

Segaris

(Eine Kampagnenwelt für ManGa)

© by Cédrik Duval

Inhalt

Einführung	3	Gruppierungen	6
Die Welt	3	Einzelgänger	6
Das Pantheon	3	Charaktererschaffung	8
Das Chaos	3	Magie	9
Magie	3	Einsatz von Magie	9
Die Einwohner von Segaris	5	Zaubersprüche	9
Rassen	5		

Glossar

CP	– Charakterpunkte	NSC	– Nichtspielercharakter
EP	– Erfahrungspunkte	SC	– Spielercharaktere
KF	– Kampffähigkeit	SL	– Spielleiter
KT	– Kampftechnik	Wx	– x-seitiger Würfel (z.B. W6 = sechs-seitiger Würfel)
MF	– Magiefähigkeit		
MP	– Magiepunkte		

Einführung

Die Welt von Segaris ist eine typische Anime-Fantasywelt. Mächtige Magier, starke Krieger und gewaltige Monster sind an der Tagesordnung.

Die Welt

Segaris besteht aus einem großen Kontinent, der von mehreren Inseln umlagert ist. Während die Inseln jeweils in der Hand eines Königreiches sind, ist der Kontinent ein Gewirr aus einzelnen Reichen und Stadtstaaten.

An geographischen Gegebenheiten bietet Segaris alles, was man sich nur vorstellen kann: Gewaltige Gebirgszüge, endlose Wüsten, tiefe Wälder, dampfende Dschungel, große Binnenmeere und tödliche Eisregionen.

Die dominierende Rasse auf Segaris ist der Mensch. Dennoch gibt es eine Vielfalt unterschiedlichster Lebewesen, die auf Segaris leben. Zu den kulturschaffenden Völkern gehören die Tiermenschen wie die Warglinge und Nekojin. Desweiteren gibt es die anmutigen Elben und die kleinwüchsigen Gnome. Unter den Menschen gibt es ebenfalls eine Reihe von unterschiedlichen Völkern: Die Bewohner der Wüstenstaaten, die Barbaren der Steppen und die unheimlichen Menschen der Insel Tyr. Auch das Schattenvolk wird zu den zivilisierten Völkern gezählt, obwohl dessen Vertreter vollständig dem Bösen verfallen sind.

Zu den niederen Kreaturen zählen die Monster, die Segaris bevölkern: Orks, Minotauren, Trolle, Werwesen, Chimären, und viele andere. Dazu vermögen Zauberkundige Geister und Dämonen aus den anderen Ebenen zu rufen.

Das Pantheon

Auf Segaris wird das sogenannte Pantheon verehrt. Dieses setzt sich aus Gottheiten verschiedener Gesinnung zusammen. Jedem Gott sind eine oder mehrere Domänen zugeordnet, die seinen Einflusbereich bestimmen.

Die folgende Auflistung zeigt nur die drei mächtigsten Vertreter der jeweiligen Gesinnung. Es existieren eine unbekannte Menge weiterer Götter und Halbgötter, die häufig nur lokal bekannt und entsprechend weniger mächtig sind. Im letzten Götterkrieg für über 1000 Jahren sind zudem viele der ehemals mächtigen Götter ihrer Kräfte beraubt, in magische Verliese gesperrt oder dazu verdammt worden als Sterbliche wiedergeboren zu werden.

Die guten Götter

Terbun, Wahrer der Gerechtigkeit
Maral, die Heilende
Zariel, der Ehrenhafte

Die neutralen Götter

Faren, Beschützerin des Wissens
Brom, der Herr des Totenreiches
Freya, die Schutzherrin der Natur

Die bösen Götter

Retho, der Bringer der Alpträume
Geft, die Siechende
Danru, der Meister des Gemetzels

Das Gefolge der Götter

Jeder Gott, der über entsprechende Macht verfügt, hat sein eigenes Gefolge. Diese Dämonen sind Diener, Boten und Vollstrecker des Willens ihrer Gottheit. Zuweilen werden sie nach Segaris mit einer wichtigen Aufgabe geschickt oder von mächtigen Zauberkundigen beschworen.

Darüberhinaus besitzt jede Gottheit mindestens einen Avatar. Avatare waren einstmals gewöhnliche Sterbliche, die von der Gottheit erhoben wurden. Typische Avatare sind der Heerführer, dem die göttliche Heerschar untersteht, und der Hohepriester, der das göttliche Wort verkündet. Die Macht eines Avatars hängt stark von der Macht seiner Gottheit ab. Während Avatare schwacher Götter etwa die Stärke einer Veteranen haben, sollen die größten unter ihnen es mit Drachen aufnehmen können.

