

MARKUS UND SANDRA GERWINSKI

HEROEN

DAS ROLLENSPIEL UM MYTHEN UND HELDENSAGEN

BASISBUCH

• Leseprobe E – Zauberkräfte •

Anhang E

Zauberkräfte

Dieser Anhang umfasst ausführliche Beschreibungen der einzelnen magischen Effekte. Hier findet ihr zu jedem der Einstiegszauber aus Kurzregel V (S. 70) detaillierte Regeln, was du damit bewirken kannst und was insbesondere nicht. Darüber hinaus stehen hier auch Zauber höheren Grades aufgelistet, die euch zwar bei der Charaktererschaffung noch nicht offen stehen, die ihr aber mithilfe freier Magie wirken oder im Lauf des Spiels erwerben könnt.

Jedem Zauber vorangestellt sind Eigenschaften wie sein *Grad*, das *Wirkattribut* und die zugehörigen *Quellen der Kraft*. Zur erzählerischen Einbindung in den Rahmen der Spielwelt folgt jeweils ein kurzes Textzitat aus den mystischen Schriften der Bibliothek von Ellesseia, das sich auf den Ursprung des magischen Effekts bezieht und so Hinweise auf das Zusammenspiel der Quellen gibt. Anschließend folgt der Regeltext über den Effekt und seine Wirkungsweise als solche.

Beachtet beim Lesen und Spielen, dass ein hier be-

schriebener „Zauber“ lediglich einen regeltechnischen Rahmen darstellt, um für das Wirken von Magie eine gemeinsame Grundlage zu schaffen. Erzähltechnisch betrachtet gibt es in Dragoma keine festgelegten, erprobten Rituale, die zu reproduzierbaren magischen Ergebnissen führen. Auch wenn der Zauber FLAMME letzten Endes immer auf die Macht des Drachen Lasrach zurückgeht, so hat doch jeder Zauberer zu dieser Macht seinen eigenen Zugang. Ein Mystiker mag sie in einem alten Talisman gefunden haben, eine Kräuterhexe setzt sie aus einem Elixier frei und ein Druide trägt womöglich seit seiner Initiation einen Funken Dracheneuer in sich. Hinter dem regeltechnischen Konstrukt FLAMME verbergen sich so viele verschiedene Wege und Stile, dem Feuer zu gebieten, wie es Zauberer gibt.

In diesem Sinne: Fühlt euch frei, eure Zauber auszuschnüffeln, solange ihre Auswirkungen nicht die in den folgenden Listen gezogenen Grenzen überschreiten.

E.1 Beschwörungen

TIER (*Wirkattribut*: Eg)

© *Quellen der Kraft*: Form + X

(„Die Tiefe fand ihre Form im Getier des Wassers. Die Schwere fand ihre Form im Getier kalten Blutes. Der Atem fand seine Form im gefiederten Getier. Die Stille fand ihre Form im felltragenden Getier [...]“)

Dieser magische Effekt ermöglicht es dir, die Sprache einer Tierart zu sprechen und Tiere dieser Art herbeizurufen. Auf diese Weise beschworene Tiere unterliegen deinem Willen und führen deine Befehle aus, sofern sie für die Tiere erfüllbar und mit ihrem Naturrell vereinbar sind. So kann ein Schwarm Mäuse z. B. Fesseln durchnagen, dir ein Amulett aus einer Grube heraufbringen oder einfach deinen Gegnern zwischen den Füßen umherhuschen und Chaos stiften; als Unterstützung im Kampf hingegen tust du besser daran, Hunde oder Wölfe zu beschwören. Eine Beschreibung verschiedener Tierarten und ihrer spieltechnischen Eigenschaften findest du in Anhang H (S. 321).

Je nach Tierart geht der Zauber auf unterschiedliche Quellen der Kraft zurück. Für die gängigsten Tiere gilt die Faustregel: *Säugetiere* → Form+Stille, *Vögel* → Form+Atem, *Reptilien* → Form+Schwere, *Fische* → Form+Tiefe. Ausgefalleneren Tierarten bringen kompliziertere Kombinationen mit sich, z. B. fliegende Insekten → Form+Schwere+Atem oder Webspinnen → Form+Schwere+Tiefe. Im Zweifelsfall liegt die Einordnung exotischer Tiere bei euch als Spielern; achtet nur darauf, eine einmal beschlossene Zuordnung konsequent durchzuhalten.

Gemäß den Regeln für *Beschwörungen* (Abschnitt 6.8, S. 132) richtet sich der *Grad* des Zaubers nach der Tierart und die Anzahl der Tiere, die dem Ruf des Zaubers folgen, nach dessen *Mächtigkeit*. Tabellen mit konkreten Werten zu den verschiedenen Tierarten findest du in Kurzregel XII (S. 143). Die gerufenen Tiere werden magisch an den Ort versetzt, an dem du dich gerade befindest, und brechen unvermittelt aus dem Dickicht, erscheinen plötzlich aus den Schatten oder können sogar effektiv aus deinem Hut schlüpfen oder

unter deinem Mantel hervortreten. Allerdings lassen sie sich nie an einen Ort rufen, an dem sie nicht lebensfähig sind: Du kannst keine Forellen auf trockenes Land beschwören, Schlangen in eine Schneelandschaft oder gar Elefanten in die leere Luft über den Köpfen deiner Feinde.

Nachdem die Tiere ihre Aufgabe erledigt haben, verschwinden sie auf dem gleichen Weg, auf dem sie gekommen sind. Auch wenn sie in eine Situation geraten, in der sie von ihrer Natur her die Flucht ergreifen würden (z. B. wenn sie schwer verletzt werden), ziehen sie sich zurück und verschwinden. Sterben beschworene Tiere bei der Erfüllung ihrer Aufgabe, dann lösen sie sich in Rauch auf. Aus diesem Grund eignet sich der Zauber nicht, um jagdbares Wild herbeizuzaubern und zu erlegen.

