

Tales of Fantasy



Buch der Magie



Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



Vorwort

Über zwanzig Jahre sind vergangen sind seit der 1. Auflage des Tales-of-Fantasy Regelwerks oder ToF-Regelwerkes vergangen. Wir möchten an dieser Stelle all denen danken, die uns in den vergangenen Jahren mit konstruktiver Kritik am Feinschliff unserer Idee und der Korrektur von Fehlern im System zur Seite gestanden haben. Hoffentlich setzt sich diese gute Zusammenarbeit auch in der Zukunft fort, denn der Fehlerteufel sitzt bekanntlich im Detail. Besonderer Dank gilt auch all den Orgas, die sich im Laufe der Zeit entschlossen haben, unserem System eine Chance zu geben, und Cons veranstalten, die nach unseren Regeln spielen. Das ist das größte Lob und zeigt uns, dass die ganze Arbeit, die wir in unser Projekt investiert haben, nicht umsonst war.

Die Balance zwischen den Charakteren mit unterschiedlichen Professionen liegt uns sehr am Herzen, daher kommen auch wir nicht ohne ein paar Einschränkungen aus. Wir haben versucht, gerade im Kampfsystem und bei der Magie vieles einfacher zu gestalten.

Neu ist die Aufteilung unseres Regelwerks in drei Teile. Teil 1 beschäftigt sich mit der Charaktererschaffung, der zweite Teil befasst sich ausschließlich mit den Formen der Magie und den mit ihr verwandten Themen. Teil 3 letztendlich ist ein kompaktes Buch der Regeln, in dem alle wichtigen Regeln kurz und knapp erklärt werden.

Doch nun genug der vielen Worte, wir, die emsigen Regelwerksschreiber, wünschen Euch viel Spaß mit der Neuausgabe des ToF-Regelwerks.

Eure
ToF-Orga

Impressum der 4. Auflage des Tales-of-Fantasy Regelwerkes

An diesem Regelwerk haben viele verschiedene Personen mitgearbeitet, deren Ideen und Meinungen dieses Werk maßgeblich beeinflusst haben. Folgende Personen (in alphabetischer Reihenfolge) sind im Moment als Ideengeber, Mitarbeiter und Autoren oder Lektoren am Tales-of-Fantasy Regelwerk beteiligt:

Lars Discher, Tanja Herrmann, Holger Herrmann, Gesine Peeken, Marco Schumacher, Melanie Doms, Boris Schadach, Gina Pfeiffer, Christian Brüggen, Winnie Riekher und Tobias Bothe

Dank auch an viele Spieler und Freunde, die Anregungen und Ideen zum Regelwerk beigesteuert haben.

Bei Fragen und Anregungen wendet Euch bitte an:

Per Email: regelwerk@tales-of-fantasy.com

Die Verfasser dieses Regelwerkes, die Tales-of-Fantasy Orga, behalten sich alle Rechte an der Veröffentlichung und Änderung dieses Regelwerkes vor.

Andere Orgas, die nach diesem Regelwerk spielen wollen, bedürfen keiner speziellen Erlaubnis, es wäre aber schön, wenn sie sich bei uns zwecks Gedankenaustausches melden würden.

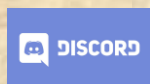
Das Regelwerk ist zum freien Download auf unserer Homepage hinterlegt.

Webseite

www.tales-of-fantasy.de

www.tales-of-fantasy.com

Folge uns auf



Versionsübersicht

©Juli 2001 - Version 1.0, ©Januar 2005 - Version 2.0, ©August 2008 - Version 3.0, ©August 2011 - Version 3.1,
©Juni 2023 - Version 4.0



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



Inhaltverzeichnis

Inhaltverzeichnis	3
1 Die Magie.....	4
1.1 Was ist Magie?	4
1.2 Was benötige ich, um Magie zu wirken?	4
1.3 Wie wirkt man Magie?	4
1.4 Magiepunkte	5
1.5 Zauber	6
1.6 Das Scheitern von Zaubersprüchen	6
1.7 Das Beenden von Zaubersprüchen	6
1.8 Waffenzauber	7
1.9 Geschosszauber	7
1.10 Magie und Metall	7
1.11 Magie und Rüstungen	7
2 Die Rituale	8
2.1 Allgemeines über Rituale	8
2.2 Gottesdienst.....	9
1.1.1 Die Grundlagen.....	9
1.1.2 Vorbereitung und Durchführung	9
3 Die verschiedenen Magieformen	10
3.1 Ränge	10
3.2 Die Arkane Magie.....	10
3.3 Die klerikale Magie.....	11
3.4 Die Naturmagie	12
3.5 Die Bardenmagie.....	12
3.6 Die angeborene Magie	13
3.7 Die Rassenmagie	14
4 Die Zaubersprüche	15
4.1 Aufbau der Zaubersprüche	15
4.2 Definitionen in der Spruchbeschreibung	15
4.3 Allgemeine Zauber	19
4.3.1 Niedere Allgemeine Zauber	19
4.3.2 Höhere Allgemeine Zauber	24
4.4 Beherrschungszauber	27
4.4.1 Niedere Beherrschungszauber	27
4.4.2 Höhere Beherrschungszauber	33
4.5 Beschwörungszauber	35
4.5.1 Niedere Beschwörungszauber	35
4.5.2 Höhere Beschwörungszauber	37
4.6 Elementarzauber.....	42
4.6.1 Niedere Elementarzauber.....	42
4.6.2 Höhere Elementarzauber	44
4.7 Heilzauber	47
4.7.1 Niedere Heilzauber	47
4.7.2 Höhere Heilzauber	51
4.8 Kampfzauber.....	54
4.8.1 Niedere Kampfzauber.....	54
4.8.2 Höhere Kampfzauber	59
4.9 Schutzzauber.....	63
4.9.1 Niedere Schutzzauber.....	63
4.9.2 Höhere Schutzzauber	67
4.10 Tabellarische Übersicht:.....	71
5 Der Astralraum	74
5.1 Über den Astralraum	74
5.2 Bewegung im Astralraum.....	74
5.3 Die Astralportale	75
5.4 Die Astralportale aktivieren	75



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



1 Die Magie

1.1 Was ist Magie?

Magie ist im LARP eine außergewöhnliche Fähigkeit, die nicht jeder Charakter erlernen kann, sei es, dass ein Charakter ein angeborenes Talent dazu benötigt, eine besondere Ausbildung oder die Gunst eines Totems oder einer in der Spielwelt existierenden Gottheit. Alle Magieformen bedienen sich jedoch einer Form von übersinnlichen Kräften, um die Spielwelt zu ihrem Vorteil oder entsprechend dem Willen der Wesenheiten, denen sie dienen, zu beeinflussen und zu verändern. Diese mystischen Kräfte aber werden unter dem Begriff „Magie“ in diesem Kapitel behandelt.

Innerhalb der Spielwelt gibt es unzählige Theorien, Weltanschauungen oder Erklärungen, wie Magie funktioniert oder wie ein sterbliches Wesen Magie wirken kann und sich neue Fertigkeiten, d.h. Zaubersprüche, aneignet. Was genau jedoch Magie ist oder wie man magische Energien erzeugen oder anzapfen kann, entzieht sich der Kenntnis der in der Spielwelt lebenden Charakteren, zumal es ja für einen Spieler auch in der Realwelt keine Parallelen gibt, die als Vergleich und Vorbild herangezogen werden können. Aber so unterschiedlich die Theorien, Weltanschauungen und religiösen Thesen auch sein mögen, in einer Hinsicht sind sich alle einig: Magie existiert - wenn auch nur in der Spielwelt - und bestimmte Charaktere können sie Selbst erlernen oder sich ihr durch ein Medium (Totem oder Gott) bedienen.

Als Beispiel für die unterschiedlichen Meinungen und Thesen sei hier eine Erklärung des Astralraumes angeführt.

Beispiel: *Über jeder (Spiel-)Welt gibt es eine parallele Welt, den Astralraum. Dieses ist ein Ort, an dem das magische Potential besonders stark ist. Alle Wesen, die Magie wirken, ziehen hier ihre Kraft her, auch die Götter beziehen hierher das magische Potential, um es ihren Priestern zu übertragen. Arkane Zauberer bedienen sich bestimmter Theorien, um Zugang zum Astralraum zu erlangen, und brechen die Trennung zwischen ihrer realen Welt und dem Astralraum auf, um dort magische Kräfte zu tanken.*

1.2 Was benötige ich, um Magie zu wirken?

Dieser Abschnitt gibt Aufschluss darüber, welche Dinge ein Magiekundiger benötigt, um überhaupt Zauber wirken zu können. Im Folgenden sind das:

1. Ein Magiekundiger muss eine Magieart gewählt haben.
2. Ein Magiekundiger muss sich Sphären kaufen, aus denen er später die Zauber erwählt. Er kann bis zu seinem Maximum an Sphären kaufen, muss dies aber nicht.
3. Ein Magiekundiger muss einen Lehrlingszauber bis maximal 1 EP lernen, sowie die „Niederen Allgemeinen Zauber“ „Magie spüren“ und „Licht“ (dies gilt aber nicht für die „Angeborene Magie“ oder die „Rassenmagie“).
4. Ein Magiekundiger darf sich weitere Zauber kaufen, um sein Spektrum an Sprüchen zu erweitern.
5. Ein Magiekundiger benötigt zuletzt noch Magiepunkte, die er sich extra kaufen muss, Jeder Zauber, den er wirken will, kostet Magiepunkte.

1.3 Wie wirkt man Magie?

Um Magie zu wirken, muss ein Charakter erst einmal die Grundlagen erwerben. Dafür entscheidet sich der Spieler zuerst, welche Richtung sein Charakter einschlagen soll. Im Einzelnen stehen ihm folgende Formen der Magie zur Auswahl:

1. Spruch- und Akademiemagier bedienen sich der Arkanen Magie, und erlernen und wirken Zauber durch ein außergewöhnliches wissenschaftliches Studium.
2. Priester und Paladine erhalten ihre „Klerikale Magie“ durch die Gunst einer Gottheit oder eines Elementes.
3. Druiden, Geisterbeschwörer und Schamanen wirken die Naturmagie durch ihren besonderen Zugang zur Natur oder ihre Verbundenheit mit einem Totem oder Naturgeist.
4. Barden benutzen die Schwingungen ihres Gesangs und ihrer Instrumente, um Zauber zu wirken und weiterzugeben.
5. Die angeborene Magie ermöglicht es einem Charakter, wenige magische Fähigkeiten zu erlernen, die er intuitiv wirken kann. Die Rassenmagie, eine Form der Angeborenen Magie, ist nur bestimmten Rassen zugänglich, die ein außergewöhnliches magisches Talent besitzen. Die angeborene Magie und die Rassenmagie zählen als einzige nicht zu den Vollmagieformen.

Nachdem der Spieler sich für eine Magieart entschieden hat, kann er für seinen Charakter einzelne Sphären erwerben. Aus diesen verschiedenen Zauberkategorien kann er später bestimmte Zaubersprüche erlernen. Alle Sphären sind unterteilt in eine niedere und eine höhere Sphäre, von denen die höheren einem Anfangscharakter noch nicht zur Verfügung stehen. Insgesamt gibt es 14



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie

unterschiedliche Sphären, die ein Charakter erlernen kann. Die verschiedenen Sphären, jeweils in niedere und höhere Sphären unterteilt, sind:

- **Allgemeinzauber:** Zu diesen zählen vor allem Zauber, welche dem Charakter einen tieferen Einblick in die Magie ermöglichen, aber auch solche, die zum Basisrepertoire eines jeden Zauberkundigen gehören.
- **Beherrschungszauber:** Diese Zauber dienen dazu, den Körper oder den Geist anderer Wesen zu beherrschen.
- **Beschwörungszauber:** Diese Zauber ermöglichen es einem Charakter, Kreaturen (wie Dämonen, Geister, Engel und Elementare) aus anderen Ebenen zu rufen und diese auch zu beherrschen, sowie Untote zu erschaffen und die Seelen Verstorbener aus dem Totenreich zurückzuholen.
- **Elementarzauber:** Zu diesen zählen alle Zauber, die durch elementare Kräfte den Charakter schützen oder einem Gegner Schaden zufügen.
- **Heilungszauber:** Mit Hilfe dieser Zauber vermag ein Charakter seinen eigenen Körper oder den einer anderen lebenden Person zu heilen oder dessen Geist von fremden Einflüssen zu befreien.
- **Kampfzauber:** Zu diesen zählen alle Zauber, die zur Unterstützung des Zaubernenden im oder vor dem Kampf eingesetzt werden können, um einem potenziellen Gegner Schaden zuzufügen.
- **Schutzzauber:** Diese Zauber dienen vor allem dazu, den Zaubernenden oder seinen Besitz vor fremdem Zugriff zu schützen.

Jede Sphäre, die ein Charakter erwirbt, kostet ihn **EP**.

Kosten in EP	2
--------------	---

Wichtig für alle Charaktere, die Magie wirken möchten, sind außerdem die folgenden Anhaltspunkte:

- Hat sich ein Charakter für eine Magieform entschieden und Sphären gekauft, so kann er im Laufe seines Lebens diese nicht mehr wechseln oder gar eine neue Magieform dazu erlernen. Natürlich muss niemand von Anfang an Magie erlernen, sollte sich aber ein Charakter später dafür entscheiden, dann muss die Magieform auch zu dem entsprechenden Charakter passen. Von dieser Möglichkeit ausgenommen sind die „Angeborene Magie“ und die „Rassenmagie“, für die sich ein Spieler bei der Charaktererschaffung entscheiden muss. Generell sollte ein Spieler aber eine gute Begründung bei der Spielleitung geben, warum sein Charakter später noch Magie erlernen möchte.
- Ein Charakter, der Magie wirkt, muss sich auch darauf in jeder Situation konzentrieren können. Wer also die Fertigkeit „Berserker“ für seinen Charakter erwählt hat, kann **keine** wie auch immer geartete Magieform erlernen.
- Des Weiteren ist für die Darstellung der Magie im Spiel ein gewisses Maß an Ausdauer und Fantasie vonnöten, damit dieser Bereich des Rollenspiels, der an sich schon schwer darstellbar ist, für alle Beteiligten anschaulicher wird und die Mitspieler entsprechend den Wünschen des Zaubernenden auch auf einen gewirkten Zauberspruch reagieren können. Innerhalb dieser Grenzen kann jedoch jeder Zauberkundige seinen eigenen Stil entwickeln, denn es gibt keine allgemein gültige „richtige Darstellung“ von Magie, lediglich Vorschläge zur Anwendung der im **Kapitel 3 „Die Zaubersprüche“** aufgelisteten Zauber.
- Um einen Zauberspruch nun zu wirken, benötigt **jeder**, egal für welche Form der Magie er sich entschieden hat, Komponenten, Gesten und Worte, um die Wirkung desselben heraufzubeschwören. Dieses gilt auch für die Angeborene Magie und die Rassenmagie, die ihre Magie zwar intuitiv wirken, sie aber dennoch durch Formeln, Gesten und Fetische zum Ausdruck bringen müssen. Siehe hierzu auch den entsprechenden Eintrag „**Komponenten**“ unter der Rubrik „**Definitionen in den Spruchbeschreibungen**“.

1.4 Magiepunkte

Jeder magiebegabte Charakter besitzt eine bestimmte Anzahl an Magiepunkten, kurz MP genannt. Diese stellen sein magisches Potential pro 24 Stunden dar, aus dem er schöpfen kann, um seine Zauber zu wirken.

Ein neuer Charakter beginnt mit 0 MP. Für jeden gekauften Zauber bekommt der Charakter pro EP einen MP. Zu diesen MP kann er weitere MP erwerben, und zwar für 2 EP je gekauften MP.

Geschenkte MP durch erworbene Zauber	Pro EP = 1 MP	EP-Kosten pro zusätzlichen MP	2
--------------------------------------	---------------	-------------------------------	---

Jeder Zauber, den ein Charakter wirkt, reduziert sein Magiepunktepotehtial. Sobald er weniger MP besitzt, als der Zauber benötigt, kann der Charakter diesen nicht mehr erfolgreich wirken (siehe hierzu auch den Eintrag „**Das Scheitern von Zaubersprüchen**“ in diesem Kapitel). Verbrauchte MP regenerieren über Nacht, sofern der Charakter mindestens drei Stunden geschlafen hat. Hierbei zählen nur die Realschlafstunden, hat der Spieler keine Zeit zum Schlafen oder ist er „outtime“ und sagt lediglich, dass sein Charakter schläft, so gilt dieses nicht als Schlaf.

Ein Charakter kann durch bestimmte Zauber permanent MP verlieren. Diese verlorenen MP reduzieren auch sein magisches Potential und ihm stehen danach weniger MP für das Wirken von Zaubern zur Verfügung.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



1.5 Zauber

Bevor ein Magiekundiger einen Zauber anwenden kann, muss er diesen erst mit EP gekauft haben. Dabei ist jedoch zu beachten, dass einige Zauber nicht vom Charakter durch Selbststudium erlernt werden können, sondern dieser einen anderen Magiekundigen seiner Magieart benötigt, der ihn unterrichtet, oder eine These des Zauberspruches (z.B. das Zauberbuch eines anderen oder eine Schriftrolle), von der er den gewünschten Zauber Selbst erlernen kann. Darüber hinaus muss der erwählte Zauber zu einer Sphäre gehören, zu welcher der Charakter Zugang erlangt hat (d.h. die er erworben hat).

Zaubersprüche, die ein Magiekundiger erlernt hat, darf er so oft wirken, wie es sein magisches Potential, kurz seine MP, zulassen.

Ein Magiekundiger kann außerdem nur Zauber erlernen, die für seinen bereits erworbenen Rang zugelassen sind. Zauber mit höheren EP-Kosten kann er erst dann lernen, wenn er den dazu erforderlichen Rang erreicht hat. Genauer steht hierzu bei der Erklärung der einzelnen „**Magieformen**“. Hierbei ist zu beachten, dass einige Magieformen keine Ränge kennen, zu diesen gehören die „**Rassenmagie**“ und die „**Angeborene Magie**“. Diese Magieformen erlangen jedoch auch niemals Zugang zu den Höheren Sphären und gewähren einem Charakter insgesamt nur einen eingeschränkten Zugang zur Magie.

1.6 Das Scheitern von Zaubersprüchen

Es gibt unterschiedliche Gründe, die einen Zauber zum Scheitern bringen. Während einige Fehler für einen Charakter nicht gleich offensichtlich sind, so führen die folgenden auf jeden Fall dazu, dass ein Zauber misslingt:

1. Der Zaubernde vergisst, eine erforderliche Komponente zu benutzen, spricht die magischen Worte nicht laut aus oder folgt nicht den Anweisungen des Zauberspruches.
2. Der Zaubernde besitzt nicht mehr genügend MP, um den Zauber zu wirken.
3. Der Zaubernde versucht, einen Zauber zu wirken, den er nicht beherrscht, und hat sich auch nicht die Zustimmung der SL eingeholt, diesen in einem Ritual improvisieren zu dürfen.
4. Der Zaubernde trifft das Ziel seines Zaubers nicht (z.B. fliegt die Komponente am Opfer vorbei oder seine Hand berührt die Haut seines Opfers nicht, sondern nur dessen Kleidung).
5. Der Zaubernde verspricht sich beim Rezitieren der Spruchformel oder vergisst ein oder mehrere Worte.
6. Der Zaubernde wird während der Anwendung eines Zaubers verwundet oder wird Selbst Opfer eines Zauberspruches.

Während bei den meisten Möglichkeiten eines Zauberfehlers nicht viel geschieht, so ziehen andere weitreichende Konsequenzen für den betreffenden Charakter mit sich. So können, abhängig von der Komplexität eines Zaubers oder Rituals, d.h. den EP und MP Kosten dieses Zauberspruches, den Charakter auch schwerwiegende, bleibende Schäden treffen. Zu diesen zählen Blindheit, Taubheit, Wahnsinn, Verkrüppelung einzelner Körperteile oder gar der Tod des Zaubernenden. Einen schwerwiegenden Zauberfehler zu beurteilen, ist jedoch generell die Aufgabe der jeweiligen SL.

Des Weiteren ist zu beachten, dass, auch wenn ein Zauber scheitert, der Zaubernde trotzdem die vollen MP Kosten für das Wirken dieses Spruches aufwenden muss. Besaß ein Charakter nicht mehr genügend MP für das Wirken eines Zaubers und versucht er, diesen trotzdem zu wirken, so sinken seine MP sofort auf 0.

1.7 Das Beenden von Zaubersprüchen

Grundsätzlich kann ein Zauberkundiger die Wirkung seiner eigenen Zaubersprüche nicht vorzeitig beenden, es sei denn, diese erfordern von ihm die Aufrechterhaltung seiner Konzentration. Derartige Zaubersprüche kann er jederzeit, indem er z.B. einen anderen Zauber spricht oder einfach seine Konzentration fallen lässt, beenden. Andere Zaubersprüche kann auch er Selbst nur mit dem entsprechend dafür vorgesehenen Zaubern „**Magie aufheben**“ oder „**Magie zerstören**“ aufheben.

Mehrfache Schutzzauber, wie z.B. „**Magische Rüstung**“ oder „**Schutzschild**“ verhalten sich nicht kumulativ zueinander, es empfiehlt sich daher für einen Zauberkundigen, abzuwägen, wann und mit welchem MP Aufwand er gerade variable Zauber wirkt. Ansonsten war nämlich der MP Aufwand, der durch das Wirken eines zweiten, gleichartigen Zaubers entsteht, umsonst. Es können nicht zwei Zauber der gleichen Art auf einer Person liegen, dies gilt für alle Kategorien der Zaubersprüche, die über einen längeren Zeitraum (nicht sofort) wirken. Dabei ist es auch vollkommen egal, ob der eine Zauber von einem Spruchmagier und der zweite von einem Priester gewirkt wurde. Wird z.B. ein Zauber, der seine Wirkung über einen längeren Zeitraum entfaltet, auf eine Person gewirkt, so wird diese von der Wirkung eines zweiten Zaubers derselben Art nicht mehr betroffen.

Beispiel: *Tharundil, der Kriegspriester hat den Zauber „Lähmung“ auf einen Ork gewirkt. Sein Freund versucht nun, auf denselben Ork den gleichen Zauber zu sprechen, muss aber feststellen, dass sein Zauber bei diesem nicht wirkt, weil er ja schon gelähmt ist.*

Siehe hierzu auch den Eintrag „**Waffenzauber**“ im Anschluss an diesen Punkt.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



1.8 Waffenzauber

Es gibt verschiedene Zaubersprüche, mit denen ein Charakter Waffen oder Geschosse verzaubern kann. Zu diesen Zaubern gehört der in der niederen Kampfsphäre enthaltene Zauberspruch „Verzauberte Waffe“, sowie der in der höheren Kampfsphäre enthaltene Zauber „Schockklinge“, und der zur höheren Elementarsphäre gehörende Spruch „Elementarwaffe“. Hierzu nun einige Anmerkungen:

- Alle oben genannten Zauber sind Ritualzauber, die **niemals** (auch nicht durch Ausgabe dreifacher MP Kosten) sofort gewirkt werden können.
- Es kann immer nur ein Zauber auf einer Waffe liegen! Versucht ein Charakter, einen weiteren Waffenzauber auf eine Waffe zu sprechen, so wirkt dieser nicht (oder es geschieht nach SL - Entscheid Schlimmeres). Dieses gilt auch für permanent verzauberte Waffen, die nicht weiter verbessert werden können.
- Für jeden Zauberspruch ist als Materialkomponente ein Band einer bestimmten Farbe angegeben, dass der Zaubernde nach Beendigung des Rituals an der Waffe befestigen und das sich bis zum Ende der Wirkungsdauer an der Waffe befinden muss. Die Waffenzauber haben jeweils nur eine bestimmte Wirkungsdauer, die dem einzelnen Spruch entnommen werden kann.
 - „Schockklinge“: einen Kampf oder maximal 12 Stunden,
 - „Elementarwaffe“: einen Kampf oder maximal 12 Stunden,
 - „Verzauberte Waffe“: Nahkampfwaffen: mehrmalig anwendbar in den 12 Stunden
Fernkampfwaffen: bis verschossen oder maximal 12 Stunden
- Die Elementarwaffe und die „Schockklinge“ ignorieren magische und nichtmagische Rüstpunkte. Gegen die „Verzauberte Waffe“ wirken beide Rüstungsarten. Jederzeit können gegen alle Arten von verzauberten Waffen sowohl Schutz- als auch Gewandtheitspunkte (Einschränkungen siehe **Kapitel 6.0 „Kampf“ im Buch der Charaktererschaffung**) eingesetzt werden.

