

# Finsterland

## TARASISCHE MAGIE

von Georg Pils

Im Gegensatz zur Finsterländer Zauberkunst ist die tarasische Magie abstrakter und schwerer nachzuvollziehen. Ihre Sprüche orientieren sich oft mehr an recht abgehobenen Konzepten als an einfach begreifbaren Analogien. Das ist interessant, weil die Finsterländer Vorstellung von Magie vom Magier Al-Taras geprägt wurde und die dortigen Zauberer sich sogar nach wie vor die Mühe machen, zumindest die Grundlagen der alttarasischen Sprache zu erlernen. Tatsächlich hat sich die Magie Tarasiens in eine völlig andere Richtung entwickelt. In diesem Land gilt Zauberkunst nicht als verfolgenswert oder gar als angesehen. Während Finsterländer Magier einen hohen Rang in der Gesellschaft bekleiden und geachtet und geschätzt werden, gelten die Zauberer Tarasiens als Vagabunden und Sonderlinge.

Die Gründe für diese Entwicklung sind vielfältig. Ein wichtiger Punkt war der Versuch der Zauberer die Herrschaft über das Land an sich zu reißen. Dieses „Detail“ der Geschichte wird nicht viel diskutiert, ist aber der Grund, weshalb Adel und Verwaltung alles unternehmen, um die Praxis der Magie abzulehnen. Dazu gehört auch, dass es als Zauberkundiger nicht möglich ist, eine normale Beamtenkarriere einzuschlagen. Kommen solche Fähigkeiten ans Tageslicht, muss man mit dem Schlimmsten rechnen.

Regeltechnisch funktioniert die tarasische Magie wie jene des Finsterlandes. Es gibt insgesamt sieben spezifisch tarasische Zauberspezialmanöver in diesem Text. Schamanen und Geisterbeschwörer verwenden die Manöver aus dem Almanach der Zauberkunst, die für sie passend sind. Das wären zum Beispiel die Naturmagie, die Tiermagie oder die Geistermagie. Selbstverständlich kann man alle Magiespezialmanöver auch in Tarasien verwenden, vor allem, wenn man sie von der Beschreibung her an die Stimmung der Spielwelt anpasst.

Die Zauberverwehr funktioniert wie jene des Finsterlandes. Es gibt allerdings zusätzliche Eigenheiten: Wer die Magie der Ferne beherrscht, kann auch die Magie der Nähe abwehren und umgekehrt. Wer die Magie der Weite nutzen kann, wehrt auch die Magie der Dichte ab. Auch das funktioniert in die andere Richtung.

Nutzt man die Regeln für Alternative Magiekonter, wird die dort angegebene Liste wie folgt ergänzt:

Luftmagie, Naturmagie, Tiermagie, Magie der Erlenherren, Magie der Weite

Feuermagie, Beherrschungsmagie, Illusionsmagie, Magie der Drachen, Magie der Ferne

Wassermagie, Schattenmagie, Wahrnehmungsmagie, Magie der Salamander, Magie der Nähe

Erdmagie, Geistermagie, Telekinese, Magie der Trolle, Magie der Dichte

Alchemistenmagie, Betörungsmagie, Heilungsmagie, Todesmagie, Magie der Ruhe

## MAGIE DER FERNE

Die Kunst der Ferne besteht darin, die Bewegung und die Distanz zwischen den Dingen und den Menschen zu durchschauen. Magier der Ferne sind es gewohnt, Neues zu erleben und zu erforschen. Stillstand ist unangenehm und man wird immer vom Horizont gelockt. Dieser unstete Lebenswandel macht klarerweise Probleme, wenn man versucht, ein normales Leben zu führen. Dadurch sind die meisten Adepten der Ferne Wanderer, Händler oder schlicht Vagabunden, die ihre Künste für wenig Geld und ein bisschen Essen vorführen, bevor sie weiterziehen. Das Einzige, was ihnen wirklich wichtig ist, ist die Freundschaft und das Vertrauen ihrer wenigen auserlesenen Weggefährten. Daher gehören sie unerwarteterweise oft zu den treuesten Freunden, die man haben kann. Das ändert nichts an ihrer Wanderlust.

### **Mindere Fähigkeit:**

**Fremde Zungen:** Der Zauberer kann einfache Konzepte in jeder Sprache vermitteln.

Seine Sprache ist in irgendeiner Form für alle Menschen und andere intelligente Wesen verständlich. Die Übertragung funktioniert verlässlich durch Gesten, Mimik und Worte.

**Fernblick:** MP: 1 Reichweite: - Wirkung: Eine Szene

Die Augen der Zauberin öffnen sich für die Ferne.

Die Magierin kann für die Dauer des Spruchs bis zum Horizont perfekt scharf sehen.

**Gedankenübertragung:** MP: 2 Reichweite: Mittel Wirkung: Eine Szene

Der Magier nutzt seine Kräfte, um wortlos mit anderen zu sprechen.