Die Erschwernis für Distanz richtet sich bei diesem Zauber danach, wie weit von dir entfernt du die Tiere erscheinen lassen möchtest. Es ist einfacher, einem Gegner in Rufweite Raben auf den Hals zu hetzen, als über eine Burg in einem fernen Land eine Rattenplage zu bringen.

Nutzt du den Zauber, um mit bereits vorhandenen Tieren zu reden, dann genießt du – oder der mit dieser Gabe Verzauberte – im Umgang mit ihnen eine Menge Vorteile. Die Sprache der Pferde befähigt dich zum Reiten, selbst wenn du es nie gelernt hast; mit Reitkenntnis und Zauber zusammen kannst du zu Pferd wahre Wunder vollbringen. Fremde Hunde gehorchen dir auf Anhieb, und ein Jagdfalke kann dir detailliert berichten, was er von oben gesehen hat. Wilde Tiere werden, wenn du sie ansprichst, etwas verwirrt reagieren, dich aber weitgehend wie einen Artgenossen behandeln. Freilich bedeutet das nicht zwangsläufig, dass sie friedlich mit dir umgehen: Ein Bär wird dich zwar nicht als Fressen betrachten, dafür aber barsch zur Rede stellen, was du in seinem Revier zu suchen hast. Doch wenn du dich über die Sprache hinaus auch auf das Verhalten der Tiere einlässt, hast du gute Chancen, sie zu besänftigen oder sogar ihre Hilfe zu erlangen.

Ist dir der Zauber TIER für eine Tierart *eigen*, dann ist ein solches Tier dein *Vertrauter*, der dich ständig begleitet. Mit diesem Vertrauten verbindet dich ein enges Band: So kannst du dich jederzeit mit ihm unterhalten, ohne erst den Zauber wirken zu müssen; insbesondere kann er für dich mit seinen Artgenossen dolmetschen. Aus Sicht eines Außenstehenden redest du dann ganz normal in einer menschlichen Sprache, während das Tier seine typischen Laute ausstößt, aber ihr versteht euch.

Darüber hinaus kannst du deinen Vertrauten zur Erledigung von Aufgaben aussenden. Solltest du angegriffen werden, dann wird dich dein Vertrauter auch ohne ausdrücklichen Befehl bis zum letzten Blutstropfen verteidigen. Allerdings ist diese emotionale Bindung gegenseitig: Spiele deine Rolle so, dass dein Vertrauter dir wahrhaftig am Herzen liegt wie ein Familienmitglied oder ein enger Freund.

Auch ohne die emotionale Ebene hättest du Gründe genug, dich um das Wohlergehen deines Vertrauten zu sorgen. So hängt der Besitz dieses Zaubers für dich am

Leben deines Vertrauten, und in seinem Tod nimmt er diese Kraft mit sich. Stirbt dein Vertrauter plötzlich und unerwartet, dann erleidest du augenblicklich eine *Schicksalsstunde*, in deren erster Runde du unweigerlich die entsprechende TIER-Kraft einbüßt. Du solltest also vorsichtig sein, welche Aufgaben du deinem Vertrauten aufträgst und welchen Gefahren du ihn aussetzt.

Zeichnet sich das Ableben deines Vertrauten mit einer ausreichend langen Vorlaufzeit ab, z. B. weil er erkrankt oder schlichtweg alt wird, dann kannst du dir aus seinem Nachwuchs (sofern er welchen in die Welt gesetzt hat) einen neuen Vertrauten erwählen. Allerdings liegt es dann an dir (eventuell mit langwierigen Nachforschungen im Tierreich), einen seiner Nachkommen ausfindig zu machen, damit dieser dem Sterben seines Vorfahren beiwohnt und du im Moment des Todes die Bindung des Vertrauten auf ihn übertragen kannst.

Eine letzte Besonderheit ergibt sich, falls es sich bei deinem Vertrauten um ein schwarzes Tier handelt, etwa um einen Raben oder eine schwarze Katze. In diesem Fall handelst du dir den Nachteil Feenmal ein (vgl. S. 245), da du leicht in Verdacht gerätst, dein Tier sei in Wahrheit ein Dämon in Tiergestalt. Dieses verbreitete Vorurteil verdanken harmlose Hexen und Schamanen jenen Zauberwirkern, die sich mit den Mächten des Chaos eingelassen haben und als Dienergeist für den Zauber DAEMON einen Puka mit sich führen (vgl. S. 337).

Dein Vertrauter eröffnet dir den Zauber TIER zunächst nur für sich selbst und seine Artgenossen: Begleitet dich etwa als Vertrauter eine Krähe, dann sprichst du die Sprache der Krähen und kannst Krähen herbeirufen, doch sonst nichts. Um auch andere Tiere zu verstehen und zu beschwören, musst du dir die entsprechenden Ausprägungen des Zaubers TIER über *freie Magie* herleiten.



DING (*Wirkattribut: Am*)

© *Quellen der Kraft: Form*

(„Was von sterblicher Hand Form bekam, das erfülle aus eigenem Antrieb seinen Zweck.“)

Mithilfe dieses Zaubers erweckst du einen Gegenstand, der von Menschen (oder anderen vernunftbegabten Wesen) gefertigt wurde, zu vorübergehendem Eigenleben. Er bewegt sich selbständig und erfüllt nach deinem Willen eine Aufgabe. Dabei kann es sich um unauffällige, kleine Handreichungen handeln, etwa dass sich auf dein Wort hin eine Tür schließt, eine Kurbel selbständig in Bewegung setzt oder ein Würfel nach dem Wurf die von dir gewünschte Zahl zeigt; möglich sind aber auch so spektakuläre Effekte wie etwa, dass dir das Mobiliar eines Raums im Kampf zu Hilfe eilt.