Das Chaos

Das Chaos ist keine Gottheit, weshalb zum Pantheon gezählt wird. Obwohl es als Gegensatz zur Ordnung angesehen wird und damit eigentlich ein unverzichtbarer Bestandteil der Natur sein sollte, ist Chaos noch mehr. Es ist die Verneinung allen Lebens. Kaum ein sterblicher oder Gott wagt es sich mit Chaos einzulassen. Die, die es taten, bekamen zwar unglaubliche Macht, wurden aber irgendwann unwiederruflich von Chaos verschlungen.

Magie

In Segaris besteht das Wirken eines Zaubers aus der Anrufung einer Gottheit; es ist also wie ein kleines Gebet. Bei schwachen Zaubern ist es relativ egal, von wem der Zauber geworfen wird. Eine Gottheit bemerkt nicht einmal, daß sie angerufen wurde.

Bei mächtigeren Zaubern kann es allerdings vorkommen, daß eine Gottheit ihre Unterstützung versagt, wenn sie der Meinung ist, daß der Zauberende nicht in ihrem Sinne handelt. Die Spielregeln, wie man sich einer Gottheit gegenüber zu verhalten hat um ihre Macht zu nutzen, sind dabei höchst unterschiedlich. Die guten Götter verlangen Gehorsam und andere Auflagen, so daß nur Priester, die ihr Leben täglich im Dienst ihrer

Gottheit verbringen, die Fähigkeit haben, mächtigste Zauber zu vollbringen.

Die neutralen Götter wollen meistens nur ihre Domäne geschützt und gefördert sehen. Bekannt sind z.B. die Waldläufer und Schamanen der Göttin Freya oder die weisen Leute, die zu Faren beten.

Die bösen Götter sind am einfachsten dazu zu bewegen, ihre Macht zu teilen, da alle ihre Zauber mit Dingen zu tun haben, die sie mögen: Chaos, Zerstörung und Schrecken. Nur ausgewiesene Gläubige der guten Götter haben keine Chance je einen der mächtigen Zauber zu wirken.

Die Einwohner von Segaris

Rassen

Manche Rassen zeichnen sich durch Einzigartigkeiten aus, die fast allen ihrer Mitglieder zu eigen sind.

Menschen

Barbaren

Dieser Menschentyp ist meist stark, ehrfurchtsgebietend und nicht allzu intelligent. Magiekundige sind fast immer Schamanen, die sich auf graue Magie spezialisieren.

Autorität 2 Begriffsstutzig -1 Kampftechniken 6 Kraft 3
Autorität 1 Begriffsstutzig -1 Kampftechniken 4 Kraft 6
Graue Magie 5 Kraft 2 Kampftechniken 3

Tyraner

Durch ihr feenhaftes Äußeres, ist ihr Aussehen fast immer überirdisch schön. Auf der anderen Seite haften ihnen aber auch etwas dunkles, unwirkliches an. Sie sind häufig begnadete Kämpfer und sehr magiebegabt, auch wenn sie für die Weiße Magie kein richtiges Verständnis entwickelt haben.

Gefürchtet 1 Kampftechniken 5 Schwarze Magie 4
Graue Magie 5 Ruf (dunkle Aura) -1 Schönheit 1 Schwarze Magie 5
Graue Magie 3 Ruf (dunkle Aura) -1 Schönheit 2 Schwarze Magie 4 Weiße Magie 2

Warglinge

Die Wolfsmenschen sind imposante Wesen. Dazu kommt ihr oftmals arrogantes Auftreten, was sie zu unliebsamen Zeitgenossen macht. Sie werden häufig mit Werwölfen verwechselt, für die die Warglinge allerdings wenig übrig haben.

Coolness 2 Kampftechniken 7 Kraft 2 Ranmasyndrom (Wolf) -1
Graue Magie 3 Kampftechniken 4 Schwarze Magie 3
Coolness 3 Ranmasyndrom (Wolf) -1 Schwarze Magie 4 Weiße Magie 4

Nekojin

Sehen Katzenmenschen auf Entfernung wie gewöhnliche, wenn auch sehr schlanke, Menschen aus, so werden bei näherer Betrachtung die typischen Merkmale dieser Rasse sichtbar: Katzenohren, Schwanz und graziöse Bewegungen. Nicht wenige besitzen auch kleine Fänge und Krallen. Die Nekojin sind ein sehr emotionales Volk und Zauberer sind selten unter ihnen zu finden. Durch ihre unglaubliche Körperbeherrschung können sie allerdings gefährliche Kämpfer werden.