Er kann mit so vielen Zielen in mittlerer Reichweite wortlos perfekt kommunizieren, wie er Erfolge hat. Die betroffenen Figuren können auch untereinander reden. Es ist nicht möglich, Leute, die verzaubert wurden, für einzelne Sätze herauszunehmen. Jeder hört alles, bis der Zauber endet. Der Spruch wirkt bis zum Ende der Szene oder bis ihn der Zauberer oder die Ziele beenden. Steigt ein Ziel aus, wirkt der Spruch weiter. Beendet der Magier den Spruch, endet er für alle Ziele.

**Projektion:** MP: 3 Reichweite: Lang Wirkung: Eine Szene

Die Zauberkünstlerin erschafft ein Abbild aus dem Nichts, das sie mit der Kraft ihrer Gedanken steuert.

Diese Gestalt kann sich normal bewegen. Wird sie angegriffen, zerfällt sie augenblicklich, was zumindest beunruhigend ist. Die Projektion kann Gegenstände, die nicht mehr als ein halbes Kilo wiegen, bewegen, wobei sie damit nicht angreifen kann und keine feinmechanischen Spielereien durchführen kann. Die Magierin kann mehrere Projektionen gleichzeitig kontrollieren, sie müssen allerdings einzeln beschworen werden. Maximal kann sie so viele, wie sie Intelligenz hat zum selben Zeitpunkt besitzen.

**Zusammenstoß:** MP: 4 Reichweite: Mittel Wirkung: -

Durch Zauberkraft werden zwei Ziele mit rasender Geschwindigkeit aufeinander geschleudert.

Zwei sichtbare Ziele in mittlerer Reichweite werden direkt so viele Felder aufeinander zubewegt, wie der Magier Zaubern hat. Landen sie dadurch beide im selben Feld, nehmen sie jeweils 2W6 Schaden, plus ein Zehntel ihrer Lebens- oder Strukturpunkte. (Es wird echt gerundet.) Sie können ihren Schutz abziehen. Ist der Weg zwischen den Zielen nicht frei, werden sie nur bis zum Hindernis bewegt. Der Zauber verursacht keinen Schaden.

Der Zauber betrifft große Ziele nur, wenn mindestens drei Erfolge erreicht wurden und riesige Ziele nur mit sechs. Fest verankerte Gegenstände können nicht als Ziel gewählt werden.

Der Magier kann die Ziele auch nur bewegen, ohne Schaden zu verursachen.

**Deutung:** MP: 5 Reichweite: Kurz Wirkung: Eine Runde pro Erfolg

Die Zauberkünstlerin durchschaut die Bewegungen und Flüsse der Situation hilft ihren Verbündeten, im Kampf siegreich zu sein.

Alliierte in Kurzer Reichweite erhalten so viele Felder zusätzliche Reichweite mit allen Fernkampfangriffen und Zaubern, wie die Anwenderin in der „Zaubern“-Fähigkeit hat. Der Schaden von Fernkampfangriffen und Schadenszaubern erhöht sich ebenfalls um diesen Wert. Spielt man ohne Kampfkarte, steigt die Reichweite um eine Distanzklasse, also zum Beispiel von Kurz auf Mittel.

Betroffene Personen können auch entsprechend weiter sehen. Sind die Sichtbedingungen eingeschränkt, ignoriert man diese Beschränkung innerhalb von „Zaubern“-Feldern. Das bedeutet, dass man, wenn die Magierin drei Punkte Zaubern hat, durch drei Felder dichten Nebel sehen kann.

## MAGIE DER NÄHE

Alle Dinge sind in gewisser Weise miteinander verbunden. Ihre Muster entsprechen und wiederholen sich. So ist es für die Künstler der Nähe möglich, Dinge zu verformen und zu verändern, zu öffnen und zu verbinden. Magier der Nähe sind meistens höchst dubiose Gestalten, denen man wirklich nicht vertrauen sollte. Sie sind gut darin, Menschen zu täuschen und Dinge als andere erscheinen zu lassen. Dadurch finden sie schnell Freunde und bauen rasch Beziehungen auf, allerdings sind diese oft nicht von Dauer. Spätestens wenn alle diese Lügengebäude auf die Probe gestellt werden, fällt alles in sich zusammen und endet in der Peinlichkeit. Spätestens dann ist der Magier schon lange spurlos verschwunden.

### **Mindere Fähigkeit:**

**Lächeln:** Die Zauberin ist anderen Menschen auf Anhieb sympathisch.

Sie erhält so viele Zusatzwürfel bei Versuchen, Menschen kurzfristig für sich einzunehmen, wie sie im „Zaubern“-Wert hat. Dieser Effekt wirkt, solange die Anwenderin Blickkontakt hält. Ist dieser unterbrochen und gibt es einen Grund dafür, dreht sich die Sympathie augenblicklich um.

