

außerhalb des Kampfes kann ein solcher Biss verheerend sein, denn die Kraft des Kiefers entspricht der KK des Durro-Dûn + RkP*/2.

Besonderheiten durch Blut des Odûn: Der Krieger erhält von seinem Odûn die Fähigkeit, im Waffenlosen Kampf auch die Distanzklasse **N** ohne Einschränkungen zu nutzen. Weiterhin erhält er die Sonderfertigkeiten *Wuchtschlag* und *Niederwerfen* sowie die Waffenlose Kampffertigkeit *Hammerfaust*. Wenn er eine oder mehrere der SF sowieso schon beherrscht, dann werden sie durch die jeweils vorderste aus der folgenden Reihe ersetzt, über die er noch nicht verfügt: *Hammerschlag*, *Befreiungsschlag*, *Doppelangriff*, *Kampfreflexe*

WILDSCHWEIN (KÄMPFER)

Meisterhandwerke beim Hauch des Odûn: KO, Raufen, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe

Veränderungen durch Haut des Odûn:

◆ Dem Durro-Dûn wächst ein kurzes, raues Fell. Dies bringt ihm einerseits 2 Punkte natürlichen RS, andererseits schützt es auch gegen Kälte und Feuchtigkeit.

◆ Aus dem Unterkiefer des Kriegers wachsen zwei gewaltige Hauer. Bei einem An-

griff mit ihnen erzeugt er 1W+2 TP. Ein solcher Angriff wird als Kopfstoß gewertet, das nötige Manöver beherrscht er intuitiv.

◆ Die Nase des Tierkriegers verwandelt sich in einen Schweinerüssel. Damit erhält er einen Bonus von RkP*/2 Punkten auf *Sinnenschärfe*-Proben, wenn es um Geruchswahrnehmung geht. Auf diese Weise kann er sogar Fährten verfolgen wie ein Spürhund.

Besonderheiten durch Blut des Odûn:

Der Krieger erhält von seinem Odûn die Vorteile *Eisern* und *Kampfrausch*, sowie die Sonderfertigkeiten *Sturmangriff*, *Ausfall* und *Wuchtschlag*. Wenn er eine oder mehrere davon sowieso schon beherrscht, dann wird sie durch die jeweils vorderste aus der folgenden Reihe ersetzt, über die er noch nicht verfügt: *Niederwerfen*, *Finte*, *Umreißen*, *Befreiungsschlag*

WOLF (JÄGER)

Meisterhandwerke beim Hauch des Odûn: GE, Athletik, Raufen, Schleichen

Veränderungen durch Haut des Odûn:

◆ Dem Durro-Dûn wächst ein zottiger Wolfspelz. Dies bringt ihm einerseits 2 Punkte natürlichen RS, andererseits schützt es auch gegen Kälte und Feuchtigkeit.

◆ Das Gebiss verwandelt sich in ein Wolfsgebiss, und statt zu schreien gibt der Krieger ein bedrohliches Knurren von sich. Abgesehen von dem erschreckenden Anblick ist der Krieger nun intuitiv in der Lage, im Nahkampf einen *Biss*-Angriff durchzuführen, und erzeugt dabei 1W+3 TP. Auch außerhalb des Kampfes kann ein solcher Biss verheerend sein, denn die Kraft des Kiefers entspricht der KK des Durro-Dûn + die RkP*/3.

◆ Die Nase des Tierkriegers verwandelt sich in eine Wolfsschnauze. Damit erhält er einen Bonus von RkP*/2 Punkten auf *Sinnenschärfe*-Proben, wenn es um Geruchswahrnehmung geht. Es ist ihm auf diese Weise sogar möglich, nach Wolfsart Fährten zu verfolgen.

Besonderheiten durch Blut des Odûn:

Der Krieger erhält von seinem Odûn jeweils einen Punkt auf den AT- und PA-Basiswert sowie die Sonderfertigkeiten *Finte*, *Kampfreflexe* und *Aufmerksamkeit*. Wenn er eine oder mehrere davon sowieso schon beherrscht, dann werden sie durch die jeweils vorderste aus der folgenden Reihe ersetzt, über die er noch nicht verfügt: *Kampfgespür*, *Doppelangriff*, *Ausfall*, *Ausweichen I*

STAB UND SCHWERT: DIE RITUALGEGENSTÄNDE DER MAGIER

Es ist in den Reihen der Gildenmagier seit langer Zeit üblich, sich für verschiedene Zwecke unterschiedlicher Gerätschaften zu bedienen. Was jedoch als Wanderstab oder alchemistisches Gerät begann, hat schon vor vielen Jahrhunderten eine Wandlung zum rituellen Werkzeug erfahren und gilt – nicht zu Unrecht – als klassisches Zeichen des Magierstandes. In vielen Abbildungen und in der Porträtmalerei ist es üblich, einen Zauberer dadurch kenntlich zu machen, dass man ihn zusammen mit Stab und Kugel darstellt, und ein Erzmagus oder ein Sahib-al-Sitta werden dazu noch mit der Schale der Alchimie und dem Bannschwert sowie einem Folianten präsentiert.