1.9 Geschosszauber

Als Geschosszauber gelten alle Schadenszauber, die mittels eines Softballes, der auf den Gegner geworfen wird, dargestellt werden. Diese gehören allesamt zur niederen und höheren Elementarsphäre, einige wenige, wie „Magisches Geschoss“ und „Zauberlanze“, jedoch zur niederen und höheren Kampfsphäre. Sobald Elementarzauber die Hand des Zaubernenden verlassen haben, gelten sie nicht mehr als magische Angriffe. Geschosszauber, wie Feuerbälle oder Eisblitze werden demnach z.B. nicht am Eindringen in eine Zone des „Totalen Magieschutzes“ gehindert. Die Kampfzauber „Magisches Geschoss“ und „Zauberlanze“ zählen auch, nachdem sie ausgesprochen wurden, als magische Attacks, die besagter Schutzzauber aufhält. Gegen Geschosszauber aller Art kann ein Charakter Schutzpunkte zur Minderung des Schadens aufwenden oder Gewandtheitspunkte einsetzen, um dem Geschoss auszuweichen, ohne Schaden zu nehmen.

Auch „Windstoß“, „Sturmwind“ und „Schneesturm“ fallen in diese Kategorie, denn sie sind, obwohl magisch erzeugt, lediglich elementare Effekte.

Anmerkung: Auch gegen Zauber, die direkten Schaden verursachen, aber keine Geschosszauber sind (wie z.B. „Mentaler Bolzen“, „Mentaler Dolch“, „Siedendes Blut“), kann ein Charakter Schutzpunkte einsetzen, jedoch keine Gewandtheitspunkte.

1.10 Magie und Metall

Obwohl auch Stoff und Leder an sich als vollkommen nichtmagische Materialien gelten (siehe **Kapitel 8 im Buch der Regeln**), so wirkt sich jedoch nur eine Rüstung aus Metall auf die Zauberkapazitäten eines Charakters aus. Der Grund hierfür liegt darin, dass Metall dazu neigt, magische Energien wie ein Schwamm aufzusaugen und nur schwer wieder abzugeben. Dieser Umstand macht es für einen Zauberkundigen schwierig, die Energien vom Metall abzulenken, so dass er für jeden Rüstpunkt, den er durch Metall erhalten hat, die dreifache Anzahl an MP mehr für jeden Zauber aufwenden muss.

Beispiel: Roderick, der Kampfmagier, will nicht auf seinen beschlagenen, leichten Lederpanzer verzichten, der ihm jeweils 1 Rüstpunkt durch das Metall an jedem Körperteil zusätzlich verschafft. Er muss nun die dreifachen MP für jeden Zauber, den er in dieser Rüstung wirkt, mehr aufbringen.

Diese Eigenschaft wirkt sich unter anderem auch auf das Erschaffen magischer Gegenstände aus (siehe hierzu das **Kapitel 8 im Buch der Regeln**). Die Erschwernis gilt auch für Waffen, die nicht mit einem der dafür ausgelegten Waffenzauber (siehe oben), sondern einem anderen Zauberspruch belegt werden soll, „Metall erhitzen“ und „Metallfraß“ gehören jedoch nicht dazu.

1.11 Magie und Rüstungen

Generell behindert das Tragen von leichten oder gehärteten Lederrüstungen einen Charakter nicht beim Wirken von Zaubern, dieses gilt jedoch nicht für Anwender der arkanen Magie. Die klassischen Spruchmagier sind so ungeübt im Tragen von Rüstungen, dass sie die Bewegungseinschränkungen durch hartes Leder an ihrem Körper nicht kompensieren können. Für die Anwender der anderen Magieformen trifft die Einschränkung der arkanen Magie nicht zu. Priester und Paladine können sich sogar einem speziellen „Kampftraining“ (siehe **Kapitel 6 im Buch der Charaktererschaffung**) unterziehen, dass es ihnen ermöglicht, Zauber nach dem Opfern von Sphären ohne Mehraufwand von MP auch in Metallrüstungen zu wirken.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



2 Die Rituale

2.1 Allgemeines über Rituale

Rituale haben sich als fester Bestandteil fast eines jeden LARPS etabliert und werden oft und gerne durchgeführt. Doch was sind eigentlich Rituale? Generell bezeichnet man jedes Wirken eines Zaubers als Ritual, das erst aufwendig vorbereitet werden muss und nicht sofort durchgeführt werden kann. Oftmals wirken bei einem Ritual auch mehrere Zauberkundige zusammen, um den gewünschten Effekt mit vereinten Kräften zu erzielen, oder sie versuchen, einen neuen, unbekannten Zauber zu wirken, dessen Effekt nicht absehbar ist. Allen Ritualen gemeinsam ist jedoch der Ritualleiter, der die Durchführung des Rituals überwacht und eventuelle andere Teilnehmer des Rituals anleitet. Hierfür gelten jedoch einige besondere Regeln:

1. Die Teilnehmer müssen sich vor dem Beginn des Rituals durch den Zauber „Magiebund“ miteinander mental verbunden haben. Jeder Teilnehmer muss dazu diesen Zauber beherrschen und wirken.
2. Nur Anwender derselben Magieform können miteinander in einem Ritual Magie wirken. In Einzelfällen kann jedoch die SL bestimmen, dass auch Anwender unterschiedlicher Magieformen zusammen an einem Ritual teilnehmen können.
3. Der Ritualleiter muss den Zauber, der in dem Ritual gewirkt werden soll, beherrschen oder er muss den entsprechenden Rang innehaben, um diesen zu improvisieren (siehe unten).

Grundsätzlich gibt drei verschiedene Arten von Ritualen:

1. Dieses ist zum einen die regulären Zauber, die ein Charakter beherrscht und die Ritualzauber an sich sind. Diese Ritualzauber dürfen von Spielern jederzeit ausgeführt werden. Sie sind mit einem (R) hinter dem Namen des Zauberspruches gekennzeichnet. Ihre Dauer ist beim jeweiligen Zauber angegeben. Ritualzauber können **NIEMALS** sofort gezaubert werden und benötigen immer die angegebene Zeit.
2. Jedem Charakter bleibt es freigestellt, auch die Zauber, die nicht als Rituale vorgeschrieben sind, in einem aufwendigen Ritual zu wirken, er muss jedoch die gleichen MP aufwenden und auch den Zauberspruch dazu beherrschen (Ausnahme hierzu siehe unten unter den „freien“ Ritualen). Die Charaktere, welche die Magieform der „Naturmagie“ gewählt haben, müssen sogar **alle** Zauber als Rituale ausführen.
3. Alle anderen Rituale bedürfen der ausdrücklichen Zustimmung der SL und dürfen nur unter deren Aufsicht durchgeführt werden. Zu diesen sogenannten „freien“ Ritualen zählen alle regulären Zauber, die ein Charakter nicht beherrscht, bzw. improvisierte, nicht im Regelwerk enthaltene Zauber.

Für alle Rituale gilt: Ein Charakter, der einen nicht erlernten Zauber oder einen neuen, nicht im Regelwerk enthaltenen Zauber in einem Ritual improvisieren möchte, muss immer noch den dafür erforderlichen Rang haben, d.h. wenigstens theoretisch diesen bereits erlernt haben können. Dazu gehört auch, dass er mindestens die entsprechende Sphäre, aus welcher der Zauber stammt, erlernt hat. Es ist daher unmöglich, dass z.B. ein Novize und keinen Zugang zur Höheren Heilsphäre hat, versucht, eine andere Person wiederzubeleben.

Die einzige Ausnahme von dieser Regel bildet hier die **Meisterprüfung**, in deren Verlauf ein Akolyth, Adept, Spielmann oder Initiierter auch einen höherstufigen aus einer fremden Sphäre unter der Aufsicht eines Lehrmeisters sowie der jeweiligen SL improvisieren darf.

Diejenigen Charaktere, die sich für die Magieformen der angeborenen und der Rassenmagie entschieden haben, können keine regulären oder nicht im Regelwerk enthaltenen Zaubersprüche improvisieren, da ihnen einfach das Wissen und die Übung hierzu fehlen.

Besonderer Beliebtheit haben sich in den letzten Jahren Rituale erfreut, die unbekannte magische Effekte erzielen wollten, d.h. nicht im Regelwerk enthaltene Zauber improvisierten. Hierzu seien jedoch einige Dinge gesagt:

Auch wenn diese Rituale oftmals unter Spielern als Allzweckmittel zur Lösung von Problemen gelten, so ist es generell sehr viel leichter, eine konventionelle Lösung für ein Problem zu finden. „Freie“ Rituale sind grundsätzlich sehr gefährlich, aufwendig und ziemlich unzuverlässig, d.h. sie führen einerseits oft nicht zu erwünschten Effekt und können andererseits zudem noch zu schwerwiegenden Schäden bei den Ritualteilnehmern führen. In der Regel ist es deshalb besser, erst einmal eine andere Lösung für ein Problem zu suchen, als sofort die Durchführung eines Rituals zu erwägen. Ist jedoch eine andere Lösung ausgeschlossen, so kann bei der SL ein solches Ritual angemeldet werden. Dazu informiert der Ritualleiter rechtzeitig (min. 2 Stunden vorher) die SL über den Ort, den Zeitpunkt und die Art des Rituals, sowie welchen Effekt die Charaktere erzielen möchten und warum es funktionieren könnte. Des Weiteren teilt der Ritualleiter der SL mit, wie viele MP die einzelnen Teilnehmer aufbringen können, um das Ritual zu stützen. Die SL muss dann während des gesamten Rituals anwesend sein und entscheidet anschließend, ob oder was am Ende desselben geschieht, sowie wie viele MP jeder einzelne Teilnehmer für das Ritual aufwenden musste.

Abschließend ist zu sagen, dass ein solches Ritual aber in jedem Fall immer einen speziell dafür vorgesehenen Ritualplatz erfordert, der mit dem Zauber „Magischer Zirkel“ oder „Geweiheter Erde“ (je nach Magieform) vorbereitet wurde.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



2.2 Gottesdienst

Dies ist keine Fertigkeit an sich, die mit Erfahrungspunkten gekauft werden kann. Der Gottesdienst ist eine spezielle Form des Rituals, für den aber keine Magiepunkte ausgegeben werden müssen, sondern dessen Ausübung im Gegenteil sogar mit ‚Bonus-Magiepunkten‘ belohnt werden kann.

1.1.1 Die Grundlagen

Priester können im Gegensatz zu allen anderen Magiekundigen weder von Manatränken noch von Magiespeichern profitieren. Ihre mentale Kraft, die sich in Magiepunkten ausdrückt, stammt allein von der Gottheit, die sie anbeten und deren Willen sie ausführen. Ebenso ist es ihnen untersagt (wie auch allen anderen Magiekundigen), von Vertretern anderer Magieformen Magiepunkte übertragen zu bekommen. Die einzige Form der ‚Regeneration‘ von Magiepunkten ist nach dem üblichen Nachtschlaf, oder durch die Fertigkeit ‚Beten‘ (siehe spezielle Fertigkeiten für Magiekundige), oder durch die Abhaltung eines Gottesdienstes.

1.1.2 Vorbereitung und Durchführung

Gottesdienste müssen wie jedes andere Ritual rechtzeitig bei der Orga angemeldet werden. Sie können im Verborgenen, im privaten Rahmen oder in aller Öffentlichkeit abgehalten werden, je nach Ausrichtung des Glaubens und dessen Einstellung, es muss aber immer ein von der Orga designierter Vertreter anwesend sein.

Gottesdienste müssen mindestens eine halbe Stunde dauern, nach oben hin gibt es keine Grenze.

Die Mindestteilnehmerzahl beträgt fünf Personen, inklusive des Priesters, der den Gottesdienst abhält. Diese Teilnehmer sollten an den betreffenden Gott glauben, alle Teilnehmer über die Mindestanzahl hinaus müssen keine Gläubigen sein, Gottesdienste sind auch und im speziellen dazu da, neue Anhänger zu gewinnen.

Pro zwei Teilnehmern (exklusive dem, der den Gottesdienst durchführt) erhält der Priester 5 Magiepunkte, bis zu seiner maximalen Anzahl an Magiepunkten, allerdings kann der Priester niemals, wie auch beim Beten, mehr als die Hälfte seiner maximalen Magiepunkte durch eine solche Zeremonie erhalten.

Pro Tag kann nur ein Gottesdienst abgehalten werden, von dem er auf diese Weise profitiert, dem Priester steht es aber frei nach seinen Gewohnheiten und den Lehren seiner Gottheit zu bestimmen, wann er abgehalten wird oder ob er möglicherweise mehrere Gottesdienste zelebrieren möchte.

Nur Priester oder höherrangige Vertreter des Klerus können einen Gottesdienst abhalten, Novizen und Akolythen können aber einem Priester desselben Glaubens bei seiner Zeremonie assistieren. Es sei zu bedenken, dass aber nur der Priester Magiepunkte erhält, nicht aber seine Assistenten.

Gottesdienste, die unterbrochen werden, gelten wie ein gescheitertes Ritual, und der Priester wird dementsprechend natürlich nicht entlohnt. Gottesdienste, die auf welche Weise auch immer nicht zu Ende geführt werden, können jederzeit nachgeholt werden (Bitte neu anmelden!).

Egal, wie lange der Gottesdienst letztendlich dauert, der Priester erhält nach Ablauf einer halben Stunde die Magiepunkte, auch wenn er danach in der Ausübung seiner Zeremonie gestört wird.

Der Priester ist selbstverständlich allein für den Inhalt seines Gottesdienstes verantwortlich, und sollte ebenso viel Überlegung für die Planung und Durchführung einer solchen Zeremonie aufbringen, wie für ein allgemein übliches Ritual. Ebenso, wie die Götter erfreut sein können über einen eifrigen und aufmerksamen Priester und einen exzellenten Gottesdienst, so können sie auch sehr leicht erzürnt werden durch eine schlampig durchgeführte Huldigung mit entsprechend unangenehmen Folgen für den Priester.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



3 Die verschiedenen Magieformen

Dieser Abschnitt enthält eine ausführliche Definition, sowie eine, in tabellarischer Übersicht am Ende der einzelnen Magieformen angehängte Liste der Ränge, Anforderungen, Sphären und Zauber, die einem Charakter mit der entsprechenden Magieform offenstehen. Dies mag anfänglich sehr restriktiv erscheinen, doch schließlich ist noch kein Meister vom Himmel gefallen und es kann auch sehr viel Spaß machen, klein anzufangen und im Laufe des Spiels neue Fertigkeiten für seinen Charakter zu erwerben und diesen langsam wachsen zu sehen.

3.1 Ränge

Jede Vollmagieform kennt verschiedene Ränge, die ein Charakter durchlaufen muss, um bestimmte Sphären und Zauber erlernen zu dürfen. Die Anforderungen sind für die Anwender der „Arkanen Magie“, der „Göttlichen Kraft“ und der „Naturmagie“ die gleichen, nur die Voraussetzungen bei der „Bardenmagie“ sind etwas geringer.

Die unten angeführten Tabellen geben jeweils die üblichen **Titel** der jeweiligen Magieform an, sowie das **Minimum an Zaubern**, die ein Charakter erlernt haben muss, bevor er seine Prüfung zum Magier, Priester, Druiden/Schamanen oder Barden ablegen kann, gegebenenfalls auch eine **minimale Anzahl von Contagen**, die ein Spieler mit diesem Charakter überstanden haben muss, um einen bestimmten Rang zu erreichen. Hat ein Charakter einen bestimmten Rang erreicht, nachdem er die Voraussetzungen für diesen erfüllt hat, so kann er die in der Tabelle angegebene Anzahl an niederen oder sogar höheren **Sphären** erwerben, sowie **Zauber** bis zu den angegebenen EP-Kosten erlernen.

Die erste **Prüfung**, die zum Erreichen des dritten Ranges nötig ist, ist in jedem Fall obligatorisch, sie muss von der jeweiligen Spielleitung abgenommen werden. Den Inhalt kann der Spieler aber in Zusammenarbeit mit einem eventuell ranghöheren Spieler und der Orga absprechen. Spätere Prüfungen werden in der Regel nicht mehr abgenommen, da sich selten eine Möglichkeit ergibt, einen Hohepriester, Meistermagier, Großdruiden oder Minnesänger zu prüfen. Diese initiieren häufig Selbst eine Art von Prüfung, um ihre Reife für den angestrebten Rang der Öffentlichkeit zu beweisen, sei es durch eine besondere Queste ihres Glaubens, die Fertigung eines Artefaktes oder das Komponieren eines großen Epos. Es bleibt jedoch dem betreffenden Charakter Selbst überlassen, wie genau diese „Prüfung“ aussehen soll.

Mit einem Rang ist auch ein in der Tabelle angeführter Titel verbunden. In vielen Reichen haben Magiekundige höherer Ränge einen ähnlich angesehenen Status wie weltliche Adelige. Es kann also unter Umständen von Nutzen sein, sich bei Erreichen eines höheren Ranges auch den Vorteil „Titel“ zu kaufen, der in diesem Falle das Ansehen, das dieser Charakter durch einen besonderen geistlichen Rang oder Akademietitel in der Gesellschaft erhält, widerspiegelt. Dieses ist im Einzelnen natürlich mit der Orga oder jeweiligen SL abzusprechen.

Die „Rassenmagie“ und die „Angeborene Magie“ kennen keine Ränge und Titel.

3.2 Die Arkane Magie

Die Anwender dieser Magieform sind als klassische Spruchmagier bekannt, die sich häufig in Zirkeln oder Akademien organisieren, um die Magie zu erforschen und ihr Wissen weiterzugeben. Sie bedienen sich eines sehr wissenschaftlichen Ansatzes zur Magie und setzen alles daran, ihr Wissen zu erweitern und ihre Fähigkeiten auszubauen. Auch wenn die Mitglieder von Akademien und Gilden häufiger Studien auf anderen Wissensgebieten betreiben, so gilt ihr Hauptaugenmerk jedoch der Erforschung der Magie, der Entwicklung neuer Zaubersprüche sowie der Bestätigung ihrer Magietheorie, von denen es inzwischen ebenso viele verschiedene gibt wie Sandkörner am Meer.

In den Magiergilden herrscht eine strikte Hierarchie und respektloses Verhalten gegenüber Vorgesetzten wird meist mit harschen Strafen geahndet. Disziplin und Gehorsam ist oft das Erste, was Magieschüler lernen müssen, um Zugang zu den ersten Zaubersprüchen zu erhalten. Dabei bestimmt fast immer der ihnen zugeteilte Meister, welche Sphären und Zaubersprüche seine Schüler lernen dürfen, je nach Tradition und Ausrichtung der jeweiligen Magierakademie oder -gilde. Viele Magiergemeinschaften bemühen sich aktiv um Nachwuchs, jedoch hat nur selten ein einfacher Bauer- oder Handwerkssohn die Gelegenheit, in der Magie unterrichtet zu werden. Das einfache Volk gilt nämlich bei ihnen als ungebildeter Pöbel, der sich nur mit niederen Dingen des Lebenserwerbs beschäftigt und für die hohe Kunst der Magie nicht taugt. Unter diesem halbgebildeten Pöbel hat ein Magier als Wissenschaftler eine besondere, herausragende Rolle inne, die er vehement gegen alle Angriffe verteidigt. Obwohl es auch lebensnahe Magier gibt, so erscheinen viele von ihnen dem einfachen Volk als eigenbrötlerische, hochnäsige Personen, die nichts außer ihrer Magie interessiert.

Auch wenn die meisten arkanen Magier in Gilden, Magierzirkeln oder Akademien organisiert sind, so gibt es durchaus Einzelgänger unter ihnen, welche die Abgeschiedenheit der Gesellschaft und natürlich auch der Kontrolle durch andere Magier vorziehen. In unregelmäßigen Abständen bilden diese Einzelgänger - ebenso wie ihre Kollegen in einer Akademie - Schüler in der Kunst der Magie aus, bevor sie diese in die Welt entlassen, damit sie ihre eigenen Erfahrungen sammeln können.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie

Was jedoch auch immer über das Verhalten von Magier gesagt werden kann, arkane Magier üben ihre Kunst mit exakter Genauigkeit aus und folgen den Anweisungen der Zaubersprüche bis ins Detail, um auch wirklich den erwünschten Effekt zu erzielen.

Titel	Min. EP in Zaubern	Maximale EP für Zauber	Maximale Sphären	Davon Hohe Sphären
Schüler	0	1	2	0
Adept	10	2	6	0
Magier	30	5	8	4
Magister	100	10	10	5
Erzmagister	200	Alle	12	6

3.3 Die klerikale Magie

Diese Form der Magie wird nur denen zuteil, die sich als treue Diener ihrer Gottheit oder wahre Verfechter ihres Glaubens erwiesen haben. Sie kann nicht im eigentlichen Sinne erlernt werden, sondern wird einem Sterblichen durch die Gunst eines Gottes oder Elementes verliehen. Anwender der Göttlichen Kraft dienen immer einer Gottheit oder einem Element, von dem sie ihre Kraft beziehen. Diese bestimmen in der Regel auch, welche Sphären einem Priester oder Paladin zugänglich sind und welche Zauber er im Verlauf seines Lebens erlernen sollte. Daher ist es ratsam, dass sich ein Spieler seine Gottheit mit Bedacht auswählt und sich auch überlegt, welche Sphären und Zauber zu deren Aspekten passen, denn ein Charakter kann sich später nicht mehr entschließen, diese Magieform abzulegen und eine andere zu wählen. Anwender dieser Magieform richten auch oft ihren ganzen Lebenswandel nach den Wünschen ihrer Gottheit aus und unterliegen meist strengen Richtlinien ihres Glaubens, den sie auch anderen nahe zu bringen versuchen. In jedem Fall wird ein Kleriker oder Paladin jedoch alles versuchen, seine Gottheit nicht zu verärgern. Glaubenskrisen, blasphemische Reden oder gar einer Gottheit zu entsagen, können für diese Magieform in schwerwiegenden Konsequenzen resultieren, die nicht nur zum zeitweiligen Verlust von MP, sondern auch dem permanenten Entzug sämtlicher in die „Göttliche Kraft“ investierten EP oder gar zum Tode dieses „Ketzer“ führen können.

Auch wenn Priester und Paladine an die normalen Regeln für das Wirken von Zaubern gebunden sind, so rufen viele von ihnen zusätzlich vor jedem Zauber, den sie wirken, die Gunst ihrer Gottheit oder ihres Elementes an. Dieses erspart dem Charakter jedoch keinesfalls die EP oder MP Kosten eines Zaubers, sondern ist lediglich als erwünschtes und gutes Rollenspiel geschätzt.

Priester und Paladine, die einen mehr dem Kriegerischen, Weltlichen zugewandten Weg eingeschlagen haben, können durch die Aufgabe von Sphären und ein spezielles „Kampftraining“ sogar das „Zaubern in Rüstung“ erlernen, ohne für das Tragen von Metallrüstungen mehr MP für ihre Zauber aufwenden zu müssen. Ihnen bleiben jedoch im Austausch dafür die Maximalanzahl von Sphären (vor allem die Höheren) für immer verwehrt.

Priester oder Paladine sind nicht in der Lage, Astraltränke oder Magiespeicher zu benutzen, um ihre verbrauchten Magiepunkte wieder aufzuladen.

Priester guter Götter sind nicht in der Lage, alle Zauber zu sprechen, da doch so einige nicht zu ihnen passen. Die folgende Liste gibt an, welche Zauber für die Priester der guten Götter verboten sind.

Niedere Zauber: Böser Blick, Fluch, Knochentanz, Nebel der Angst, Niedere Untote beherrschen, Rebelliges Körperteil, Schmerz, Niedere Untote erschaffen, Ersticken

Höhere Zauber: Magischer Dieb, Höhere Untote erschaffen, Dämonen beschwören, Dämonenauftrag, Höhere Untote beschwören, Vampirismus, Herzbeklemmung, Krankheit, Magieentzug, Siedendes Blut, Vampirgriff, Verdorren

Titel	Min. EP in Zaubern	Maximale EP für Zauber	Maximale Sphären	Davon Hohe Sphären
Novize	0	0	1	0
Akolyth	10	10	2	0
Priester	30	30	5	4
Hohepriester	100	100	10	5
Patriarch	200	200	Alle	6

Anmerkung: Anwender der göttlichen Magie können nicht nur erlernte Zaubersprüche auf das Minimum von Erfahrungspunkten in Zaubern für den nächsten Rang anrechnen, sondern auch die folgenden, in „Der Weg des Priesters“ (siehe hierzu **Kapitel 6 im Buch der Charaktererschaffung**) erwähnten Fertigkeiten „Geweihete Erde“, „Geweihetes Wasser“, „Göttlicher Segen“ und „Untote bekämpfen“.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie

3.4 Die Naturmagie

Die Anwender dieser Magieform glauben fest an die Natur und die Welt der Geister, von denen sie ihre Kraft beziehen. Vor jedem Zauber, den sie wirken, beschwören sie entweder die Kraft der Natur oder ihren Schutzgeist, ihr „Totem“, das, wie sie glauben, über sie wacht und ihr Leben bestimmt. Die Druiden oder Schamanen, wie sie je nach ihrer Ausrichtung genannt werden, bitten die Natur oder ihr Totem niemals leichtfertig um eine Gunst oder wirken Magie zu ihrem eigenen Vorteil. Traditionen genießen bei ihnen einen hohen Stellenwert und die „alten“ Rituale, mit denen sie Kontakt zur Welt der Geister oder zur „Mutter Erde, der Natur, aufnehmen, werden oft von Generation zu Generation in ihrer Gemeinschaft weitergegeben.