### **Vertrautheit:**

MP: 1

Reichweite: Kurz

Wirkung: Eine Szene

Der Magier wirkt vage bekannt. Man könnte schwören, dass man ihn schon einmal gesehen hat.

Das Ziel ist der Meinung, den Zauberer zu kennen. Es ist ihm zunächst mindestens neutral. Der Zauber wirkt nicht auf Ziele, die ihn tatsächlich kennen und nicht mögen. Er verliert im Kampf augenblicklich seine Wirkung.

### **Destrukturierung:**

MP: 2

Reichweite: Kurz

Wirkung: Eine Runde pro Erfolg

Die Zauberkundige löst die Verbindungen zwischen den Teilen der Materie.

Der Spruch betrifft ein Ziel in Reichweite. Es verliert sofort zwei Punkte Schutz für jeden Punkt Zaubern der Magierin. Damit kann der Schutz auch negativ werden, was den Schaden von Angriffen entsprechend erhöht, allerdings maximal um „Zaubern“-Punkte.

### **Entsprechung:**

MP: 3

Reichweite: Kurz

Wirkung: -

Der Adept leitet die Energien zwischen zwei Wesen um.

Ein Ziel in Kurzer Reichweite tauscht seine Lebenspunkte, Strukturpunkte oder Magiepunkte mit einem anderen. Ein Tausch ist nur möglich, wenn beide Ziele die entsprechenden Punkte grundsätzlich besitzen. Das bedeutet, dass ein Mensch (mit Lebenspunkten) keinen Tausch mit einem Gegenstand (mit Strukturpunkten) durchführen kann. Überschüssige Punkte werden dem ursprünglichen Ziel gelassen. Sollte zum Beispiel ein Mensch mit maximal 12 Lebenspunkten (derzeit 10 Punkte) mit einer Bestie (maximal 21 Lebenspunkte, derzeit 18) tauschen, hat der Mensch am Ende 12 Punkte und die Bestie 16. Der Mensch kann nicht über sein Maximum kommen.

### **Ergebenheit:**

MP: 4

Reichweite: Nahkampf

Wirkung: Eine Runde pro Erfolg

Durch magischen Einfluss kann die Magierin ihren Willen durchsetzen.

Das Ziel wird für die Dauer des Spruchs von der Zauberkünstlerin gelenkt. Es kann nur entweder eine Aktion, Reaktion oder Bewegung einsetzen und dabei nicht sprechen. Im Kampf kann das Ziel nur einfache Nahkampfangriffe durchführen und keine Spezialmanöver einsetzen.

Verlangt die Magierin etwas, das das Leben des Ziels unmittelbar gefährden würde, endet der Zauber. Kleinere Verletzungen sind kein Problem. Wer immun gegen Angst ist, wird von dem Spruch nicht beeinflusst. Alle anderen dürfen am Ende jeder ihrer Runden eine Probe auf (eWK+Überzeugen) machen. Jeder Erfolg reduziert die Dauer des Spruchs um eine Runde. Andere Charaktere dürfen das Ziel als Aktion beruhigen und so weitere Erfolge beisteuern.

### **Verformung:**

MP: 5

Reichweite: Kurz

Wirkung: Eine Runde pro Erfolg

Die Umgebung des Zauberers scheint zu zerfließen und sich in sonderbare, geradezu befremdliche Formen zu verfestigen. Der Ort strahlt eine eigentümliche Art von erhabener Energie ab. Sie verlangsamt dessen Feinde und unterstützt seine Helfer.

Um den Adepten entsteht eine Zone mit einem Radius von Kurzer Reichweite. In diesem Bereich können sich Gegner nur als Aktion oder Reaktion bewegen. Gleichzeitig erhalten Verbündete des Zauberers am Anfang jeder Runde Lebenspunkte oder Strukturpunkte zurück, die dem doppelten seines „Zaubern“-Werts entsprechen.

Die Zone bleibt fix an ihrem Ort bis der Spruch endet. Andere Zauberer können versuchen, die Dauer des Spruchs mit weiterer Zauberverwehr zu verkürzen. Ein Erfolg bei der Abwehr senkt die Wirkung um eine Runde.

## MAGIE DER DICHTEN

Die tarasischen Behörden mögen die Zauberei nicht und versuchen, Magier, derer sie habhaft werden, festzuhalten und einzusperren oder sogar hinzurichten. Die einzige Ausnahme sind die, die sich der Kunst der Dichte verschrieben haben. Sie werden meistens geduldet, weil ihre Magie die Gemeinschaft unterstützt und zusammenschweißt. Gerade in Krisenzeiten wird ein Richter schauen, ob er nicht einen nützlichen Zauberer in seinem Kerker hat und ihn dazu bringen, auszuhelfen. Magier der Dichte sind üblicherweise bereit zu helfen. Sie gelten als weniger unstet als ihre Genossen und haben oft inoffizielle Aufgaben in der Gemeinde, zum Beispiel als Hebammen, Heiler, Bibliothekare oder sogar als Juristen. Dennoch ist es für sie sicherer, ihre Talente eher diskret zu behandeln, denn Dankbarkeit ist keine rechtliche Kategorie.