Dein persönliches Eigentum ist dir auf diesen Zauber hin bereitwillig zu Diensten. Möchtest du allerdings den Besitz eines anderen ohne dessen Einwilligung verzaubern, dann musst du zunächst dessen Widerstand überwinden. Willst du etwa das Schloss eines fremden Hauses bewegen, sich für dich zu öffnen, so setzt es dir den Widerstand des Hausherrn entgegen; und soll die Rüstung eines gegnerischen Kämpfers auf dein Geheiß hin ihren Träger einklemmen, dann steht diesem ein Widerstandswurf zu.

Der Grad dieses Zaubers liegt um so höher, je unwändiger der verzauberte Gegenstand gefertigt ist und je mächtigere Hilfe er dir bieten kann. Es fällt deutlich leichter, eine Schreibfeder zum Diktat zu bitten, als ein Schloss dazu zu bewegen, sich ohne den passenden Schlüssel für dich zu öffnen oder zu verriegeln. Die folgenden Beispiele geben eine grobe Richtschnur an, wie schwierig entsprechende Gegenstände zu erwecken sind:

- 1. GRAD: Schreibfeder, Nähnadel, Spielwürfel
- 2. GRAD: Handschuh, Schal, Schemel
- 3. GRAD: Messer, Seil, Stoffpuppe, Tisch
- 4. GRAD: Kiste, Fass, einfache Tür
- 5. GRAD: Kleine Holzfigur (bis ca. ellenlang), Schrank, Brunnenwinde
- 6. GRAD: Kleine Steinfigur, Schreibtisch („Sekretär“), Axt
- 7. GRAD: Karren, Tor, Ankerwinde, Langschwert
- 8. GRAD: Holzfigur (menschengroß), Winde eines Fallgitters
- 9. GRAD: Steinstatue (menschengroß), Bihänder
- *Schloss*: Grad=1+nötige Anzahl Erfolge zum regulären Schlossknacken (vgl. S. 231)
- *Rüstung*: Grad=1+nötige RESSOURCEN zum Besitz bei Spielbeginn (vgl. Kurzregel IV, S. 69)

Hinzu kommt, dass verschiedene Gegenstände auch eine unterschiedliche Mächtigkeit des Zaubers erfordern. Kurzregel XII (S. 143) listet hierzu einige Beispiele auf.

Ein belebter Gegenstand kann sich zwar eigenständig bewegen, aber nicht schweben. Insbesondere wird sich auch ein belebtes Schwert nicht einfach in die Luft erheben und einen Gegner attackieren, als würde es von einem Kämpfer geführt. Wohl aber kann es sich aus der

Hand eines Kämpfers winden oder langsam (1 Schritt pro Kampfrunde) über den Boden rutschen, um sich einem Unbewaffneten zur Verfügung zu stellen. Ein Seil kann sich schlängeln, ein Tisch sogar laufen usw. Einzelheiten hierzu findest du in Anhang H (S. 334).

Ist dir der Zauber *eigen*, dann führst du einen Gegenstand, zu dem du eine besondere Bindung hast, als deinen *Talisman* mit dir. Dein Talisman ist dauerhaft belebt und kann auf deinen Befehl hin eigenständig handeln, ohne dass du den Zauber ausdrücklich wirken müsstest. Darüber hinaus ermöglicht dir der Zauber zunächst nur, weitere Gegenstände der gleichen Art zu erwecken: Ist etwa dein Talisman ein Handschuh, dann steht dir der Zauber DING speziell für Handschuhe zu Gebote. Möchtest du jedoch andere Gegenstände erwecken, etwa eine Schreibfeder, ein Messer oder ein Seil, dann musst du dir die entsprechende Ausprägung von DING zuvor über *freie Magie* erschließen.

GENIUS (*Wirkattribut: Eg*)

© *Quellen der Kraft: Form + X*

(„In Form sei gerufen die Tiefe allein und sie sei von Wasser. In Form sei gerufen der Atem allein und er sei von Luft. In Form sei gerufen die Schwere allein und sie sei von Erde. In Form sei gerufen der Zorn allein und er sei von Feuer. In Form sei gerufen die Stille mit der Tiefe und sie sei von Eis [...]“)

Die Ursubstanzen der Schöpfung manifestieren sich in der Welt von Dragoma als Elementare, als Geister eines der Elemente Erde, Wasser, Luft oder Feuer. Mit diesem magischen Effekt beschwörst du solche Geister herbei, um sie dir dienstbar zu machen. Die beschworenen Geister führen für dich als Zauberwirker eine Aufgabe aus, nach deren Erledigung – oder nach Ende der Zauberwirkung – sie sich aus der Welt der Sterblichen auf ihre eigene Existenzebene zurückziehen.

Es hängt an dir als Beschwörer, die geeigneten Geister für deine Aufgabe zu rufen und ihre Fähigkeiten zielgerichtet einzusetzen. So kann ein Elementar der Luft fliegen und eignet sich somit gut als Späher oder Bote für (sehr) leichte Fracht. Ein Elementar des Wassers bewegt sich frei bis in tiefste Tiefen und ein Elementar der Erde sogar durch soliden Fels. Auch zur Unterstützung im Kampf sind Elementare bereit, doch eignen sich die kleineren und schwächeren Vertreter ihrer Art, wie sie von einem Neuling der Magie heraufbeschworen werden können, nur sehr bedingt dazu. Eine Beschreibung dieser Wesen und ihrer Fähigkeiten findest du in Anhang H ab S. 335.