Letzteres Objekt – das Buch (und alle seine Brüder und Schwestern) – findet ausführliche Betrachtung im Heft **Die Magische Bibliothek**. Die Kristallkugel, die ursprünglich aus kristallomantischer Tradition stammt (aber auch von den Scharlatanen genutzt werden kann), finden Sie bei den kristallomantischen Ritualen eingeordnet (**Seite 65ff.**), während die Schale der Alchimie als Ritualgegenstand der Alchimisten angesprochen wird (**S. 72ff.**); sie kann von Magiern, Alchimisten, Hexen (als Hexenkessel) und Kristallomanten genutzt werden.

Die vier Gerätschaften Stab, Kugel, Schwert und Schale werden in vielen Zaubern und Ritualen verwendet. Sie gehören zum persönlichsten Besitz des Magiers, und es ist

üblich, dass sie bei seinem Tode zusammen mit ihm bestattet werden. Da sie einen Teil des Wesens des Zauberers in sich aufgenommen haben, ist es möglich, mit ihnen den Magier ausfindig zu machen oder mit ihm über die Verbindung, die er zu diesem Gegenstand hat, in Kontakt zu treten. Dazu muss man sich nur eines der Gegenstände bemächtigen. Jedoch Vorsicht: Die arkanen Gerätschaften neigen in der Hand eines widerrechtlichen Besitzers dazu, diesem auf die eine oder andere Art zu schaden, oder sie versuchen gelegentlich, verloren zu gehen, um über eine lange Kette von Findern zum Magus zurückzukehren. Alle vier arkanen Gerätschaften können mit besonderen Zaubern belegt werden, die dazu dienen, den Gegenstand an den Magier zu binden und ihm besondere Kräfte zuteil werden zu lassen.

Mehr zum *Bannschwert* finden Sie auf **Seite 84**; wir wollen hier jedoch mit den Stabzaubern beginnen.

VOM ZAUBERSTAB

»Ein großes Zeichen seiner Würde ist dem Magus der Stecken oder Stab. Sei deshalb stets bedacht, den Stab offen mit dir zu führen, auf dass ein jeder dich als zum illustren Stande der Zauberer gehörig erkennen möge. (...)

Für einen Stab, der das Wohlgefallen der Meister findet, nimm einen geraden Ast von der Blutulme oder der Steineiche (wahlwei-

se auch von der Zyklopedener oder dem Eisenbaume von Marasca, wie uns von Kundigen aus dem Süden berichtet wird), schneide ihn so zu, dass sein oberes Ende dir bis an die Augen reiche und du den Stecken mit der Hand wohl umfassen kannst. Am wirksamsten jedoch seien Stäbe, die aus der Bäume Kernholz selbst geschnitten sind. Achte bei der Wahl des Holzes auch darauf, dass es recht stabil und vom lebenden Baume geschnitten ist! Schließlich kann es geschehen, dass du den Stab in einem Kampf auf Leben und Tod als Waffe verwenden musst, und nicht immer kann man sich vollständig auf die magische Unzerbrechlichkeit des treuen Stabes verlassen!

Sodann schneide die Runen und Zeichen in den Stab, von einem Ende bis zum anderen, nicht jedoch eine Handspanne von beiden Enden entfernt. An dieses Kopf- und Fußstück füge nun Hülsen, am Fuß eine eiserne, am Haupte eine aus Silber oder Mondsilber, und umwickle die Mitte des Stabes mit Riemen aus Leder, das aus Schlangen- oder Echsenhaut (niemals jedoch vom Rindvieh oder gar vom Schweine!) gegerbet ist.

So du dich darauf verstehst, mit Hilfe des kunstvollen Einsatzes von Feuer und Wasser deinem Stab an einem Ende eine elegante Krümmung – eine Spirale gar – zu verleihen, so zögere nicht, diese Kunstfertigkeit zu gebrauchen. Bedenke hierbei aber stets, dass alles Werk, welches du an deinem Stabe verrichtest (vom Fällen des Baumes einmal abgesehen), von eigener Hand getan sein muss, denn sonst mag dir der Stecken wenig von Nutzen sein.

Alsdann und zu allerletzt versenke dich und sprich die

Formeln auf Holz und Leder, auf Eisen und Silber.«

—aus Die Magie des Stabes, Puniner Auflage von 3 Reto, S. 39f.