### **Mindere Fähigkeit:**

**Besiegelung:** Der Magier kann eine Vereinbarung zwischen zwei Personen garantieren.

Als Aktion wird der Vertrag geschlossen. Bricht eine der Seiten den Pakt, erleidet sie die Konsequenzen, die bei der Besiegelung vereinbart wurden. Der Magier muss dazu nicht anwesend sein, erfährt aber, dass eine Seite wortbrüchig geworden ist.

Beide Seiten müssen der Vereinbarung bewusst zustimmen. Es darf für keine Seite offensichtlich positive Konsequenzen haben, den Vertrag zu brechen. Sollte dieser Fall trotzdem eintreffen, passiert stattdessen nichts. Beide Seiten müssen gleichwertige Folgen befürchten. Das ist zum Beispiel wichtig, wenn etwas zwischen Reichen und Armen vereinbart wird. Der Verlust beider Seiten muss also äquivalent sein.

**Himmelsblick:** MP: 1 Reichweite: Lang Wirkung: -

Mit einem Blick sieht die Zauberin alle Personen in der Umgebung.

Die Magierin kann alle Ziele in Langer Reichweite sehen. Sind sie verdeckt oder von ihr aus unsichtbar, erkennt sie trotzdem deren Position. Haben sich diese Personen bewusst versteckt, muss sie beim Zaubern-Wurf mehr Erfolge erreichen als die Ziele beim Verstecken. Die Magierin kann jedem betroffenen Ziel eine Stufe Deckung wegnehmen. Diese Personen können wieder in Deckung gehen, sind aber zunächst nicht mehr geschützt.

**Verdichtung:** MP: 2 Reichweite: Kurz Wirkung: -

Der Zauberkundige zieht die Zeit zusammen, um seine Verbündeten zu unterstützen.

Ein Ziel kann sich als Aktion oder Reaktion so erholen, als hätte es eine Nacht durchgeschlafen. Dadurch erhält es Lebens- und Magiepunkte zurück. Diese Handlung kann einmal pro Anwendung des Zaubers genutzt werden. Die betroffene Person muss sich innerhalb einer Woche acht Stunden lang völlig entspannen und die vorgezogene Erholung nachholen.

**Kenntnis:** MP: 3 Reichweite: Nahkampf Wirkung: Eine Szene

Die Magierin konzentriert ihre Sinne auf eine einzelne Person und durchschaut sie.

Dieser Spruch betrifft ein einzelnes Ziel. Solange er wirkt, muss das Ziel am Anfang der Runde des Zauberers ansagen, was es in seinem Zug tun wird. Dazu gehören selbstverständlich auch Handlungen außerhalb des Kampfes. Die Magiekundige spürt, was das Ziel als nächstes vorhat. Verbündete der Zauberin erhalten so viele Extrawürfel auf Fernkampfangriffe gegen dieses Ziel, wie sie im „Zaubern“-Wert hat.

Wird dieser Spruch erneut gesprochen, endet seine Wirkung auf das vorige Ziel.

**Sicherheit:** MP: 4 Reichweite: Mittel Wirkung: Eine Runde pro Erfolg

Der Magier schafft eine übernatürliche, schützende Verbindung zwischen seinen Verbündeten.

Alle Alliierten in Reichweite des Spruchs erhalten „Zaubern“-Zusatzwürfel, um sich gegen Angst zu schützen. Zauber, die keine Schadenszauber sind, benötigen so viele zusätzliche Erfolge, wie der Magier in der „Zaubern“-Fähigkeit hat, um die geschützten Personen zu betreffen. Betroffene Personen können Zaubersprüche freiwillig durchlassen, ohne dass die Wirkung des Zaubers aufgehoben wird.

Der Magier selbst erhält den Schutz vor Angst, nicht aber den vor Zaubern. Jede betroffene Person kann den Spruch für sich als freie Handlung vorzeitig beenden.

**Zusammenhalt:** MP: 5 Reichweite: Mittel Wirkung: Eine Szene

Durch diesen Zauber wird die Lebenskraft der Gruppe verbunden und verstärkt.

Dieser Spruch betrifft alle Verbündeten des Zauberers in Reichweite und ihn selbst. Jede dieser Figuren kann als Freie Aktion (Zaubern des Magiers+1) Lebenspunkte oder Magiepunkte bezahlen. Eine andere erhält dafür (Zaubern des Magiers+3) Lebenspunkte oder Magiepunkte. Man kann auf diesem Weg auch Magiepunkte in Lebenspunkte umwandeln und umgekehrt.

Um diesen Effekt nutzen zu können, müssen alle beteiligten Personen in Reichweite des Spruchs sein.