Begriffstutzig -1 Kampftechniken 8 Schönheit 3
Kampftechniken 6 Niedlichkeit 3 Ranmasyndrom (Katze) -1 Unschuldengel 2
Auftauchen 2 Kampftechniken 5 Unauffälligkeit 4 Verfressen -1

Gnome

Gnome sind kleine gedrungene Humanoide. Sie sind beherrschte Kämpfer, knallharte Händler und versierte Konstrukteure, auch wenn ihre Erfindungen häufig viel Lärm und Qualm produzieren. Mit Zauberei können sie nichts anfangen. Sie lieben es, ihre Bärte lang wachsen zu lassen und phantasievoll zu gestalten oder sie rasieren ihn ganz ab. Ihre hervorstechendste Eigenschaft ist aber ihre absolute Ruhe in nahezu jeder Situation.

Coolness 3 Reichtum 1 Kampftechniken 6
Erfinder 5 Kampftechniken 3 Reichtum 3 Ruf (Verrückter Wissenschaftler) -1
Beschaffen 3 Coolness 1 Kampftechniken 3 Reichtum 3

Elfen

Elfen leben tief in den Wäldern, wo sie in kleinen Gemeinschaften wohnen. Sie erreichen etwa die Größe von sechsjährigen Kindern. Sie sind in vielen Dörfern und Städten gern gesehen, da sie fleißig und wißbegierig sind. Da Elfen eine Lebensspanne von mehr als 200 Jahren haben, erlernen sie in ihrem Leben auch mehrere Berufe.

Novize Niedlichkeit 4 Unschuldengel 3 Alchimie 3
Lehrling Auftauchen 3 Beliebt 1 Niedlichkeit 3 Beschaffen 3
Dorfältester Alchimie 4 Beliebt 3 Graue Magie 3 Kampftechniken 2 Schwarze Magie 1 Weiße Magie 3

Gruppierungen

Amazonen

In ganz Segaris kann man diesen kämpfenden Frauen begegnen, die immer auf der Suche nach einem guten Kampf sind. Ihr Kodex verlangt, daß sie die besten Kämpfer von Segaris sind. Entsprechend sind sie äußerst leichtfertig darin, eine Herausforderung auszusprechen. Ein weiterer Kodex bestimmt, daß sie sich nur mit den Männern vereinen dürfen, gegen die sie im Kampf verloren haben. Da so etwas nicht allzu häufig geschieht, muß der siegreiche Kämpfer damit rechnen, sich alsbald mit weiteren Amazonen zu befassen, die darauf brennen gegen ihn zu kämpfen (und zu verlieren).

Kampftechniken 6 Kraft 1 Schönheit 3
Kampftechniken 8 Nachteil (Notgeil) -1 Schönheit 3
Coolness 2 Gefolge (Schülerin mit KT 2) 2 Kampftechniken 5 Schönheit 1

Das Untotenimperium

An einem der Küstengebiete Segaris liegt dieses dunkle Reich. Ihr Anführer ist unbekannt, da er nur seine Handlanger auf das Schlachtfeld schickt. Diese sind ihm allerdings blind ergeben, da ihnen ein eigener Wille fehlt. Die von ihnen besetzten

Gebiete sind traurige Einöden, in denen man kaum überleben kann. Die benachbarten Königreiche halten strenge Wacht, damit sich die Untotenplage nicht weiter ausdehnt, ist doch jeder Verlust auf ihrer Seite, ein weiterer Kämpfer in den Reihen des Feindes.

Soldat Begriffstutzig -1 Coolness 4 Kampftechniken 2
Kommandant Coolness 4 Kampftechniken 4
Kriegsherr Coolness 4 Kampftechniken 6 Kraft 3

Die Verkünder des einzig Wahren

Hinter diesem Orden, dessen Mitglieder in der Welt herumziehen und Gutes tun, verbirgt sich in Wirklichkeit eine Gruppe von Anbetern des Chaos, die auf diese Weise versuchen ihren Einfluß zu mehren und auf ganz Segaris Fuß zu fassen. Nur der innere Kreis, der aus 15 besteht, weiß die wahren Absichten des Ordens. Der Rest sind unwissende Laienprediger, die im Auftrag der Oberen die Welt bereisen.

Prediger Chaosmagie 3 Reichtum 2
Hohepriester Chaosmagie 5 Gefolge (2 Leibwachen mit jeweils KT 2) 4 Reichtum 5
Mitglied des inneren Kreises Gefolge (5 Leibwachen mit jeweils KT 4) 20 Chaosmagie 8 Reichtum 6 weitere beliebige Fähigkeiten

Einzelgänger

Treelar Telrok

Treelar ist ein Kriegermönch des Terbun. Es ist auf Wanderschaft um seine Fähigkeiten zu verbessern, aber vor allem um seinem Gott zu dienen. Seitdem das Kloster fast einem Angriff zum Opfer fiel, hielt ihn dort nichts mehr, da er erkannt hat, daß Gerechtigkeit nicht alleine durch Beten erreicht wird.