Auch wenn die meisten Elementare keiner menschlichen Sprache mächtig sind, verstehen sie doch für die Wirkungsdauer des Zaubers deine Worte. Die Wünsche und Bedürfnisse der Menschen sind den Elementaren fremd, und so erfüllen sie deinen Wunsch ohne jede Interpretation und genau gemäß deiner Weisungen. Initiative ergreifen sie nur zum Schutz ihrer selbst oder des Teils der Schöpfung, den sie repräsentieren. So wird ein Feuerelementar sich nicht freiwillig in Wasser begeben und, sofern seine Weisungen ihm diesen Spielraum



bieten, auch nicht zulassen, dass in seiner Gegenwart ein Feuer gelöscht wird. Gemeinsam ist allen Elementaren der Hass auf Dämonen, die als Ausgeburten des Chaos den unversöhnlichen Gegensatz zur gesamten Ordnung darstellen, deren Bausteine die Elementare verkörpern. Einen Kampf gegen diese Kreaturen wird jeder Elementar voller Leidenschaft führen.

Ist dir dieser Zauber *eigen*, dann begleitet dich ein Elementar dauerhaft als dein Dienergeist. Es liegt in diesem Fall an dir, ihn in einer seinem Naturell entsprechenden Weise mit dir zu führen: So kannst du z. B. einen Feuerelementar in einer Laterne beherbergen oder einen Wasserelementar in einer Flasche. Deine Kraft bezieht sich dann zunächst nur auf Elementare des gleichen Elements und von ungefähr gleicher Größe und Macht.

Zur Beschwörung von Elementaren eines anderen Elements benötigst du Zugriff auf die passenden Quellen der Kraft. Für die klassischen vier Elemente, aus denen sich gemäß den Philosophen von Eleseia die materielle Welt zusammensetzt, sind dies: *Erde* → Form+Schwere, *Wasser* → Form+Tiefe, *Luft* → Form+Atem und *Feuer* → Form+Zorn. Darüber hinaus kennt die Welt von Dragoma jedoch auch Manifestationen anderer Urprinzipien, z. B. *Licht* → Form+Atem+Stille, *Eis* → Form+Tiefe+Stille, *Salz* → Form+Tiefe+Zorn usw. Die Beschwörung eines niederen Elementars von einem beliebigen Element ist stets ein Zauber des 3. Grades und erfordert pro beschworenem Geist Mächtigkeit=7.

Die Gestalten und Aspekte höherer Elementare sind vielfältig und können enorme Macht verkörpern. Dies beginnt mit einem *Feuervogel*, der einem flugfähigen, niederen Feuerelementar ähnelt und somit durchaus eine nützliche Hilfe im Kampf darstellt. Seine Beschwörung zählt als Zauber des 4. Grades und erfordert die Quellen der Kraft Form+Atem+Zorn.

Darüber hinaus liegt es an euch, im Laufe eurer Spiele größere und mächtigere Ausgeburten der Elemente kennen und beschwören zu lernen. Gerüchte aus dem Grenzgebiet zwischen Lydainn und Salgour künden von Sumpfgeistern aus purem Schlamm, die

ungefähr menschenähnliche Gestalt und Größe annehmen (6. Grad). Unter Seeleuten erzählt man sich von einem freundlichen Windgeist, der kleine Fischerboote sicher an ihr Ziel bringt, selbst wenn niemand an Bord des Segelns kundig ist (8. Grad). In den alten Sagen von der Gründung Dragomas schließlich heißt es, die Zauberer zur Zeit des Brennenden Himmels hätten turmhohe Sturmgeister, Felsriesen und Wasserelementare zu rufen vermocht (12. Grad). Detaillierte Beschreibungen dieser Wesenheiten werdet ihr in Abenteuerbänden finden, in denen sie in Erscheinung treten; für den Moment sollen sie euch nur als grobe Richtschnur dienen, welcher Grad des Zaubers für Erscheinungen welcher Macht und Größe steht.

DAEMON (*Wirkattribut*: Zb)

© *Quellen der Kraft*: CHAOS

(„Doch reichten die Abgründe der Seelen auch fürderhin hinab ins Chaos, seinen Ausgeburten als Wege.“)

Den Behauptungen mancher Mystiker zufolge ist die Beschwörung von Dämonen aus dem gestaltlosen Brodeln des Chaos der erste Zauber, der je von einem sterblichen Wesen gewirkt wurde. Dämonen halten sich gern in der Nähe fühlender Wesen, jederzeit bereit, einer Begierde Gestalt zu verleihen und deren Erfüllung zu verheißen. Für jeden Zauberwirker besteht stets die Versuchung, sich willige Helfer zu beschwören, ohne nach deren eigenen Zielen und Wünschen zu fragen; und es ist stets eine schlechte Idee.

Doch allen Bemühungen der Riesen, Drachen und Götter zum Trotz besteht diese Möglichkeit fort. Unter Umgehung der Drachin Crith, die am Abgrund des Chaos Wache hält, kann jeder Sterbliche mit entsprechenden magischen Kräften ein direktes Portal ins Chaos öffnen, um Dämonen herbeizurufen und sich dienstbar zu machen. Solange der Zauber wirksam ist, sind die Dämonen an die Befehle ihres Beschwörers gebunden und führen dessen Willen aus. Da sie seinen eigenen finsternen Begierden entspringen, sprechen und verstehen sie eine Sprache, die dem Beschwörer vertraut ist. Missverständnisse sind ausgeschlossen.