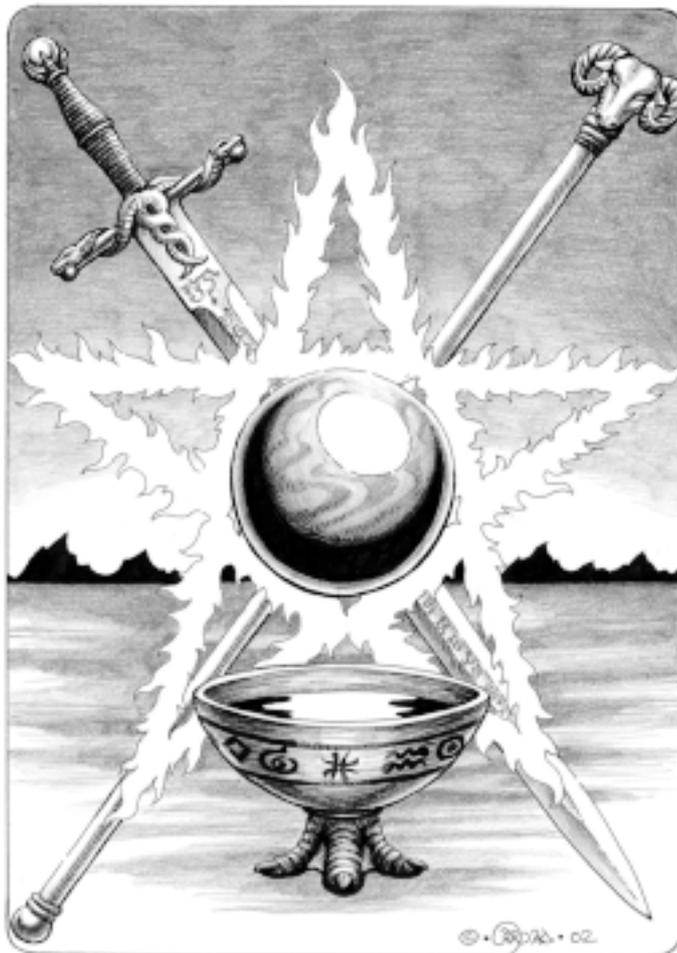
DIE TRADITION DER STABZAUBER

Jandoras (wir wissen nicht einmal, ob es sich dabei um einen Mann oder eine Frau handelt) *Magie des Stabes* gilt als eines der ältesten Zauberbücher überhaupt, und auch wenn man allgemein von 1712 v.H. als dem Jahr der Erstschrift ausgeht, so gilt doch als sicher, dass Jandora hier deutlich älteres Wissen zusammenfasste und kodifizierte.

Lange Zeit – bis in die letzten Jahre, die allgemein als Wiedergeburt der magischen Forschung gefeiert werden – galten die auf Jandoras Schrift basierenden Rituale als in ihrem Kern nur wiederhol-, nicht aber veränderbar. Letzteres ist auch jetzt noch nicht der Fall, doch haben Magierinnen und Magier aus Khunchom, Kuslik und Punin die grundsätzliche Struktur der Rituale entschlüsselt und auf dieser Basis neue Rituale entwickelt. Dabei sollen nicht nur im Rahmen der Borbaradkriegen

aufgetauchte alte Schriften, sondern auch Aufzeichnungen der ersten Harika-Expedition ins Guldland der Schlüssel zu den Fortschritten gewesen sein.

Speziell scheint es so, dass es sich nicht um Rituale einer gemeinsamen Basis handelte, sondern hier während der Siedlerzeit verschiedenste Traditionen der guldlandischen Magier-Häuser in ein gemeinsames Konzept eingebunden wurden. Eben dieses Akzeptieren der verschiedenen Herangehensweise an die einzelnen Stabzauber ermöglichte den Durchbruch.



In der Tat ist der Stab – im Ansehen noch weit vor Kugel, Schwert und Schale – das Zeichen der Magierwürde, das nicht nur den Akademieabgänger, sondern auch den bei einem persönlichen Lehrmeister ausgebildeten Adepten auf seinem Weg begleitet. Die Weihe des Stabes, an den der Scholar oder Studiosus auch selbst mit Hand angelegt hat, ist meist Teil der Zeremonien, die den Übergang vom Lernenden zum Wissenden ausmachen. Kein Wunder also, dass viele Magier (über das arkane Band hinaus, das mit dem Ritual der Bindung entsteht) eine enge Bindung an ihren Stab verspüren, und es ist eine sichere Methode, sich den Hass eines Magiers zuzuziehen, die Existenz seines Stabes zu bedrohen.

VOR DER VERZAUBERUNG

Grundsätzlich ist die Wahl von Form und Material des Zauberstabes dem angehenden Magier selbst überlassen,

jedoch haben Weisheit der Vorfahren und Jahrhunderte lange Erfahrung bestimmte Herangehensweisen ans die Verzauberung des Stabes als besonders praktisch erwiesen. Stäbe, die nicht den in der *Magie des Stabes* (siehe den einleitenden Quelltext) genannten Anforderungen entsprechen, ziehen gelegentlich ungeplante Auswirkungen nach sich. Eine kleine Kristall- oder Specksteinkugel in die silberne Fassung am oberen Ende des Stabes einzuarbeiten, wie es bei vielen reisenden Magiern Usus ist, einen Tierschädel aufzusetzen (Widder ist sehr beliebt) und dergleichen, führt zu keinen negativen Folgen.