Coolness 1 Kampftechniken 5 Weiße Magie 4
Coolness 2 Kampftechniken 7 Weiße Magie 6
Artefakt (Kampfstab: +2 auf KF) Coolness 4

Kampftechniken 7 Weiße Magie 6

Brog

Brog ist ein Barbar, den die Neugier in die zivilisierten Länder trieb. Er handelt gerne bevor er denkt und tut sich mit den Zwängen der kultivierten Völker ziemlich schwer. Dafür schwingt er eine mächtige Keule, die man nicht aus der Nähe erleben möchte.

Autorität 2 Begriffsstützig -1 Kampftechniken 5 Kraft 4
--

Autorität 3 Begriffsstützig -1 Kampftechniken 6 Kraft 5
--

Autorität 4 Begriffsstützig -1 Kampftechniken 7 Kraft 7
--

Varn de Frelas

Varn ist ein Gentlemandieb und Glücksritter. Er ist völlig von seiner Schönheit überzeugt und pflegt ein kühles, distanzierendes Auftreten, daß ihn nur noch unwiderstehlicher macht. Er trägt immer eine rote Rose mit sich herum, die er schönen Frauen schenkt oder als Markenzeichen nach einem Raub hinterläßt. Wenn er mal gezwungen ist zu kämpfen, verteidigt er sich mit einem Florett. Viel lieber versucht er sich allerdings mit Witz und Charme aus einer gefährlichen Situation zu retten.

Coolness 3 Kampftechniken 3

Schönheit 4 Beschaffen von (Rosen) 1 Coolness 4 Kampftechniken 5 Schönheit 5
--

Beschaffen von (Rosen) 1 Coolness 4 Kampftechniken 6 Schönheit 5 Umschuldengel 1
--

Seline Envoy

Seline ist eine hitzköpfige, junge Magierin, die vor kaum einem Jahr ihre Ausbildung abgeschlossen hat. Bei Problemen läßt sie gerne ihre Magie für sich sprechen - vornehmlich ihre flächendeckenden Zerstörungsauber. Ihre Freizeitbeschäftigung ist das Piesacken und Ausnehmen von Banditen.

Graue Magie 4 Nachteil (keine Magie während ihrer Tage) -1 Schwarze Magie 4 Weiße Magie 3
--

Graue Magie 5 Kampftechniken 2 Nachteil (keine Magie während ihrer Tage) -1 Schwarze Magie 6 Weiße Magie 3
--

Artefakt (Ring: Schwarze Magie+1) Graue Magie 5 Kampftechniken 3 Nachteil (keine Magie während ihrer Tage) -1 Schwarze Magie 6 Weiße Magie 3

Charaktererschaffung

Ein neuer Charakter startet mit 7 bis 15 Charakterpunkten. Soll der Charakter einer anderen Rasse angehören, sollte der betreffende Spieler sich die Beschreibung und die zugehörigen Beispielcharaktere der betreffenden Rasse anschauen. Eine direkte Orientierung nach diesen Vorgaben ist aber keine Pflicht.

Beherrscht der Charakter eine oder mehrere der Eigenschaften Weiße, Graue und Schwarze Magie, so kann er sich für jeden Punkt, den er insgesamt auf diese Eigenschaften verteilt hat, einen Zauber aussuchen, die in auswählen. Die Stufen der gewählten Zauber sollten dabei nicht höher sein, als die Werte in den dazugehörigen magischen Eigenschaften. Eine oder zwei Ausnahmen sind aber auch hier in Ordnung. Chaosmagie ist definitiv nicht für Spielercharaktere erlaubt.

Magie

Einsatz von Magie

Jede der drei magischen Bereiche muß gesondert gelernt werden. Die Werte definieren, wie sehr sich der Zauberer mit den jeweiligen Prinzipien der entsprechenden Bereiche vertraut gemacht hat. Jeder Bereich darf nur bis zu einem bestimmten Wert gesteigert werden, ohne dafür besondere Auflagen der Götter beachten zu müssen. Ab einer gewissen Stufe muß sich ein Charakter allerdings eine der Gottheiten als Patron wählen um, Zugriff auf die mächtigen Zauber der Domänen des Patrons zu erhalten.

Um Weiße Magie höher als 5 zu steigern, muß der Charakter zu einem Priester einer guten Gottheiten werden und nach ihren Geboten leben.

Auch neutrale Götter verlangen, daß man sich ihnen verschreibt um Graue Magie über 7 hinaus steigern zu können. Ihre Verhaltensregeln sind zwar meist weniger streng, dafür sind mächtigen Zauber auf die Domänen der gewählten Gottheit beschränkt.

Böse Götter wollen vor allem Leid und Elend sehen. Ihre Zauber sind entsprechen darauf zugeschnitten, weswegen es hier keine besonderen Regeln gibt. Sollte allerdings ein Magier jemals einen Wert von 10 oder mehr in Schwarzer Magie besitzen, so wird sein Wert in Weißer Magie auf 5 und in Grauer Magie auf 7 herunter gestuft.