In die Kategorie der Naturmagie gehören neben den Anhängern der Natur- und Tiergeister auch die der Toten- und Ahnengeister, die von den Voodoohexern und Geisterbeschwörern primitiver Volksstämme beschworen werden. Ähnlich wie bei der Göttlichen Kraft wird auch bei dieser Magieform ein Charakter eher erwählt, als dass er sich diese Art der Magie Selbst aussucht. Oft ist es ein Tiergeist, der einem zukünftigen Schamanen erscheint, und sich diesem als sein Totem offenbart, während ein junger Druide eher von einem älteren Druiden in die Geheimnisse der Natur eingeweiht wird und auf diese Weise Zugang zur Welt der Naturgeister erhält.

Erwählt ein Tiergeist einen Charakter, so spricht dieser fortan, wenn er sein Totem nennt, nur von „Bär“, „Wolf“, „Falke“ oder „Katze“, denn er repräsentiert alle Seelen der Tiere dieser Art. Viele Schamanen richten ihr ganzes Leben nach den Lebensgewohnheiten ihres Totems aus, um diesem näher zu sein (und nehmen mit der Zeit sogar deren Eigenschaften an!), während Druiden sich meist mit den Geistern der Natur und der Natur Selbst verbunden fühlen und diese mit allen Mitteln zu schützen versuchen. Viele Druiden sind Einsiedler und ziehen ein Leben abseits des Trubels der Städte vor. Beiden Unterarten ist jedoch gemeinsam, dass sie ihre Kraft verlieren, wenn sie wider den Willen ihres Totems oder wider die Natur handeln (vgl. Göttliche Kraft).

Theoretisch sucht das Totem oder der Naturgeist, von dem ein Charakter mit dieser Magieform seine Kraft erhält, auch die Sphären und die Zauberelemente aus, die er seinem „Schüler“ beibringt, praktisch tut dies jedoch wie bei der Göttlichen Kraft der jeweilige Spieler. Dieser sollte sich jedoch genau überlegen, ob der gewünschte Zauber oder die Sphäre auch wirklich zu seinem Schamanen oder Druiden passt. Ein eher heilungsorientiertes Totem würde seinem Anhänger wohl kaum umfangreiche Fähigkeiten an Kampf- und Elementarzaubern zubilligen.

Druiden und Schamanen wirken ihre Zauberelemente grundsätzlich nur in Ritualen. Selbst mit dem dreifachen Aufwand von MP können sie keinen Zauber sofort wirken. Sie haben jedoch die Fähigkeit, bis zu drei Zauberelemente vorbereiten zu können, so dass diese mit einem einzigen Wort ihre Wirkung entfalten. Dazu vollziehen sie das entsprechende Ritual und lassen nur die zielbestimmende Handbewegung und das letzte Wort weg. Derartige Zauberelemente können bis zu 6 Stunden in Vorbereitung gehalten werden, danach ist die Energie des Zaubers verloren.

Titel	Min. EP in Zaubern	Maximale EP für Zauber	Maximale Sphären	Davon Hohe Sphären
Filius	0	0	1	0
Initiiertes	15	10	2	0
Druide / Schamane	50	30	5	4
Großdruide / Geistertänzer	100	100	10	5
Erzdruide / Hüter	200	200	Alle	6

3.5 Die Bardenmagie

Die Magie der Barden ist der „Angeborenen Magie“ sehr ähnlich, denn auch sie setzt ein besonderes Talent voraus, in diesem Fall eine besondere musikalische Begabung. Ein Barde nutzt die Schwingungen seines Spiels und seiner Stimme, um die Emotionen und Gefühle, die durch Musik bei den meisten Wesen erzeugt werden, zu verstärken und einen Zauber hineinzuwirken. Die Magie der Barden ist grundsätzlich sehr viel aufwendiger als die anderen Magieformen, denn sie verlangt dem Spieler eine besondere Hingabe und Liebe zur Musik ab, gepaart mit einem guten Maß an Talent.

Ein Barde muss ebenso wie jeder andere Magiekundige Erfahrungspunkte für die einzelnen Sphären ausgeben, bevor er sich aus diesen seine gewünschten Zauberelemente aussuchen darf. Erst dann vermag er vielleicht schon vorher gelernte Zauberelemente nicht nur zu singen, sondern auch eine Wirkung zu erzielen. Auch MP haben für einen Bardenspieler die gleiche Bedeutung wie für alle anderen Magiekundigen. Junge Spielleute lernen häufig von einem erfahrenen älteren Bardenspieler die Zauberelemente, dieser führt sie jedoch auch in die Kunst der Minne, der Poesie und des Komponierens ein. Darüber hinaus unterrichtet er seine Schüler zumeist auch in „Mythologie“, „Geschichtskunde“ und ähnlichen Wissensfertigkeiten. Diese können neben dem Gesang, Spiel und der Fantasie eines jungen Bardenspieler natürlich auch Bestandteil der Prüfung sein, die dieser ablegen muss, um den Rang eines Bardenspieler zu erreichen.

Die Lieder der Barden haben etwas Besonderes an sich. Jedes Zauberelement wirkt als kleines Ritual und dauert daher seine Zeit. Bei der Liedbeschreibung ist jeweils die Anzahl der Strophen angegeben, die der Barde singen muss, ehe sein Lied eine Wirkung zeigt.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie

Wird der Barde, bevor die Wirkung eingetreten ist, durch irgendetwas gestört, so verfliegt die bis dahin gewobene Magie und der Barde muss von neuem beginnen (siehe oben unter „**Das Scheitern von Zaubern**“).

Jeder Barde kann die Texte und die Noten für seine Zauberslieder selbst schreiben, oder sich diese von jemand anderem schreiben lassen, bzw. dessen Lieder übernehmen. Der Text muss dabei in jedem Fall auf die Wirkung des Liedes hinweisen, sei es offen oder hintergründig, damit das Opfer auch weiß, wie es auf den Zauber reagieren soll. Für die Länge dieser Lieder gilt folgender Grundsatz:

Eine Strophe muss mindestens vier Zeilen haben. Hat sie weniger Zeilen, so ist die Anzahl der zur Wirkung führenden Strophen dementsprechend zu verlängern.

Der Wirkungszeitraum für Bardenlieder ist in der jeweiligen Liedbeschreibung genauer angegeben. Bei den aufrechtzuerhaltenden Wirkungen, gilt, dass die Wirkung so lange anhält, wie der Barde auch tatsächlich singt oder sein Instrument spielt. Wird der Barde durch etwas gestört oder verletzt, dann endet der Spruch sofort, da er in seiner Konzentration gestört wird. Hierbei ist nicht entscheidend, ob er auch tatsächlich Schaden nimmt.

Eine Bitte: Schlage niemals auf die oftmals teuren Instrumente, der Barde wird es Euch danken!

Zauber, die als Ritual angegeben sind, muss auch der Barde als Ritual durchführen. Allerdings muss er nicht die ganze Zeit singen. Er kann nach dem Ende des Liedtextes auch durch das Spiel auf seinem Instrument den Zauber aufrechterhalten.

Barden können als einzige Magieanwender mehrere Personen auch dann bezaubern, wenn es in der Spruchbeschreibung nicht vorgesehen ist. Die MP Kosten für den Zauber berechnen sich dann wie folgt: Grundkosten an MP für den Zauberspruch für die erste Person, für jede weitere Person, die der Barde bezaubern möchte, die Hälfte der MP Kosten für den Zauber zusätzlich.

Ein Barde kann so viele Personen gleichzeitig bezaubern, wie es seine MP zulassen. Diese müssen den Gesang des Bardens und sein Spiel natürlich hören.

Titel	Min. EP in Zaubern	Maximale EP für Zauber	Maximale Sphären	Davon Hohe Sphären
Schüler	0	0	1	0
Spielmann	15	10	2	0
Barde	50	30	5	4
Minnesänger	100	100	10	5
Meistersänger	200	200	Alle	6

3.6 Die angeborene Magie

Wenigen Lebewesen ist ein Hang zur Magie angeboren. Einige zeigen jedoch schon in ihrer Kindheit eine besondere Begabung, die magischen Energien zu lenken und magische Effekte zu erzeugen. Oft geschieht dieses unbewusst und wird auch bei abergläubischen Völkern als Hexerei verurteilt. Charaktere mit einem angeborenem Magietalent lernen Zauber wie jede andere Magieform, nur benötigen sie keinen Lehrmeister, sondern versuchen oft, Effekte, die sie gesehen haben, zu kopieren oder wirken Magie aus einem inneren Antrieb heraus. Zumeist zeigt sich ein solches Talent für Magie das erste Mal unter enormen Stresssituationen, wenn der Charakter sich z.B. in großer Gefahr befindet, sehr wütend ist oder jemandem helfen will. Manche lernen später, dieses angeborene Talent für sich zu nutzen, aber es gibt ebenso viele, die niemals lernen, ihre Kunst zu beherrschen, und als wandelnde Zeitbomben umherwandern.

Zu beachten ist, dass auch Charaktere mit dieser Begabung jeden Zauber mittels Komponenten, Gesten und Worten, die für sie eine Art Fetisch darstellen, heraufbeschwören müssen. Diese Magieform ist daher nicht mit irgendwelchen psionischen Kräften zu verwechseln, auf die der Charakter sich nur zu konzentrieren braucht. Spielercharaktere mit einem solchen Talent gibt es nach diesem Regelwerk nicht.

Im Gegensatz zu den Vollmagieformen muss sich ein Charakter bei der Erschaffung desselben entscheiden, ob er eine, zwei oder drei Sphären für seinen Charakter kauft. Diese Entscheidung kann er später nicht mehr ändern (siehe **Kapitel 3 im Buch der Charaktererschaffung**). Außerdem kostet ihn jede Sphäre 4 statt der üblichen 2 EP. Aus jeder gewählten Sphäre kann der Charakter im Verlauf seiner späteren Karriere Zauber erlernen, diese muss er sich nicht von Anfang an kaufen, denn sie repräsentieren die weitere Entwicklung seiner angeborenen Fähigkeit.

Diese Magieform kennt Des Weiteren keine Titel oder Ränge. Ihre Anwender finden sich auch nicht in Akademien, Orden o.ä. zusammen, obwohl einige Charaktere ihre außergewöhnlichen Fähigkeiten durchaus einem Naturgeist, Totem oder einer Gottheit zuschreiben.

Anwender der angeborenen Magie haben Zugang zu maximal 3 der folgenden Sphären:

Niedere Allgemeine Zauber, Niedere Beherrschungszauber, Niedere Heilzauber, Niedere Kampfzauber und Niedere Schutzzauber.

Titel	Min. EP in Zaubern	Maximale EP für Zauber	Maximale Sphären	Davon Hohe Sphären
Kein	-	2	3	0



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie

3.7 Die Rassenmagie

Eine Unterart der „Angeborenen Magie“ ist die Rassenmagie. Sie ist jedoch keineswegs geringer oder schwächer einzustufen, denn einige Rassen besitzen ein besonders ausgebildetes Talent für die Magie, welches das anderer bei weitem übertrifft. Zu diesen gehören die Elfen, Feen und Kobolde, aber auch Dryaden, Nymphen und andere Waldwesen, sowie Drachen, Dämonen, Engel und Vampire. Diese haben zumeist eine sehr eigene Art der Beziehung zur Magie, die sich in dem unterschiedlichen Zugang zu den einzelnen Sphären widerspiegelt. Den meisten Rassen ist der Zugang zu den höheren Sphären ohnehin versagt und sie können auch nur eine begrenzte Anzahl der niederen erlernen, aber auch hier gibt es Ausnahmen. Da zumeist jedoch nur die Elfen, Kobolde und vereinzelt auch Vampire als Spielercharaktere relevant sind, werden die Fähigkeiten der anderen Rassen hier nicht im Einzelnen aufgeführt. Genaue Angaben und Vorschläge hierzu sind jedoch im Orga- und NSC- Regelwerk zu finden.

Anwender dieser Art von Magie erlernen Zauber wie jeder andere Magiekundige auch, allerdings benötigen sie dafür keinen Lehrmeister im eigentlichen Sinne, auch wenn viele gerne auf das Wissen und die Erfahrung älterer Personen der gleichen Rasse zurückgreifen. Des Weiteren gibt es bei den Anwendern dieser Magieform keine Ränge und Titel.

Zu beachten ist, dass auch Charaktere mit dieser Begabung jeden Zauber mittels Komponenten, Gesten und Worten, die für sie eine Art Fetisch darstellen, heraufbeschwören müssen. Diese Magieform ist daher nicht mit irgendwelchen psionischen Kräften zu verwechseln, auf welche sich ein Charakter nur zu konzentrieren braucht. Spielercharaktere mit einem solchen Talent gibt es nach diesem Regelwerk nicht.

Im Gegensatz zu den Vollmagieformen muss sich ein Charakter bei der Erschaffung desselben entscheiden, ob er die für seine Rasse zugelassene Maximalanzahl an Sphären für seinen Charakter erwirbt oder nicht. Diese Entscheidung kann er später nicht mehr ändern (siehe **Kapitel 3: im Buch der Charaktererschaffung**). Aus jeder gewählten Sphäre kann der Charakter im Verlauf seiner späteren Karriere Zauber erlernen, diese muss er sich nicht von Anfang an kaufen, denn sie repräsentieren die weitere Entwicklung seiner angeborenen Fähigkeit.

Hier nun einige Beispiele für einzelnen Rassen und deren Zugang zu den Sphären:

- Elfen haben Zugang zu maximal 5 der folgenden niederen Sphären: Allgemeine Zauber, Beherrschungszauber, Heilzauber, Kampfzauber, Schutzzauber, und Elementarzauber (2 der 3 Elemente: Luft, Erde, Wasser).
- Finstere elfen haben Zugang zu maximal 5 der folgenden niederen Sphären: Allgemeine Zauber, Beherrschungszauber, Heilzauber, Kampf-zauber, Schutzzauber, und Elementarzauber (Erde und Feuer).
- Kobolde haben Zugang zu maximal 5 der folgenden niederen Sphären: Allgemeine Zauber, Beherrschungszauber, Heilzauber, Kampfzauber, Schutzzauber, und Elementarzauber (nur Erde), sowie die höheren Beherrschungszauber.

Titel	Min. EP in Zaubern	Maximale EP für Zauber	Maximale Sphären	Davon Hohe Sphären
Kein	-	2	5	- ¹

¹Einige Rassen erlangen Zugang zu wenigen höheren Sphären.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



4 Die Zaubersprüche

4.1 Aufbau der Zaubersprüche

Vorweg sei gesagt, dass jeder Zauberspruch in der Spruchbeschreibung identisch aufgebaut ist. Im folgenden Abschnitt werden die einzelnen Einträge lediglich noch einmal definiert, um eventuelle Unklarheiten zu beseitigen.

Wichtig

- Jeder Zauber muss so ausgeführt werden, wie es die Anwendung vorgibt.
- Die angegebenen Komponenten sind ein Vorschlag der Regelwerksschreiber und können vom Spieler ersetzt werden. Dabei ist aber zu beachten, dass die Komponenten ungefähr gleich schwer zu beschaffen sind und ihr Sinn nicht verändert wird.
- Die hier niedergeschriebenen magischen Worte sollen dem Spieler lediglich als Anhaltspunkt dienen. Er kann seine eigenen Formeln benutzen, allerdings müssen diese mindestens so viele Silben enthalten, wie die vorgegeben, und der Name des Zaubers muss immer direkt im Anschluss genannt werden.

4.2 Definitionen in der Spruchbeschreibung

Kosten

Dies gibt die Anzahl der Erfahrungspunkte an, die der Charakter für den Zauber ausgeben muss, um ihn zu erlernen.

Spruchlisten

Unter dem Eintrag „Spruchlisten“ ist zu finden, welcher Magieform dieser Zauber zugänglich ist. Wahlweise steht hier: Arkane Magie, Göttliche- und Naturmagie, Rassenmagie, Angeborene Magie, Bardenlied oder alle.

Magiepunkte

Dies gibt die Magiepunkte an, die für einen Zauber aufgewandt werden müssen, damit dieser seine Wirkung zeigt. Ist „Variabel“ eingetragen oder werden permanente Magiepunkte verbraucht, so ist dies im Effekt näher beschrieben.

Komponenten

Hier werden die benötigten Komponenten für den Zauberspruch aufgelistet.

Farbige Bänder, die an Waffen oder anderen Gegenständen befestigt werden, müssen eine Breite von mindestens 10 mm haben.

Anwendung

Dieser Eintrag gibt an, wie ein Spruch ausgeführt werden muss, damit die gewünschte Wirkung eintritt. Sie umfasst die genaue Anwendung der Komponenten, die erforderlichen Handbewegungen und den richtigen Augenblick für das Aussprechen der magischen Worte. Sollte die richtige Anwendung ganz oder teilweise nicht eingehalten werden, so scheitert der Zauber.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



Anwendungsart

Diese gibt an, wie der Spruch gewirkt werden kann.

sofort:

Der Effekt tritt in dem Moment ein, in dem der Zauber gewirkt und das letzte magische Wort ausgesprochen wird.

Ritual:

Der Zauber ist als Ritual auszuführen. Die vorgegebene Länge ist angegeben. Der Effekt tritt in dem Augenblick ein, wenn das Ritual erfolgreich abgeschlossen und das letzte magische Wort gesprochen wurde.

Dauer

Die Dauer gibt die Länge des magischen Effektes an, die mit der Vollendung der Anwendung und Anwendungsart beginnt.

sofort:

Der Wirkung des Zaubers tritt sofort ein. Die Auswirkungen können allerdings länger andauern, sind dann aber nicht mehr magischer Natur. Eine Wunde, die durch einen solchen Zauber verursacht wird, bleibt natürlich bestehen, kann aber normal heilen. Magische Heilung fällt auch unter diese Kategorie. Die Wirkung tritt ein und bleibt dann erhalten, auch wenn die geheilte Stelle nicht mehr magisch ist.

Aufrechterhalten:

Die Wirkung des Zaubers muss aufrechterhalten werden. Bricht der Zaubernde seine Konzentration ab, dann verliert der Zauber seine Wirkung. Auch wenn der Zaubernde Schaden erleidet oder durch eine andere Person in seiner Konzentration abgelenkt wird, hört der Zauber auf zu wirken. Auch das Wirken eines anderen Zauberspruches beendet die Wirkung des vorangegangenen. Der Zaubernde kann sich nur langsam bewegen.

Zeitangabe:

Die Wirkung des Zaubers hält so lange an, wie im Spruch beschrieben. Meistens sind es einige Minuten oder Sekunden. Einige Zauber entfalten ihre Wirkung aber auch über Stunden hinweg.

einen Kampf oder eine bestimmte Anzahl an Stunden:

Der Zauber verliert nach dem nächsten Kampf sofort all seine Wirkung (hierzu zählen auch Übungskämpfe) oder hält maximal für 12 Stunden, wenn kein Kampf passiert.

permanent:

Der Zauber wirkt für alle Zeiten, bzw. bis er durch „Magie zerstören“ aufgehoben wurde.

Bedingung:

Eine weitere Bedingung für die Wirkung ist angegeben. Der Zauber wirkt so lange, wie der Zaubernde oder in Einzelfällen auch das Opfer diese Bedingung erfüllt. Diese kann sowohl bei der Dauer als auch im Effekt beschrieben stehen.

so lange in Sicht:

Der Zauber wirkt so lange, wie das Opfer in Sicht (maximal 30 m) ist.

Reichweite

Hier ist beschrieben, welche Bedingung der Zaubernde bezüglich der Reichweite seines Zaubers einhalten muss oder wie weit dessen Auswirkungen reichen.

Direkte Berührung:

Der Zaubernde muss das Opfer, auf den der Spruch wirken soll, mit seiner Hand berühren. Es dürfen sich dabei keinerlei Kleidung, Rüstungen oder ähnliches zwischen Hand und Opfer befinden.

Berührung:

Der Zaubernde muss das Opfer, auf den der Spruch wirken soll, mit einem festen Gegenstand berühren. Der Gegenstand muss die Hand des Zaubernenden und das Opfer berühren. Dabei reicht auch eine Berührung der Kleidung oder Rüstung des Opfers aus.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



Sicht:

Der Zaubende muss das Opfer, auf den der Spruch wirken soll, beim Zaubern sehen (maximale Entfernung 30 m). Dabei dürfen Hilfsmittel, wie z.B. Spiegel, benutzt werden, aber keine technischen Geräte, wie z.B. Ferngläser. Ist der Zauber gewirkt, so ist es danach eine reine Konzentration des Zaubers. Ein Opfer außer Sicht des Zaubers bringen hilft nicht.

Selbst:

Der Zaubende kann den Spruch nur auf sich selbst anwenden. Dies gilt auch für Foki. Ein Zauber mit der Reichweite „Selbst“ in einem Fokus wirkt beim Auslösen nur, wenn der Zaubende, der ihn geschaffen hat, ihn auch auslöst. Bei jedem anderen Charakter verpufft die Wirkung.

Entfernungsangabe:

Hier ist eine ungefähre Reichweite des jeweiligen Zaubers angegeben, bis zu welcher Entfernung er seine Wirkung entfaltet. Diese Angaben muss der Charakter ungefähr einhalten.

keine:

Ist hier keine Reichweite angegeben, so wird sie aus dem Effekt ersichtlich.

Magische Worte

Diese sind als Vorschlag zu verstehen, wie magische Worte lauten können. Sie sind ein wichtiger Auslöser eines Zaubers und müssen laut ausgesprochen werden (mind. Zimmerlautstärke), damit sie deutlich verstanden werden können. Leise ausgesprochene oder geflüsterte Worte lassen einen Zauber automatisch scheitern. Am Ende der magischen Worte muss aber immer der Name des Zaubers gesandt werden. Zauber, die gegen andere gerichtet sind und aufrechterhalten werden, bekommen den Zusatz: „Name des Zaubers – wird aufrecht gehalten“

Wir verzichten in diesem Regelwerk bewußt auf Lateinische oder Fantasysprachen beim Sagen der Formel, da es für alle am Spiel viel schöner ist, wenn die Formel verstanden wird. Wir verbieten aber niemanden, seine eigenen Zauberformeln zu nutzen. **Nur müssen diese mindestens so viele Worte umfassen, wie die hier im Buch der Magie angegebenen Zauberformeln.**

Effekt

Dies beschreibt, welche Wirkung der Zauber auslöst.

Immunität

Hier ist angegeben, welche Immunität gegen den Zauber wirkt. Es ist auch möglich, dass hier mehrere Immunitäten angegeben sind. Schutzzauber sind in diesem Eintrag nicht extra aufgeführt. Genauer kann im **Kapitel 7: im Buch der Charaktererschaffung** nachgelesen werden.

Besonderheiten

Unter diesem Punkt können eventuelle Besonderheiten des Spruches angegeben sein, sofern diese nicht im Effekt bereits beschrieben worden sind.

Fokus

Gibt an, ob es möglich ist, den Zauber in einen Fokus zu binden.

Zauberrune

Gibt an, ob es möglich ist, diesen Zauber in eine Rune zu binden.

Bardenlied

Hier ist angegeben, nach welcher Zeit dieses seine Wirkung entfaltet. Dies kann nach einer Strophe oder sogar erst nach Abhaltung eines „Rituals“ (einem Epos, komplexen Liedes, etc.) geschehen. In einem „Ritual“ muss der Barde minimal die Zeit aufwenden, die unter dem Punkt „Anwendungsart“ angegeben ist. Hierbei ist wichtig, dass er nicht die ganze Zeit singen muss, sondern auch anderen Dinge wie Verse rezitieren, tanzen oder einfach auf seinem Instrument eine Melodie spielen zu dem „Ritual“ gehören. Allerdings muss in jedem Bardenritual eine bestimmte Anzahl an gesungenen Strophen vorkommen, die der Barde einhalten muss.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



Erlernbarkeit

Gibt an, ob der Zauberkundige eine besondere Bedingung beim Erlernen eines Zaubers einhalten muss.

Selbst:

Der Magiekundige kann sich den Zauber durch intensives Training Selbst beibringen. Voraussetzung dafür ist, dass er schon einmal gesehen hat, wie der entsprechende Zauber gewirkt wird. Dann ist es ihm möglich, durch längere Experimente die magischen Effekte des gesehenen Zaubers nachzuahmen und so diesen Zauber zu erlernen.

Lehre:

Der Magiekundige benötigt, damit er diesen Zauber erlernen kann, Anleitung durch einen Meister oder durch eine Schriftrolle, auf welcher der Spruch genauestens beschrieben ist. Es ist kein Selbststudium des Zaubers möglich.

Anmerkung: Dies setzt natürlich voraus, dass die Orga auch ein Grundbedürfnis des Spielers an Bibliotheken und eventuell NSC - Magier zur Verfügung stellt, um die Voraussetzung der Lehre zu gewährleisten.