## MAGIE DER WEITE

Die Zauberkunst der Weite wirkt in gewisser Weise untarasisch: Sie stellt die Freiheit und die Offenheit in den Mittelpunkt. Magier, die sie beherrschen, sehen sich kaum an die Regeln der Gesellschaft gebunden. Ihr Weg ist oft einsam, weil sie diskret vorgehen müssen. Die tarasischen Behörden sehen solche Unabhängigkeitsbestrebungen als Bedrohung. Während die Magier der Nähe oft unseriöse Gestalten sind, sind die Adepten der Weite im Gegenteil sehr ernsthaft, aber nicht an der Gemeinschaft und ihren Verpflichtungen interessiert. Wer diese Zauberei erlernen will, muss sich erst durch eine Vielzahl von Prüfungen bewähren, um zu verhindern, dass er oder sie die Geheimnisse und ihre Meister verrät. Magier der Weite leben oft an abgelegenen Orten und versuchen, den Kontakt mit anderen Menschen so weit wie möglich zu vermeiden.

### **Mindere Fähigkeit:**

**Befreiung:** Die Disziplin der Zauberer ermöglicht ihnen, Bindungen und Zwängen leicht zu entkommen.

Meister der Weite erhalten zwei zusätzliche Würfel bei Versuchen, sich zu befreien, sich zu beruhigen oder um die Wirkung von Zaubern zu beenden. Sie erhalten auch zwei Zusatzwürfel bei Versuchen, Sprüche abzuwehren, die sie manipulieren oder lenken.

**Lösung:** MP: 1 Reichweite: Nahkampf Wirkung: Eine Szene

Die Magierin kann die Beweglichkeit und Aufmerksamkeit anderer Leute wiederherstellen.

Das Ziel des Spruchs erhält am Anfang seiner Runde eine Aktion, Reaktion oder Bewegung zurück, die es durch ein Spezialmanöver oder einen Besonderen Effekt verloren hat. Das gilt nicht für Aktionen, Reaktionen oder Bewegungen, die vom Ziel willentlich genutzt wurden.

**Überwindung:** MP:2 Reichweite: Kurz Wirkung: „Zaubern“-Runden

Dieser Zauber macht die Verwunschenen leichtfüßig und flink.

Der Zauberkundige und ein anderes Ziel nach Wahl ignorieren schwieriges und gefährliches Gelände für die Dauer des Spruchs. Sie können auch über Oberflächen laufen, die eigentlich ihr Gewicht nicht tragen würden, zum Beispiel über Wasser oder Äste. Mit einer Bewegung können sie (Zaubern+1) Feld weit laufen.

**Wegschleudern:** MP:3 Reichweite: Nahkampf Wirkung: -

Die Zauberin stößt einen Gegner weg und hält ihn mit der Kraft ihrer Magie in der Schwebel.

Schadenszauber mit Nahkampfreichweite. Er verursacht keinen Schaden, aber das Ziel wird bei einem Treffer

„Zaubern“-Felder von der Magierin wegbewegt. Alliierte erhalten zwei Zusatzwürfel bei Angriffen auf das Ziel bis sich dieses als Aktion wieder stabilisiert. Bis es sich stabilisiert hat, führt jeder weitere Treffer mit einer Fähigkeit, die das Ziel bewegt oder umwirft, dazu, dass es ein Feld weiter versetzt wird.

**Gedankensprung:** MP: 4 Reichweite: - Wirkung: -

Durch diesen Spruch kann sich der Magier über kurze Strecken teleportieren.

Pro Erfolg kann sich der Zauberer eine Distanzklasse weit bewegen. Ein Erfolg ermöglicht also Sprünge in Kurzer Reichweite, zwei in Mittlerer Reichweite und drei in Langer. Dabei betritt man die Felder dazwischen nicht, sondern erscheint einfach im Zielfeld. Man kann sich damit allerdings nur an Orte bewegen, die man mit eigenen Augen sehen kann. Es ist nicht möglich, sich in Dinge hinein zu transportieren. Versucht man das, scheitert der Zauber.

Man kann diesen Spruch auch „in Reserve halten“. Er kann dann nach dem Sprechen als Reaktion ausgelöst werden.

In diesem Fall zählen die Erfolge beim Zaubern als Erfolge beim Ausweichen und man kann sich entsprechend wegbe-  
wegen, unabhängig davon, ob man den Angriff abwehrt. Gelingt es nicht, nimmt man den Schaden, ist aber trotzdem  
woanders.

Wird der Spruch so aufgehoben, kann er bis zum Ende der Szene eingesetzt werden. Allerdings kann er erst wieder  
gesprochen werden, wenn er ausgelöst oder beendet wurde.

**Unberührbarkeit:** MP: 5 Reichweite: Kurz Wirkung: „Zaubern“-Runden

Die Zauberkünstlerin nutzt ihre Magie, um sich und ihre Freunde zu beschützen.

Alle Verbündeten in Kurzer Reichweite erhalten eine zusätzliche Stufe Deckung. Diese hilft auch gegen Nahkampfan-  
griffe. Bei ihnen werden Würfel auf dieselbe Art wie bei Fernkampfangriffen abgezogen.