Domänen und Zauberkategorien

Jeder Gott besitzt eine oder mehrere Domänen. Von diesen Domänen lassen sich die Zauberkategorien ableiten, die man durch die Gottheit einsetzen kann. Maral, die Heilende besitzt als Domäne die Heilung. Die Zauberkategorie gleichen Namens gehört entsprechend in ihre Domäne. Auch die Kategorie Schutz paßt gut zu ihr. Für andere Gottheiten wird genauso verfahren. Für eine größere Freiheit beim Zuordnen, wurden den Göttern keine Domänen vorgegeben.

Gute und böse Götter können bis zu 3 Kategorien besitzen, neutrale Götter maximal 2. Jede Zauberkategorie ist einer Gesinnung zugeordnet, die bestimmt von welchen Göttern sie erbeten werden können. Dabei gilt, daß gute Götter weiße und graue, böse Götter schwarze und graue und neutrale Götter schließlich Zauber jeglicher Gesinnung in ihrer Domäne haben können.

Magiefähigkeit

Die höchste der drei möglichen magischen Eigenschaften eines Charakters definiert seine Magiefähigkeit (MF). Sie definiert die allgemeine Kraft, die er aufbringen kann. Manche Zauber

senken die MF um ein oder mehrere Punkte. Auf diese Weise verlorene Punkte regenerieren sich mit einer Rate von 1 Punkt pro Stunde. Sollte die MF auf 0 fallen, kann der Charakter keinerlei Zauber mehr ausführen, auch solche nicht, die die MF normalerweise nicht senken.

Chaosmagie

Benutzer der Chaosmagie besitzen nur die Eigenschaft Chaosmagie, die als ein einziger Wert für alle drei magischen Bereiche benutzt wird. Chaosmagier besitzen uneingeschränkten Zugriff auf alle Zauberkategorien. Nur die Grundvoraussetzungen für den Stufe müssen erfüllt sein um einen Zauber anwenden zu können.

Zaubersprüche

Die Zaubersprüche sind nach Kategorien sortiert. Sie werden wie folgt dargestellt:

Bezeichner – Mindeststufe / Zauberdauer / Wirkungsdauer / Kosten.

Der Bezeichner ist ein Oberbegriff für eine Gruppe ähnlicher Zauber. Der Zauber Schild könnte z.B. auch Rüstung oder Barriere heißen.

Die Mindeststufe gibt an, ab welcher Stufe man den Zauber sprechen kann, selbst wenn man ihn auf einer niederen Stufe gelernt hat.

Die Wirkungsdauer gibt dagegen an, wie lange der Zauber wirkt.

Die Zauberdauer ist die Mindestdauer, die nötig ist, um den Zauber zu sprechen.

Beherrschung (Grau)

Anmerkung: Um die meisten Kreaturen (Humanoide, Tiere und nichtmagische Monster) zu bezaubern muß der Zauberer nur einen höheren Wert in Grauer Magie haben, als die Hälfte der gegnerischen KT. Wenn seine Eigenschaft hoch genug ist, kann er den Zauber auch gleichzeitig gegen mehr als nur ein Ziel richten. Jedes weitere Ziel kostet ebenfalls die angegebenen MF. Magiebegabte Wesen haben eine bessere Chance sich einer Beherrschung zu entziehen: Beide Seiten würfeln und addieren ihre maximale MF. Siegt der Angreifer, ist der Gegner bezaubert. Geister, Untote und Dämonen schließlich würfeln auch, addieren allerdings die Summe ihrer gesamten Eigenschaftswerte.

Tierfreundschaft - Stufe 1 / 1 KR / variabel / 0 MF

Gewöhnliche Tiere können mit diesem Zauber freundlich gestimmt werden. Aggressionen verschwinden, solange der Zauber sich ebenfalls freundlich verhält. Der Zauber hält maximal den Wert Graue Magie in Stunden.

Charme - Stufe 3 / 1 KR / variabel / 1 MF
Ein beliebiges bezaubertes Wesen meint, plötzlich seinen besten Freund vor sich zu haben und stellt sämtliche aggressiven Handlungen ein. Der Zauber hält den halben Wert in Grauer Magie in Stunden.

Herrschaft - Stufe 6 / 1 KR / 1 Stunde / 2 MF
Ein Opfer ist bereit dem Zauberer jeden Wunsch zu erfüllen, solange sein Leben, daß seiner Freunde oder seine ethischen Grundsätze nicht bedroht sind.

Kontrolle - Stufe 9 / 1 KR / 10 Minuten / 2 MF
Ein Wesen kann wie eine Puppe kontrolliert werden. Sämtliche Aktionen des Opfers sind zu halbieren. Allerdings können vom Kontrollierenden nur körperliche Eigenschaften eingesetzt werden (Kampftechniken, Stärke, etc.).