Wer dieses Grundbedürfnis nicht befriedigen kann, der muss für Alternativen sorgen, damit der Spieler diese Bedingung einhalten kann.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



4.3 Allgemeine Zauber

4.3.1 Niedere Allgemeine Zauber

4.3.1.1 Dunkelheit

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	2		
Anwendungsart	sofort	Dauer	10 Minuten
Immunität	nicht möglich	Reichweite	5m Radius um den Zaubernden oder um den Softball
Fokus	Ja	Zauberrune	Ja
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 3 Strophen

Komponenten: ein schwarzes Tuch oder ein schwarzer Softball (nachts mit Knicklicht)

Anwendung: Der Zaubernde nimmt das Tuch in eine Hand und dreht sich um die eigene Achse mit ausgestrecktem Arm oder er wirft einen schwarzen Softball als Symbol für eine magische Kugel aus Dunkelheit und spricht dabei die magischen Worte.

Magische Worte: Die Finsternis der Nacht bedeckt deine Augen – Dunkelheit

Effekt: Der Zauberer kann je nach Anwendung das Gebiet um sich oder um den Softball herum in totale Finsternis tauchen. Alle Lebewesen, die sich primär auf ihr Sehvermögen verlassen, müssen die Augen schließen, solange sie sich in dem verdunkelten Gebiet befinden. Von allen Spielerrassen sind nur Finstere elfen und Zwerge nicht durch diesen Spruch behindert, sowie die meisten Untoten, Drachen oder Dämonen. Wer nicht einer Rasse angehört, die im Dunkeln sehen kann, darf keine Gewandtheitspunkte einsetzen.

4.3.1.2 Fesseln lösen

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	2		
Anwendungsart	sofort	Dauer	sofort
Immunität	nicht möglich	Reichweite	direkte Berührung
Fokus	Ja	Zauberrune	nein
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 2 Strophen

Komponenten: Bodenkontakt (nicht austauschbar)

Anwendung: Der Zaubernde spricht die magischen Worte und berührt die Fesseln.

Magische Worte: Gebundenes werde ungebunden – Fesseln lösen

Effekt: Der Zaubernde kann sich und andere aus allen nichtmagischen Fesseln befreien. Dafür muss er allerdings die Fesseln natürlich berühren können.

4.3.1.3 Feueraugen

Kosten in EP	1	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	1		
Anwendungsart	sofort	Dauer	bis die Kerzen ausgebrannt sind
Immunität	Meisterschutz 1, Spruchimmunität	Reichweite	Sicht
Fokus	Ja	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Nein

Komponenten: 2 Wunderkerzen

Anwendung: Der Zaubernde entzündet die Wunderkerzen, spricht die magischen Worte, nimmt in jede Hand eine Kerze und führt damit kreisende Bewegungen aus.

Magische Worte: Lass die Augen wie Feuer brennen – Feueraugen

Effekt: Durch das magische Feuer kann der Zaubernde wilde Tiere in die Flucht schlagen und niedere Untote wie Zombies und Skelette trauen sich, solange die Kerzen brennen, nicht an den Zaubernden heran. Lichtscheue Wesen wie Orks und Goblins werden ebenfalls von diesem Zauber abgeschreckt, allerdings nicht vertrieben. Häufig bringt sie dieser Zauber allerdings auch in Rage.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



4.3.1.4 Feuerfinger

Kosten in EP	1	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	-		
Anwendungsart	sofort	Dauer	sofort
Immunität	Feuerresistenztrank	Reichweite	Selbst
Fokus	Ja	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 1 Strophe

Komponenten: ein Feuerzeug oder Streichholz

Anwendung: Der Zaubernde hält das Feuerzeug in einer Hand, dann fährt er mit einer weit ausholenden Gebärde mit der anderen Hand über die erste und spricht die magischen Worte.

Magische Worte: Feuer entflamme – Feuerfinger

Effekt: Der Zaubernde lässt eine kleine Flamme in seiner Hand erscheinen. Mit dieser magisch erzeugten Flamme kann alles getan werden, was auch mit einer normalen Kerzenflamme getan werden kann. Der Zaubernde kann diesen Spruch beliebig oft am Tag anwenden, ohne dafür MP zu bezahlen. Dieser Spruch ist auch geeignet, um ein Lagerfeuer anzuzünden.

4.3.1.5 Gegenstände bewegen

Kosten in EP	1	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	1		
Anwendungsart	sofort	Dauer	sofort
Immunität	nicht möglich	Reichweite	Sicht
Fokus	Ja	Zauberrune	Ja
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 1 Strophe

Komponenten: ein NSC, Spielleiter oder hilfreicher Mitspieler

Anwendung: Der Zaubernde deutet auf den Gegenstand und spricht die magischen Worte.

Magische Worte: Magie entweiche, bewege auf was ich zeige – Gegenstände bewegen

Effekt: Der Zaubernde kann einen kleinen Gegenstand, den man bequem mit einer Hand tragen kann und der nicht mehr als 5 kg wiegt, für einen kurzen Moment bewegen oder auch durch die Luft schweben lassen. Hierzu ist ein Helfer (SL oder NSC) nötig, der einen kurzen Augenblick lang für Luft erklärt wird und den Gegenstand entsprechend den Wünschen des Zaubernenden bewegt. Mit Hilfe dieses Zaubers können jedoch keine Waffen von weitem im Kampf eingesetzt werden.

4.3.1.6 Licht

Kosten in EP	1	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	-		
Anwendungsart	sofort	Dauer	bis Zauber aufgehoben wird
Immunität	nicht möglich	Reichweite	Selbst
Fokus	Ja	Zauberrune	Ja
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 1 Strophe

Komponenten: kleine Taschenlampe (keine Leuchtdioden), großes Knicklicht oder ähnliches, mit einer Länge von max. 10 cm.

Anwendung: Der Zaubernde hebt die Hand mit der Lampe in Richtung Himmel und spricht die magischen Worte.

Magische Worte: Helligkeit verbreite dich – Licht

Effekt: Der Zaubernde erschafft ein kleines magisches Licht, mit dem eine andere Person aber nicht geblendet werden kann.

Besonderheiten: Dieser Zauber hebt nicht den Zauber „Dunkelheit“ auf.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



4.3.1.7 Magie aufheben

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	Variable MP – min. 2		
Anwendungsart	sofort	Dauer	sofort
Immunität	Meisterschutz 3, Spruchimmunität	Reichweite	Berührung
Fokus	Ja	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach MP/2 in Strophen

Komponenten: Ein runenverzierter Holzstab, etwas Vogelfutter

Anwendung: Der Zaubernde berührt die Person oder den Gegenstand, bei dem er die Magie aufheben will, mit dem Holzstab. Dann spricht er die magischen Worte und streut das Vogelfutter über die Person oder den Gegenstand.

Magische Worte: **Magie die entstanden, verlasse diesen Ort – Magie aufheben**

Effekt: Durch diesen Zauber kann Magie, die auf einer Person oder einem Gegenstand liegt, aufgehoben werden, sofern der Zeitpunkt der Verzauberung nicht länger als 20 Minuten zurückliegt. Die Wirkung des Zaubers erstreckt sich auf anhaltende Zauber der niederen Sphären. Permanente Zauber, magische Fähigkeiten oder magische Gegenstände sind davon ausgenommen. Um Magie aufzuheben, muss der Zaubernde die Person oder den Gegenstand sowohl mit dem Stab berühren als auch mit dem Vogelfutter bestreuen. Es können nur Zauber aufgehoben werden, die noch andauern, d.h. Zauber mit der Dauer „sofort“ können nicht aufgehoben werden. Zauber, die von einem anderen noch aufrechterhalten werden, können ebenfalls mit diesem Zauber nicht aufgehoben werden. Darüber hinaus betrifft dieser Zauber nur Zaubersprüche der niederen Sphären, keine alchemistischen Effekte oder durch Magie erzeugte Untote oder den Zauber „Fluch“.

Besonderheiten: Wurde ein Zauberspruch mit dem Zauber „Magische Sicherung“ geschützt, so zählen die MP, die in die Sicherung des Gegenstandes eingeflossen sind, zu den Gesamt MP, die der Zaubernde aufwenden muss, um ihn aufzuheben. Wirkt nicht gegen Elementarzauber.

4.3.1.8 Magiebund (R)

Kosten in EP	1	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	1		
Anwendungsart	Ritual - min. 10 Minuten	Dauer	bis der eigentliche Zauber gewirkt ist
Immunität	nicht möglich	Reichweite	Selbst
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, nach dem Ende der Ritualzeit

Komponenten: ein Seil, ein Getränk

Anwendung: Die Zaubernden ziehen einen Kreis auf den Boden und gruppieren sich darum. Dann legen alle, die sich an dem Ritual beteiligen wollen, ihre rechten Hände übereinander und reichen mit der linken einen mit einer Flüssigkeit gefüllten Becher weiter. Jeder muss nun einen Schluck aus diesem Becher nehmen und, nachdem er etwas getrunken hat, die magischen Worte sprechen, bevor er den Becher weiterreicht. Der letzte, der die magischen Worte spricht, ist der Leiter des Rituals.

Magische Worte: **Damit wir eins seien, wächst Eintracht in kleinen Dingen, Magie durchzieht und verbindet uns – Magiebund**

Effekt: Dieser Zauber gilt als Voraussetzung für Rituale, an dem mehrere Zaubernde teilnehmen. Jeder der Teilnehmer muss 10 MP ausgeben, bevor das eigentliche Ritual beginnt. Danach wird das Ritual durchgeführt und die dafür ausgegebenen MP werden auf alle Ritualteilnehmer aufgeteilt.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie

4.3.1.9 Magie spüren

Kosten in EP	1	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	Variabel		
Anwendungsart	sofort	Dauer	20 Sekunden
Immunität	Meisterschutz 1	Reichweite	direkte Berührung
Fokus	Ja	Zauberrune	Ja
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 1 oder 2 Strophen

Komponenten: keine

Anwendung: Der Zaubernde legt beide Hände übereinander (die Rechte zuerst) über den Gegenstand oder die Person und spricht die magischen Worte. Er konzentriert sich und gibt das Ergebnis bekannt.

Magische Worte: Aus Unwissenheit erwächst Erkenntnis, zeige mir was ich nicht sehe – Magie spüren

Effekt:

- Für 1 MP kann der Zaubernde feststellen, ob auf einem Gegenstand oder einer Person ein Zauber liegt.
- Für 2 MP kann der Zaubernde feststellen, aus welcher Sphäre dieser Zauber stammt.

Wie viele Zauber auf einem Gegenstand oder einer Person liegen, kann er jedoch nicht mit diesem Zauber feststellen. Ist eine Person oder ein Gegenstand mit mehreren Zaubern belegt, so erkennt der Zaubernde nur die Magie des Zaubers, der die geringere Anzahl an MP gekostet hat. Auf keinen Fall kann er erspüren, dass noch weitere Zauber auf dem Gegenstand oder der Person liegen, auch nicht bei erneuter Anwendung dieses Zaubers.

4.3.1.10 Magie übertragen (R)

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	2		
Anwendungsart	Ritual – min. 1 Minute pro transferierten MP	Dauer	sofort nach Beendigung des Rituals
Immunität	Meisterschutz 1	Reichweite	Länge des Bandes
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, nach dem Ende der Ritualzeit

Komponenten: rotes Band

Anwendung: Beide Magier fassen das Band an jeweils einem Ende an. Der Zaubernde spricht die magischen Worte.

Magische Worte: Magische Energien, ich bewege euch nach meinem Willen – Magie übertragen

Effekt: Übertragung von Magiepunkten auf einen anderen Magiebegabten. Der Zaubernde kann entscheiden, ob er geben oder nehmen will. Er kann jedoch nur nehmen, wenn der andere Ritualteilnehmer damit einverstanden ist. Ein Zaubernde kann durch diesen Spruch nicht sein persönliches Maximum an MP übersteigen. Ein Charakter mit der Immunität „Seelenschutz II“ ist dabei gegen andere Zauber, die der Ausführende innerhalb dieses Rituals übertragen will, immun. Mit diesem Zauber können nur MP der jeweiligen Magieart übertragen werden, d.h.: Ein Priester kann nur einem Priester MP übertragen, ein Magier nur einem Magier. Eine Mischung der einzelnen Magierrichtungen funktioniert nicht.

4.3.1.11 Zauber binden (R)

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur
Kosten in MP	2		
Anwendungsart	Ritual – min. 10 Minuten	Dauer	bis der Fokus ausgelöst wird oder maximal ein Con
Immunität	nicht möglich	Reichweite	direkte Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Nein

Komponenten: ein Fokus (Holzstab, Getränk etc.), etwas Kristallpulver

Anwendung: Der Zaubernde bereitet den Fokus vor und spricht die magischen Worte. Dann wendet er den Zauber an, den er in den Fokus binden will, und streut darüber das Kristallpulver.

Magische Worte: Magie bleibe in den Gegenstand und vergehe bei der Nutzung – Zauber binden

Effekt: Durch diesen Zauber kann der Zaubernde einen magischen Gegenstand (Fokus) mit einer Einmalanwendung herstellen. Der Fokus muss besonders reich verziert sein. Der Fokus kann einen Zauber so lange speichern, bis er letztendlich aktiviert wird. Um



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



einen Fokus auszulösen, muss dieser zerbrochen werden. Das Zerschneiden des Fokus setzt den Effekt des in ihm gebundenen Zaubers frei. Wer den Fokus aktiviert, darf den gebundenen Zauber benutzen.

Besonderheiten: Foki dürfen nur während der eigentlichen Spielzeit hergestellt werden. Bei dem Gebrauch des Fokus müssen die gleichen Bedingungen erfüllt sein, die bei einem regulären Wirken des betreffenden Zaubers notwendig sind.

Beispiel: Bei einem „Feuerballfokus“ muss ein roter Softball geworfen werden.

Ritualzauber können nicht in einen Fokus gebunden werden.

Beherrscht ein Zauberkundiger den Zauber, den er in einem Fokus speichern will, nicht, kann er mittels des Zaubers „Magiebund“ mit einem anderen Zauberkundigen, der den gewünschten Zauber beherrscht, den Fokus dennoch herstellen. Ein Foki mit der Reichweite „Selbst“, kann nur vom Erschaffer ausgelöst werden.

4.3.1.12 Zaubersiegel (R)

Kosten in EP	1	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur
Kosten in MP	1		
Anwendungsart	Ritual – min. 10 Minuten	Dauer	permanent
Immunität	nicht möglich	Reichweite	Selbst
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Nein

Komponenten: Siegelring oder -stempel, Kerze

Anwendung: Der Zaubernde entzündet die Kerze und lässt Wachs auf den zu siegelnden Gegenstand tropfen. Dann drückt er das Siegel in das Wachs und spricht die magischen Worte.

Magische Worte: Meine magische Kraft wird zu meinem Zeichen – Zaubersiegel

Effekt: Dieser Zauber erschafft ein persönliches magisches Siegel, das sich permanent auf einen Gegenstand brennt. Auf Lebewesen wirkt dieser Zauber nicht. Um ein Zaubersiegel zu brechen, bedarf es des Zaubers „Magie zerstören“. Bevor das Zaubersiegel aktiv wird, muss der Erschaffer es 24 Stunden bei sich getragen haben.

4.3.1.13 Zaubertrick

Kosten in EP	1	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	-		
Anwendungsart	sofort	Dauer	maximal 2 Minuten
Immunität	Meisterschutz 1	Reichweite	Selbst
Fokus	Ja	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 1 Strophe

Komponenten: verschiedenster Art

Anwendung: Der Zaubernde vollzieht einige magische Gesten und spricht dann die magischen Worte.

Magische Worte: Klein aber fein, meine Illusion entstehe – Zaubertrick

Effekt: Mit Hilfe dieses Zaubers kann man kleine Tricks vorführen (Illusionstricks). Für diesen Zweck ist es erlaubt, technische Gimmicks zu benutzen. Dieser Zauber kann nicht benutzt werden, um andere Charaktere zu bezaubern oder ihre Konzentration zu brechen. Es können keine Lebewesen kopiert oder andere Sprucheffekte simuliert werden.

Besonderheiten: Durch die Anwendung dieses Zaubers werden die Zauber „Magiespiegel“ und „Formelreflektor“ nicht ausgelöst.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



4.3.2 Höhere Allgemeine Zauber

4.3.2.1 Magie analysieren (R)

Kosten in EP	5	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde
Kosten in MP	Variable MP – min. 5		
Anwendungsart	Ritual – min. 10 Minuten	Dauer	sofort nach Beendigung des Rituals
Immunität	Spruchimmunität	Reichweite	direkte Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, nach dem Ende der Ritualzeit

Komponenten: etwas Quellwasser, Edelstein-staub, eine Eulenfeder

Anwendung: Der Zaubende reinigt mit dem Quellwasser den zu untersuchenden Gegenstand (oder die Stirn der betreffenden Person) und bereitet ihn so auf die nachfolgende Untersuchung vor. Dann streut er den Edelsteinstaub auf den zu untersuchenden Gegenstand (oder die Person). Zuletzt streicht der Zaubende mit der Eulenfeder darüber und spricht die magischen Worte, während er seine Hände (die rechte zuerst) über den Gegenstand (oder die Stirn der Person) legt.

Magische Worte: Was verborgen ist, ist unbekannt. Es gibt ein Verlangen nach dem Unbekannten. Aber nichts ist so schwierig, dass es nicht durch Suchen untersucht werden könnte. Zeige mir, was hier verborgen ist – Magie analysieren

Effekt: Mit diesem Zauber können die in Foki gebundenen Zauber, die Art und Wirkung alchemistischer Tränke (die ja auch in gewisser Weise magisch sind) sowie die in Gegenständen und Personen wirkenden Zauber identifiziert werden. Je nach Art des zu untersuchenden Gegenstandes ist der Aufwand an Magiepunkten verschieden: So ist die Analyse des in einem Fokus gebundenen Zaubers, die Identifikation der in einer Person wirkenden Magie oder eines alchemistischen Trankes mit einem einmaligen Aufwand von 15 MP beendet und das Ergebnis wird dem Zaubenden mitgeteilt. Demgegenüber muss der Zaubende, will er einen permanent magischen Gegenstand (der also mindestens einmal pro Tag angewendet werden kann) oder ein Artefakt analysieren, unter Umständen weitaus mehr MP aufwenden. Pro Fähigkeit – positiv oder negativ - des Gegenstandes kostet die Analyse den Zaubenden 20 MP.

Dabei ist zu bemerken, dass der Zaubende bei der anfänglichen Untersuchung nicht die Gesamtzahl, der in einem magischen Gegenstand oder Artefakt gebundenen Zauber erfährt. Besonders mächtige Artefakte können sich unter Umständen darüber hinaus einer genaueren Untersuchung entziehen. Auf die Gesamtzahl der in einem Gegenstand gebundenen Fähigkeiten werden auch Einschränkungen in der Anwendung desselben angerechnet, so z.B., dass ein Artefakt nur unter bestimmten Bedingungen funktioniert. Generell findet der Zaubende zuerst die primäre Fähigkeit eines Gegenstandes – sofern dieser mehrere besitzt - heraus, die für die Natur desselben am bestimmt ist. So würde z.B. ein permanentes Flammenschwert zuerst den auf ihr liegenden Zauber „Flammenklinge“ offenbaren, während sekundäre Fähigkeiten, wie z.B., dass dieses Schwert nur am Tage seine Kraft entfalten kann oder mit welchen Worten die Magie des Schwertes aktiviert werden kann, erst bei längerer Untersuchung zutage tritt. Wirken mehrere Zauber in einem Gegenstand (oder einer Person), so erfährt der Zaubende jeweils nach Ablauf von 20 Minuten eine dieser Fähigkeiten, solange er MP einsetzt. Der Spruch endet, wenn dem Zaubenden die MP ausgehen oder der Gegenstand keine unentdeckten Fähigkeiten mehr birgt (oder bei SL – Entscheidung). Die Anwesenheit der SL ist nur bei Artefakten oder besonderen magischen Gegenständen erforderlich.

4.3.2.2 Magie zerstören (R)

Kosten in EP	15	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde
Kosten in MP	15		
Anwendungsart	Ritual – min. 10 Minuten	Dauer	sofort nach Beendigung des Rituals
Immunität	Spruchimmunität	Reichweite	direkte Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, nach dem Ende der Ritualzeit

Komponenten: schwarzes und weißes Pulver

Anwendung: Das schwarze und das weiße Pulver wird abwechselnd über einen magischen Gegenstand gestreut, dabei spricht der Zaubende die magischen Worte.

Magische Worte: Magie die entstanden, ich verbanne dich von diesem Ort. Meine Macht zerstört dein Sein – Magie zerstören

Effekt: Dieser Zauber kann die Magie aller Verzauberungen zerstören und sie somit unwirksam machen. Dabei ist es egal, ob die Magie auf einem Gegenstand oder einer Person liegt. Permanent magische Gegenstände können auch mit diesem Zauber zerstört werden, sofern das Material, aus dem sie sind, nicht schon Selbst magisch ist. Bei der Zerstörung permanent magischer Gegenstände ist die Abnahme einer Spielleitung erforderlich.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie

Einzige Ausnahmen hier sind die Beherrschungszauber „Fluch“, „Auftrag“, „Vergessen“ und „Voodoo“ sowie durch Magie entstandene Wunden, auch durch den Kampfzauber „Verdorren“ verkrüppelte Gliedmaßen.

Besonderheiten: Wurde ein Zauberspruch mit dem Zauber „Magische Sicherung“ geschützt, so zählen die MP, die in die Sicherung des Gegenstandes eingeflossen sind, zu den Gesamt MP, die der Zauberende aufwenden muss, um ihn aufzuheben. Wirkt nicht gegen Elementarzauber.

4.3.2.3 Magische Sicherung (R)

Kosten in EP	5	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde
Kosten in MP	Variable MP – min. 5		
Anwendungsart	Ritual – min. 5 Minuten	Dauer	12 Stunden
Immunität	nicht möglich	Reichweite	direkte Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, nach dem Ende der Ritualzeit

Komponenten: etwas Edelsteinstaub (Glitter), einige Tropfen Blut, etwas Quellwasser

Anwendung: Der Zauberende vermischt alle drei Zutaten und bestreicht damit den zu schützenden Gegenstand oder die Person, die geschützt werden soll. Dabei spricht er die magischen Worte.

Magische Worte: *Arkane Macht ich rufe dich, schütze meine Zauber – Magische Sicherung*

Effekt: Mit diesem Zauber kann ein Zauberkundiger seine eigenen Sprüche gegen die Zauber „Magie aufheben“ und Magie zerstören“ absichern, so dass ein anderer Zauberkundiger mehr MP benötigt, um die Wirkung desselben aufzuheben. Ein Zauberspruch kann jedoch maximal mit derselben Anzahl an MP gesichert werden, die der Zauberende für seine Anwendung aufbringen musste.

Beispiel: Ein Magier möchte einen Raum gegen andere schützen und wendet die „Magische Sicherung“ auf das Schloss an. Er kann nun maximal mit 2 weiteren MP seinen Zauber gegen Fremdeinwirkung schützen, wofür er 5 Minuten länger benötigt, um das Ritual des Zaubers „Magische Sicherung“ durchzuführen.

4.3.2.4 Magischer Gegenstand (R)

Kosten in EP	10	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde
Kosten in MP	Variabel		
Anwendungsart	Ritual	Dauer	permanent
Immunität	nicht möglich	Reichweite	Direkte Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, nach dem Ende der Ritualzeit

Komponenten: Etwas Erde, etwas Wasser, ein kleines Feuer, ein Fokus

Anwendung: Der Zauberende entzündet ein kleines Feuer, legt einen Ring aus Wasser und Erde um das Feuer, legt den Fokus zwischen sich und das Feuer, spricht die magischen Worte und wendet den Zauber an, der in diesen gebunden werden soll.

Magische Worte: *Für immer in Materie gebunden, meine Zauberkunst erschaffe Wunder – Magischer Gegenstand*

Effekt: Durch diesen Zauber kann der Zauberende einen magischen Gegenstand mit maximalen Aufladungen, täglicher Anwendung oder permanentem Effekt erschaffen. Dieser Gegenstand muss von der Spielleitung abgenommen werden, die dann das zum Gegenstand gehörende Zertifikat ausgibt, damit der Gegenstand auch den Besitzer wechseln kann. Die MP für den Zauber, der auf den Gegenstand gebannt werden soll, gehen dem Zauberen permanent verloren. Genauere Informationen zu den verschiedenen Effekten finden sich im **Kapitel 8 im Buch der Regeln**.

Besonderheiten: Kann in Kombination mit „Magische Sicherung“ zusätzlich mit der Ausgabe weiterer MP (auch hierbei ist der Verlust dann permanent!) verstärkt werden (siehe zu den Regeln den Zauber „Magische Sicherung“ Variable MP).



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



4.3.2.5 Magisches Feuer (R)

Kosten in EP	10	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur
Kosten in MP	10		
Anwendungsart	Ritual – min. 10 Minuten	Dauer	24 Stunden
Immunität	nicht möglich	Reichweite	Direkte Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Nein

Komponenten: Silberstaub, einige Tropfen Blut des Zaubernenden sowie ein runenverziertes Holzstäbchen.

Anwendung: Der Zaubernende verrührt mit dem Holzstäbchen den Silberstaub einige Tropfen seines eigenen Blutes, bis die Mischung wieder eine trockene Konsistenz angenommen hat. Dann streut er die diese über den zu verzaubernden Gegenstand und spricht dabei die magischen Worte.

