. Und da das Zeug klebt wird das Putzen kein Spaß. Schlägt der Spruch fehl, dann kristallisiert der Zucker in einigen der Früchte aus und die Sache schmeckt ... abwechslungsreich.

POLIERTE MÜNZE

Wirkung: 5
Reichweite: 0 bis 5 m

Schwierigkeit: 35
Geschwindigkeit: 2 / 2 / 1
2 AP

Die Wirkung ist hier bewusst hoch angesetzt, da die Magie auch eine kräftig angelaufene Münze auf Hochglanz polieren soll.

Nebenwirkungen: Wird zu viel Wirkung mit dieser Magie umgesetzt, so wird schnell auch die Prägung der Münze weg poliert. Das sieht zwar hübsch aus, taugt aber als legales Zahlungsmittel eventuell nicht mehr. Ein seltener Fehlschlag könnte den Kobold einen Flecken hochpoliertere Haut einbringen, der unangenehm schmerzempfindlich ist.

RAUCHWOLKE

Idee: Lukas Seiller

Wirkung: 50 (Einzelteile sehr fein trennen)

Reichweite: 0 bis 3 m

Bewegtes Ziel

Schwierigkeit: 225

Geschwindigkeit: 12 / 8 / 6

12 AP

Der Kobold wirft einen kleinen Brocken poröse Kohle oder einen trockenen Dreckbatzen hoch und zerlegt diesen mit dieser Magie noch in der Luft in feinsten Staub, wodurch sich eine Rauchwolke von 2-3 m Durchmesser bildet.

Die Wirkung wurde in diesem Fall relativ hoch angesetzt, weniger weil viel Material betroffen ist, sondern weil es sehr fein zerlegt werden muss.

Nebenwirkungen: Bei Fehlschlag wird sämtlicher Dreck auf dem Kobold selbst und seinen Kleidern zu einer Staubwolke, die ihn selbst einhüllt und zum Husten reizt. Normale Nebenwirkungen können das Wirkungsgebiet unvorhergesehen auf andere Bereiche erweitern. Immerhin ist danach abgestaubt.



ROSINEN PICKEN

Wirkung: 30 bis 60

Reichweite: 0 bis 1 m

Schwierigkeit: 126

Geschwindigkeit: 7 / 5 / 4

7 AP

Für manche Leute ist es ein Genuss, langsam die Früchte aus dem morgendlichen Rosinenbrot zu pülen und getrennt zu verspeisen. Welcher Kobold auch immer auf diesen Spruch kam – er hatte für sowas keine Zeit. In einem Augenblick lösen sich aus einem Gebäck sämtliche Rosinen bzw. ähnlich große Fruchtstückchen und sind mit flinken Fingern auch schnell eingesammelt. Selbst schuld, wenn der eigentliche Besitzer des Rosinenbrotes zu langsam pult.

Nebenwirkungen: Bei zu starker Nebenwirkung können die befreiten Leckerbissen eine respektable Geschwindigkeit entwickeln und das kann ins Auge gehen. Schlägt der Spruch fehl, dann kann der Kobold schon mal einige Hautschuppen oder im Extremfall einen Fingernagel verlieren. Da das alles nachwächst stört ihn das vermutlich wenig.

Koboldsmagie



SAUBERE PFOTEN

Wirkung: 25
Reichweite: selbst
Bewegtes lebendes Ziel

Schwierigkeit: 61
Geschwindigkeit: 4 / 3 / 2
4 AP

Eine ungemein praktische Magie, wenn man es mit vielen dieser Großen zu tun hat, die so gar keinen Sinn für eine schützende Dreckschicht haben. Zumindest die Hände des Kobolds werden schlagartig „sauber“. Der Spruch kann einfachen Staub und Dreck fortblasen, gegen hartnäckigen klebrigen Schmutz ist er nur bedingt wirksam.

Nebenwirkungen: Der Spruch entfernt eine besonders dicke Schicht Dreck. Ab Nebenwirkungen in Höhe von 50 Punkten verabschiedet sich aber auch ein Teil der Haut und der Kobold erhält pro 50 Punkte Nebenwirkung einen Schaden von 0,1 bei seiner Behändigkeit.