## MAGIE DER RUHE

Von allen tarasischen Zauberkünsten ist die Magie der Ruhe sicher die esoterischste. Sie vermittelt die Herrschaft über das Belebte und Unbelebte, sowie über deren Verbindungen. Diese Kunst zu erlernen, braucht lange Zeit und viel Talent. Es gibt nur wenige Lehrmeister, weshalb sie sich die meisten Zauberer in mühseliger Kleinarbeit aus allerhand geheimen Unterlagen erarbeiten müssen. Andere versuchen, sie über die Beschäftigung mit der Natur zu erlernen. Die Magie der Ruhe ist mächtig, aber auch gleichzeitig auf gewisse Besonderheiten der Umgebung angewiesen. Während andere Zauberer ihre Energien allzu wild entfesseln, ist die Kunst der Ruhe passiv und abwartend. Das ist auch ein Grund, weswegen sie gerade für jüngere Zauberkünstler eher uninteressant ist.

### **Mindere Fähigkeit:**

**Musterbindung:** Der Zauberer durchschaut die magischen Strukturen und nutzt sie gegen ihre Anwender.

Als Aktion und Reaktion kann der Magier Zaubersprüche anderer tarasischer Magiespezialmanöver abwehren, auch wenn er das entsprechende Manöver nicht besitzt. Dabei erhält er zwei Zusatzwürfel. Er kann die Aktion auch in seiner nächsten Runde aufwenden und muss nicht die Aktion der aktuellen Runde in Reserve halten.

**Schweigen:** MP: 1 Reichweite: Mittel Wirkung: „Zaubern“-Runden

Durch diesen Spruch lässt die Adeptin ihr Ziel verstummen.

Das Ziel des Zaubers kann für seine Dauer nicht sprechen. Andere Arten der Kommunikation sind kein Problem. Seine Bewegungen verursachen ebenfalls keine Geräusche. Zaubersprüche benötigen gemeinhin eine Art von Sprache, man kann sie aber mit zwei Würfeln weniger trotzdem einsetzen.

**Ablauf:** MP: 2 Reichweite: - Wirkung: -

Der Magier lenkt die Geschehnisse seiner Umgebung.

Dieser Zauber erlaubt es, die Initiative-Reihenfolge der nächsten Runde zu bestimmen. Für jeden Erfolg kann der Magier den anderen Figuren zwei Initiative-Erfolge geben oder nehmen. Jedem Ziel können maximal vier Zusatz- oder Minuserfolge erteilt werden. In der Runde darauf ist die Reihenfolge wieder wie immer.

**Besinnung:** MP: 3 Reichweite: Mittel Wirkung: Eine Szene

Die Zauberkundige beruhigt ihr Ziel und fokussiert es auf seine Verteidigung.

Durch diesen Spruch benötigt das Ziel eine Aktion und Reaktion, um anzugreifen oder einen Schadenszauber zu sprechen. Dafür kann es mit einer Reaktion zweimal abwehren. Damit kann man sowohl parieren als auch ausweichen, oder eine dieser Handlungen zweimal einsetzen. Allerdings kann man jeden Angriff nur einmal abwehren. Der Spruch wirkt bis zum Ende der Szene, bis ihn die Magierin beendet oder bis eine erfolgreiche Zauberverwehrtung diesen Spruch durchgeführt wird. Dabei benötigt der Abwehrende so viele Erfolge, wie die Magierin beim Zaubern erreichte. Man kann diese Erfolge über mehrere Runden sammeln.

**Umkehrung:** MP: 4 Reichweite: Mittel Wirkung: „Zaubern“-Runden

Der Adept der Ruhe nutzt seine Kunst, um die Wirkung von Sprüchen zu verwirren und zu wenden.

Solange dieser Zauber wirkt, kann der Magier als Reaktion die numerischen Effekte von Sprüchen, die er bemerkt, umkehren. In erster Linie betrifft das den Schaden von Angriffszaubern oder die magische Heilung. Es sind aber auch andere Fälle möglich. Durch diesen Zauber würde eine Heilung Schaden verursachen, während ein Schadenszauber Lebenspunkte zurückgeben würde.

Der Zauberer kann damit nicht seine eigenen Sprüche beeinflussen. Laufende Sprüche können damit nicht mehr verändert werden. Die Umkehrung greift nur in der Runde, in der der betroffene Zauber gesprochen wurde.

**Mustertrennung:** MP: 5 Reichweite: - Wirkung: Eine Szene

Durch diesen Spruch isoliert sich die Zauberkundige völlig von der Umgebung.