Magische Worte: Von mir erschaffen, nicht zum Nutzen von anderen. Halte Diebe fern und schütze was mir gehört – Magisches Feuer

Effekt: Wenn ein Gegenstand mit diesem Zauber belegt wurde, so erzeugt er bei einer anderen Person, die ihn willentlich (Handschuhe inklusive) berührt, nach 10 Sekunden unerträgliche Schmerzen sowie einen Schadenspunkt (Schmerzunempfindlichkeit bietet keinen Schutz). Lässt das Opfer den Gegenstand wieder los, so hören die Schmerzen nach weiteren 10 Sekunden wieder auf, die entstandene Wunde bleibt jedoch bestehen. Ansonsten erleidet das Opfer nach weiteren 5 Minuten den zweiten Schadenspunkt (nach insgesamt 10 Minuten und 10 Sekunden den dritten, usw.), der ihn unter Umständen zwingt, den Gegenstand fallen zu lassen.

Besonderheiten: Dieser Zauber verursacht Schaden durch elementare Energie. Mit diesem Zauber kann ein beliebiger Gegenstand gesichert werden, allerdings keine Waffen und Rüstungen. Ein so gesicherter Gegenstand kann nicht als Waffe eingesetzt werden, da das Opfer diesen willentlich berühren muss.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



4.4 Beherrschungszauber

4.4.1 Niedere Beherrschungszauber

4.4.1.1 Angenehme Visionen

Kosten in EP	1	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	1		
Anwendungsart	sofort	Dauer	ca. 30 Sekunden
Immunität	Meisterschutz 1, Seelenschutz 1, Spruchimmunität	Reichweite	Sicht
Fokus	Ja	Zauberrune	Ja
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 1 Strophe

Komponenten: eine Feder, etwas Salz

Anwendung: Der Zaubernde wirft das Salz vor sich in die Luft, streicht mit der Feder über seine Stirn, spricht die magischen Worte und pustet die Feder in Richtung des Ziels.

Magische Worte: **Denke an was Schönes und ruh dich aus – Angenehme Visionen**

Effekt: Der Zaubernde erschafft angenehme Gedanken und Empfindungen, die den Kopf der Zielperson füllen und sie am Handeln hindern, bis die angenehmen Visionen entweder neutralisiert wurden oder die Person Schaden erleidet.

4.4.1.2 Apathie

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	2		
Anwendungsart	sofort	Dauer	bis das Opfer Schaden erleidet, jedoch maximal 15 Minuten.
Immunität	Meisterschutz 2, Seelenschutz 1, Spruchimmunität	Reichweite	Sicht
Fokus	Ja	Zauberrune	Ja
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 2 Strophen

Komponenten: ein Stück Holzkohle

Anwendung: Der Zaubernde schwärzt sich eine Handfläche mit der Kohle, beschreibt damit eine wischende Bewegung vor seinem Gesicht, spricht die magischen Worte und zeigt die geschwärzte Handfläche dem Opfer.

Magische Worte: **Alles ist egal, schalte ab und vergiss alles um dich herum – Apathie**

Effekt: Der Spruch sorgt dafür, dass das Opfer in einen Zustand völliger Apathie verfällt und sich den Himmel oder die Zimmerdecke anguckt. Das Opfer zählt nicht als wehrlos und kann bei einem Angriff evtl. vorhandene Schutzpunkte einsetzen (Kämpferreflex).

4.4.1.3 Einflüsterung

Kosten in EP	1	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	1		
Anwendungsart	sofort	Dauer	6 Stunden
Immunität	Meisterschutz 2, Seelenschutz 1, Spruchimmunität	Reichweite	Direkte Berührung
Fokus	Ja	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 1 Strophe

Komponenten: Ein freundliches Lächeln

Anwendung: Der Zaubernde lächelt, nickt der Zielperson zu und spricht die magischen Worte.

Magische Worte: **Lausche meinen Worten, sind Sie nicht Zauber in deinen Ohren – Einflüsterung**



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie

Effekt: Der Zauber wirkt sich auf die Gedanken in der Zielperson aus. Diese betrügt oder schadet dem Zaubernenden (und dessen Gefährten) nicht, solange der Zaubernde (und dessen Gefährten) sie nicht betrügt oder ihr schadet und als Freund behandelt. Sie wird aber eine für die Person normale Aktion durchführen nach Ihrem Ermessen oder eine Frage wahrheitsgemäß beantworten.

4.4.1.4 Fluch

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	2		
Anwendungsart	sofort	Dauer	12 Stunden
Immunität	Fluchimmunität, Meisterschutz 2	Reichweite	Sicht
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 2 Strophe

Komponenten: ein paar Tropfen Essig, ein Feuer, ein Haar oder persönlicher Gegenstand des Opfers

Anwendung: Der Zaubernde beschimpft sein Opfer, spricht die magischen Worte und träufelt Essig ins Feuer und verbrennt das Haar.

Magische Worte: **Meine Macht erwache und bestimme jetzt deine Leben – Fluch**

Effekt: Dieser Zauber ist wirksam, ohne dass das Opfer beim Zaubern anwesend sein muss. Der Zaubernde verflucht es im Beisein eines Spielers, der dem Opfer mitteilt, dass ein Fluch auf ihm lastet und welche Auswirkungen dieser hat. Die Wirkungen eines Fluches sind unterschiedlich, dürfen aber auf gar keinen Fall verletzen oder schaden, nur behindern oder ärgern. Die Wirkung des Fluches muss mit dem Spieler abgesprochen werden.

Übliche Flüche sind z.B.: Nur in Reimen sprechen. Alles mit der „falschen“ Hand machen. Einen Tag nur Wasser trinken. Jeden Elf an seinem Ohr zupfen. Vor jeder Frau niederknien. Jeden Satz mit einem bestimmten Wort oder bestimmten Worten abschließen.

Allerdings können Flüche niemals körperlichen oder geistigen Schaden verursachen.

Besonderheiten: Die Orga muss beim Ritual anwesend sein. Das Haar des Opfers darf nicht älter als 3 Tage sein, seitdem man es vom Opfer „bekommen“ hat.

4.4.1.5 Freundschaft

Kosten in EP	1	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	1		
Anwendungsart	sofort	Dauer	6 Stunden
Immunität	Meisterschutz 1, Seelenschutz 1, Spruchimmunität	Reichweite	Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 1 Strophe

Komponenten: ein kleines Geschenk (z.B. ein Getränk)

Anwendung: Der Zaubernde bietet dem Opfer das Geschenk an und spricht die magischen Worte, sobald das Geschenk angenommen wurde.

Magische Worte: **Lausche meinen Worten Freund, bin ich nicht sympathisch? – Freundschaft**

Effekt: Der Zaubernde verschafft sich kurzzeitig einen Freund, dem er jedoch keine Befehle erteilen kann. Die Loyalität des Opfers hängt von dem jeweiligen Charakter ab. Nachdem der Zauber vorbei ist, merkt das Opfer nicht unbedingt, dass es verzaubert wurde. Es kann sich nun jedoch ein neues Bild vom Zaubernenden schaffen und ihn so behandeln, wie er es normalerweise tun würde. Der Zauber kann nur funktionieren, wenn das Opfer vorher auch freiwillig das Geschenk angenommen hat.

4.4.1.6 Furcht

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	2		
Anwendungsart	sofort	Dauer	s. Effekt
Immunität	Furchtlosigkeit, Meisterschutz 1, Spruchimmunität	Reichweite	Sicht
Fokus	Ja	Zauberrune	Ja
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 1 Strophe



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie

Komponenten: ein Teil eines früher besiegten Gegners

Anwendung: Der Zaubernde spricht die magischen Worte und deutet mit der Trophäe in der Hand auf das Opfer.

Magische Worte: **Magie erwache, Furcht möge in deinem Herzen sein. – Furcht**

Effekt: Das Opfer bekommt die Todesangst des besiegten Gegners durch die Trophäe vermittelt und gerät in Panik. Der betroffene Charakter muss sofort die Flucht ergreifen und darf erst wieder anhalten, wenn der Zaubernde außer Sicht- und Hörweite ist. Dort muss er dann bis 100 zählen, um sich wieder zu beruhigen. Dann hat der Zauber seinen Effekt verloren und das Opfer kann dem Zaubernden wieder normal entgegentreten.

4.4.1.7 Gebrabbel

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	2		
Anwendungsart	sofort	Dauer	Aufrechterhalten
Immunität	Meisterschutz 2, Spruchimmunität	Reichweite	Sicht
Fokus	Ja	Zauberrune	Ja
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 2 Strophen

Komponenten: ein Erdklumpen

Anwendung: Der Zaubernde nimmt den Erdklumpen in eine offene Hand und formt dann vor seinem Mund mit beiden Händen einen sich öffnenden und schließenden Schnabel. Dann wirft er den Erdklumpen in Richtung (nicht unbedingt treffen!) des Opfers und spricht die magischen Worte.

Magische Worte: **Spreche mit falschen Zungen, niemand wird dich verstehen – Gebrabbel**

Effekt: Dieser Spruch verwandelt die Worte der Zielperson in ein unverständliches Gebrabbel, so dass "Tötet sie alle!" klingen würde wie: "Tsuriplück tsa fredel!". Keiner kann die Zielperson mehr verstehen, bis der Spruch vom Zaubernden aufgehoben oder neutralisiert wird.

4.4.1.8 Gedankennebel

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	2		
Anwendungsart	sofort	Dauer	1 Minute
Immunität	Meisterschutz 1, Seelenschutz 1, Spruchimmunität	Reichweite	Sicht
Fokus	Ja	Zauberrune	Ja
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 2 Strophen

Komponenten: etwas Vogelfutter

Anwendung: Der Zaubernde kratzt sich am Kopf, als versuche er sich an etwas zu erinnern, wirft das Vogelfutter in Richtung des Opfers und spricht die magischen Worte.

Magische Worte: **Dein Denken ist Schall und Rauch, ein Nebel schenkt vergessen – Gedankennebel**

Effekt: Dieser Zauber bewirkt, dass die Zielperson vergisst, was sie gerade tun wollte. Gedankennebel wird gegen einen einzelnen Charakter gewirkt. Das Opfer versucht sich zu erinnern und kann so lange keine Aktion machen, bis der Zauber neutralisiert oder gebrochen wurde.

4.4.1.9 Knochentanz / Zwingtanz

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	2		
Anwendungsart	sofort	Dauer	Aufrechterhalten
Immunität	Meisterschutz 2, Spruchimmunität	Reichweite	Sicht
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 2 Strophen



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



Komponenten: 5 kleine Knochen

Anwendung: Der Zaubernde schüttelt die Knochen in den Händen, verteilt sie um sich herum und spricht die magischen Worte.

Magische Worte: **Meine Macht kontrolliert deine Glieder – Knochentanz**

Effekt: Der Zaubernde befiehlt den Knochen des Opfers, sich nach seinem Wunsch, gegen den Willen des Opfers, zu bewegen. Das Opfer ist aber immer noch Herr seines Geistes, muss aber die Anweisungen des Zaubernden betreffend die Gliedmaßen ausführen.

Besonderheiten: Dies ist der Zwingtanz des Bardens, der den Beinen seines Opfers oder seiner Opfer befiehlt, nach den Tönen seiner Melodie und seines Liedes zu tanzen. Der Effekt hält so lange an, wie der Barde auf seinem Instrument spielt oder musiziert.

4.4.1.10 Lähmung

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	2		
Anwendungsart	sofort	Dauer	Aufrechterhalten
Immunität	Meisterschutz 2, Spruchimmunität	Reichweite	Sicht
Fokus	Ja	Zauberrune	Ja – Dauer 5 Minuten
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 2 Strophen

Komponenten: ein Bündel kleiner Zweige, ein Stück Schnur

Anwendung: Der Zaubernde verschnürt das Zweigbündel mit der Schnur oder wickelt dieses um seine Hände, spricht die magischen Worte und nimmt das Bündel in beide Hände oder deutet mit seinen gefesselten Händen auf das Opfer.

Magische Worte: **Meine Macht fessle deinen Körper – Lähmung**

Effekt: Durch diese symbolische Fesselung lähmt der Zaubernde das Opfer. Dieses muss sofort auf der Stelle verharren und darf keine Bewegung mehr ausführen und auch nicht mehr sprechen. Die Lähmung hält an, solange der Zaubernde den Spruch aufrechterhält oder bis das Opfer Schaden erleidet. Natürlich kann die Magie auch von Dritten unterbrochen werden, welche z.B. dem Zaubernden das Bündel entreißen. Ein Angriff auf das Opfer gilt als gewöhnlicher Treffer und hebt den Zauber auf. Jemand mit den entsprechend erlernten Fertigkeiten kann das Opfer jedoch betäuben bzw. meucheln. Ein gelähmter Charakter kann keine Gewandtheitspunkte einsetzen, um Treffern auszuweichen, wohl aber seine Schutzpunkte.

Besonderheiten: Es sei noch einmal hinzuzufügen, dass der Zaubernde das Bündel während der gesamten Zauberdauer in BEIDEN Händen halten muss bzw. beide Hände symbolisch fesselt, da sonst der Zauber endet. Der Zaubernde kann sich jedoch langsam bewegen. Es ist mit diesem Zauber einer Einzelperson allerdings nicht möglich, ein Opfer zu lähmen und dann anzugreifen, dazu benötigt man mindestens eine zweite Person (s.o.)

4.4.1.11 Nebel der Angst

Kosten in EP	1	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	1		
Anwendungsart	sofort	Dauer	Solange es raucht
Immunität	Furchtlosigkeit, Meisterschutz 1, Spruchimmunität	Reichweite	5m um den sich ausbreitenden Rauch
Fokus	Ja	Zauberrune	Ja
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Nein

Komponenten: etwas Rauchpulver

Anwendung: Der Zaubernde entzündet das Rauchpulver und spricht die magischen Worte.

Magische Worte: **Schrecken in deinen Gedanken. Fürchte dich jetzt – Nebel der Angst**

Effekt: Der Zauber beschwört einen Nebel, der jeden (außer dem Zaubernden), der ihn berührt, in Angst und Schrecken versetzt. Die Opfer müssen so weit fliehen, bis sie den Zaubernden nicht mehr sehen können. Solch ein Charakter wird den Nebel unter keinen Umständen noch einmal betreten. Der Zaubernde ist gegen den Effekt immun.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



4.4.1.12 Niedere Untote beherrschen

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur
Kosten in MP	2		
Anwendungsart	sofort	Dauer	Solange der Untote existiert, maximal jedoch 12 Stunden.
Immunität	nicht möglich	Reichweite	Sicht
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Nein

Komponenten: Ein mit arkanen Symbolen bedeckter Knochen

Anwendung: Der Zaubernde deutet mit dem Knochen auf den Untoten und spricht die magischen Worte.

Magische Worte: Du, der aus dem Tod geboren wurdest, bist bereit für mich. Folge meinem Befehl – Niedere Untote beherrschen

Effekt: Mit diesem Spruch kann der Zaubernde niedere Untote, wie Ghule, Zombies oder Skelette unter seine Kontrolle bringen. Der Spruch wirkt nur, wenn diese nicht von ihrem Beschwörer, der sich in Sichtweite befindet, kontrolliert werden.

4.4.1.13 Schlaf

Kosten in EP	1	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	1		
Anwendungsart	sofort	Dauer	15 Minuten oder bis zum Wecken
Immunität	Meisterschutz 2, Seelenschutz 1, Spruchimmunität	Reichweite	Sicht
Fokus	Ja	Zauberrune	Ja
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 2 Strophen

Komponenten: eine Handvoll Sand oder Vogelfutter

Anwendung: Der Zaubernde spricht die magischen Worte, wirft den Sand/das Vogelfutter auf seinen Gegner (nicht in die Augen!) und berührt ihn.

Magische Worte: Die Nacht ist schon nah, lege dich hin und schließe deine Augen – Schlaf

Effekt: Der Zaubernde betäubt sein Opfer, das sich zu Boden fallen lassen und dort regungslos verharren muss. Es gilt so lange als betäubt, bis die 15 Minuten verstrichen sind oder es von jemand anderem kräftig berührt oder aktiv geweckt wird. Das Opfer kann nicht mit einem einzigen Schlag getötet werden, auch wenn es wehrlos ist. Ein Angriff auf das Opfer gilt nur als gewöhnlicher Treffer und hebt, wie eine normale heftige Berührung auch, den Zauber auf. Jemand mit den entsprechend erlernten Fertigkeiten kann das Opfer jedoch betäuben bzw. meucheln. Ein schlafender Charakter kann keine Gewandtheitspunkte einsetzen, um Treffern auszuweichen, wohl aber seine Schutzpunkte.

4.4.1.14 Schmerz

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	2		
Anwendungsart	sofort	Dauer	Aufrechterhalten
Immunität	Meisterschutz 2, Schmerzunempfindlichkeit 2, Spruchimmunität	Reichweite	Sicht
Fokus	Ja	Zauberrune	Ja
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 2 Strophen

Komponenten: eine silberne Nadel oder ein silbernes Messer

Anwendung: Der Zaubernde hält die Nadel bzw. das Messer in der linken Hand und deutet mit der rechten auf das Opfer, während er die magischen Worte spricht.

Magische Worte: Winde dich in deiner Pein – Schmerz

Effekt: Opfer windet sich in Schmerzen am Boden, bis die Wirkung aufhört. Es kann während dieser Zeit nicht mehr kämpfen noch Gewandtheitspunkte einsetzen, jedoch zählen eventuell vorhandene Schutzpunkte weiterhin. Das Opfer kann nicht mehr aktiv versuchen, Schlägen auszuweichen.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



4.4.1.15 Schwindelgefühl

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	2		
Anwendungsart	sofort	Dauer	Aufrechterhalten
Immunität	Meisterschutz 1, Seelenschutz 1, Spruchimmunität	Reichweite	Sicht
Fokus	Ja	Zauberrune	Ja
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 1 Strophe

Komponenten: lockere Erde (o. Sand) als Untergrund

Anwendung: Der Zaubernde malt einen kleinen Kreis in den Untergrund, deutet auf die Zielperson und spricht die magischen Worte.

Magische Worte: **Meine Macht erhebe sich. Torkel und fühle dich betrunken – Schwindelgefühl**

Effekt: Der Zauber bewirkt eine totale Desorientierung der Zielperson. Sie weiß nicht mehr, wo oben und unten ist und benötigt die oben angegebene Zeit, um sich wieder zu orientieren. Befindet sich das Opfer im Kampf, so kann es keine Gewandtheitspunkte mehr einsetzen, eventuell vorhandene Kämpferschutzpunkte zählen jedoch. Das Opfer kann während dieser Zeit nicht mehr kämpfen und auch keinen Schlägen aktiv mehr ausweichen.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie

4.4.2 Höhere Beherrschungszauber

4.4.2.1 Auftrag (R)

Kosten in EP	15	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde
Kosten in MP	15		
Anwendungsart	Ritual – min. 30 Minuten	Dauer	bis der Auftrag beendet ist
Immunität	Spruchimmunität	Reichweite	direkte Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach dem Ende der Ritualzeit

Komponenten: ein Lorbeerblatt, eine Schriftrolle mit Anweisungen

Anwendung: Der Zaubernde berührt den Empfänger mit dem Lorbeerblatt, spricht die magischen Worte und übergibt ihm die Schriftrolle.

Magische Worte: **Mein Wille ist dein Weg, meine Macht kontrolliert jetzt deinen Willen. Folge meinen Worten – Auftrag**

Effekt: Der Zaubernde zwingt das Opfer, einen von ihm gestellten, erfüllbaren Auftrag auszuführen. Das Opfer sieht die Erfüllung des Auftrages als seine wichtigste Aufgabe an und leidet unter Depressionen, wenn es davon abgehalten wird. Der Inhalt des Auftrags ist egal, solange er erfüllbar und nicht selbstmörderisch ist. Unmögliche oder Selbstmörderische Aufträge verlieren ihre Wirkung. Bei Differenzen über die Erfüllbarkeit des Auftrags ist die Spielleitung zu Rate zu ziehen. Um diesen Zauber zu wirken, muss das Opfer die volle Dauer des Rituals anwesend sein! Ein Auftragszauber kann nur durch drei Dinge gebrochen werden: Der Auftrag wird ausgeführt, der Auftraggeber wird getötet oder der Auftraggeber widerruft den Auftrag (das kann durchaus unter Zwang geschehen...). Solange der Charakter mit der Erfüllung seiner Aufgabe beschäftigt ist, hat er keine anderen Interessen, also auch keine Rachegelüste gegen den Zaubernden. Dieses kann sich jedoch schnell ändern, wenn der Auftrag beendet ist.

Besonderheiten: Wird der Zauber „Vergessen“ auf das Opfer gesprochen, nachdem es den „Auftrag“ erhalten hat, so vergisst es diesen! Dieser Zauber wird von den Barden oft als Liebeslied benutzt, um eine andere Person zu verzaubern.

4.4.2.2 Höhere Untote beherrschen (R)

Kosten in EP	10	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur
Kosten in MP	10		
Anwendungsart	Ritual – min. 30 Minuten	Dauer	12 Stunden oder bis der Untote vernichtet ist
Immunität	Spruchimmunität	Reichweite	direkte Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Nein

Komponenten: Zwei etwa gleich beschaffende Bergkristalle.

Anwendung: Der Zaubernde hält die beiden Kristalle fest umschlossen in seiner rechten Hand und berührt damit abwechselnd sich und den Untoten. Dann befestigt er den einen Kristall an dem Untoten und den anderen an sich Selbst. Der Kristall muss dabei die bloße Haut berühren.

Magische Worte: **Höre die Stimme der Seelen der Nacht! Meine Autorität bricht deinen Willen. Lass mein Wort dein Ziel sein. Nichts anderes erfüllt deinen Geist. Mein Wille ist dein Befehl – Höhere Untote beherrschen**

Effekt: Durch diesen Spruch kann der Zaubernde höhere Untote, die über einen eigenen Willen verfügen, wie z.B. Vampire, Banshees, Mumien oder Gruftschröcken beherrschen. Er sollte aber bedenken, dass hierfür ein langwieriges Ritual nötig ist, bei dem der Untote anwesend sein muss. Außerdem ist dieser Zauber nicht unbedingt zuverlässig, da „höhere Untote“ ein sehr weit gefasster Begriff ist. Daher kann dieser Zauber bei sehr mächtigen Wesen, wie z.B. einem Lich, schon mal etwas teurer werden oder gänzlich versagen.

4.4.2.3 Stummheit

Kosten in EP	5	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde
Kosten in MP	5		
Anwendungsart	sofort	Dauer	1 Stunde
Immunität	Spruchimmunität	Reichweite	Sicht
Fokus	Ja	Zauberrune	Ja
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach 4 Strophen

Komponenten: ein Lorbeerblatt, etwas Salz



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



Anwendung: Der Zaubernde streut sich ein klein wenig Salz auf die rechte Hand und nimmt auch das Lorbeerblatt in diese. Dann nimmt er eine Zungenspitze voll Salz von der Hand, hält sich das Blatt vor den Mund, deutet dann damit auf das Opfer und spricht die magischen Worte.

Magische Worte: **Meine Macht lähme deine Lippen. Es hat dir wohl die Sprache verschlagen – Stummheit**

Effekt: Der Zaubernde lässt die Lippen des Opfers für ca. 1 Stunde miteinander verwachsen, so dass das Opfer den Mund für diese Zeit nicht mehr öffnen kann. Es kann also nicht mehr essen, trinken, reden (was bei Zauberern oft sehr nützlich ist), rauchen und was man sonst noch so mit dem Mund tut.

4.4.2.4 Vergessen (R)

Kosten in EP	10	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde
Kosten in MP	10 MP +1 MP pro gelöschte Minute		
Anwendungsart	Ritual – 10 Minuten	Dauer	siehe Effekt
Immunität	Spruchimmunität	Reichweite	direkte Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach dem Ende der Ritualzeit

Komponenten: eine Schriftrolle, einen Stift

Anwendung: Der Zaubernde schreibt auf die Schriftrolle, was das Opfer vergessen soll, spricht die magischen Worte und übergibt die Schriftrolle dem Opfer.

Magische Worte: **Was war da noch? Die Zeit vernebelt deinen Geist. Ertrinke im Nichts der Dunkelheit – Vergessen**

Effekt: Ein Ereignis, das vor nicht länger als 60 Minuten stattgefunden hat, wird vollkommen gelöscht. Das Gedächtnis des Opfers kann durch „Magie Zerstören“ oder „Erwachen“ wiederhergestellt werden.

4.4.2.5 Wahrheit (R)

Kosten in EP	5	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde
Kosten in MP	5		
Anwendungsart	Seelenschutz 2, Spruchimmunität	Dauer	eine Frage
Immunität	Ritual – min. 15 Minuten	Reichweite	Direkte Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach dem Ende der Ritualzeit

Komponenten: eine kleine Waage, ein Schwert

Anwendung: Der Zaubernde spricht die magischen Worte und nimmt das Schwert in die Rechte und die Waage in die linke Hand.