SCHLEIFE ÖFFNEN

Wirkung: 10
Reichweite: 2 bis 6 m

Schwierigkeit: 255
Geschwindigkeit: 13 / 9 / 7
13 AP

Im Gegensatz zum Spruch Knöpfe lösen ist diese Magie gezielt auf das Öffnen einer festen Schleife in einer festen Schnur ausgelegt. Ziel ist das Auslösen eines Mechanismus.

Nebenwirkungen: Bei Nebenwirkungen ab einer Größe von 10 wird die Schleife eventuell fester gezogen anstatt sich zu lösen. Oder es löst sich in der betroffenen Konstruktion leider mehr als nur eine Schleife. Bei einem Fehlschlag öffnet sich vermutlich irgendeine Schnalle oder Schleife an der Ausrüstung des Kobolds.

SCHLUCKAUF

Wirkung: 40
Reichweite: 1 bis 2 m
Bewegtes lebendes Ziel

Schwierigkeit: 194
Geschwindigkeit: 10 / 7 / 5
10 AP

Wir sprechen hier von der wirklich penetranten Sorte Schluckauf, die einem die Koordination gehörig durcheinander bringen kann. Für die nächste Aktion des Opfers ergibt sich ein Abzug von -2 auf die Behändigkeit, wenn es um Tätigkeiten geht, die von Würfeln abhängen. Interessanter ist aber ein Einsatz als Schabernack oder schlicht als Sabotage, wenn man damit einen Künstler ins Visier nimmt, der gerade seine Fingerfertigkeit unter Beweis stellen möchte.

Nebenwirkungen: Im Extremfall eines fehlgeschlagenen Spruchs wird der Schluckauf in nervtötend anhaltender Form (eine Runde pro 40 Punkte) den Kobold selbst heimsuchen. Nebenwirkungen bei erfolgreicher Magie könnten eine kurzzeitige synchrone Schluckaufepidemie sein oder zu anderen Atmungstechnischen Unannehmlichkeiten führen, wie dezenten Rülpsern bei mehreren Umstehenden Personen. Das findet der Kobold vermutlich nur so lange lustig, bis auf Grund der Synchronität der Ereignisse klar wird, dass hier jemand künstlich nachgeholfen hat.

SCHNITT KLEBEN

Wirkung: 50
Reichweite: 0
Lebendes Ziel

Schwierigkeit: 90
Geschwindigkeit: 5 / 3 / 3
5 AP

Ein kleiner, nicht all zu tiefer Schnitt verwächst grob, was später zu einer unschönen Narbe führt und auch Blutgefäße abdichtet, die besser offen bleiben sollten. Aber die Magie kann mehrfach angewandt den Verlust pro Runde bei einer schwer verletzten Eigenschaft um 0,1 reduzieren und damit zu einer Lebensrettung beitragen.

Nebenwirkung: Zu viel ist keineswegs gut, da die Wunde aushärtet oder unschön verwuchert. Im Fall eines Fehlschlags wächst der Kobold selbst an ihr fest oder er verklebt sich selbst einige Finger.

STOTTERN VERSTEHEN

Wirkung: 80
Reichweite: 0 bis 1 m
Lebendes Ziel

Schwierigkeit: 202
Geschwindigkeit: 11 / 7 / 6
11 AP

Die Magie hilft den Ausführungen einer Person mit einer Sprachstörung besser folgen zu können. Der Effekt ist vergleichbar mit dem Verständnis, das man erreichen kann, wenn man die Person mit dem Sprachfehler länger kennt und sich an die Ausdrucksweise gewöhnt hat.

Nebenwirkung: Im gleichen Maße wie der Kobold die Zielperson besser versteht, wird er selbst unverständlicher. Die Dauer des Effekts beträgt dabei etwa eine Minute pro 10 Elementarpunkte. Ein Fehlschlag sorgt dagegen für drastische Fehlinterpretationen des Gesagten.

TROPFENRHYTHMUS

Wirkung: 40
Reichweite: 1 bis 4 m

Schwierigkeit: 192
Geschwindigkeit: 10 / 7 / 5
10 AP

Wann ein Tropfen sich beispielsweise von einer feuchten Decke löst, ist zumeist eine Frage des Zufalls. Das beständige leise Geräusch beachtet mit Sicherheit kaum jemand. Mit ein wenig des Prinzips Ordnung kann ein Kobold diesem Geräusch aber für einen kurzen Moment von vielleicht einem Atemzug einen leichten Rhythmus aufzwingen. Und wenn ein guter Freund diesen Rhythmus erkennt, dann kann er unauffällig gewarnt werden.