Solange der Spruch wirkt, kann die Magierin nicht von Spezialmanövern oder Besonderen Fähigkeiten als Ziel gewählt werden. Das bedeutet auch, dass Vorteile durch Spezialmanöver gegen sie nicht angewendet werden. Sie kann trotzdem von Sprüchen oder Effekten betroffen werden, die sie nicht explizit als Ziel haben, zum Beispiel Explosionen oder Zauber, die das gesamte Feld betreffen. Der Spruch verhindert auch, dass günstige Sprüche durch andere Charaktere auf sie wirken. Für die Dauer des Spruchs kann die Zauberin mit (eIN+Zaubern) parieren und ausweichen. Sie erhält auf diese Würfel allerdings keine weiteren Boni durch Ausrüstung oder Fähigkeiten.

## MAGIE DER ERHABENHEIT

Die Zauberkunst sollte nach tarasischer Vorstellung nicht verwendet werden, um sich selbst zu erhöhen. Genau dazu dient die Magie der Erhabenheit. Sie gibt ihrem Benutzer die Möglichkeit, sich selbst zu verbessern und andere zu schwächen. So kann er eine Abkürzung zur Erleuchtung und Göttlichkeit nehmen. Leider ist dieser Pfad eine Täuschung. Viele Magier, die ihm folgen, verlieren sich in ihren Intrigen und Ängsten oder in ihrer Hybris. Wenn dann die Selbsttäuschung zerfällt und die Wahrheit offenbar wird, bleibt nur Wahnsinn oder Selbstzerstörung.

Magier der Erhabenheit hören sich selbst gerne reden und sind sehr von sich und ihren Fähigkeiten überzeugt. Sie sind ziemlich grässliche Gestalten, wenn man längere Zeit mit ihnen verbringt.

### **Mindere Fähigkeit:**

**Jugend:** Der Zauberer altert äußerlich nicht mehr. Er stirbt zwar trotzdem, wenn seine Zeit gekommen ist, aber bis dahin sieht er jung und frisch aus. Wenn überhaupt wird er attraktiver. Diese Mindere Fähigkeit hebt die Wirkung der „Unsterblichkeit“ (Magie der Versenkung) auf.

**Erhabener Glanz:** MP: 1 Reichweite: Mittel Wirkung: Eine Szene

Die Zauberkünstlerin entfesselt ihre Macht für einen Augenblick und löst so eine kurze Welle der Bewunderung aus. Jede Person in Reichweite kann als freie Reaktion eine Probe auf (eWA+Einschätzen) machen. Erreicht sie weniger Erfolge als die Magierin beim Sprechen des Zaubers, ist sie momentan von ihr wie geblendet und sieht die Zauberin genau so, wie sie sich eine perfekte, ideale Person vorstellt. Der Effekt hält bis zum Ende der Szene an, verblasst aber nach und nach.

**Arkaner Sog:** MP: 2 Reichweite: - Wirkung: Eine Szene

Der Zauberkundige nutzt seine Magie, um seinen Feinden ihre Zauberkraft zu entziehen.

Trifft der Magier während der Wirkung dieses Zaubers im Nahkampf, verliert das Ziel zusätzlich zu den Lebenspunkten auch so viele Magiepunkte. Der Magier erhält von beiden die Hälfte zurück, wobei er sein Maximum dabei überschreiten kann. Erhaltene Lebens- und Magiepunkte verfallen am Ende der Szene. Dieser Zauber wirkt entweder bis zum Ende der Szene, bis er vom Zauberer beendet wird oder bis eine erfolgreiche Zauberverwehr gegen diesen Spruch durchgeführt wird. Dabei benötigt der Abwehrende so viele Erfolge, wie der Erhabene Meister beim Zaubern erreichte. Man kann diese Erfolge über mehrere Runden sammeln.

**Erhabener Schutz:** MP: 3 Reichweite: - Wirkung: Bis zur übernächsten Runde

Der Adept beschleunigt sich selbst durch seine Magie und entgeht so den Angriffen seiner Gegner.

Der Zauber gibt dem Magier vier Zusatzwürfel beim Ausweichen. Er erreicht einen kritischen Erfolg dabei schon ab dem ersten 10er. Der Spruch wirkt bis zum Ende seiner übernächsten Runde. Mehrfaches Sprechen des Zaubers gibt keine zusätzliche Wirkung.

**Erhabene Faust:** MP: 4 Reichweite: Nahkampf Wirkung: -

Die Zauberin fokussiert ihre magische Kraft in ihren Körper und entfesselt gewaltige Schläge.

Schadenszauber mit Nahkampfreichweite und 2W6 Schaden. Das Ziel und alle anderen Gegner im selben Feld werden zwei Felder weit wegbewegt, es sei denn, sie sind groß oder riesig.

**Selbstverbesserung:** MP: 5 Reichweite: - Wirkung: Eine Szene

Wer diesen Spruch anwendet wird schneller, stärker und rundum besser. Der Zauber kostet allerdings viel Kraft, um aufrechterhalten zu werden.