Sollte es allerdings der Beschwörer versäumen (oder davon abgehalten werden), seine Diener rechtzeitig ins Chaos zurückzuschicken, dann verbleiben sie nach Ende der Zauberwirkung in der Welt der Sterblichen; dann sind sie frei, nach eigenem Belieben umherzuschweifen und ihrem ureigenen Verlangen nachzustreben: der Vernichtung der Schöpfung, deren bloße Existenz dem Chaos zuwiderläuft. In seltenen Fällen bleiben sie als leibhaftige Ungeheuer in der Welt und verbreiten Schrecken, Zerstörung und Tod. Sehr viel öfter aber nisten sie sich in den Seelen von Sterblichen ein, die sie zu wahnhaftem, zerstörerischem Verhalten treiben – allein schon, weil ein solches Vorgehen meist mehr Verderben anrichtet als das Direkte. Ein Imp mit Hörnern und Dreizack mag ein paar grausame Morde begehen, ehe ihn ein Held zur Strecke bringt; ein Imp als sadistischer Einflüsterer im Nacken eines Bauern, der seine Knechte triezt, oder gar eines Richters oder Armeemoffiziers zersetzt die moralischen Schutzwälle der menschlichen Gesellschaft von innen heraus und kann so wiederum für Dämonen der Angst, Rache oder Verzweiflung den Weg ebnen.

Wie alle Beschwörungen, so ist auch der Zauber DAEMON von um so höherem Grad, je mächtiger die heraufbeschworenen Wesenheiten sein sollen. Eine detaillierte Beschreibung verschiedener Dämonen findest du in Anhang H ab S. 336. Niedere Quälgeister wie einen Puka oder Imp herbeizurufen, stellt einen Zauber des 3. Grades dar. Einen Bilwis oder Schemen zu beschwören, fordert deine Zauberkünste schon mit dem 5. Grad, einen Alb, Sukkubus oder Inkubus mit

dem 7. Grad. Es heißt, Zauber des 12. Grades riefen namenlose Monströsitäten aus purem, ungezügelm Chaos herbei, Dienerkreaturen der Gescheiterten, die nur eine Stufe unter ihren finsternen Gottheiten angesiedelt seien; doch wenn jemals wahrhaftig jemand solche Geschöpfe heraufbeschworen hat, so hat er sich nie damit gebrüstet – oder war nicht länger dazu in der Lage.

Ist dir der Zauber für eine bestimmte Dämonenart *eigen*, dann begleitet dich ein Dämon dieser Art als *Dienergeist*. Überlege dir für diesen Fall eine gute Tarnung, um nicht als offensichtlicher Dämonenpaktierer auf dem erstbesten Scheiterhaufen zu landen! Ist dein Dienergeist ein Puka, dann hast du es in dieser Hinsicht noch leicht, da er lediglich konsequent eine bestimmte Tiergestalt beibehalten muss, um unauffällig zu bleiben. (Beachte, dass du dann *nicht* – wie beim Zauber TIER – den Nachteil Feenmal für einen schwarzen Tiervertrauten geltend machen darfst, sondern nur das Finstere Geheimnis, dass es sich bei deinem Vertrauten in Wahrheit um einen Dämon handelt!) Offensichtlich monströse Ausgeburten des Chaos jedoch erfordern komplizierte Verkleidungen und Illusionen – es sei denn, du bietest deinem Dienergeist einen Rückzugsort in den Tiefen deiner Seele, sodass er immer nur dann leibhaftig in Erscheinung tritt, wenn du ihn rufst. In diesem Fall ist der Preis für deine Zauberkraft der Nachteil Besessenheit, und auch wenn nach außen hin du der Meister bist und der Dämon dein Diener: In Wahrheit zieht er die Fäden und treibt dich mit der Geduld eines Unsterblichen seinen eigenen Zielen zu.

E.2 Einstiegszauber

ANGST (3. Grad, *Wirkattribut*: Zb)

© *Quellen der Kraft*: CHAOS, Atem
(„Der Atem der Sinne aber ward verdorben vom Chaos und er ward zum Albtraum.“)

Misslingt dem Opfer dieses Zaubers ein Wurf auf *Widerstand*, dann wird es grüblerisch und unentschlossen. Wie es genau reagiert, hängt von seinem Wesen und den äußeren Umständen ab. Nur ein ausgesprochen feiger Gegner oder einer mit sehr schwachen Motiven für eine Konfrontation wird auf diesen Zauber hin sofort die Flucht ergreifen; hat das Opfer jedoch eigentlich gute Gründe, sich dir zu stellen, dann wird es durch den Zauber lediglich übervorsichtig. Es wird nicht von sich aus angreifen, sogar vor dir zurückweichen, dir bereitwillig Platz machen oder sich in Deckung verziehen. Bei einer sozialen Konfrontation lässt es sich von dir leicht einschüchtern und wird in allen Punkten, die es nicht im Kern berühren, bereitwillig nachgeben.

Der Zauber hindert einen eingeschüchterten Wachposten allerdings nicht daran, Alarm zu schlagen, oder eine Herbergswirtin, dem beängstigenden Fremden die Tür vor der Nase zuzuschlagen. Und für jedes Wesen gibt es eine Motivation, um jede noch so starke Angst

zu überwinden. Einem Wächter, der bei Versagen um seinen Kopf fürchten muss, steht zumindest ein erneuter Wurf auf *Widerstand* zu, sobald ein Fremder an ihm vorbeitreten will. Eine Mutter wird den Zauber sogar ohne erneuten Widerstandswurf brechen, wenn sie ihr Kind in Gefahr sieht. Und es beendet die Zauberwirkung auf jeden Fall, wenn das Opfer selbst angegriffen wird. ANGST hindert das verzauberte Wesen daran, riskante Entscheidungen zu treffen, doch diese Hemmung verfliegt, sobald es keine Wahl mehr sieht.