Anders liegt der Fall bei der Verwendung nicht ordnungsgemäßer Materialien: Stäbe, die nicht aus den genannten Hölzern und Metallen bestehen, sind in der Tat schwieriger zu verzaubern – die Proben für alle unten genannten Stabzauber-Rituale sind um 1 Punkt erschwert, das astrale Fassungsvermögen (*AFV*, siehe unten) ist um einen Punkt geringer. Besonders 'potente' Hölzer wurden angeblich in der Vergangenheit in

mythischen Stäben verwendet, jedoch scheint dieses Wissen heute verloren.

Auch ungeeignete Größe und Form des Stabes machen ihn für viele Zwecke schwierig zu handhaben. Stäbe von unter einem Schritt Länge sparen dem Magier bei der Anwendung als *Kraftfokus* nur dann 1 AsP ein, wenn die Gesamt-Kosten des Zaubers mehr als 10 AsP betragen, das mögliche *Seil des Adepten* ist nur 7 Schritt lang, und sie erzielen als Flammenschwert 2 TP weniger. Sie sind zudem um einen Punkt schwieriger mit Stabzaubern zu belegen und haben ein geringeres Fassungsvermögen. Noch kleinere Stäbe dienen fast ausschließlich der Repräsentation, da es meist beim Belegen mit Stabzaubern Schwierigkeiten gibt (Probe um 3 Punkte erschwert) und sie sich außerdem normalerweise nicht als Waffe eignen. Zudem ist das astrale Fassungsvermögen des Stabes noch einmal deutlich geringer, sprich: ein solcher Stab kann weniger Stabzauber aufnehmen.

Die magische Kristallkugel in das Ritual der Stab-Bindung einzuarbeiten erfordert es, beide Bindungsrituale gleichzeitig und mit einem Zuschlag von jeweils 2 Punkten durchzuführen. Da ein solches Kombinationsartefakt jedoch bei verschiedenen Stab- und Kugelzaubern Probleme macht, haben sich die meisten Magier von dieser – zeitweilig recht beliebten – Methode abgewandt.

Eine Bedingung, die heutzutage meist ignoriert wird, ist jene, dass der Magier alle Arbeiten an seinem Stab selbst durchführen muss – üblich ist, dass er bei jedem Arbeitsschritt anwesend ist und mit und über den Stab meditiert. Erstellt er den Stab tatsächlich selbst (*Holzbearbeitungs*-Proben), so sind alle Proben auf die folgenden Stabzauber-Rituale um 2 Punkte erleichtert.

In diesem Zusammenhang ist übrigens auch der Erwähnung wert, dass Stäbe, die man aus dem Besitz anderer Magier erbeutet hat, für einen selbst keine irgendwie geartete magische Wirkung zeigen. Ist der Magus, dessen Stab man besitzt, gar verstorben, so wird der Stab im Laufe eines Jahres und eines Tages nach dem Tod des Besitzers sogar wieder zerbrechlich und sollte höchstens noch als Trophäe Verwendung finden.

DER STAB ALS WAFFE

Je nach Ausformung des Zauberstabes wird dieser entweder als *Stab* (bei einer Länge von etwa Augenhöhe und bei ausgewuchteten Enden) oder mit dem Talent *Hiebaffen* (kürzere Stäbe oder solche mit einem deutlich beschwerten Ende (etwa durch eine eingearbeitete Kristallkugel)) geführt. Prinzipiell sind alle Manöver erlaubt, die das entsprechende Talent zulässt. Bei 'Zwischengrößen' orientieren Sie sich zur Ermittlung der Werte bitte an der folgenden Tabelle.

Ein Zauberstab, der mit dem Vorteil *Besonderer Besitz* generiert wurde, ist erstens besonders verziert (nach Wahl des Spielers) und zweites eine *Persönliche Waffe* mit WM +1/+1 (also einem endgültigen WM von 0/0 für die gewöhnliche Stabform).

VON DEN STABZAUBERN

»Setze dich hienieder gen Firun in contemplativer Art so du gelernt von den Magistri und umfasse den Stab mit beyden Haenden und thue also von der Mittnacht bis zur Mittnacht. Rufe nun aus deynem Geyste herfyr das Draconicum welches der Quell deyner Macht und invocire die KRAFFT vermittels des Cantatio welches man nennet Stimme der Sphären und dessen geheymmer Name dir bekant. Als dann invocire – ad infinitum, ad nauseam, laengstens doch bis zur Mittnacht – wie folgt ...«

—aus der Anleitung zum ersten Stabzauber, Magie des Stabes, *Garether Version* von 422 v.H., sog. 'Rohalsversion', S. 41

Wie die Quelle sagt, muss der Magier sich einen Tag – d.h. von Sonnenaufgang bis Sonnenaufgang – in Abgeschiedenheit auf seinen Stab konzentrieren, um das Ritual eines Stabzaubers zu wirken. Alle Stabzauber (mit Ausnahme des *Flammenschwerts*, siehe dort) können bei Misslingen beliebig oft wiederholt werden, so lange die Astralenergie des Magiers ausreicht. Von einem Versuch zum nächsten muss jedoch ein Mondwechsel (28 Tage) vergangen sein.