Nebenwirkungen: Je nach Stärke der Nebenwirkungen wird der Rhythmus leicht verfälscht oder er wiederholt sich gar, was dann doch ein wenig auffällig sein könnte. Ein Fehlschlag verursacht kurzzeitiges unkontrolliertes Sabbern des Kobolds.

VERFILZTE HAARE

Wirkung: 10 bis 20
Reichweite: 1 bis 3 m
Bewegtes, lebendes Ziel

Schwierigkeit: 227
Geschwindigkeit: 12 / 8 / 6
12 AP

Am einen Tag gleitet der Kamm durch das Haar als wäre es reine Seide und am anderen ist es ein frustrierender Kampf gegen die wirre Wolle auf dem Kopf, der einen in den Wahnsinn treiben kann. Letzteres Erlebnis kann ein Kobold mit diesem fiesem Spruch extrem verstärken.

Nebenwirkungen: Auch andere Fasern können verfilzen und auch Kobolde haben meist Dinge aus Stoff bei sich. Wenn der Spruch fehlschlägt, dann kann es sein, dass ein Teil seiner Kleidung eher an ein Filzfließ erinnert, als an gewebten Stoff. Normale Nebenwirkungen dagegen sorgen schnell dafür, dass man durch die Haare nie wieder hindurch kommt oder verursachen ein Muster in der Verfilzung, das jeden Zweifel über einen natürlichen Ursprung des Effekts ausräumt.

VERKLEBTE LIPPEN

Wirkung: 100
Reichweite: 0 bis 2 m
Bewegtes, lebendes Ziel

Schwierigkeit: 378
Geschwindigkeit: 19 / 13 / 10
19 AP

Wir kennen das alle: Wenn man die Lippen lange genug ruhig hält, dann trocknen sie aneinander fest und beim ersten Öffnen des Mundes ist das ein irgendwie lustiges Gefühl. Wenn sich da nun ein Kobold einmischt und die Lippen tatsächlich miteinander verklebt, dann wird es schwierig und vor allem auch schmerzhaft werden, bevor man sich wieder klar verständlich äußern kann. Obwohl die verklebte Stelle schmal ist, wird das 0,1 bis 0,2 an Schaden bei Verstand oder Erscheinung verursachen. Vor allem verzögert es aber mit ziemlicher Sicherheit eine notwendige Wortmeldung.

Damit die Magie wirken kann, muss das Opfer zumindest für einen kurzen Moment die Lippen wirklich ruhig geschlossen halten.

Nebenwirkungen: Es mag toll klingen, dass die Nebenwirkungen hier die Verklebung verstärken könnten, was zu mehr Schaden und zu mehr Behinderung führen kann. Aber so wird aus einem

kleinen Streich auch schnell eine ernste Sache. Ein Fehlschlag bedeutet, dass der Kobold selbst die volle Wirkung abbekommt. Betroffen sein kann dann aber statt des Mundes auch beispielsweise ein Fingerpaar.

„Ja, Tixiplixl, du wolltest etwas dazu beitragen?“ „HmMMM, hmMMM mmm mmmm“, ist das einzige, was der kleine grüne Kerl von sich geben kann.

Baron Kental kennt den kleinen Kerl nur zu gut und weiß, dass er fast nie sein Plappermaul halten kann. „Nicht schon wieder, oder?“ seufzt er und gibt den Wachen einen Wink. Die packen den kleinen Tunichtgut und verabreichen ihm die übliche Strafe, eine Runde Schwimmen im örtlichen Burggraben.



VERKLEMMTER RIEGEL

Wirkung: 200

Reichweite: 0

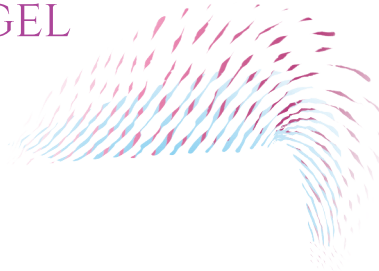
Schwierigkeit: 200

Geschwindigkeit: 10 / 7 / 5

10 AP

Ein Riegel oder ein ähnlicher Schließmechanismus, bei dem Metall ohnehin fest auf Metall aufliegt, verbindet sich mit seiner Metallführung und klemmt dadurch eine gute Portion fester. Als grobe Richtlinie könnte die Stabilität und damit die notwendige Körperkraft für das Lösen des Riegels um vier Punkte ansteigen oder es ist erst gewaltiges Rütteln nötig, um die Metallflächen wieder voneinander loszubrechen.