BEBE (3. Grad, *Wirkattribut*: Eg)

© *Quellen der Kraft*: Schwere, Zorn
(„Den Zorn der Drachen in die Schwere brachte Crith, und so bebte die Erde.“)

Der Zauber lässt die Decke eines Raums oder Gangs einstürzen, oder er verursacht einen Bergrutsch oder Steinschlag. Du kannst mit seiner Hilfe auch eine Brücke beschädigen oder eine Säule oder Statue umstürzen.

Das Ausmaß des Schadens hängt von zweierlei ab: Von der Mächtigkeit des Zaubers und von der Stabi-

lität der betroffenen Wände. In massiven Fels oder eine solide, gut verarbeitete Mauer reißt du selbst mit **Mächtigkeit=12** nur einen Spalt, durch den sich gerade eben ein erwachsener Mensch hindurchzwängen kann. Dagegen kannst du in einem baufälligen, alten Gemäuer schon mit **Mächtigkeit=6** ein ganzes Zimmer verschütten oder in einem unsicheren Bergwerk einen ganzen Gang. Im Extremfall kann es geschehen, dass in einer minutenlangen Kettenreaktion eine komplette Ruine in sich zusammenfällt. Sofern das Gebäude einen Besitzer hat, musst du allerdings eventuell mit deiner **Mächtigkeit** dessen Widerstand überwinden, damit der Zauber überhaupt wirkt.

Einmal ausgelöst, nimmt der Zauber keine Rücksicht darauf, wer oder was sich im Bereich des Einsturzes befindet. Wenn du also als Zauberer Wert darauf legst, selbst nicht verschüttet zu werden, solltest du diese Kraft mit einiger Vorsicht anwenden. Verfügst du über die Kenntnis ☒ Architektur, dann kannst du die Auswirkungen des Zaubers mithilfe eines Wurfs auf *Fachwissen* im Vorfeld abschätzen – oder optimieren, indem du etwa den Zauber gezielt auf eine Schwachstelle des Bauwerks wirkst.

BLEND (2. Grad, *Wirkattribut: Eg*)

© *Quellen der Kraft: Atem, Form, Schwere*
(„Narrt aber Form den Atem der Sinne mit der Schwere, dann unterdrückt das Bild die Substanz.“)

Du belegst ein lebloses Objekt mit einer Illusion, sodass es als etwas anderes erscheint. Größe und Form bleiben ungefähr die selbe, doch ansonsten sind deiner gestalterischen Freiheit keine Grenzen gesetzt. Du kannst eine Handvoll Laub in Goldmünzen verwandeln, einen Wanderstab in einen Langbogen, einen alten Laib Brot in einen Braten oder das Wasser in einem Kelch in besten Wein.

Der Zauber narrt nicht nur die Augen, sondern alle Sinne. In Münzen „verwandelt“ Laub fühlt sich schwer an und klumpert, wenn es herabfällt. Der schimmelige Laib Brot sieht nicht nur wie ein Braten aus, sondern er riecht und schmeckt auch so; allerdings wird dem armen Tropf, der davon isst, hinterher trotzdem schlecht. Auch in Wein „verwandelt“ Wasser schmeckt im ersten Moment großartig, doch der Rausch, den der Rebensaft normalerweise mit sich bringt, bleibt aus.

Die Illusion muss im Verborgenen gewirkt werden, damit Betrachter daran glauben. Du kannst zwar in deine Geldbörse greifen und das Laub darin als Gold tarnen, bevor du es ans Licht holst; es ist dir jedoch nicht möglich, dem Wirt, den du damit bezahlen willst, das Laub unter die Nase zu halten und vor seinen Augen zu verwandeln. Auch bricht es den Zauber auf jeden Fall, wenn mit dem getarnten Objekt etwas getan werden soll, das schlicht und ergreifend nicht möglich ist. Mit einem Wanderstab, den du in einen Bogen verwandelt hast, kannst du trotz allem nicht schießen. Von einem Stein abbeißen zu wollen, ist auch dann eine schlechte Idee, wenn er wie ein Apfel aussieht. Je glaubwürdiger deine Illusion, desto langlebiger ist sie.

BOE (2. Grad, *Wirkattribut: Vs*)

© *Quellen der Kraft: Atem, Zorn*
(„Den Zorn der Drachen in den Atem brachte Doineann und so den Sturm.“)

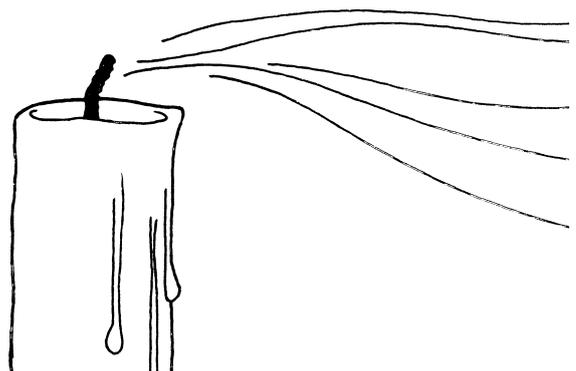
Mit diesem Zauber beschwörst du einen kräftigen Windstoß herauf. Selbst wenn du keine besondere Anstrengung hineinlegst, genügt er, um in Reichweite Kerzen zu löschen, Blätter und Papier davonzuwirbeln und effektiv Vorhänge und Gewänder flattern zu lassen; mit entsprechender **Mächtigkeit** ausgeführt, kann eine **BOE** auch im Kampf einige Wirkung entfalten.