Die Stabzauber nach neuer Art sind in vier thematische Gruppen eingeteilt: Die Bindung des Stabes und der mittlerweile universelle Apportzauber (siehe S. 84) gelten als 'Meta-Stabzauber', die *Ewige Flamme*, das *Seil des Adepten*, das *Doppelte Maß* und der *Hammer des Magus* werden 'profane Stabzauber' genannt, *Kraftfokus*, *Modifikationsfokus*, *Zauber-speicher* und *Merkmalsfokus* gelten als 'arkane Stabzauber', während *Flammenschwert* und *Schuppenhaut* schließlich als 'esoterische Stabzauber' bezeichnet werden.

Um einen Stabzauber auf den Stab zu legen – sprich: ein Stabzauber-Ritual durchzuführen –, muss der Zaubernde über die *Ritualkenntnis* (*Gildenmagie*) verfügen und das entsprechende Ritual erlernt haben. (Die Lernkosten sind bei jedem der Stabzauber aufgeführt.) Die Anwendung des Rituals kostet keine weiteren Abenteuerpunkte, jedoch müssen bei verschiedenen Stabzaubern permanente AsP investiert werden. Regeltechnisch werden die Stabzauber-Rituale als Probe auf die Ritualkenntnis des Helden abgelegt, wobei die jeweils geforderten Eigenschaften und Zuschläge bei den einzelnen Stabzaubern genannt sind. Die AsP-Kosten sind auf jeden Fall in voller Höhe aufzuwenden, auch wenn die Probe misslingt. (Fällt hierbei übrigens ein Patzer, so kann sich der Magier den Nachteil *Artefaktgebunden* zuziehen, wenn er im Anschluss mit einem W20 eine weitere 20 würfelt.) Permanent aufzuwendende AsP werden jedoch nur bei Gelingen der Probe verbraucht. Die Stabzauber können in fast beliebiger Reihenfolge auf den Stab gesprochen werden; die *Bindung* ist jedoch immer das erste, der *Apport* immer das letzte Stabritual.

FASSUNGSVERMÖGEN UND EIGENVOLUMEN

So wie jedem Stab ein maximales Fassungsvermögen zugeord-

Typ	TP	TP/KK	Gew.	Lg.	BF	INI	Preis	WM	DK	AFV
Magierstab als Stab	1W+1	11/5	90	150	NA	0	NA	-1/-1	NS	24 Punkte
Magierstab m. Kristallkugel	1W+1	11/4	120	150	NA	-2	NA	-1/-2	N	27 Punkte
Magierstab (kurz)	1W	11/4	70	100	NA	0	NA	-1/-1	N	18 Punkte
Magierstab (sehr kurz)	1W-1	11/5	40	60	NA	-1	NA	-1/-1	N	15 Punkte

net ist, so hat auch jeder Stabzauber ein gewisses 'Eigenvolumen', und natürlich kann ein Stab nur so viele Stabzauber aufnehmen bis sein maximales Fassungsvermögen erreicht ist. Bei der Bindung des Stabes kann der Adept jedoch zusätzlich permanente AsP in den Stab einfließen lassen, um so die 'Haltematrix' des Stabes empfänglicher zu machen, sprich: das astrale Fassungsvermögen zu vergrößern.

DIE BINDUNG

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildemagie) 3

Lernkosten: 100 AP

Erschaffungsprobe: KL/CH/FF +3

Erschaffungskosten: 22 AsP, davon 1 permanent (und eventuelle weitere pAsP zur Vergrößerung des Fassungsvermögens)

Volumen: 0 Punkte

Wirkung: Durch dieses Ritual stellt der Magier ein geistiges Band zu seinem Zauberstab her, das es ihm – und nur ihm – ermöglicht, später weitere Zauber auf den Stab zu legen. Außerdem wird der Stab unzerbrechlich, so dass er nur noch durch mächtige Magie (mindestens der darauf spezialisierte DESTRUCTIBO) oder extrem heißes Feuer (heißer noch als der IGNIFAXIUS oder Drachenodem) zerstört werden kann, nicht mehr jedoch durch mechanische Einwirkung oder einfache Zauber (wie einen DESINTEGRATUS oder HARTES SCHMELZE). Er ist jedoch immer noch minimal biegsam und er gilt auch noch als 'in der Hand gehaltener Gegenstand' (z.B. zu Zwecken der *Erweiterten Aura* eines *Elementaren Leibes*).