Magische Worte: **Dein Willen untersteht meiner Macht. Du kannst nicht lügen. Sprich nun – Wahrheit**

Effekt: Der Zaubernde kann das Opfer zur wahrheitsgemäßen Beantwortung einer Frage zwingen. Unzulässig sind Sätze, die zwei oder mehr Fragen beinhalten. Das Opfer muss diese Frage auf jeden Fall beantworten und muss alle nötigen Angaben zur Lösung der Frage machen. Dieser Zauber kann maximal dreimal am Tag auf eine Person angewendet werden.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie

4.5 Beschwörungszauber

4.5.1 Niedere Beschwörungszauber

4.5.1.1 Mit Toten sprechen

Kosten in EP	1	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur
Kosten in MP	1		
Anwendungsart	sofort	Dauer	siehe Effekt
Immunität	nicht möglich	Reichweite	Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Nein

Komponenten: Weihwasser, eine Leiche (mit Kopf), eine kleine Opfergabe

Anwendung: Neben die Leiche stellt der Zaubernde seine Opfergabe, während er den Totengott um Verzeihung bittet, dass er einem Verstorbenen aus seinem Reich befragen möchte und damit dessen Ruhe stört. Dann gießt er vorsichtig etwas Weihwasser über die Stirn des Toten und berührt diese mit seiner linken Hand. Dabei spricht er die magischen Worte.

Magische Worte: **Der Tod schweigt nicht länger. Beantworte meine Frage. – Mit Toten sprechen**

Effekt: Der Zaubernde ruft die Seele des Verstorbenen für einen kurzen Moment aus dem Totenreich zurück, um dieser bis zu drei Fragen zu stellen. Der Verstorbene kann dabei auf seine Erinnerungen und sein Wissen zurückgreifen, besitzt aber keine Kenntnis über die letzten 5 Minuten seines Lebens. Er spricht sehr langsam und benötigt, bevor er die Frage beantwortet, einige Zeit, um sich zu erinnern und sich auf die erwünschten Informationen zu besinnen. Der Verstorbene ist jedoch in keiner Weise verpflichtet, die Wahrheit zu sagen, wenn er nicht möchte, er muss aber in jedem Fall mitteilen, wenn er eine Frage nicht beantworten kann.

Besonderheiten: Eine Leiche kann nur ein einziges Mal auf diese Art befragt werden.

4.5.1.2 Niedere Untote erschaffen

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur
Kosten in MP	Variabel		
Anwendungsart	sofort	Dauer	12 Stunden
Immunität	nicht möglich	Reichweite	direkte Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Nein

Komponenten: etwas Asche, eine Leiche

Anwendung: Der Zaubernde streut eine Handvoll Asche auf die Leiche und berührt die Stirn des Toten mit den Fingern. Dann spricht er die magischen Worte.

Magische Worte: **Der Tod ist das Tor des Lebens. Erhebe dich mein Diener – Niederer Untoter**

Effekt: Durch diesen Zauber entsteht ein willenloses, untotes Wesen, welches weder Gedanken oder Gefühle noch die Erinnerungen des Verstorbenen besitzt. Der Untote ist mental an seinen Erschaffer gebunden und befolgt jeden seiner Befehle, der nicht mehr als 4 Worte umfasst. Er kann als „dummer“ Wächter oder als Krieger fungieren. Er hat 1 LP an jedem Körperteil pro je 2 MP, die bei seiner Erschaffung verwendet wurden (max. 5 LP für 10 MP). Er kann Nahkampfwaffen und Rüstungen verwenden, welche die Leiche trug oder welche ihm gestellt werden; besondere Fertigkeiten des Verstorbenen, wie z.B. Waffenspezialist oder andere besonderen Kriegerfertigkeiten, besitzt er jedoch nicht.

Besonderheiten: Investiert der Zaubernde 3 MP je LP, ist der Untote immun gegen „normale“ Waffen.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



4.5.1.3 Taschenwächter

Kosten in EP	1	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde
Kosten in MP	1		
Anwendungsart	sofort	Dauer	12 Stunden
Immunität	nicht möglich	Reichweite	direkte Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach dem Ende der Ritualzeit

Komponenten: ein kleiner Plüschpuschel (o. ein kleines Stofftier), einen Zettel, auf dem "Taschenwächter" steht.

Anwendung: Der Zaubernde befestigt den Zettel an dem Puschel, legt ihn dann in die Tasche, berührt diese von außen und spricht die magischen Worte.

Magische Worte: **Mein kleiner Geist, komm zu mir und diene mir als Bewacher meines Hab und Guts – Taschenwächter**

Effekt: Taschenwächter beschwört einen winzigen Geist, der die Gegenstände in der Tasche oder dem Beutel des Zaubernenden bewacht. Der Geist bezieht die Tasche und kann sie nicht verlassen. Taschenwächter gestattet nur dem Zaubernenden, seine Hand (aus welchen Gründen auch immer) in die Tasche zu stecken. Der Geist greift jeden an, der in die bewachte Tasche zu greifen versucht (1 Treffer an der Hand) und verursacht außerdem ein Heidenspektakel, um auf den Diebstahl aufmerksam zu machen, d.h. dass derjenige, der versucht, in die Tasche zu greifen, eine unglaubliche Lautstärke entwickeln muss.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



4.5.2 Höhere Beschwörungszauber

4.5.2.1 Auferstehung (R)

Kosten in EP	25	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur
Kosten in MP	25		
Anwendungsart	Ritual – min. 30 Minuten	Dauer	bis der Zauberende "aufersteht"
Immunität	Spruchimmunität	Reichweite	Selbst
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Nein

Komponenten: Ein Amulett, etwas Wasser, ein Tatoostift (o.ä.)

Anwendung: Der Zauberende besprenkelt das Amulett mit etwas Wasser, spricht die magischen Worte und hält das Amulett gegen seine Stirn. Dann malt er ein magisches Symbol auf die Stirn.

Magische Worte: Ich werde vom Gericht des Todes auferstehen und wieder mit Leben erfüllt werden, wie ich zuvor gelebt habe – Auferstehung

Effekt: Sollte der Zauberende sterben, so kann er zu einem frei gewählten Zeitpunkt wieder auferstehen, allerdings muss sich das magische Zeichen dann noch auf seiner Stirn befinden. Dieser Zauber funktioniert nur einmal, dann muss das Amulett neu "aufgeladen" werden. Der Zauberende wird durch den Zauber aber so stark geschwächt, dass der MP – Verlust (die 10 EP für diesen Zauber) permanent ist. Außerdem funktioniert der Zauber nur dann, wenn der Zauberende das Amulett von der Aufladung bis zum Eintreten des Effektes nicht mehr abgenommen hat.

4.5.2.2 Dämon beschwören (R)

Kosten in EP	10	Magieform	Arkan, Klerikal
Kosten in MP	10		
Anwendungsart	Ritual – min. 30 Minuten	Dauer	sofort
Immunität	nicht möglich	Reichweite	5m
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Nein

Komponenten: ein Feuer, 7 Haare des Zauberen, eine Opfergabe

Anwendung: Der Zauberende schürt ein Feuer und umgibt es mit magischen Zeichen. Er kniet sich davor und gibt seine Haare und die Opfergabe den Flammen dar. Dann spricht er die magischen Worte.

Magische Worte: Unheilige Kreatur des Dordanok, erscheine und diene mir – Dämon beschwören

Effekt: Mit diesem Ritual beschwört der Zauberende einen Dämon, der vor dem Feuer erscheint und nicht automatisch unter der Kontrolle seines Beschwörers steht. Welche Art Dämon erscheint, bestimmt die Spielleitung. Der Zauberende kann durch eine gute Opfergabe eventuell die Wahl beeinflussen, da sich mächtige Dämonen bei guten Opfergaben gerne vordrängen. Der Dämon ist dem Zauberen aber zu nichts verpflichtet. Da für diesen Zauber ein NSC als Dämonendarsteller benötigt wird, empfiehlt es sich, der Spielleitung Zeit zur Vorbereitung zu geben und sie rechtzeitig zu informieren.

4.5.2.3 Dämonenauftrag

Kosten in EP	10	Magieform	Arkan, Klerikal
Kosten in MP	10		
Anwendungsart	sofort	Dauer	bis der Auftrag erfüllt ist
Immunität	nicht möglich	Reichweite	Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Nein

Komponenten: ein Haar des Zauberen, etwas Asche, etwas Filmblut (Farbe, Saft)

Anwendung: Der Zauberende malt sich mit Blut und Asche ein magisches Symbol auf die Stirn, geht auf den Dämon zu, gibt ihm das Haar, spricht die magischen Worte und teilt den Auftrag mit.

Magische Worte: Unheilige Kreatur des Dordanok, meine Worte sind dein Befehl, mein Wille ist dein Ziel – Dämonenauftrag



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie

Effekt: Der Dämon muss den Auftrag erfüllen, wenn es für ihn möglich ist. Wenn nicht, kann er den Auftrag ablehnen. Dämonen erfüllen Aufträge meist wortgenau, also sollte der Zaubernde genau darauf achten, was er sagt. Wenn der Dämon den Auftrag oder die Aufträge, die ihm der Zaubernde durch diesen Zauber gestellt hat, erfüllt hat, kann er erst dann wieder einen oder mehrere neue von diesem Zaubernden annehmen, wenn er in seiner Dimension gewesen war. Er muss also neu beschworen werden. Sollte der Dämon den oder die Aufträge erfüllt haben, ist er frei und einige Dämonen neigen durchaus dazu, sich an dem Zaubernden zu rächen.

4.5.2.4 Elementar beschwören (R)

Kosten in EP	5	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur
Kosten in MP	5		
Anwendungsart	Ritual – min. 20 Minuten	Dauer	einen Kampf, max. 6 Stunden
Immunität	nicht möglich	Reichweite	5m
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Nein

Komponenten: ein Lagerfeuer für einen Feuerelementargeist, Rauchpulver für einen Lufterelementargeist, einen aufgeschichteten Erdhaufen für einen Erdelementargeist und eine große Schale mit Wasser für einen Wasserelementargeist, außerdem zusätzlich für alle Elementare eine angemessene Opfergabe

Anwendung: Der Zaubernde streut mit der Asche ein Dreieck auf den Boden, tritt in die Mitte und übergibt die Opfergabe entsprechend dem Element, das er beschwören möchte, in Erde, Luft, Wasser oder Feuer. Dann spricht er die magischen Worte.

Magische Worte: Ich treffe ein Abkommen mit den elementaren Mächten dieser Welt. Ich rufe das Element (Erde/Feuer/Luft/Wasser) zu mir. Element (Erde / Feuer / Luft / Wasser), erscheine! – Elementar beschwören

Effekt: Der Zaubernde beschwört ein Elementar, das diejenigen angreift, die der Zaubernde ihm als Feinde deklariert. Spruchmagier und Anwender der „Beschwörenden Magie“ können ein Elementar ihrer Wahl beschwören, Priester der Elemente nur ihr entsprechendes Element (d.h. einen Diener ihres Gottes). Die Kampfkraft der Kreatur wird durch die Güte der Opfergabe bestimmt (und von der SL festgelegt). Das beschworene Elementar verschwindet nach einem Kampf wieder und muss dann neu beschworen werden. Es kann auch als Wächter eingesetzt werden und einen Gegenstand, Ort oder eine Person bewachen. Der Wächter greift dann jeden an, der nicht ausdrücklich vom Zaubernden als Freund deklariert wurde und in die Nähe (ca. 2 m) des Wächters kommt. Auch hierbei verschwindet das Wesen nach einem Kampf.

4.5.2.5 Engelsruf (R)

Kosten in EP	15	Magieform	Klerikal
Kosten in MP	15		
Anwendungsart	Ritual – min. 30 Minuten	Dauer	Sofort
Immunität	nicht möglich	Reichweite	5m
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Nein

Komponenten: ein Feuer, Honig, eine Opfergabe

Anwendung: Der Zaubernde schürt ein Feuer und umgibt es mit magischen Zeichen. Er kniet sich davor und gibt den Honig und die Opfergabe den Flammen dar. Dann spricht er die magischen Worte.

Magische Worte: Mächte des Himmels, erhört mich! Schick Euren Diener in diese Welt hinab – Engelsruf

Effekt: Mit diesem Ritual ruft der Zaubernde ein himmlisches Wesen, welches seiner Gottheit dient, zu ihm herbei. Dieses Wesen steht nicht unter seiner Kontrolle. Welche Art dieses himmlische Wesen ist, bestimmt die Spielleitung. Der Zaubernde kann durch eine gute Opfergabe eventuell die Wahl beeinflussen, da die meisten Götter bei einer großzügigen Opfergabe auch gerne einen ihrer stärkeren Helfer zu ihrem Gläubigen senden. Das himmlische Wesen ist dem Zaubernden aber zu nichts verpflichtet. Wenn es der Meinung ist, dass es keinen guten Grund gibt, dem Zaubernden zu helfen, so wird es wieder gehen oder sich sogar gegen den Zaubernden wenden, da dieser die Macht seines Gottes für eine Nichtigkeit vergeudet hat. Da für diesen Zauber ein NSC als Darsteller für das himmlische Wesen benötigt wird, empfiehlt es sich, der Spielleitung Zeit zur Vorbereitung zu geben und sie rechtzeitig zu informieren.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie

4.5.2.6 Exorzismus (R)

Kosten in EP	10	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur
Kosten in MP	10		
Anwendungsart	Ritual – min. 15 Minuten	Dauer	Sofort
Immunität	nicht möglich	Reichweite	Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Nein

Komponenten: Etwas Asche, Salz, Holzkohle

Anwendung: Der Zaubernde zeichnet mit der Holzkohle einen Kreis auf den Boden und zieht diesen mit Asche und Salz nach. Dann spricht er die magischen Worte.

Magische Worte: **Unheilige Kreatur des Dordanok, deine Zeit in dieser Welt ist zu Ende. Verschwinde – Exorzismus**

Effekt: Durch diesen Zauber wird ein in dieser Dimension befindlicher Dämon oder ein himmlisches Wesen zurück in seine eigene geschickt. Der Dämon oder das himmlische Wesen muss den Kreis betreten und kann ihn dann nicht mehr verlassen. Der Zaubernde spricht die magischen Worte erst, wenn der Dämon oder das himmlische Wesen den Kreis betreten hat. Durch die magischen Worte wird ein Tor zwischen den Dimensionen aufgerissen und der Dämon oder das himmlische Wesen hinüber geschleudert. Auch wenn einige Dämonen oder himmlische Wesen diese Prozedur vielleicht freiwillig über sich ergehen lassen, so wird ein Dämon, der mit einem Auftrag belegt wurde, sich wohl nicht so leicht bannen lassen.

4.5.2.7 Geist beschwören (R)

Kosten in EP	5	Magieform	Natur
Kosten in MP	5		
Anwendungsart	Ritual – min. 20 Minuten	Dauer	ein Kampf, max. 6 Stunden
Immunität	nicht möglich	Reichweite	5m
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Nein

Komponenten: Asche, Spucke vom Zaubernden für den Geist, außerdem zusätzlich eine angemessene Opfergabe

Anwendung: Der Zaubernde streut mit der Asche ein Dreieck auf den Boden, spuckt in die Mitte des Dreiecks und stellt die Opfergabe hinein. Dann spricht er die magischen Worte.

Magische Worte: **Wesen der Natur, erhöhe mein Flehen und sende mir einen körperlosen Krieger – Geist beschwören**

Effekt: Der Zaubernde beschwört ein Wesen, das diejenigen angreift, die der Zaubernde ihm als Feinde deklariert. Die Kampfkraft der Kreatur wird durch die Güte der Opfergabe bestimmt (und von der SL festgelegt). Der beschworene Geist verschwindet nach einem Kampf wieder und muss dann neu beschworen werden. Es kann auch als Wächter eingesetzt werden und einen Gegenstand, Ort oder eine Person bewachen. Der Wächter greift dann jeden an, der nicht ausdrücklich vom Zaubernden befugt wurde und in die Nähe (ca. 2 m) des Wächters kommt. Auch hierbei verschwindet das Wesen nach einem Kampf.

4.5.2.8 Geister/Elementare bannen (R)

Kosten in EP	10	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur
Kosten in MP	10		
Anwendungsart	Ritual – min. 20 Minuten	Dauer	Sofort
Immunität	nicht möglich	Reichweite	Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Nein

Komponenten: etwas Erde (o. Sand), gesegnetes Wasser oder Kreidestaub, ein Feuer, Weihrauch, Wasser bzw. Erde

Anwendung:

Für Geister: Der Zaubernde streut mit der Erde ein Oval auf den Boden und besprenkelt es mit dem Wasser. Dann spricht er die magischen Worte.

Für Elementare: Der Zaubernde zeichnet mit Kreidestaub ein Oval auf den Boden und entzündet ein Feuer, verbrennt etwas Weihrauch, besprenkelt es mit Wasser oder streut etwas Erde hinein (je nach der Art des zu bannenden Elementaren). Dann spricht er die magischen Worte.

Magische Worte: **Wesen, dass du nicht auf diese Ebene gehört, kehre Heim in deine eigenen Gefilde – Geister/Elementar bannen**



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie

Effekt: Der Geist wird durch die magischen Worte in das Oval gezogen. Das gesegnete Wasser "reinigt" ihn von seinem Auftrag, was den Geist befreit. Er kann sich dann wieder zurückziehen, was auch jeder Geist dann mit Freude tut. Sollte jemand auf die Idee kommen, den Geist einfach nur mit gesegnetem Wasser zu besprenkeln und auf die gleiche Wirkung zu hoffen, so wird er enttäuscht werden: Wird die Wirkung des Wassers nicht auf das Oval beschränkt, so breitet sie sich unkontrolliert aus und verpufft. Für das Bannen von Elementaren dient das Oval ebenfalls als Fokus, während die These des entsprechenden Elementes als Brücke zur Elementarebene fungiert. Durch sie wird das Elementar in das Oval gezogen und kann dort durch die These in seine Heimatebene zurückkehren.

4.5.2.9 Höhere Untote erschaffen (R)

Kosten in EP	15	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur
Kosten in MP	Variabel		
Anwendungsart	Ritual – 30 Minuten	Dauer	bis er getötet wird
Immunität	nicht möglich	Reichweite	Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Nein

Komponenten: etwas Asche, eine Leiche, etwas Balsamierungsöl, ein Amulett mit einem Tropfen Blut des Zaubernenden

Anwendung: Der Zaubernende träufelt etwas Balsamierungsöl auf die Leiche, streut eine handvoll Asche darüber und berührt die Stirn des Toten mit den Fingern. Dann spricht er die magischen Worte, während er der Leiche das Amulett umhängt.

Magische Worte: Fürchte nicht den Tod, sondern den Gedanken an den Tod. Kehre zurück und zeige dieser Welt die wahre Macht der dunklen Seelen – Höherer Untoter erschaffen

Effekt: Durch diesen Zauber entsteht ein intelligentes untotes Wesen, das zwar einen eigenen Willen und auch in Auszügen die Erinnerung des Verstorbenen besitzt, jedoch mental an seinen Erschaffer gebunden ist und jeden seiner Befehle befolgen muss. Stirbt sein Erschaffer, so ist er frei (auch wenn dieser später wiederbelebt wird oder aufersteht) und nimmt eventuell sogar Rache an seinem früheren Meister.

Das untote Wesen hat 1 LP an jedem Körperteil pro 3 MP, die bei seiner Erschaffung aufgewendet wurden (max. 5 LP oder 15 MP). Der Untote kann Nahkampfaffen und Rüstungen verwenden, welche die Leiche trug oder welche ihm gestellt werden, besondere Fertigkeiten des Verstorbenen, wie spezielle Kampftechniken oder Magie, besitzt er aber nicht. Im Laufe seines „untoten Lebens“ kann er jedoch mit Zustimmung der SL neue Fertigkeiten erwerben oder alte zurückbekommen (z.B., wenn er als Spieler zu einem Untoten dieser Art wurde, kann ihm gestattet werden, EP zu erwerben und auch auszugeben). Bei einem Ritual dieser Art muss eine SL zugegen sein, welche die Art des erschaffenen Untoten bestimmt und eventuelle Sonderfertigkeiten festlegt. Vampire können mit diesem Zauber nicht geschaffen werden.

Besonderheiten: Investiert der Zaubernende 5 MP je LP ist der Untote immun gegen „normale“ Waffen. Als Vorbereitung für diesen Zauber ist der Heilzauber „Konservierung“ und der Schutzzauber „Magischer Zirkel“ vorgeschrieben.

4.5.2.10 Wiederbeleben / Klonen (R)

Kosten in EP	25	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur
Kosten in MP	Arkan: 50 MP Klerikal, Natur: 25 MP		
Anwendungsart	Ritual – 30 Minuten	Dauer	bis zur Entscheidung der Götter oder für die arkane Magie einen Tag, bis der Körper „fertig“ ist
Immunität	nicht möglich	Reichweite	Direkte Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Nein

Komponenten:

Für die Göttliche und Naturmagie: Eine Leiche (in gutem Zustand), Opfergaben an die Götter (sieben verschiedene Heilkräuter, Räucherstäbchen, mind. eine Flasche Met an die Spielleitung), ein Scheiterhaufen auf geweihter Erde (entsprechend dem gleichnamigen Zauber), heiliges Symbol des Priesters oder ein Mistelzweig/Abbild des Totems etc.

Für die Arkane Magie: Eine These, die von der lebenden (!) Person entnommen worden sein muss, für die ein neuer Körper geschaffen werden soll, dies können Blut, Haare, Nägel oder Haut sein, ein aufwendiger „Magischer Zirkel“, Blut eines regenerierenden Lebewesens (mindestens ein Liter), Knochenstaub, ein weißes Leinentuch.

Anwendung:

Göttliche und Naturmagie: Der Zaubernende schichtet einen Scheiterhaufen auf geweihter Erde auf und legt den Toten darauf. Dann stellt er ringsumher Räucherstäbchen auf und stellt die Opfergaben ans Kopfende des Scheiterhaufens. Der Zaubernende richtet dann ein kurzes Gebet an seinen Gott (oder ruft sein Totem oder die Geister an) und bietet ihnen die Opfergaben im Tausch gegen das Leben des Verstorbenen dar. Dann spricht er die magischen Worte und wartet auf die Entscheidung der Götter / des Totems / der Geister.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



Arkane Magie: Der Zaubernde legt in die Mitte seines zuvor gezeichneten und beschworenen magischen Zirkels ein weißes Leinentuch, auf das er den Knochenstaub streut. Dann vermischt er die These, die er von der lebenden Person entnommen hatte, die nun einen neuen Körper erhalten soll, mit dem Blut des regenerierenden Lebewesens und gießt dieses über das Leinentuch. Danach spricht er die magischen Worte. Hat sich nach 24 Stunden ein neuer Körper aus den Komponenten zusammengesetzt ruft der Anwender laut den Namen des Verstorbenen, damit dessen Seele in seinen neuen Körper zurückkehrt.

Magische Worte:

Klerikal und Natur: Der Tod ist nicht das Ende, dein letzter Weg noch nicht gegangen. Du wirst noch im Reich der Lebenden gebraucht. Im Namen von (Namen des Gottes) bete ich um das Geschenk des neuen Lebens – Wiederbeleben

Arkan: Meine magische Macht besiege den Tod. Dein Körper mag vergangen sein, aber ich erschaffe Dir einen Neuen. Kehre aus dem Reich des ewigen Schlafes zurück in die Welt der Lebenden – Klonen

Effekt: Mit Hilfe dieses Zaubers kann ein Toter, wenn es die Götter wollen, wieder zum Leben erweckt werden. Dabei ist zu bemerken, dass ein Priester sowie Anwender der Naturmagie die Seele in den toten Körper zurückrufen, während ein Magier erst einmal einen neuen Körper durch Magie erschaffen muss, der als Gefäß für die Seele des Toten dient. In jedem Fall aber obliegt es den Göttern (d.h. der SL und natürlich auch den Göttern der Spielwelt) zu entscheiden, ob der Zauber gelingt oder nicht. Dieser Umstand wird simuliert durch das so genannte Leichensäckchen, in dem sich 10 Zettel befinden und aus dem der Zaubernde zu Beginn des Rituals einen Zettel zieht. Ist der gezogene Zettel schwarz, lehnen die Götter es ab, diesen Charakter wieder zu erwecken, bzw. scheitert der Vorgang, den neuen Körper zu klonen. Ist der Zettel dagegen weiß, so wird der Tote wiederbelebt, bzw. der neue Körper beginnt zu wachsen, In diesem Fall kann sich aber der Verstorbene nicht mehr an die letzte Viertelstunde vor seinem Tod erinnern. Nur bei einem grünen Zettel hat er auch die Erinnerung vom Augenblick seines Todes behalten. Bei der ersten Wiederbelebung des Charakters befinden sich 1 schwarzer, 1 grüner und 8 weiße Zettel in dem Säckchen. Für jede weitere Wiederbelebung wird ein weißer durch einen schwarzen Zettel ersetzt, so dass schließlich nur noch 9 schwarze und 1 grüner Zettel in dem Säckchen sind. So hat jeder Charakter auf jeden Fall immer eine wenigstens 10%ige Chance auf Wiederbelebung.