Meisterschaft - Stufe 12 / 1 KR / 30 Minuten / 3 MF
Die totale Kontrolle über ein Opfer. Der Zauberer kann alles verlangen, das Opfer wird es schnellstmöglich ausführen.

Beschwörung (Weiß / Grau / Schwarz)

Anmerkung: Die Fähigkeit einen Dämon zu beschwören, ist nicht allzu schwer, solange man sich mit kleineren Vertretern zufrieden gibt. Mächtige Dämonen lassen sich nur von wirklich mächtigen Zauberern oder Ritualgruppen beschwören. Einen Dämon zu beschwören reicht aber alleine nicht aus. Dämonen besitzen einen freien Willen und lassen sich nicht einfach kontrollieren. Häufig muß man sich die Dienste erkaufen. Dämonen fordern meistens, daß die Sache ihrer Gottheit gefördert wird. Daraus läßt sich entsprechend ableiten, daß sich z.B. ein Dämon einer guten Gottheit unter keinen Umständen zu einer bösen Tat bewegen läßt. Ein beschworener Dämon wird auf dieser Ebene bleiben, bis seine Aufgabe vollendet ist.

Herbeirung - Stufe 5 / variabel / variabel / variabel
Das Ritual dauert 10 Minuten und kostet 2 MF pro Eigenschaftspunkt, den der Dämon besitzt. Ein Dämon läßt sich für genau einen Dienst beschwören.

Bewegung (Grau)

Verschnellerung - Stufe 1 / sofort / 10 Minuten / 0 MF
Die Geschwindigkeit wird verdoppelt. Erlaubt zum Beispiel den sicheren Rückzug aus einem Kampf.

Telekinese - Stufe 3 / 1 KR / variabel / 1 MF
Dieser Zauber erlaubt das Anheben und Beschleunigen von Gegenständen. Für jeden Punkt Grauer Magie kann 1 Kg an Gewicht angehoben werden. Werden Gegenstände entsprechend beschleunigt, wirken sie wie Geschosse. Die Levitation hält solange, wie sich der Zauberer auf den Gegenstand konzentriert.

Levitation - Stufe 5 / 1 KR / 10 Minuten / 0 MF + 1 MF pro extra Person

Levitation erlaubt Fortbewegung in der Luft. Für jeden Punkt Grauer Magie kann man sich dabei um 1 Meter pro Sekunde bewegen. Levitation wirkt nur auf Lebewesen.

Teleportation - Stufe 7 / 1 KR / sofort / 5 MF
Der Zauberer wird sofort an den Ort seiner Wahl gebracht, ganz gleich wie weit dieser entfernt liegt.

Exorzismus (Weiß / Grau / Schwarz)

Vertreibung - Stufe 1 / 1 Minute / Permanent / variabel

Mit diesem Zauber können Geister und Dämonen mit einer KT, die nicht höher sein darf, als der eigene Wert in MF verbannt werden. Geister werden dabei zurück auf die Astralebene geschleudert; Dämonen zurück zu ihrem Herrn. Die KT des zu exorzierenden Wesens geben auch die Kosten in MF an, betragen aber mindestens 1.

Heilung (Weiß)

Anmerkung: Heilzauber lassen sich auf alle Arten von Lebewesen anwenden, nicht aber auf Wesen anderer Ebenen (Geister, Dämonen) und magischer Kreaturen (Golems, Untote). Heilzauber erfordern eine Berührung des Patienten.

Erneuerung - Stufe 1 / 1 KR / permanent / 0 MF
Der Zauber heilt 1 KT.

Siechenende - Stufe 2 / 1 KR / permanent / 1 MF
Durch diesen Zauber werden Krankheiten geheilt.

Purifikation - Stufe 3 / 1 KR / permanent / 1 MF
Die Purifikation beendet Vergiftungen.

Regeneration - Stufe 4 / 1 KR / permanent / 1 MF
Eine mächtigere Version der Erneuerung, die 5 KT auf einmal heilt.

Lebenskraft - Stufe 7 / 1 KR / permanent / 2 MF
Dieser Zauber heilt gleich ganze 10 KT.

Restauration - Stufe 10 / 1 Minute / permanent / 5 MF
Alle Krankheiten, Vergiftungen und Verwundungen des Patienten werden geheilt.

Wiedererweckung - Stufe 14 / 1 Stunde / permanent / alle MF
Ein Verstorbener wird wieder erweckt.

Hellsicht (Grau)

Anmerkung: Alle Zauber können vom Ziel abgeblockt werden. Es wird dabei nach den selben Regeln verfahren, die auch bei Beherrschungszaubern angewendet werden.