Ein solcherart gebundener Stab gilt als magische Waffe, die in der Lage ist, auch viele jener Wesen zu verletzen, die immun gegen gewöhnliche Waffen sind. Es ist nicht möglich, mit APPLICATUS oder ARCANOVI weitere Sprüche an den Stab zu binden.

Für je 3 zusätzliche permanente AsP, die der Magier in die Bindung investiert, ist das Fassungsvermögen des Stabes um 1 Punkt vergrößert.

Der Stab, den der Adept zum Abschluss an der Akademie erhält, ist ohne zusätzliche pAsP gebunden; die Kosten sind bereits verrechnet. Ein Magier kann nur eine Bindung zu einem einzigen Stab besitzen.

Merkmal: Objekt

DIE EWIGE FLAMME

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildemagie) 5

Lernkosten: 75 AP

Erschaffungsprobe: KL/CL/FF +4

Erschaffungskosten: 23 AsP

Volumen: 2 Punkte

Wirkung: Wenn der Magier diesen Zauber auf seinen Stab gelegt hat, dann kann er diesen nach Belieben in eine Fackel verwandeln; d.h., ein Ende des Stabes geht in

Flammen auf und beleuchtet einen Radius wie eine gewöhnliche Fackel. Dieses Feuer brennt so lange, wie der Magier es möchte oder bis er den Stab aus der Hand legt; danach verlischt es und erfordert für ein neues Aufflackern wieder AE.

Das Feuer dieser Fackel entzündet brennbare Materialien, verzehrt den Stab selbst jedoch nicht, benötigt keine Luft und erzeugt keinen Rauch. Ein Hieb mit der brennenden Fackel erzeugt 1W6 zusätzliche Trefferpunkte (separat verrechnen); jedoch kann ein Stab, der die Ewige Flamme trägt, nur als Hiebwaffe und zudem mit einem zusätzlichen WM von 0/-2 geführt werden.

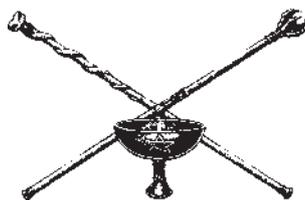
Aktivierungsprobe: –

Aktivierungskosten: 1 AsP

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: beliebig

Merkmale: Objekt, Feuer



DAS SEIL DES ADEPTEN

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildemagie) 7

Lernkosten: 150 AP

Erschaffungsprobe: KL/IN/GE +5

Erschaffungskosten: 21 AsP

Volumen: 2 Punkte

Wirkung: Wenn dieser Zauber gelingt, dann kann der Magier in Zukunft seinen Zauberstab in ein 10 Schritt langes Seil verwandeln. Dieses Seil kann sich, wenn man es in die Luft wirft, selbständig um eine Zinne, einen Haken o.ä. Knoten und auf Befehl des Magiers wieder lösen. Zum Verwandeln des Seiles, zum Ver- und Entknoten muss der Magier das Seil berühren. Der magische Knoten ist *nicht* dazu geeignet, Lebewesen einzufangen oder zu fesseln. Die Rückverwandlung, das Knotenbinden und -lösen kosten jeweils keine AE, erfordern aber jeweils eine Aktion Konzentration des Magiers.

Aktivierungsprobe: –

Aktivierungskosten: 1 AsP

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: beliebig

Merkmale: Objekt

STABZAUBER IN DER PRAXIS

Ein Zauberstab kann immer nur eine einzige aktive Wirkung ausüben, sprich: Wenn er zu einem Seil verwandelt ist, kann er nicht als Kraftfokus dienen oder einen darin gespeicherten Zauber auslösen. Davon ausgenommen ist die Unzerstörbarkeit durch das *Bindungsritual*: Von dem Reptil der Schuppenhaut abgesehen, ist ein Zauberstab in all seinen Formen stets so unzerstörbar wie in seiner Grundform.

DOPPELTES MAß

(STABVERLÄNGERUNG)

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildemagie) 7

Lernkosten: 50 AP

Erschaffungsprobe: KL/FF/GE +4

Erschaffungskosten: 19 AsP

Volumen: 1 Punkt

Durch die Anwendung dieses Zaubers kann der Zauberstab auf das Doppelte seiner Länge (in den meisten Fällen also auf ca. 3 Schritt) anwachsen, wobei der Durchmesser jedoch nur minimal sinkt. Er bleibt dabei ein unbiegsamer Holzstab und kann in dieser Funktion als Riegel eines Tores, zum Anstoßen entfernter Gegenstände und dergleichen verwendet werden. Die Rückverwandlung erfordert keinen AsP-Einsatz, sondern nur eine Freie Aktion des Magiers.