Da die Wiederbelebung für Körper und Seele des Toten eine unglaubliche Anstrengung ist, verliert der Charakter für eine Wiederbelebung durch einen Anwender der Klerikalen- oder Naturmagie 10 permanente EP, jedoch bei einem Anwender der arkanen Magie durch den Stress des Seelentransfers und die Erfahrung eines völlig neuen, ungewohnten Körpers 20 EP permanent. Hat der Charakter nicht mehr genügend freie EP, entscheidet der Spielleiter, welche Fähigkeiten ab sofort verloren gehen. Charaktere mit weniger als 10 EP bzw. 20 EP können nicht mehr wiederbelebt werden.

Belebt ein Anwender der Klerikalen- oder Naturmagie einen Toten mit diesem Zauber wieder, so sind am Wiederbelebten noch alle Verletzungen (außer dem tödlichen Stoß) vorhanden. Ist er an Gift gestorben, so befindet sich das Gift noch in seinem Körper und muss sofort neutralisiert werden. Ebenso verhält es sich mit Krankheiten.

Besonderheit: Ist kein Körper des Toten vorhanden, so kann ein Patriarch (und nur der!) unter Verwendung der dreifachen, für ihn normalen MP Anzahl (=45 MP), den Toten auch ohne Körper wiederbeleben, der Tote verliert dann aber statt der üblichen 10 EP die doppelte Anzahl, d.h. 20 EP. Eine solche Wiederbelebung kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt (mit Einverständnis der jeweiligen Orga) erfolgen, ohne Rücksicht darauf, wann die Zielperson verstorben ist.

Ist der Anwender dieses Zaubers ein Magier, so fügen sich die These des Toten mit dem Blut und dem Knochenstaub zusammen und bilden innerhalb eines Tages einen neuen Körper, der frei von allen Verletzungen ist, allerdings alle körperlichen Nachteile besitzt, die der „alte“ auch hatte.

Beispiel: War Ludegar vor dem Klonen seines neuen Körpers blind, so ist er es auch weiterhin.

Die einzige Ausnahme bilden nicht angeborene körperliche Nachteile, wie z.B. fehlende Körperteile, die durch eine Verletzung verloren wurden. Entscheidend ist hier der Zustand, wann die These genommen wurde. Litt der Charakter nämlich zu diesem Zeitpunkt an einer Krankheit oder den Auswirkungen eines Giftes, so treten diese nun wieder zutage. Fehlte ihm ein Körperteil zu dieser Zeit, so ist es auch bei dem neuen Körper nicht vorhanden.

Eine weitere Besonderheit gilt für die These, die der Magier dem Körper der zu klonenden Person entnommen hat:

Diese These ist maximal 3 Cons haltbar, d.h. drei Cons, an denen der Magier, der sie entnommen hat, teilgenommen hat. Die These ist nicht übertragbar und muss vom Magier gesondert haltbar gemacht und überwacht werden. Kommt sie ihm abhanden, so kann sie nicht mehr für diesen Zauber verwendet werden. Für die These muss eine Bestätigung der Orga eingeholt werden.

Besonderheiten: Auch wenn die Wiederbelebung oder das Klonen gelingt, steht es einem Spieler immer noch frei, in seinen Körper zurückzukehren oder nicht, er kann in keinem Fall dazu gezwungen werden.

Fällt die Entscheidung der Götter negativ aus, d.h. der Anwender zieht die schwarze Kugel, so entzündet diese einerseits den Scheiterhaufen mit göttlichem Feuer oder andererseits fügen sich die Komponenten des Magiers nicht zu einem neuen Körper zusammen und das Experiment ist gescheitert. In beiden Fällen kann kein zweites Mal versucht werden, diesen Charakter wieder zu beleben.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



4.6 Elementarzauber

4.6.1 Niedere Elementarzauber

4.6.1.1 Elementarball

Kosten in EP	1	Magieform	Arkan, Klerikal (Elementar), Natur, Rassenmagie
Kosten in MP	1		
Anwendungsart	sofort	Dauer	sofort
Immunität	Resistenztrank	Reichweite	so weit geworfen wird
Fokus	Ja	Zauberrune	Ja
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	nein

Komponenten: ein runenverzierter, farbiger Softball

Anwendung: Der Zauberende spricht die magischen Worte und wirft den Ball auf das Opfer.

Magische Worte: Bei der Macht der Elemente, Elementarball forme dich – Blitz / Feuerball / Eisspeer / Erdpfeil

Effekt: Der Zauberende erschafft einen Ball elementarer Energie, der an der Körperzone, an der er trifft, 1 Treffer verursacht. Rüstung nimmt normal Schaden.

Besonderheiten: Der Zauber muss für jedes Element einzeln gelernt werden.

4.6.1.2 Elementarkäfig

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal (Elementar), Natur, Rassenmagie
Kosten in MP	2		
Anwendungsart	sofort	Dauer	Aufrechterhalten
Immunität	nicht möglich	Reichweite	Sicht
Fokus	Ja	Zauberrune	Ja
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Nein

Komponenten: runenverzierte Hände

Anwendung: Der Zauberende verziert seinen Händen mit Runen und hält diese in 10 cm Abstand übereinander. Dann spricht er die magischen Worte.

Magische Worte: Bei der Macht der Elemente, gefangen seist du in ihrer Kraft – Steinkäfig / Blitzkäfig / Feuerkäfig / Eiskäfig

Effekt: Der Zauberende erschafft einen Stein-, Blitz-, Eis- oder Feuerkäfig, der eine Grundfläche von ca. 1x1 m hat. Dieser Käfig besteht aus Stäben des jeweiligen Elementes, die ca. 3,5 m hochragen und ca. 10 cm weit auseinander stehen. Der Käfig kann sowohl von bestimmten Waffen (lange und kurze Stichwaffen, Stangenwaffen und Geschossen) als auch Magie durchdrungen werden. Der Zauber hält so lange an, wie der Zauberende seine Hände übereinander hält und auf das Opfer weist. In diesem Käfig kann nur eine Person eingeschlossen werden.

Besonderheiten: Der Zauber muss für jedes Element einzeln gelernt werden.

4.6.1.3 Elementarwand

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal (Elementar), Natur, Rassenmagie
Kosten in MP	2		
Anwendungsart	sofort	Dauer	Aufrechterhalten
Immunität	Resistenztrank	Reichweite	Sicht
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Nein

Komponenten:

Erde: etwas Erde oder Sand, 4 m langes und 2 m breites braunes Tuch

Feuer: eine magische Flamme (Feuerfinger), 4 m langes und 2 m breites rotes Tuch

Luft: Weihrauch, 4 m langes und 2 m breites blaues Tuch

Wasser: gereinigtes Wasser (siehe Zauber: Wasser reinigen), 4 m langes und 2 m breites weißes Tuch

Anwendung: Der Zauberende legt das Tuch aus (es muss nicht gerade liegen), streut oder zündet die jeweiligen Komponenten an und spricht die magischen Worte.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie

Magische Worte: Bei der Macht der Elemente, errichte eine Mauer zwischen mir und meinem Feind – Erdwall / Feuerwand / Blitzwand / Eiswand

Effekt: Es entsteht ein Wall aus wirbelnden Elementteilen. Dieser ist ca. 4 m langer und 2 m hoher Wall von 1-2 cm Breite, der alles außer Magie abhält. Er kann aber überwunden werden.

Besonderheiten: Der Zauber muss für jedes Element einzeln gelernt werden.

4.6.1.4 Elementarstoß

Kosten in EP	1	Magieform	Arkan, Klerikal (Elementar), Natur, Rassenmagie
Kosten in MP	1		
Anwendungsart	sofort	Dauer	Aufrechterhalten
Immunität	Resistenztrank	Reichweite	1 Person in Sicht
Fokus	Ja	Zauberrune	Ja
Erlernbarkeit	Ja	Bardenlied	Nein

Komponenten: eine zum Element passende Komponente

Anwendung: Der Zaubernde spricht die magischen Worte und macht dem Element entsprechend magische Gesten und zeigt auf sein Opfer.

Magische Worte: Bei der Macht der Elemente, hinfort mit Dir – Erdstoß / Feuerstoß / Schneestoß / Windstoß

Effekt: Dieser Zauber ruft einen starken elementaren Stoß hervor, der das Opfer 20 Schritte zurückweichen lässt und dort zu Boden zwingt. Das Opfer muss so lange liegen bleiben, bis der Zaubernde aufhört auf das Opfer zu zeigen. Sind hinter dem Opfer keine 20 Schritte Platz, wird es gegen das Hindernis geschleudert und bekommt 1 Schadenspunkt an der Körperzone, die mit dem festen Objekt zuerst in Berührung kam. Statt auf den Boden zu fallen, wird es sodann, während der Zauber aufrechterhalten wird, gegen das Hindernis gedrückt.

Besonderheiten: Der Zauber muss für jedes Element einzeln gelernt werden



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



4.6.2 Höhere Elementarzauber

4.6.2.1 Dornenhecke

Kosten in EP	5	Magieform	Natur, Rassenmagie
Kosten in MP	5		
Anwendungsart	sofort	Dauer	30 Minuten
Immunität	nicht möglich	Reichweite	Sicht
Fokus	Ja	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Nein

Komponenten: mind. 6 kleine Äste eines Dornenstrauchs

Anwendung: Der Zaubernde steckt die Äste auf einer Linie von bis zu 4 m Länge in den Boden und spricht die magischen Worte.

Magische Worte: Bei der Macht der Element, Ranke schnell und hoch – Dornenhecke

Effekt: Der Zaubernde erschafft eine absolut dichte Dornenhecke von bis zu 4 m Länge und 2 m Höhe. Waffen und Geschosse können die Hecke nicht durchdringen, wohl aber Magie. Um sich durch die Hecke hindurchzuschlagen, benötigt ein Charakter mind. 10 Minuten. Die Hecke eignet sich auch dazu, Türen zu versperren, solange sie in Richtung der Hecke aufgehen. Sichtkontakt ist durch die Hecke nicht möglich. Ungerüstete Charaktere erleiden einen Schadenspunkt bei Berührung der Dornenhecke.

4.6.2.2 Elementarlanze

Kosten in EP	5	Magieform	Arkan, Klerikal (Elementar), Natur, Rassenmagie
Kosten in MP	5		
Anwendungsart	sofort	Dauer	sofort
Immunität	Resistenztrank	Reichweite	so weit geworfen wird
Fokus	Ja	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Nein

Komponenten: ein runenverzierter, farbiger Softball

Anwendung: Der Zaubernde nutzt eine Komponente, die das Element verkörpern soll und macht eine magische Geste. Dann nimmt er den Softball und wirft ihn auf sein auserwähltes Opfer. Dabei spricht er die magischen Worte.

Magische Worte: Bei der Macht der Elemente, vernichte meinen Feind mit deiner Kraft – Eislanze / Feuerlanze / Blitzlanze / Erdlanze

Effekt: Die Elementarlanze verursacht dort, wo sie trifft, 1 Punkt direkten Schaden nach Art des gewählten Elementes. Ein Treffer auf ein Schild, gleich welcher Art, wird wie ein Schildtreffer behandelt, und könnte diesen ggfs. auch zerstören.

Besonderheiten: Der Zauber muss für jedes Element einzeln gelernt werden

4.6.2.3 Elementarring

Kosten in EP	10	Magieform	Arkan, Klerikal (Elementar), Natur, Rassenmagie
Kosten in MP	10		
Anwendungsart	sofort	Dauer	bis der Zaubernde den Kreis verlässt oder 10 Minuten
Immunität	Resistenztrank	Reichweite	2m Radius
Fokus	Ja	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Nein

Komponenten: Flamme, Sand, Wasser, Weihrauch, Kristallpulver

Anwendung: Der Zaubernde streut um sich einen Kreis aus Kristallpulver. Dann verteilt er die benutzte Komponente auf den Boden oder er zündet die jeweilige Komponente an. Danach spricht er die magischen Worte.

Magische Worte: Bei der Macht der Elemente, schützt mich mit eurer Kraft und schafft einen Elementarkreis um mich – Säurering / Feuerring / Blitzring / Eisring

Effekt: Durch diesen Zauber wird ein Ring aus elementarer Kraft erschaffen, in dessen Mitte der Zaubernde selbst vor den Kräften des Elementes geschützt ist. Die Kraft des Elementes ist nach außen gerichtet und verursacht bei jedem, der versucht, nach dem Zaubernden im Kreis zu schlagen oder zu greifen, 1 direkten Schadenspunkt.

Besonderheiten: Der Zauber muss für jedes Element einzeln gelernt werden.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



4.6.2.4 Elementarsturm

Kosten in EP	10	Magieform	Arkan, Klerikal (Elementar), Natur, Rassenmagie
Kosten in MP	10		
Anwendungsart	sofort	Dauer	sofort
Immunität	Resistenztrank	Reichweite	Sicht
Fokus	Ja	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Nein

Komponenten: ein Fächer zum Element passend gefärbten Federn

Anwendung: Der Zaubernde nimmt den Fächer in beide Hände und fächert in die gewünschte Richtung symbolisch den auserwählten Opfern Luft zu. Dabei spricht er die magischen Worte.

Magische Worte: Bei der Macht der Elemente, entferne diese 5 Feinde vor mir – Eissturm / Feuersturm / Sturmwind / Erdbeben

Effekt: Der Zauber erzeugt einen starken elementaren Effekt, der 5 Personen in seinem Blickwinkel von 45 Grad 20 Schritte zurückweichen lässt und dort zu Boden stößt. Wird eine oder mehrere Personen beim Zurückweichen gegen ein festes Hindernis geschleudert, so erleidet dieses oder diese 1 direkten Schadenpunkt am Torso durch die enorme Wucht des Aufpralles.

Besonderheiten: Der Zauber muss für jedes Element einzeln gelernt werden.

4.6.2.5 Elementarwaffe (R)

Kosten in EP	10	Magieform	Arkan, Klerikal (Elementar), Natur, Rassenmagie
Kosten in MP	10		
Anwendungsart	Ritual – min. 15 Minuten	Dauer	6 Stunden
Immunität	Resistenztrank	Reichweite	Direkte Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Nein

Komponenten:

Erde: 5 verschiedene Edelsteine, etwas Erde oder Sand, braune Bänder

Feuer: eine magische Flamme (Feuerfinger), ein Bernstein, rote Bänder

Luft: Weihrauch, blaue Bänder

Wasser: gereinigtes Wasser (siehe Zauber: Wasser reinigen), weiße Bänder

Anwendung:

Erde: Der Zaubernde legt die Edelsteine kreisförmig auf den Boden und streut eine Handvoll Sand oder Erde über jeden einzelnen. Dann berührt er mit jedem Edelstein seine Hände und spricht die magischen Worte.

Feuer: Der Bernstein wird über die Flamme gehalten, danach streicht man mit dem Stein über seine Hände und spricht dabei die magischen Worte.

Luft: Der Zaubernde entzündet den Weihrauch und hält seine Hände vorsichtig in den Rauch. Dann spricht er die magischen Worte.

Wasser: Der Zaubernde besprenkelt seine Hände mit dem gereinigten Wasser und spricht die magischen Worte.

Magische Worte: Bei Macht der Elemente, forme eine Waffe in meiner Hand – Säureklinge / Flammenwaffe / Eisklinge / Blitzklinge

Effekt: Dieser Zauber erschafft eine einhändige Waffe (aussehen wie eine Klingenwaffe) oder 5 Geschosse (Wurfmesser, Pfeile oder Bolzen) in welche Kraft eines bestimmten Elementes einfließen. Diese Waffe ignoriert dann für einen Kampf alle Rüstungspunkte, egal ob sie durch normale oder magische Rüstung erzeugt werden. Schutzpunkte und Gewandtheitspunkte aus kämpferischen Fertigkeiten werden jedoch nicht aufgehoben. Die Elementarwaffe gilt als magische Waffe. Eine Elementarwaffe richtet 1 direkten Schadenspunkt an.

Besonderheiten: Geschosse verlieren nach einem Treffer die auf ihnen liegende Magie. Der Zauber muss für jedes Element einzeln gelernt werden.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



4.6.2.6 Üble Dämpfe

Kosten in EP	5	Magieform	Arkan, Klerikal (Elementar), Natur, Rassenmagie
Kosten in MP	5		
Anwendungsart	sofort	Dauer	solange es raucht
Immunität	Luftresistenztrank	Reichweite	5m Radius um die Rauchquelle
Fokus	Ja	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Nein

Komponenten: etwas Rauchpulver

Anwendung: Der Zaubernde spricht die magischen Worte, hält sich die Nase zu und entzündet das Rauchpulver.

Magische Worte: Bei der Macht der Elemente, ein Hauch von Krankheit im Hier und Jetzt – Üble Dämpfe

Effekt: Mit diesem Zauber lässt der Zauberer üble Dämpfe entstehen, die jedem, der mit ihnen in Kontakt kommt, 1 direkten Treffer am Torso zufügen. Der Zauber ist nur so lange wirksam, wie das Rauchpulver brennt. Er selbst ist gegen den Effekt immun. Rüstung schützt nicht. Es ist nicht möglich, sich durch das Zuhalten der Nase vor dem Schaden zu schützen.

4.6.2.7 Vereiste Oberfläche

Kosten in EP	5	Magieform	Arkan, Klerikal (Elementar), Natur, Rassenmagie
Kosten in MP	5		
Anwendungsart	sofort	Dauer	5 Minuten
Immunität	nicht möglich	Reichweite	5m Umkreis
Fokus	Ja	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Nein

Komponenten: etwas Kreidepulver (Mehl), etwas Kristallpulver (Zucker)

Anwendung: Der Zaubernde mischt das Mehl und den Zucker, pustet das Gemisch langsam von der offenen Handfläche herunter und dreht sich dabei um sich Selbst. Nachdem er den Kreis verlassen hat, spricht er die magischen Worte.

Magische Worte: Bei der Macht der Elemente, der Boden werde zu Eis – Vereiste Oberfläche

Effekt: Der Zaubernde erschafft in 5m Umkreis eine spiegelglatte Fläche, auf der alle anderen Charaktere ausrutschen und hinfallen. Es ist ihnen nicht möglich, aufzustehen, bis die Eisfläche nach 5 Min. wieder geschmolzen ist. Diverse Rassen wie Eiselementar oder Eisdämonen können natürlich über die vereiste Oberfläche gehen.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



4.7 Heilzauber

4.7.1 Niedere Heilzauber

4.7.1.1 Blutungen stillen

Kosten in EP	1	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	1		
Anwendungsart	sofort	Dauer	sofort
Immunität	Meisterschutz 1, Spruchimmunität	Reichweite	Berührung
Fokus	Ja	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach 1 Strophe

Komponenten: weißes Pulver

Anwendung: Der Zaubernde streut das weiße Pulver über die blutende Wunde und spricht dabei die magischen Worte.

Magische Worte: Lebender Körper, den ich hier berühre, schließe deine blutende Wunde – Blutungen stillen

Effekt: Der Zaubernde kann mit diesem Zauber eine Blutung an einem Körperteil stillen und somit einen weiteren Blutverlust sowie daraus entstehende Folgen (weiterer Verlust von Lebenspunkten / eventueller Tod des Verletzten) verhindern.

4.7.1.2 Eisatem

Kosten in EP	1	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	1		
Anwendungsart	sofort	Dauer	2 Stunden
Immunität	Meisterschutz 1, Spruchimmunität, Wasserresistenztrank	Reichweite	Berührung
Fokus	Ja	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach 2 Strophen

Komponenten: weißes Pulver

Anwendung: Der Zaubernde streut das Pulver über die Wunde und spricht die magischen Worte.

Magische Worte: Lebender Körper, den ich hier berühre, diese Wunde friere ein – Eisatem

Effekt: Dieser Zauber kann die betreffende Wunde einfrieren. Der Schmerz lässt nach und die Wunde härt aufzubluten. Allerdings wird auch die natürliche Heilung dadurch verhindert. Sollte innerhalb von 30 Minuten keine Heilung durch Magie erfolgen, so bricht die Wunde nach Ablauf der Dauer wieder auf und das entsprechende Körperteil kann unter Umständen nicht mehr eingesetzt werden.

Besonderheiten: Auch wenn der Zauber „Eisatem“ heißt, ist von jedweder Art von Kältesprays oder kalten Parfüms als Komponenten abzusehen.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



4.7.1.3 Gift behandeln

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	Variabel		
Anwendungsart	sofort	Dauer	Version1: sofort Version2: Ritual – min. 10 Minuten
Immunität	Nicht möglich	Reichweite	Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit		Bardenlied	Ja, wirkt nach einer Strophe oder nach dem Ende der Ritualzeit

Komponenten: ¼ l Wasser, wenig Kristallpulver (Zucker) und ein silberfarbener, runenverzierter Stab

Anwendung: Der Zaubernde berührt das Opfer 5x mit dem silbernen Stab. Dann flößt er ihm ein Viertel Liter Kristallwasser ein und spricht dabei magische Worte.

Magische Worte: Lebender Körper, den ich hier berühre, mögen die schädigen Stoffe in dir verblassen – Gifte behandeln

Effekt: Der Zaubernde ist in der Lage dieses Zaubers in 2 Versionen anzuwenden.

Version 1: Durch die Ausgabe von Magiepunkten ist der Zaubernde in der Lage, die Wirksamkeit des Giftes zu verlangsamen. Pro MP kann er ein Gift für 10 Minuten stoppen. Dies kann notwendig sein, wenn es länger dauert, das Gift zu neutralisieren, als das Opfer dieses überleben würde.

Version 2: Durch die Version kann der Zaubernde jedes Gift neutralisieren. Das Gift verliert nach Beendigung des Rituals seine Wirkung sofort, und dem Patienten geht es schlagartig besser. Es können aber auch vergiftete Speisen oder Gegenstände neutralisiert werden. Für diesen Zauber können beliebig viele MP eingesetzt werden, allerdings wirkt er nur, wenn die eingesetzten MP die Stärke des Giftes übertreffen.

Besonderheiten: Wenn das Gift nicht vorher identifiziert wurde, muss der Zaubernde jeweils für die beiden Anwendungsarten des Zaubers die dreifachen MP Kosten aufwenden. Hier dann die Orga fragen.

4.7.1.4 Gift erkennen

Kosten in EP	1	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	Variabel		
Anwendungsart	sofort	Dauer	sofort
Immunität	Nicht möglich	Reichweite	Berührung
Fokus	Ja	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach 2 Strophen

Komponenten: Ein silberfarbener, runenverzierter Stab, weiße und schwarze Farbe

Anwendung: Der Zaubernde berührt mit dem silbernen Stab den zu untersuchenden Gegenstand oder die zu untersuchende Person und spricht dabei magischen Worte.

Magische Worte: Lebender Körper, den ich hier berühre, zeig mir die Schadstoffe im Blut – Gift erkennen

Effekt: Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Anwender erkennen, ob ein Gegenstand oder eine Person larp-technisch vergiftet wurde. Wenn der silberne Stab ein Gift berührt, wird sich der Stab schwarz färben, ansonsten weiß (Spilleitung fragen). Dafür sind nur 1 MP nötig. Um auch die Stärke und Art eines Giftes zu erkennen, kann der Zaubernde mehr MP aufwenden. Dabei muss er mindestens 1 MP plus so viele MP aufwenden (und vorher ansagen, wie viele er aufwendet!), wie die Stärke des Giftes ist. Sollte ein Charakter weniger MP als notwendig einsetzen, so erkennt er weder Stärke noch Art des Giftes.

4.7.1.5 Heilen (R)

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	Arkan, Angeboren, Rassen, Barde: 3 MP pro verlorenen LP Klerikal, Natur: 1 MP pro verlorenen LP		
Anwendungsart	Arkan, Angeboren, Rassen, Barde: 4 Minuten pro verlorenen LP Klerikal, Natur: 2 Minute pro verlorenen LP	Dauer	sofort
Immunität	Meisterschutz 3, Spruchimmunität	Reichweite	direkte Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, siehe Anwendungsart



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie

Komponenten: Wundsalbe, Wundöl, Kristallpulver

Anwendung: Der Zaubernde pflegt und reinigt die Wunde, streut dann Kristallpulver über diese und spricht dabei die magischen Worte.

Magische Worte: **Lebender Körper, den ich hier berühre, deine Wunden mögen sich schließen und auskurieren – Heilen**

Effekt: Der Zaubernde kann verlorene LP bei einem Verletzten heilen. Der Spruch heilt nur LP, auf sonstige Verletzungen (Zerschmetterte oder amputierte Gliedmaßen, Krankheiten, Gifte) hat der Spruch keine Wirkung. Der Zaubernde kann mit diesem Spruch auch eines seiner eigenen Körperteile heilen, vorausgesetzt er kann es erreichen. Die Heilung tritt erst ein, wenn sich der Zaubernde die oben angegebene Zeitdauer pro verlorenen LP um den Verletzten gekümmert hat, und zwar jeweils nach 2 bzw. 4 Minuten.

Beispiel: Ein Charakter hat drei LP verloren. Ein Priester kümmert sich um den Charakter und beginnt mit dem Heilungsritual. Nach 2 Minuten hat er den ersten LP geheilt, nach 4 Minuten den Zweiten und nach 6 Minuten den dritten LP. Ein Anwender der arkanen Magie hätte dagegen 4, 8 und 12 Minuten gebraucht.