Nebenwirkungen: Auch hier kann eine gesteigerte Wirkung von Vorteil sein, da die Flächen noch enger miteinander verwachsen. Bei sehr starken Nebenwirkungen könnte es aber auch zu Brüchen im Material kommen, die dem eigentlichen Ziel entgegenwirken. Ein Fehlschlag kann Ausrüstungsteile des Kobolds in ihrer Tasche oder ein Stück Kleidung mit seiner Haut verkleben.



WIEDERHOLUNGSTÄTER

Wirkung: 50

Reichweite: 1 bis 3 m

Bewegtes, lebendes Ziel

Schwierigkeit: 252

Geschwindigkeit: 13 / 9 / 7

13 AP

Der Kobold sorgt dafür, dass ein Lebewesen eine eher unbewusste Bewegung ein zweites Mal exakt wiederholt. Sehr kurze und kleine Bewegungen werden eventuell sogar mehrfach ausgeführt. Das kann sehr lustig und dadurch zumindest für Umstehende auch ablenkend wirken.

Nebenwirkungen: Der Kobold kopiert die Bewegung und macht sich dadurch vermutlich nicht wenig verdächtig. Bei einem Fehlschlag wiederholt er die Bewegung pro 10 Elementarpunkte dann auch noch selbst einmal.

Kanill ist es gewohnt, das seine Lehrerin sich die Haare aus dem Gesicht wischt, aber gleich vier mal hintereinander? Nicht ganz zu unrecht vermutet er hinter dem Unschuldsblick seines kleinen grünen Freundes oben auf dem Schrank unnatürliche Gründe hinter dem Verhalten, dass die Klasse gerade zu leisem Kichern animiert.

Koboldsmasche



ZECKE LÖSEN

Wirkung: 1 bis 3
Reichweite: 0
Lebendes Ziel

Schwierigkeit: 9
Geschwindigkeit 1 / 1 / 1
1 AP

Für einen kleinen Moment lockert dieser Spruch die Beißwerkzeuge einer Zecke oder eines ähnlich kleinen Blutsaugers. Bei genügend geschickten und schnellen Fingern kann man das Mistvieh dadurch problemlos und sauber entfernen.

Nebenwirkung: Zu viel ist zu viel und kann neben dem Lösen des Beißwerkzeugs auch eine Auflösung des Insekts bewirken. Leider ist das oft kontraproduktiv, da es dabei seine ungesunden Säfte in die Bissstelle entlässt. Ein Fehlschlag, so ein Kobold das tatsächlich hinbekommen sollte, kostet vielleicht ein paar Hautschuppen, mehr nicht.

ZÖGERN

Wirkung: 40 (verringerte Wirkung „Fehlhandlung“)
Reichweite: 2 bis 3 m
Lebendes Ziel

Schwierigkeit: 180
Geschwindigkeit: 9 / 6 / 5
9 AP

Diese Magie wirkt nur auf ein Ziel, dass ohnehin noch mit seiner nächsten Handlung zögert. Es ähnelt einer Fehlhandlung, indem sich das Opfer kurz in eigenen Gedanken verliert und deshalb eine anstehende Entscheidung erst einen Moment später in die Tat umsetzt. Das hat einen Aufschlag von 20 auf die zugehörige Initiative zur Folge, wenn es sich um den Beginn eines Kampfes handelt oder sorgt für diesen kurzen Moment, der notwendig ist, um noch einen Grund gegen die Entscheidung klar zu stellen.

Nebenwirkungen: Die Verzögerung kann deutlicher ausfallen oder reduziert werden oder aber auch den Kobold ebenfalls betreffen. Im Fall eines Fehlschlags steht er dagegen bis zu einer vollen Runde einfach nur unschlüssig herum oder erhält nur für sich selbst einen Aufschlag auf die nächste Initiative.