Innerhalb der Reichweite deines Zaubers kannst du ein Wesen auswählen, bei dem sich dein Windstoß bündelt, sodass es die volle Wucht des Zaubers zu spüren bekommt. Um sich dagegen zu stemmen, muss es mit einem **SW[St]** die **Mächtigkeit** deines Zaubers übertreffen. Misslingt ihm dies, dann wird es je angefangene 3 Punkte Differenz zwischen seinem Wurf und der **Mächtigkeit** um 1 Schritt in Windrichtung getrieben; als Zauberer kannst du also auf diese Weise nach Belieben einen Gegner von dir weg, zu dir heran oder auf ein beliebiges Ziel zu treiben. Zudem muss das Opfer einen **EW(Handgemenge):Gw** ausführen. Erreicht es mit der Anzahl seiner Erfolge nicht mindestens die Schrittzahl, um die der Wind es gegen seinen Willen bewegt, dann stürzt es zu Boden.

Beispiel E.1: *Ardhon flieht einen Hügel hinauf, verfolgt von Baron Vandred (St=4, Gw=3, Handgemenge=3) und zwei seiner Waffenknechte. Um Vorsprung zu gewinnen, ohne seine Verfolger ernstlich zu verletzen, wirkt der Mystiker kurz entschlossen eine BOE.*

Mithilfe eines Blutopfers und etwas Würfelglück bringt Ardhon Mächtigkeit=32 zustande. Er konzentriert die volle Wucht des Windstoßes auf den Baron. Dessen SW[St] ergibt 19. Der Baron bleibt somit um die Differenz $32 - 19 = 13$ unter der Mächtigkeit des Zaubers, wird also um 4 Schritte den Hügel hinab getrieben.

Der anschließende EW(Handgemenge):Gw erbringt 2 Erfolge, sodass der Baron sich nicht auf den Beinen halten kann. Er stürzt und rollt den Hang hinab, gefolgt von seinen beiden Knechten, die ihrem Herrn zu Hilfe eilen. Bis es dem sich überschlagenden Edelmann gelingt, ihnen ein „Folgt ihm weiter!“ zuzurufen, ist Ardhon außer Sicht.



Du kannst die Mächtigkeit deines Zaubers auch auf mehrere Wesen aufteilen, sofern sie in einer Gruppe beieinander stehen. Zudem lässt sich der Zauber nutzen, um fliegende Wesen oder Objekte in der Luft zur Seite zu reißen oder einen Fall zu bremsen. Auf diese Weise kannst du einem herabstürzenden Kameraden eine weiche Landung bescheren oder ein wichtiges Pergament davor bewahren, ins Feuer zu treiben. Verwendest du eine BOE, um dich oder eine andere Spielfigur gegen Geschosse zu beschirmen, dann zählt der Zauber je volle 3 Punkte Mächtigkeit als Deckg.=1 gegen Fernkampfangriffe.

Beachte, dass die Wirkungsende-Bedingung *bis Erfüllung des Zwecks* auf jeden Fall zutrifft, sobald der Zauber auf Hindernisse gestoßen ist! Nachdem deine BOE ein Mal Gegner von den Füßen gerissen, Pfeile abgelenkt oder den Sturz eines Freundes gebremst hat, ebbt sie ab. Dies gilt auch dann, wenn dich die Pfeile trotz des Zaubers getroffen haben oder deine Feinde nach dem Ringen mit dem Windstoß auf den Füßen geblieben sind und unbeirrt ihren Weg fortsetzen.

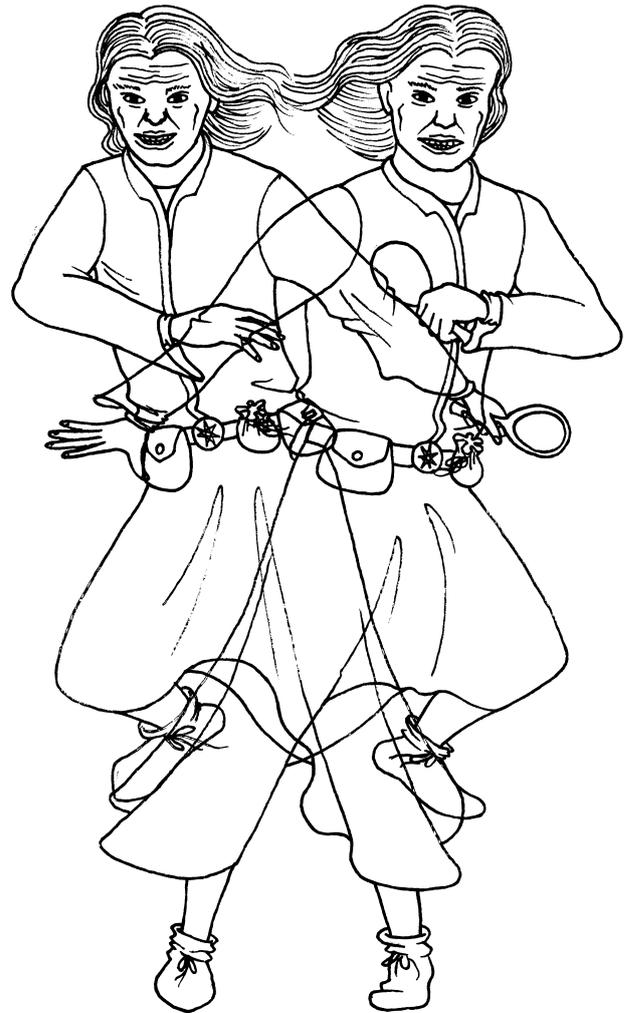
DOPPEL (3. Grad, *Wirkattribut: Eg*)

© *Quellen der Kraft: Tiefe, Atem, Form*
(„Narrt aber Form den Atem der Sinne mit der Tiefe, dann erhebt sich aus dem Spiegel ein Abbild.“)

Du beschwörst ein Trugbild herauf, das dich oder ein von dir bestimmtes Wesen in Gestalt und Verhalten nachahmt. Es trägt dieselbe Kleidung und Ausrüstung wie das Original und kann einfache Laute ausstoßen wie z. B. Atemgeräusche, Keuchen, Lachen oder Grunzen, aber nicht sprechen. Auch kann es einfache Tätigkeiten vorspielen, aber nicht auf Ereignisse reagieren, die nicht zu seinem aktuellen Verhaltensmuster passen.