Ahnung - Stufe 1 / 1 Minute / sofort / 0 MF
Der Zauberer konzentriert sich auf eine bestimmte Person, die er gut kennen muß und erhält daraufhin ein kurzes Bild ihres momentanen seelischen Zustandes.

<p>Empathie – Stufe 3 / 1 KR / sofort / 1 MF Mit diesem Zauber kann der Zauberer die Gefühle einer Person lesen. Er muß die Person sehen können, auch wenn sie sich nicht unbedingt am selben Ort aufhalten braucht. Das Ziel kann sich dagegen schützen als ob es</p>
<p>Gedankenlesen – Stufe 5 / 1 KR / sofort / 2 MF Mit diesem Zauber kann der Zauberer die Gedanken seines Opfers lesen. Auch hier gilt, daß das Opfer nur gesehen werden muß.</p>
<p>Gedankensonde – Stufe 7 / 1 Minute / sofort / 2 MF Im Hirn eines Opfers kann nach einer bestimmten Information gesucht werden. Bei komplexeren Informationen muß der Zauber mehrfach angewandt werden. Das Opfer selber muß sich in der Gewalt des Zauberers befinden.</p>

Illusionen (Grau)

<p>Licht - Stufe 1 / sofort / variabel / 0 MF Eine kleine Kugel erzeugt Licht von der Intensität einer Fackel. Sie kann in der Hand gehalten werden, schweben oder wie ein Ball geworfen werden. Der Zauber wirkt die maximale MF in Stunden</p>
<p>Echo - Stufe 3 / 1 KR / variabel / variabel Mit diesem Zauber kann ein künstlicher Ton produziert werden, den der Zaubernde schon einmal gehört haben muß um ihn korrekt wiederzugeben. Der Ton kann irgendwo im Sichtbereich des Zauberers erzeugt werden. Sollen längere Töne oder gar ganze Gespräche erzeugt werden, kostet der Zauber 1 MF pro Minute.</p>
<p>Trugbild – Stufe 4 / 1 KR / variabel / 1 MF pro Minute Es wird ein einfaches zweidimensionales Trugbild erzeugt, daß sich nicht von der Stelle bewegen, wohl aber seine Form verändern kann (z.B. Bewegung eines Mundes um Sprechen zu simulieren). Töne müssen mit dem Zauber Echo erzeugt werden.</p>
<p>Fata Morgana - Stufe 6 / 1 KR / variabel / 2 MF pro Minute Es kann eine vollständige Illusion erzeugt werden, die sich nach dem Willen des Illusionisten bewegt und auch Geräusche erzeugt. Allerdings ist sie körperlos.</p>
<p>Illusionäre Krieger - Stufe 8 / 2 KR / variabel / 2 MF pro Minute und Krieger Eine menschengroße, illusionäre Kreatur wird erzeugt, die im Kampf einsetzbar ist. Da einfache Telekinese Zauber zur Anwendung kommen, entsteht sogar die Illusion von Masse. Der Krieger kämpft mit einer KT von 4, die durch gegnerische Treffer nicht gemindert werden kann. Sollte ein Gegner allerdings mit einem Schlag mehr als 4 Punkte Schaden anrichten, so ist die Illusion vernichtet.</p>

Kampfmagie (Schwarz)

<p>Zaubergeschoß - Stufe 1 / 1 KR / sofort / 0 MF Dies ist der Basisangriffszauber, der 1 Punkt Schaden verursacht. Zusätzlich darf der Zauberer jedesmal noch eine Zusatzfähigkeit wählen: Feuer (Entzündung), Eis (Frost), Schock (Elektrostatik), Windstoß (Schubs), spirituelle Energie (gegen Geister und Dämonen).</p>
<p>Zauberlanze - Stufe 3 / 1 KR / sofort / 1 MF Diese Lanze ist eine verstärkte Version des Zaubergeschosses und richtet 3 Punkte Schaden an. Man kann aus den gleichen Zusatzfähigkeiten wählen.</p>
<p>Kraftball - Stufe 5 / 1 KR / sofort / 1 MF Eine Kugel wird abgefeuert, die am Ziel explodiert und 2 Punkte Schaden anrichtet. Der Radius der Explosion entspricht dabei dem Wert der Eigenschaft Schwarze Magie. Man kann nur aus den folgenden Fähigkeiten wählen: Feuer, Eis, Schock.</p>
<p>Inferno - Stufe 6 / 1 KR / sofort / 2 MF Eine effizientere Form des Kraftballs. Er richtet 4 KT Schaden an. Radius und Zusatzfähigkeit sind dieselben.</p>
<p>Machtschlag - Stufe 7 / 1 KR / sofort / 4 MF Der mächtigste bekannte Angriffszauber. Er richtet in einem Umkreis von maximal 100 Meter bis zu 10 KT Schaden an. Sein Radius kann aber auch auf wenige Meter begrenzt werden. Er besitzt keine Zusatzfähigkeit, sondern ist ein reiner Energie-schlag, der allerdings von Lärm und Explosionen begleitet ist.</p>