Aktivierungsprobe: –

Aktivierungskosten: 1 AsP

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: beliebig

Merkmale: Objekt

HAMMER DES MAGUS

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildemagie) 7

Lernkosten: 150 AP

Erschaffungsprobe: MU/CH/KK +6

Erschaffungskosten: 27 AsP

Volumen: 3 Punkte

Ein mit diesem Ritual verzauberter Stab ist in der Lage, Schläge von ganz besonderer Wucht auszuteilen: Was mit dem ehernen Ende des Stabes berührt wird, erleidet einen *Hammerschlag*, als sei es von einem Hieb getroffen worden, der von jemandem mit einer KK entsprechend der Summe aus MU und CH des Magiers ausgeteilt wird. Auf einer MOTORICUS-ähnlichen Wirkung aufbauend (LC 118), ist der Zauber nicht in der Lage, Lebewesen zu verletzen, aber sehr wohl dazu, Türen aus den Angeln zu drücken oder eine Bretterwand zu durchschlagen. Im Kampf kann solcher Schlag einen Gegner von den Beinen holen, wenn ihm nicht eine *Körperbeherrschungs-* oder *Akrobatik-*Probe gelingt, die um die Summe aus MU und CH des Magiers erschwert ist. Direkten Schaden erleidet er durch den Schlag jedoch nicht.

Aktivierungsprobe: –

Aktivierungskosten: 3 AsP

Zauberdauer: 5 Aktion

Wirkungsdauer: 1 Aktion

Merkmale: Telekinese

DER KRAFTFOKUS

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie) 11

Lernkosten: 150 AP

Erschaffungsprobe: KL/IN/CH +7

Erschaffungskosten: 27 AsP

Volumen: 3 Punkte

Besitz der Magier einen Stab, der mit diesem Zauber belegt ist, kann er bei jedem Zaubervorgang (quasi bei jeder abgelegten Zauberprobe) einen AsP sparen. So kostet ihn z.B. der Zauber ODEM ARCANUM nur noch 3 AsP oder ein 5 Kampfrunden dauernder ECLIPTIFACTUS nur 9 AsP (5 AsP für die Beschwörung plus 5 mal 1 AsP für 5 Kampfrunden gleich 10 AsP; 10 AsP minus 1 AsP gleich 9 AsP). Bei misslungenen Zaubersprüchen wird zuerst halbiert, dann der eingesparte AsP abgezogen. Jeder Zauber – ob misslungen, ob gelungen – kostet jedoch auch nach dem Sparvorgang mindestens 1 AsP.

Merkmal: Metamagie

DER MODIFIKATIONSFOKUS

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie) 11, für die Durchführung des Rituals muss der Stab bereits ein *Kraftfokus* sein.

Lernkosten: 200 AP

Erschaffungsprobe: KL/KL/IN +9

Erschaffungskosten: 27 AsP

Volumen: 3 Punkte

Dieser Stabzauber erlaubt es dem Anwender in Zukunft, alle Spontanen Modifikationen gildenmagischer Zauber um 1 Punkt erleichtert auszuführen, Modifikationen der Reichweite sogar um 2 Punkte erleichtert. Außerdem ist der Besitzer des Stabes hiermit in der Lage, den Stab anstelle seiner Hand einzusetzen, wann immer in einem Zauber Berührung gefordert ist. (In einer Kampfsituation muss also eine Attacke mit dem Stab gelingen; ansonsten ist die Berührung ohne Probe möglich.)

Merkmal: Metamagie

DER MERKMALSFOKUS

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie) 11, für die Durchführung des Rituals muss der Stab bereits ein *Kraftfokus* sein.

Lernkosten: 150 AP

Erschaffungsprobe: KL/IN/IN +9

Erschaffungskosten: 23 AsP

Volumen: 5 Punkte

Ein Stab mit diesem Stabzauber unterstützt den Magier bei allen Zaubern, die ein bestimmtes Merkmal aufweisen: Die Zauberprobe aller entsprechenden Formeln ist um einen Punkt erleichtert. Das gewünschte Merkmal muss dem Magier zum Zeitpunkt

der Durchführung des Stabzaubers bereits bekannt sein (sprich: er muss die entsprechende Merkmalskenntnis aufweisen). Dieser Stabzauber kann auch mehrfach in einen Stab gebunden werden, jedoch nur mit unterschiedlichen Merkmalen. Dadurch können einzelne Zauber, die mehrere Merkmalsübereinstimmungen haben, auch um mehrere Punkte erleichtert werden.

Merkmal: Metamagie

DER ZAUBERSPEICHER

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie) 11, für die Durchführung des Rituals muss der Stab bereits ein *Kraftfokus* sein.