Konkret bedeutet das: Beschwörst du einen Doppelgänger für einen Wachposten, der neben einem Durchgang steht und gelegentlich auf und ab läuft, dann wird der Doppelgänger stur da stehen und gelegentlich auf und ab laufen, ganz gleich, was passiert. Er wird niemanden anhalten oder es auch nur zur Kenntnis nehmen, wenn ganze Horden durch den „bewachten“ Durchgang strömen. Beschwörst du einen Doppelgänger, der vor einer Meute von Verfolgern davonrennt, dann wird er rennen, rennen und nochmals rennen. Er wird sich dem Gelände anpassen, Hindernissen ausweichen und Verfolgern auszuweichen versuchen, die ihm den Weg abschneiden; aber er wird nicht reagieren, wenn man ihn anruft, oder anhalten, solange ihm irgendein Weg offen steht.

Der Trug narrt alle Sinne bis auf den Tastsinn – der Doppelgänger ist sichtbar, hörbar und riechbar. Zu den Geräuschen, die er nachahmt, gehört auch der Klang seiner Schritte, das Rascheln seiner Kleidung oder das Knistern eines Stücks (illusionären) Pergaments in seinen Händen. Nur befühlen lässt er sich nicht. Unabsichtliche Berührungen gehen ohne Widerstand durch ihn hindurch, und sobald ihn jemand absichtlich anfasst, mit einer Waffe attackiert o. ä., geht er in Rauch auf.



DUNKEL (1. Grad, *Wirkattribut: Vs*)

© *Quellen der Kraft: Atem, Schwere*
(„Unterdrückt Schwere den Atem der Sinne, so senkt sich herab das Dunkel.“)

Der Zauber verdunkelt eine Lichtquelle. Ein Feuer gibt unter seiner Wirkung zwar noch Hitze und Rauch ab, aber kein Licht. Eine spiegelnde Oberfläche wird schwarz, und hinter einem Fenster, durch das eben noch Tageslicht hereindrang, scheint plötzlich nur noch völlige Finsternis zu liegen. Belegst du alle Lichtquellen in einem Raum mit dem Zauber, dann herrscht darin vollkommene Dunkelheit, wie sie sonst nur tief unter der Erde auftritt.

Je größer die verdunkelte Lichtquelle ist, desto mehr Mächtigkeit verlangt der Zauber dir ab. Ein ungefährtes Maß dafür findest du in Kurzregel XII (S. 143) in der Tabelle ANDERE ZAUBER. Grob gesagt, verdunkelst du mit Mächtigkeit=6 ein Lagerfeuer oder ein kleines Fenster, mit 10–15 jede Ritze in einem Dach und mit mehr als 20 eine ganze Schlucht oder einen Talkessel. Die Lichtquelle bzw. Öffnung muss jedoch immer einen klar festgelegten Rand haben, dessen Größe du mit deiner Mächtigkeit abdeckst. Auf freiem Feld den ganzen Himmel verdunkeln zu wollen oder gar die Sonne selbst, ist dir unmöglich.

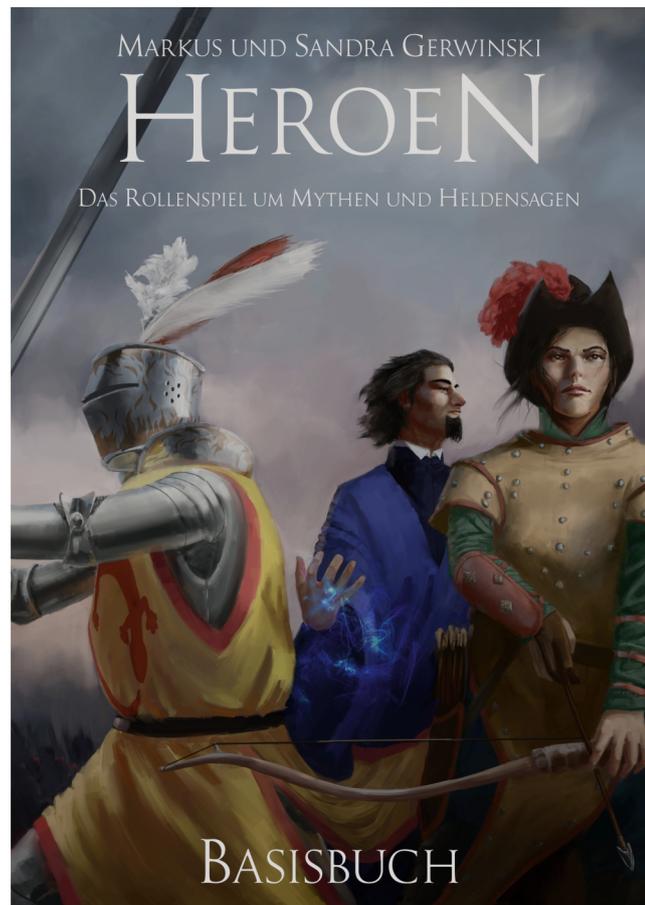
DUNKEL lässt sich außerdem als *Gegenzauber* zu LICHT einsetzen.

Neugierig ...?

... auf eine Liste von 60 magischen Effekten?

... auf Zauber mit dem Flair alter Sagen?

... auf sowohl machtvolle als auch subtile Magie?



Hol dir das Regelwerk!

Verlag BoD, 2020
ISBN 978-3-7519-5068-8

<http://heroen.gerwinski.de>

