



Alle magischen Kräfte des Spiels gelten als Spezialtalente. Sie zu erlernen oder zu verbessern kostet dementsprechend immer 10 HP. Die Kategorien der magischen Talente sind:



Innere Kraft - Alle magischen Spielarten dieser Kategorien betreffen nur den Zauberer selbst und er kann sie nach Belieben ein und ausschalten. Hiervon betroffen sind zum Beispiel die Fähigkeit auf Wasser zu gehen oder die Verwandlung in ein Tier.



Berührungsauber - Mit Berührungsaubern kann ein Held ein anderes Lebewesen (oder auch sich selbst) verzaubern. Der Effekt wirkt jedoch nur für eine begrenzte Zeit. Um eine Figur zu berühren, muss der Zauberer sich in einem angrenzenden Feld aufhalten. Möchte das Ziel nicht verzaubert werden, muss dem Zauberer zudem ein waffenloser Angriff gelingen, der dann keinen Schaden anrichtet, sondern den Berührungsauber freisetzt.



Flächenzauber - Einen Flächenzauber auszuführen, erfordert eine Aktion während einer Kampfrunde. Die Magie wirkt augenblicklich in einer kreisförmigen Fläche rund um den Zauberer herum. Der Zauber zeigt seine Wirkung jedoch nur zum Zeitpunkt des Ausspruches. Wer die Fläche verlässt, bleibt weiterhin betroffen. Wer später hineinkommt erleidet keinerlei Effekte.



Gebietszauber - Wird der Zauber als Aktion in einer Kampfrunde gesprochen, wirkt er in einem Gebiet rund um den Zauberer herum. Im Gegensatz zum Flächenzauber hält der Gebietszauber jedoch eine bestimmte Zeit lang in diesem Gebiet an. Er bleibt an seinem Platz bestehen, auch wenn der Zauberer weitergeht. Wer das Gebiet verlässt, ist nicht mehr vom Zauber betroffen. Wer später hineingeht, leidet unter den Effekten.



Metamagie - Alle Talente dieser Kategorie stellen keine eigenen Zauber dar, sondern verändern die bereits erlernten Zauber des Helden.

Zauber einsetzen

Einige Zauberkräfte können nach Belieben benutzt werden, oder wirken permanent. Die meisten jedoch zehren an den Kräften des Zauberers. Für diese gilt immer folgendes Grundsystem:

Bei allen Zaubern, die nicht unbegrenzt einsetzbar sind, ist ein Wert für die "Bindung" angegeben. Jedesmal, wenn eine Figur den Zauber benutzt, wird danach ein Würfel geworfen. Zeigt dieser gleich oder weniger als den Bindungswert, passiert nichts. Fällt hingegen eine höhere Zahl, so ist der Zauber für diesen Tag "ausgebrannt" und kann nicht mehr benutzt werden (Du markierst Dir diesen Umstand am besten, indem Du die Talentkarte des Zaubers umgedreht auf den Tisch legst).

Der Zauberer kann die Bindung jedoch erhöhen, indem er seinen Zauber freiwillig abschwächt. Hierzu benutzt er den Zauber, als hätte er weniger Stufen im dazugehörigen Talent, als er tatsächlich besitzt. Für jede Stufe, auf die verzichtet wurde, erhöht sich die Bindung um 2 Punkte, bis zu einem Maximalwert von 11. Danach kann der Zauberer den Spruch zwar nach Belieben weiter abschwächen, aber eine 12 bedeutet immer ein Ausbrennen.


Einige Zaubersprüche haben zudem zusätzliche Optionen eingebaut, die der magischen Wirkung hinzugefügt werden können. Diese Optionen senken die Bindung wieder und erhöhen so die Chance, dass der Zauber ausbrennt. Auch Metamagische Talente

können sich auf die Bindung des Zaubers auswirken, wenn sie eingesetzt werden, um die Wirkung zu verändern.

ZAUBER REAKTIVIEREN

Ausgebrannte Zauber laden sich mit der Zeit wieder auf. Bei jeder Rast, die sich ein zaubernder Held gönnt, darf er **einen** ausgebrannten Zauber wieder reaktivieren. Nutzt er hingegen eine **Regenerationsphase**, so laden sich alle seine Zauber wieder auf.

Dieses Aufladen gilt natürlich als Vorteil während einer Regenerationsphase und erzeugt damit eine Vergeltung - jedoch erzeugt eine einzelne Figur weiterhin niemals mehr als eine Vergeltung gleichzeitig. Ein Held kann also gegen eine einzelne Vergeltung sowohl einen Regenerationswurf durchführen, als auch seine Zauber aufladen. Die Vergeltung wird aber auch erzeugt, wenn er nur eines von beidem tut.