Naturzauber (Grau)

<p>Spurlos - Stufe 1 / sofort / variabel / 1 MF pro Stunde Sämtliche Spuren werden verwischt. Dazu zählen sowohl Abdrücke als auch Duftspuren.</p>
<p>Fester Tritt - Stufe 2 / sofort / variabel / 1 MF pro Stunde Der Zauberer kann in jedem Gebiet so sicher wie auf einer festen Straße gehen, sogar auf den Ästen von Bäumen (solange sie ihn tragen können). Der Zauber funktioniert nicht mehr bei einer Steigung von über 45 Grad.</p>
<p>Erdlauf - Stufe 4 / sofort / variabel / 1 MF pro Km Der Zauberer kann sich mit Schrittgeschwindigkeit durch die Erde fortbewegen. Der Zauber funktioniert nur in freier Natur.</p>
<p>Eins mit der Natur - Stufe 5 / 1 KR / 1 Tag / 3 MF Der Zauberer ist in Lage, aus den Bäumen, Pflanzen und Tieren alle Informationen darüber zu erhalten, was zur Zeit im entsprechenden Gebiet vor sich geht.</p>

Verbündeter der Natur - Stufe 8 / 1 KR / variabel / 3 MF

Die Natur um den Zauberer herum verbündet sich mit ihm und wird ihn nach besten Kräften unterstützen. Je nach Situation kann diese Hilfe unterschiedlich sein. Ein hungernder bekommt frisches Obst, daß direkt von den Bäumen fällt. In einem Kampf wird der Gegner mit exakt diesem Obst bombardiert.

Schutz (Weiß)

Schild – Stufe 1 / sofort / 1 KR / x MF

Der Zauberer kann jederzeit bestimmen, daß Schaden teilweise oder vollständig aufgefangen wird. Für jeden aufgefangenen Punkt Schaden muß 1 MF aufgewendet werden.

Barriere – Stufe 5 / 1 KR / 1 Minute / 2 MF

Eine Barriere entsteht, die 10 KT aufhält.

Heilige Abschirmung – Stufe 12 / 5 KR / 1 Minute / x MF

Für jeweils 1 MF wird sämtlicher Schaden eines Angriffes aufgefangen.

Segnungen (Weiß)

Inspiration - Stufe 1 / sofort / 1 Stunde / 1 MF

Eine Eigenschaft wird für 1 Stunde um 1 gesteigert.

Befreiung - Stufe 3 / 1 Minute / permanent / 2 MF

Ein Beherrscher wird von der Kontrolle befreit. Der Zauber funktioniert aber nur, wenn die Eigenschaft Weiße Magie gleich oder höher als der Wert Graue Magie des Beherrschers ist.

Gebet - Stufe 5 / sofort / 1 Stunde / 2 MF

Dieser Zauber schützt den Priester vor sämtlichen Verzauberungen und Beherrschungen.

Bekennnis - Stufe 7 / sofort / max. 1 Tag / 2 MF

Eine Eigenschaft wird um 3 Punkte gesteigert. Der Gesegnete muß aber einem Wunsch des Priesters nachkommen. Der Bonus hält an, bis der Wunsch erfüllt ist, längstens aber 24 Stunden.

Heiliger Krieger – Stufe 10 / sofort / variabel / alle MF

Auf den Gesegneten wird der Zauber Restauration und Barriere gesprochen. Außerdem wird seine KT um 10 Punkte gesteigert. Die Barriere und die Steigerung halten für einen Kampf, die Restauration ist permanent.

Verzaubern (Grau)

Verzauberung - Stufe 1 / 1 KR / variabel / 0 MF

Ein Gegenstand erhält für eine Anzahl Stunden, die dem Wert in Grauer Magie entspricht, eine einfache Verzauberung wie Leuchten oder Wärme.

Kurzzeitiges Artefakt - Stufe 3 / 1 KR / variabel / 1 MF

Ein Gegenstand kann für eine Anzahl Stunden, die dem MF des Zauberers minus 5 entspricht (mindestens 1 Stunde), eine Eigenschaft um 1 steigern (oder senken). Beispiele wären ein Schwert mit KT+1, Armreife mit Kraft+1, ein Spiegel mit Schönheit-1.

Permanentes Artefakt - Stufe 7 / 1 Tag / permanent / variabel

Ein Gegenstand erhält eine permanente Verwandlung und steigert/senkt eine oder mehrere Eigenschaften. Für je 2 Bonus- oder Maluspunkt wird die Eigenschaft Graue Magie permanent um 1 gesenkt. Ein verzauberter Gegenstand muß erst entzaubert werden, bevor er erneut verzaubert werden kann.