Stärke und Geschick des Zauberers steigen jeweils um vier Punkte. Dadurch bekommt er auch zwölf zusätzliche Lebenspunkte für die Dauer des Zaubers. Endet der Spruch, verliert er sofort diese zwölf Lebenspunkte. Zusätzlich nimmt der Magier am Anfang jeder seiner Runden zwei Punkte Schaden ohne Schutz. Dieser Zauber wirkt entweder bis zum Ende der Szene, bis er vom Zauberer beendet wird oder bis eine erfolgreiche Zauberverwehr gegen diesen Spruch durchgeführt wird. Dabei benötigt der Abwehrende so viele Erfolge, wie der Erhabene Meister beim Zaubern erreichte. Man kann diese Erfolge über mehrere Runden sammeln. Der Zauber kann erst wieder gesprochen werden, wenn seine ursprüngliche Wirkung beendet wurde.

## MAGIE DER VERSENKUNG

Während die Magie der Erhabenheit damit lockt, dass man der Beste, Schönste und Großartigste sein könnte, bietet die Versenkung eine grausame Art der Ehrlichkeit. Menschen sind schlecht, erbärmlich und grausam. Warum es sich nicht eingestehen? Man hat nichts daran zu gewinnen, sich zu verstellen? Die Magier der Versenkung suchen sich Macht, wo sie können. Meistens geraten sie schnell an Dämonen, die bereit sind, ihnen für angemessene Dienste zu helfen.

### **Mindere Fähigkeit:**

**Unsterblichkeit:** Die Zauberin lebt ewig, solange sie nicht getötet wird. Sie ist allerdings nicht sicher vor den Gefahren des Alters. Der Körper und der Geist lassen nach und nach aus. Schließlich bleiben ein unsterblicher, aber verrottender Körper und ein verfallener Geist über. Diese Mindere Fähigkeit hebt die Wirkung der „Jugend“ (Magie der Erhabenheit) auf.

**Herzenswunsch:** MP: 1 Reichweite: Nahkampf Wirkung: -

Die Magierin spürt, was ihr Opfer wirklich will.

Wenn sie durch bei diesem Zauber mehr Erfolge erreicht, als das Ziel Wahrnehmung und Einschätzen hat, muss das Ziel ihr seinen innersten Herzenswunsch offenbaren. Das passiert ohne Worte. Plötzlich weiß es die Magierin einfach. Dieser Zauber kann nicht im Kampf angewendet werden.

**Dämonische Zunge:** MP: 2 Reichweite: - Wirkung: Eine Szene

Der Zauberer entzieht seinem Opfer Lebensenergie durch bloße Berührung.

Fügt der Dämonist einem Ziel nach dem Sprechen des Zaubers Schaden zu, erhält er drei Lebenspunkte am Anfang jeder Runde zurück. Maximal kann er so neun Lebenspunkte pro Runde zurückerhalten. Dieser Zauber wirkt entweder bis zum Ende der Szene, bis er vom Zauberer beendet wird oder bis eine erfolgreiche Zauberabwehr gegen diesen Spruch durchgeführt wird. Dabei benötigt der Abwehrende so viele Erfolge, wie der Dämonist beim Zaubern erreichte. Man kann diese Erfolge über mehrere Runden sammeln.

**Dämonischer Schutz:** MP: 3 Reichweite: - Wirkung: Bis zur übernächsten Runde

Die Verbündeten, die sich der Dämonist gesucht hat, verhindern, dass ihm etwas passiert, bevor seine Schuld abgezahlt ist.

Durch diesen Zauber erhält der Magier drei Stufen Deckung bis zum Ende seiner übernächsten Runde. Dieser Zauber verbindet sich mit anderen Deckungsquellen. Mehrfaches Sprechen des Zaubers gibt keine zusätzliche Deckung.

**Dämonennetz:** MP: 4 Reichweite: Mittel Wirkung: -

Um ihre Opfer besser zu halten, schleudert die Magierin ein Fangnetz aus mystischer Energie.

Schadenszauber mit mittlerer Reichweite und 2W6 Schaden. Das Ziel verliert seine Bewegung, bis ihm Erste Hilfe geleistet wird, die Szene endet oder die Zauberin den Spruch unterbricht.

**Dämonenruf:** MP: 5 Reichweite: - Wirkung: Eine Szene

Die Horden der Höllischen Sphäre warten nur darauf, auch nur kurz in die Wirklichkeit gelassen zu werden.

Pro Erfolg ruft der Zauber 10 Bedrohungspunkte an Dämonen. Diese stehen unter der Kontrolle des Zauberers und handeln gleichzeitig mit ihm. Sie bleiben bis zum Ende der Szene, bis er vom Zauberer beendet wird oder bis eine erfolgreiche Zauberabwehr gegen diesen Spruch durchgeführt wird. Dabei benötigt der Abwehrende so viele Erfolge, wie der Dämonist beim Zaubern erreichte. Man kann diese Erfolge über mehrere Runden sammeln.

Der Zauber kann erst wieder gesprochen werden, wenn seine ursprüngliche Wirkung beendet wurde.