Lernkosten: 200 AP

Erschaffungsprobe: KL/KL/IN +11

Erschaffungskosten: 31 AsP

Volumen: 1 Punkt pro 50 Verrechnungspunkte

Dieser Stabzauber ermöglicht es dem Magier, einen Teil des Fassungsvermögens des Stabes so zu gestalten, dass er in diesen Freiraum einen oder mehrere Zauber hineinspeichern und bei Bedarf wieder auslösen kann. Die Zauber bleiben über einen längeren Zeitraum gespeichert und verändern sich derweil nicht; sie müssen vom Besitzer des Stabes gespeichert und können nur von diesem ausgelöst werden.

Die Zauber, die im Stab gespeichert werden sollen, sind um 2 Punkte erschwert zu zaubern. Sie belegen einen Platz von AsP x Komplexität Punkten, so dass ein 10-Punkte-BALSAM (Komplexität C) 30 dieser 'Verrechnungspunkte' verbraucht, ein IGNI-SPHAERO 84 Punkte (21 AsP, Komplexität D; die LeP und die Erschöpfung werden beim Sprechen des Zaubers fällig). Das Volumen kann vom Magier frei festgelegt werden (es darf natürlich das Fassungsvermögen des Stabes nicht sprengen), wobei 50 der oben genannten Verrechnungspunkte einem Punkt Eigenvolumen des Stabzaubers entsprechen.

Merkmal: Metamagie

DAS FLAMMENSCHWERT

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie) 11, für die Durchführung des Rituals muss der Stab bereits ein *Kraftfokus* sein und die Fähigkeit *Ewige Flamme* tragen.

Lernkosten: 300 AP

Erschaffungsprobe: MU/KL/IN +7

Erschaffungskosten: 31 AsP

Volumen: 7 Punkte

Ein mit diesem Zauber versehener Stab kann in ein gleißendes Flammenschwert verwandelt werden, das bei einem Treffer 1W + RkP* Trefferpunkte und elementaren Feuerschaden (siehe **LC 80**) anrichtet, bei Mumien oder anderen besonders feuerempfindlichen Gegnern erzeugt die von blauen Flammen umwaberte Klinge sogar die doppelte TP-Anzahl.

Anmerkung: Im tulamidischen Raum ist es durchaus üblich, anstatt eines Schwerts die Form eines Säbels oder Khunchomers zu wählen. Andere Waffenformen konnten bislang nicht erfolgreich reproduziert werden. Varianten mit alternativen elementaren Wirkungen sind nicht über das Experimentalstadium hinaus gekommen. Magier, die sich dem Element Wasser verschrieben haben, erleiden 3 Punkte Erschwernis beim Durchführen des Stabzaubers.

Das Schwert kann auf zwei Arten benutzt werden: in der Hand des Magiers gehalten oder aus einer Entfernung von maximal RkW/2 Schritt dirigiert.

Wird das Schwert in der Hand gehalten, so führt der Magier es mit seinem *Schwerter-TaW* und kann alle Manöver ausführen, die er für diese Waffengattung erlernt hat. Es ist um 2 Punkte erschwert, die lodernde Klinge zu parieren. Glückliche Attacken und Patzer sind mit den üblichen Auswirkungen (**MBK 27ff.**) möglich; ein nicht ausgeglichener Patzer verwandelt das Flammenschwert in den Stab zurück. Der Magier ist in der Lage, gleichzeitig zu zaubern und auch von Zaubern zu profitieren. Jede Attacke mit dem Schwert kostet den Magier 1 AsP.

Wird das Schwert aus der Entfernung dirigiert, so kostet jede Attacke, die die Waffe durchführt, den Magier 2 AsP. Das Schwert attackiert mit einem Attackewert, der sich aus 12 + RkP* errechnet, pariert jedoch nicht und kann auch keine besonderen Manöver durchführen. Es kann sich so positionieren, dass es zu jedem Gegner in der Distanzklasse N kämpft. Der Magier kann, während das Schwert kämpft, keine weiteren Zauber sprechen, sich nur mit Schrittgeschwindigkeit bewegen und dabei auch keine anderen Aktionen (z.B. Attacken) ausführen. Alle Paraden und Ausweichmanöver sind um 5 Punkte erschwert. Ein Magier mit der Sonderfertigkeit *Simultanzaubern* kann mit einer Erschwernis von 7 Punkten andere Zauber sprechen und ist in Paraden und Ausweichmanövern nur um 2 Punkte behindert. Ein schwebendes Schwert kann keine glückliche Attacke schlagen; bei einer gewürfelten 20 kann es versuchen auszugleichen; bei Misslingen fällt das Flammenschwert als Stab zu Boden.

Ein Flammenschwert ist anfällig gegen die Antimagie des FEUERBANN, ein schwebendes dazu auch gegen den BEWEGUNG STÖREN.

Aktivierungsprobe: MU/IN/GE

Aktivierungskosten: 3 AsP + 1 AsP pro Attacke im Nahkampf bzw. 2 AsP pro Attacke des schwebenden Schwertes

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: beliebig

Reichweite: RkW/2 Schritt

Merkmale: Feuer, Telekinese