Heuschreckenschwarm

BINDUNG: 3

Stufen: unbegrenzt **Grenze:** Mut

In einem Radius von drei Metern pro Stufe in diesem Talent erscheinen immer mehr Heuschrecken, die die Feinde des Zauberers angreifen. In der Folgerunde nach dem aussprechen des Zaubers erscheinen die ersten Insekten und fügen jedem Ziel einen Punkt tödlichen Schaden zu (zum Reduzieren wird der beste vorhandene Rüstungstyp verwendet). Der Schaden erhöht sich in jeder Kampfrunde um einen Punkt. Dieser Effekt wirkt für zwei Kampfunden plus eine weitere pro Stufe in diesem Talent, danach erscheinen keine weiteren Heuschrecken. Jeder Betroffene, der in einer Kampfunde auf seine Aktion verzichtet, darf stattdessen versuchen, möglichst viele Heuschrecken zu erschlagen, was den Schaden im Gebiet wieder um einen Punkt reduziert. Der Effekt endet erst, wenn alle Heuschrecken erschlagen wurden.




Magischer Befehl

BINDUNG: 3

Stufen: unbegrenzt **Grenze:** Mut

Das Ziel des Zaubers würfelt eine *Mut*-Probe, bei der es einen Erfolg plus einen weiteren pro Talentstufe des Spruches erzielen muss. Gelingt dies nicht, so steht das Ziel bis zum Ende des Kampfes vollständig unter seiner Kontrolle und folgt jedem Befehl des Zauberers. Das Opfer kann jedoch nicht dazu gebracht werden, sich selbst zu verletzen und verteidigt sich weiterhin gegen jeden, der ihn angreift. Wendet sich gar der Zauberer gegen ihn, fällt die Wirkung der Magie sofort ab.

Der Zauberer darf freiwillig die Bindung des Zaubers um 3 senken, um den Zauber bis zur nächsten Regeneration wirken zu lassen. Verhexte Asse, Helden und Nemeseis dürfen jederzeit eine Epik aufbringen, um sich gegen einen Befehl zu wehren (oder dies einem verhexten Untergebenen zu ermöglichen). In diesem Fall wird ein Würfel geworfen - zeigt dieser 6 oder weniger, ist der Zauber gebrochen.



Entkräften


BINDUNG: 3

Stufen: unbegrenzt **Grenze:** Kraft

Das Ziel des Zaubers würfelt eine *Wendigkeits*-Probe, bei der es drei Erfolge plus einen weiteren pro Talentstufe des Spruches erzielen muss.

Gelingt diese Probe nicht, verliert das Opfer für jeden zu wenig gewürfelten Erfolg einen Punkt seines *Kraft*-Wertes. Dieser Zustand hält bis zum Ende des Kampfes an.

Der Zauberer darf freiwillig die Bindung des Zaubers um 3 senken, um den Zauber bis zur nächsten Regeneration wirken zu lassen.



Zauberwaffe


Stufen: 3 **Grenze:** -

Mit diesem Talent darf ein Zauberer vor einem bewaffneten Angriff ansagen, dass er einen Berührungsauber mit seiner Waffe übertragen möchte. Gelingt der Angriff und wird auch nicht durch eine Rüstung absorbiert, erleidet der Betroffene zusätzlich noch den Effekt des Berührungsaubers.

Der Bindungswurf muss auch ausgeführt werden, wenn der Angriff abgewehrt wird. Der Zauberer kann zwar nach den üblichen Regeln seinen Angriff gegen mehrere Ziele richten, aber nur eines davon wird vom entsprechenden Zauber getroffen.

Auf der zweiten Stufe des Talent sind dann alle Angegriffenen Gegner vom Berührungsauber betroffen.

Auf der dritten Stufe greift der Berührungsauber auch dann, wenn die Rüstung nicht durchschlagen wurde.



Seuche


BINDUNG: 3

Stufen: unbegrenzt **Grenze:** Mut

Das Ziel des Zaubers würfelt eine *Kraft*-Probe, bei der es drei Erfolge plus einen weiteren pro Talentstufe des Spruches erzielen muss. Es erleidet danach Schaden entsprechend den zu wenig gewürfelten Erfolgen.

Diese Probe muss nun bei jeder kommenden Regeneration erneut abgelegt werden, jedoch verringert sich die Schwierigkeit jedesmal um einen Erfolg, bis der Effekt verfliegen ist.

Ein Heiler darf bei jeder Regeneration einmal versuchen, den als nächstes anstehenden Schaden mit einer Heilkunde-Probe zu überbieten. Gelingt dies, reduziert sich die Schwierigkeit der Probe um einen weiteren Punkt.



Schlaf

BINDUNG: 3

Stufen: unbegrenzt **Grenze:** Intuition

Das Ziel des Zaubers würfelt eine *Mut*-Probe, bei der es drei Erfolge plus einen weiteren pro Talentstufe des Spruches erzielen muss. Es erleidet danach Erschöpfung entsprechend den zu wenig gewürfelten Erfolgen. Sollte die Erschöpfung die Lebensfunken übersteigen, schläft es ein.

Diese Probe muss nun in jeder folgenden Kampfrunde erneut abgelegt werden, jedoch verringert sich die Schwierigkeit jedesmal um einen Erfolg, bis der Effekt verfliegen ist.