Eine weitere Anwendung dieses Zaubers ist die Heilung von Knochenbrüchen. Dabei benötigen Anwender der Göttlichen- oder Naturmagie 5 MP, alle anderen 10 MP. Dies mag sehr hoch erscheinen, ist aber verständlich, da ansonsten nur Regenerationszauber oder Tränke bzw. ein Medikus mit langer Heildauer ein gebrochenes Gliedmaß heilen kann.

Um Knochenbrüche zu heilen, benötigt der Zaubernde ein Ritual, das 15 Minuten dauert. Die Heildauer der gebrochenen Knochen beträgt 4 Stunden.

Besonderheiten: Ein Charakter sollte nach der Heilung noch ein wenig ruhen, da sonst seine Wunden wieder aufbrechen können.

Des Weiteren kann ein Charakter nur **3x am Tage** magisch geheilt werden. Danach hilft nur noch mondäne Heilung. Es ist dabei egal, ob 10 LP auf einmal geheilt wurden oder nur 1 LP.

4.7.1.6 Krankheit heilen (R)

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	Variabel		
Anwendungsart	Ritual – min. 10 Minuten	Dauer	sofort
Immunität	Nicht möglich	Reichweite	Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach dem Ende der Ritualzeit

Komponenten: ein Räucherstäbchen, etwas Salz

Anwendung: Der Zaubernde entzündet das Räucherstäbchen und bewegt es mehrmals vor dem Gesicht des Kranken hin und her. Dann bestreut der den Kranken mit etwas Salz und spricht dabei die magischen Worte.

Magische Worte: **Lebender Körper, den ich hier berühre, das üble Siechen verlasse dich – Krankheit heilen**

Effekt: Dieser Zauber heilt Krankheiten. Der Geheilte fühlt sich nach der Behandlung noch schwach und ruht oder schläft mindestens eine Stunde lang. Sollte er durch irgendwelche Umstände an dieser Ruhephase gehindert werden, z.B. weil er zum Kampf gezwungen wird oder fliehen muss, so tritt die Wirkung des Zaubers nicht ein. Für das Heilen von Krankheiten muss der Zaubernde eine Anzahl von MP entsprechend der Krankheitsstärke aufwenden. Siehe hierzu auch **Kapitel: 7 im Buch der Regeln**.

4.7.1.7 Wasser reinigen / verderben

Kosten in EP	1	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	1		
Anwendungsart	Ritual – min. 5 Minuten	Dauer	Sofort
Immunität	nicht möglich	Reichweite	Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach dem Ende der Ritualzeit

Komponenten: etwas Getränkepulver, Zucker oder Salz, einen hölzernen Rührstab

Anwendung: Der Zaubernde streut das Getränkepulver in das Wasser und spricht die magischen Worte. Dann streut er Zucker oder das Salz in das Wasser und rührt es für 5 Minuten um.

Magische Worte:

Wasser hier vor mir, es bleiben nur noch reine Naturstoffe. So will ich, so befehle ich – Wasser reinigen

Krankheit, Pest, Tod. Wasser gibt kein Leben – Wasser verderben

Effekt: Dieser Zauber hat zwei Effekte: Ein Anwender kann hiermit maximal 2 Liter larptechnisch verseuchtes Wasser wieder in Trinkwasser verwandeln. Dieses wird durch den Zauber von allen Krankheitskeimen gereinigt, Gifte sind allerdings nicht davon betroffen. In dieser Fassung benutzt der Anwender den Zucker als Komponente.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



Durch eine Abwandlung dieses Zaubers kann Wasser aber auch verdorben werden. Jeder, der das verdorbene Wasser trinkt, wird mit der Krankheit „Sumpffieber“ (**Kapitel: 7 im Buch der Regeln**) infiziert. Hierbei benutzt der Zaubende das Salz als Komponente.

4.7.1.8 Wunde übertragen

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	2		
Anwendungsart	sofort	Dauer	sofort
Immunität	Meisterschutz 1, Spruchimmunität	Reichweite	direkte Berührung
Fokus	Ja	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach 1 Strophe

Komponenten: ein 30cm langer Silberdraht

Anwendung: Der Verletzte und der Empfänger fassen die beiden Enden des Drahtes an. Der Zaubende fasst die Mitte des Drahtes und spricht die magischen Worte.

Magische Worte: Lebender Körper, den ich hier berühre, deine Wunde sei die meine nun – Wunde übertragen

Effekt: Durch diesen Zauber kann der Anwender eine Wunde von einem Verletzten auf sich selbst oder jemand bereitwilligen anderen übertragen. Die Verletzung verschwindet ohne weitere Nachwirkung beim Verletzten und tritt an derselben Stelle beim willigen Empfänger auf. Natürlich funktioniert dieser Zauber nur, wenn der Empfänger an dem betreffenden Körperteil noch keine Wunde hat.

Sollte die Wunde vergiftet sein, so sind nun sowohl der Verletzte als auch der Empfänger von der Wirkung des Giftes betroffen. Da das Gift sich schon im Körper des Verletzten ausgebreitet hat, leidet er auch weiterhin an dessen Auswirkungen. Der Empfänger erleidet bei einer solchen Übertragung ebenso die Auswirkungen dieses Giftes, es sei denn, er besitzt eine Immunität. Ebenso verhält es sich mit Krankheiten, die sich im Körper des Verletzten befinden. Bei der Übertragung der Wunde werden ebenfalls die Erreger dieser Krankheit auf den Empfänger übertragen. Dieser Zauber funktioniert nur, wenn der Empfänger sich freiwillig zur Verfügung stellt.

Besonderheiten: Eine Wunde kann aus 1, 2 oder sogar 3 Schadenspunkten bestehen. Dies muss dem Empfänger angesagt werden. Besitzt der Empfänger weniger LP an dem betreffenden Körperteil als Schadenspunkte übertragen werden, so kann dies einen massiven Schaden hervorrufen. Dann bitte eine Orga kontaktieren. Diese entscheidet dann, was mit dem betreffenden Körperteil passiert.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie

4.7.2 Höhere Heilzauber

4.7.2.1 Befreien

Kosten in EP	5	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde
Kosten in MP	5		
Anwendungsart	sofort	Dauer	sofort
Immunität	Spruchimmunität	Reichweite	Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach dem Ende der Ritualzeit

Komponenten: eine Nelke, etwas Zuckerlösung

Anwendung: Der Zaubernde tunkt die Nelke in die Lösung, legt sie auf die Stirn des Opfers, bzw. das betroffene Körperteil und spricht die magischen Worte.

Magische Worte: Lebender Körper, den ich hier berühre, deine Zwänge sprengst du – Befreien

Effekt: Durch diesen Zauber ist der Anwender in der Lage, alle körperbeeinflussenden Beherrschungszauber und die Kampfzauber „Blindheit“, „Trägheit“, „Ersticken“, „Herzbekelemmung“ sowie den Schutzzauber „Kampfschutz“ und den Heilzauber „Stasis“ aufzuheben.

4.7.2.2 Erwachen (R)

Kosten in EP	5	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde
Kosten in MP	5		
Anwendungsart	Ritual – min. 10 Minuten	Dauer	sofort
Immunität	Spruchimmunität	Reichweite	Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach dem Ende der Ritualzeit

Komponenten: eine kleine Messingglocke

Anwendung: Der Zaubernde beugt sich über das Opfer, spricht die magischen Worte und läutet die Glocke.

Magische Worte: Lebender Körper, den ich hier berühre, frei sei dein Geist und zerbreche die Beherrschung – Erwachen

Effekt: Durch den Ton der Glocke werden fast alle Beherrschungszauber gebrochen, welche den Geist des Opfers beeinflussen. Insbesondere Opfer von grausamen Flüchen können mit diesem Zauber davon befreit werden. Die Zauber „Auftrag“ und „Vergessen“ können nicht gebrochen werden. Des Weiteren hebt dieser Zauber den Schutzzauber „Seelenrüstung“ auf.

Besonderheiten: Mit diesem Zauber kann ein von einem Geist oder Dämon besessener Charakter befreit werden. Dieser muss dann dessen Körper verlassen. Er wird durch diesen Zauber allerdings nicht in seine Dimension zurück gebannt. Flüche von Göttern oder gottähnlichen Wesen können mit diesem Zauber nicht aufgehoben werden.

4.7.2.3 Konservieren (R)

Kosten in EP	10	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur
Kosten in MP	Variabel		
Anwendungsart	Ritual – min. 10 Minuten	Dauer	permanent bis zur Zerstörung des Körpers oder Verbrauchen des Giftes oder Trankes
Immunität	nicht möglich	Reichweite	Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Nein

Komponenten: Etwas Essig, Salz, Balsamierungsöl, Räucherstäbchen und Leinenbinden oder etwas Honig und Salz

Anwendung: Der Zaubernde gießt etwas Essig über den zu konservierenden Körper, streut Salz darüber und wickelt diesen dann mit den in Balsamierungsöl getränkten Leinenbinden ein. Dann entzündet er mehrere Räucherstäbchen, die um den Körper herum aufgestellt sind und spricht die magischen Worte.

Für die zweite Variante des Zaubers mischt der Zaubernde etwas Honig und Salz, rührt dieses in den zu konservierenden Trank oder das Gift und spricht dabei die magischen Worte.

Magische Worte: Toter Körper, den ich hier berühre, nichts geht verloren, was bewahrt wird – Konservieren

Effekt: Der Zaubernde kann durch diesen Zauber den Körper eines toten Lebewesens dauerhaft konservieren und ihn somit vor dem Verfall bewahren. Dieser Zauber ist vor allem dann von Nutzen, wenn ein Charakter verstorben ist und sich niemand findet,



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



der vor der Verwesung diesen ins Leben durch eine Wiederbelebung zurückholen kann. Dieser Zauber kann jedoch auch als Vorbereitung für die Erschaffung eines höheren, nicht körperlosen Untoten dienen (siehe dort). Dieser Zauber kann auch dazu genutzt werden, pflanzliche Substanzen haltbar zu machen. Dazu zählen auch alchemistische Tränke und Gifte. Durch die Ausgabe von MP in doppelter Höhe der Trank- oder Giftstärke kann eine derartige Substanz dauerhaft konserviert werden. Ein haltbar gemachtes Gift oder Trank muss von der SL bestätigt werden.

Besonderheiten: Eine so präparierte Leiche erfüllt die Bedingung „gut erhalten“, wenn sie mit dem Zauber „Wiederbeleben“ erweckt werden soll.

4.7.2.4 Regeneration (R)

Kosten in EP	10	0Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde
Kosten in MP	10 / 20		
Anwendungsart	Ritual – min. 15 oder 30 Minuten	Dauer	sofort
Immunität	Spruchimmunität	Reichweite	Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach dem Ende der Ritualzeit

Komponenten: ¼ Liter Blut von einem regenerierenden Lebewesen, Verbände

Anwendung: Der Zaubernde vermischt das Blut und den Heiltrank und trinkt die Verbände mit dem Gemisch. Danach bestreicht er die Stelle, an der das Körperteil abgeschlagen worden ist und verbindet es mit den Verbänden. Der Rest des Gebräus wird dem Patienten eingeflößt. Dann spricht er während der Anwendungszeit mehrmals die magischen Worte.

Magische Worte: Lebender Körper, den ich hier berühre, ich um die Wiederherstellung der Gunst, das alles wie vorher war. Lass das Leben die unbelebten Teile des Körpers füllen. Lass es leben, lass es wachsen, lass es gedeihen.– Regeneration

Effekt: Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Zaubernde entweder ein zerschmettertes Gliedmaß heilen oder sogar ein abgeschlagenes wieder nachwachsen lassen.

Indem er 10 MP aufwendet, kann der Zaubernde sämtliche Knochenbrüche in einem Körper heilen. Gebrochene Knochen sind nach 2 Stunde wieder geheilt. Durch die Ausgabe von 20 MP wächst nach 4 Stunden ein abgeschlagenes Körperteil wieder nach. Dieses neue Körperteil ist komplett geheilt und wieder einsatzfähig.

4.7.2.5 Stasis

Kosten in EP	5	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde
Kosten in MP	Variabel		
Anwendungsart	sofort	Dauer	1 Stunde pro MP
Immunität	Spruchimmunität	Reichweite	Direkte Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, pro 1 MP eine Strophe

Komponenten: Ein beliebiger Edelstein und ein Tattoostift

Anwendung: Der Zaubernde legt den Edelstein auf die Brust der Person und malt ein magisches Symbol auf dessen Stirn. Dann legt er eine Hand auf die Brust und die andere auf die Stirn der Person und spricht dabei die magischen Worte.

Magische Worte: Lebender Körper, den ich hier berühre, ich bin ein Hüter der Zeit, bleibe wie du jetzt bist – Stasis

Effekt: Mit diesem Zauber kann der Anwender einen willigen oder bewusstlosen Empfänger in einen scheinbaren Zustand versetzen, in dem dieser keine Verletzungen mehr spürt, nichts von seiner Umgebung mehr wahrnimmt und nicht altert. Auf diese Weise kann der Empfänger vor dem Verbluten bewahrt werden und im Körper befindliche Gifte oder Krankheiten können sich nicht weiter ausbreiten. Ein in Stasis befindlicher Charakter kann nicht getötet werden, nicht einmal mit einem Todesstoß. Hört die Wirkung des Zaubers jedoch auf, erleidet der Charakter auf einmal sämtliche vor und während der Stasis erhaltene Wunden, Vergiftungen und Krankheiten, die ihm zugefügt wurden. Ein in Stasis befindlicher Charakter kann auch nicht geheilt werden, erst nach Ablauf der Wirkungsdauer reagiert sein Körper wieder auf eventuelle Versuche, Krankheiten oder Wunden zu heilen, sowie das Neutralisieren von Giften.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



4.7.2.6 Verdorren aufheben (R)

Kosten in EP	15	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde
Kosten in MP	15		
Anwendungsart	Ritual – min. 15 Minuten	Dauer	sofort
Immunität	Spruchimmunität	Reichweite	direkte Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach dem Ende der Ritualzeit

Komponenten: etwas Wasser, Kristallpulver, Verbände

Anwendung: Der Zaubernde befeuchtet die Verbände, bestreut sie mit Kristallpulver und wickelt damit das betroffene Körperteil ein. Dann spricht er die magischen Worte.

Magische Worte: **Lebender Körper, den ich hier berühre, lass es leben, lass es wachsen, lass es gedeihen.– Verdorren aufheben**

Effekt: Dieser Zauber hebt den Kampfzauber „Verdorren“ auf. Das betroffene Körperteil muss ca. 1 Stunde in den feuchten Verbänden bleiben. Dann ist es vollständig wiederhergestellt.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



4.8 Kampfzauber

4.8.1 Niedere Kampfzauber

4.8.1.1 Blenden

Kosten in EP	1	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	1		
Anwendungsart	sofort	Dauer	30 Sekunden
Immunität	Meisterschutz 1, Spruchimmunität	Reichweite	Sicht
Fokus	Ja	Zauberrune	Ja
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 1 Strophe

Komponenten: ein kleiner Spiegel

Anwendung: Der Zaubernde nimmt den Spiegel in die Hand und richtet ihn so aus, dass das Opfer vom Sonnen- o. Mondlicht geblendet würde. Dann spricht er die magischen Worte.

Magische Worte: Bei meiner Macht, mögen deine Augen dem Licht nicht widerstehen – Blenden

Effekt: Der Zaubernde blendet sein Opfer so, dass es für einige Augenblicke nichts mehr sieht und stechende Schmerzen in den Augen empfindet.

4.8.1.2 Blindheit

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	3		
Anwendungsart	sofort	Dauer	Aufrechterhalten
Immunität	Meisterschutz 1, Spruchimmunität	Reichweite	Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 1 Strophe

Komponenten: eine Augenbinde

Anwendung: Der Zaubernde nimmt die Augenbinde in die Hand und spricht die magischen Worte. Der Effekt tritt ein, sobald er jemanden berührt und wird wieder aufhören, wenn die Augenbinde losgelassen wird.

Magische Worte: Bei meiner Macht, die Dunkelheit einer sternenlosen Nacht umgebe deine Augen – Blindheit

Effekt: Durch diesen Zauber bilden sich klebrige Fäden über den Augen des Opfers, die seine Sehfähigkeit massiv beeinträchtigen. Das Opfer muss die Binde, die ihm der Zaubernde gibt, so lange tragen, bis der Zaubernde den Zauber Selbst aufhebt oder ein Heilzauber auf die Augen ausgesprochen wird. Die einfachste Methode ist es jedoch, die Augen des Opfers mit Wasser zu reinigen. Die dafür benötigte Mindestmenge ist die Füllung einer Feldflasche. Der Einsatz von Kämpferschutzpunkten ist weiterhin möglich, nicht jedoch eventuell vorhandene Gewandtheitspunkte.

4.8.1.3 Entwaffnen

Kosten in EP	1	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	1		
Anwendungsart	sofort	Dauer	sofort
Immunität	Meisterschutz 1, Spruchimmunität	Reichweite	Sicht
Fokus	Ja	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 2 Strophen

Komponenten: ein kleiner Larpdolch

Anwendung: Der Zaubernde deutet einen Schnitt in seine Hand an, spricht die magischen Worte und deutet auf sein Opfer.

Magische Worte: Bei meiner Macht, möge meine Magie wirken, um dich zu entwaffnen – Entwaffnen



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie

Effekt: Durch diesen Effekt verliert das Opfer seine Waffe aus der Hand und muss diese auf den Boden legen. Er darf diese erst wieder aufnehmen, nachdem er sich aufgerichtet hat. Eine Waffe, die an einer Schlinge an der Hand hängt, muss losgelassen werden, kann aber nicht zu Boden fallen.

4.8.1.4 Ersticken

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	2		
Anwendungsart	sofort	Dauer	Aufrechterhalten
Immunität	Meisterschutz 2, Spruchimmunität	Reichweite	Sicht
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 2 Strophen

Komponenten: gute Schauspielerei

Anwendung: Der Zaubernde deutet auf sein Opfer, spricht die magischen Worte, legt beide Hände an seinen eigenen Hals und tut so, als würde er ersticken.

Magische Worte: **Macht in mir, wirke und nimm meinem Feind die Luft – Ersticken**

Effekt: Durch diesen Zauber bleibt dem Opfer im wahrsten Sinne des Wortes die Luft weg. Der Erstickungsanfall dauert so lange, wie der Zaubernde "erstickt". Das Opfer kann nichts anderes tun, als nach Luft zu schnappen. Befindet sich das Opfer im Kampf, so kann es weiterhin Kämpferschutzpunkte, jedoch keine Gewandtheit einsetzen und keinen Schlägen mehr ausweichen.

4.8.1.5 Magisches Geschoss

Kosten in EP	1	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	1		
Anwendungsart	sofort	Dauer	sofort
Immunität	Meisterschutz 1, Spruchimmunität	Reichweite	so weit geworfen wird
Fokus	Ja	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Nein

Komponenten: ein runenverzierter gelber Softball

Anwendung: Der Zaubernde spricht die magischen Worte und wirft den Ball.

Magische Worte: **Meine magische Macht wird dich treffen wie ein Dolch – Magisches Geschoss**

Effekt: Das magische Geschoss verursacht dort, wo es trifft, 1 Schadenspunkt.

4.8.1.6 Mentaler Nagel

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	2		
Anwendungsart	sofort	Dauer	Aufrechterhalten
Immunität	Meisterschutz 2, Spruchimmunität	Reichweite	Sicht
Fokus	Ja	Zauberrune	Ja
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 2 Strophen

Komponenten: ein kleiner Hammer, ein Nagel oder Pflock

Anwendung: Der Zaubernde nimmt Hammer und Nagel in die Hände und schlägt den Nagel mit dem Hammer in den Boden (oder tut so, als ob, wenn dieses nicht möglich ist). Dann deutet er auf das Opfer und spricht die magischen Worte.

Magische Worte: **Magie forme dich, Nagel den Fuß meines Feindes an den Boden – Mentaler Nagel**

Effekt: Der Zaubernde deutet mit dem Finger auf sein Opfer deutet und das Opfer wird an Ort und Stelle mit dem rechten oder dem linken Bein (Wahl des Zaubernnden) am Boden „festgenagelt“ und kann sich nicht mehr fortbewegen. Das Opfer kann sich mit großer Anstrengung losreißen, erleidet dann jedoch einen Punkt direkten Schaden an dem Bein, das am Boden festgenagelt ist. Rüstungen schützen nicht, jedoch kann der Schaden durch den Einsatz eines Kämpferschutzpunktes kompensiert werden, nicht jedoch durch einen Gewandtheitspunkt.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



4.8.1.7 Metall erhitzen / vereisen

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	2		
Anwendungsart	sofort	Dauer	Aufrechterhalten
Immunität	nicht möglich	Reichweite	Sicht
Fokus	Ja	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 2 Strophen

Komponenten: etwas Wasser oder ein Feuerzeug

Anwendung: Der Zaubernde tröpfelt Wasser aus einem Gefäß langsam auf den Boden oder entzündet das Feuerzeug. Dann zeigt er auf den Gegner und spricht die magischen Worte.

Magische Worte: **Meine magische Macht lasse dein Metall gefrieren – Metall vereisen**
Meine magische Macht lasse das Metall an dir schmelzen – Metall erhitzen

Effekt: Durch diesen Zauber wird ein Gegenstand aus Metall, also auch Klingenwaffen und Rüstungen, vereist oder erhitzt. Derjenige, der das Metall in der Hand hält, muss es sofort fallen lassen. Tut er es nicht oder berührt jemand den Gegenstand länger als 1 Minute, so erleidet derjenige einen Punkt Schaden (nach 2 Minuten den zweiten und so weiter). Der Zauber dauert so lange, wie der Zaubernde das Wasser aus dem Gefäß zu Boden tröpfelt oder erhitzt. Wird dieser Zauber mind. eine Viertelstunde aufrechterhalten, so wird das Metall poröse und zerbricht. Schmerzzimmunität 2 hilft, eine Waffe festzuhalten oder die Rüstung auf den Körper zu ertragen, aber nicht gegen den Schaden oder sonstige Auswirkungen.

Besonderheiten: Magisches Metall ist immun gegen diesen Effekt. Wasserresistenztränke helfen dem Charakter gegen den Schaden des Zaubers, aber nicht, dass die Waffe oder Rüstung vereist wird.

Beim Ansagen des Zaubers auf Rüstungen, muss ein Körperteil ausgewählt werden, an dem eine Rüstungsart erhitzt oder verweist wird.

4.8.1.8 Metallfraß / Verrotten

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	2		
Anwendungsart	sofort	Dauer	sofort
Immunität	nicht möglich	Reichweite	Sicht
Fokus	Ja	Zauberrune	Ja
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 2 Strophen

Komponenten: Eisenspäne oder besser Vogelfutter

Anwendung: Der Zaubernde umschließt die Späne (das Vogelfutter) mit beiden Händen und schüttelt beides. Dann wirft er die Komponenten in Richtung des Metalls/Holzes und spricht dabei die magischen Worte.

Magische Worte: **Meine magische Macht lasse dein Metall sich auflösen – Metallfraß**
Meine magische Macht lasse dein (Holz / Leder / Stoff) sich auflösen – Verrotten

Effekt: Dieser Zauber bewirkt, dass nichtmagisches Metall in Sekunden vom Rost zerfressen wird oder Holz / Leder / Stoff verrottet. Der Rüstungsschutz einer Rüstung an der angesagten Stelle sinkt sofort auf 0 Punkte. Beim Ansagen des Zaubers auf Rüstungen, muss ein Körperteil ausgewählt werden, an dem eine Metall- / Holz- / Lederrüstungsart zerfressen wird. Sollte die Rüstung im Kampf noch einen weiteren Treffer abbekommen, ist sie zerstört und kann weder auf normalen noch magischen Wegen repariert werden. Von Metallfraß befallene Waffen verursachen nur noch 1 Punkt Schaden und sämtliche Boni (Spezialisierung etc.) oder magischen Effekte (geweihte Waffe, magische Waffe etc.) sind nichtig. Sollte die Waffe oder im Kampf noch einen weiteren Treffer (mit egal welchem Schaden) abbekommen, so zerbricht sie und kann weder auf normalen noch magischen Wegen repariert werden. Befallene Schilder zerbrechen beim zweiten Treffer.

Besonderheiten: Magische Metalle/Hölzer/Leder sind immun gegen diesen Effekt.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



4.8.1.9 Schockgriff

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	2		
Anwendungsart	sofort	Dauer	So lange, bis ein Opfer berührt wird oder maximal eine Stunde.
Immunität	nicht möglich	Reichweite	direkte Berührung
Fokus	Ja	Zauberrune	Ja
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Nein

Komponenten: Kreidestaub

Anwendung: Der Zaubernde verteilt den Kreidestaub auf der entsprechenden Hand und spricht die magischen Worte.

Magische Worte: Bei meiner Macht, meine Hand ist pure Energie – Schockgriff

Effekt: Auf Berührung verursacht man 1 direkten magischen Schadenspunkt (d.h. jede Rüstung wird ignoriert, diese nimmt jedoch keinen Schaden). Berührt sich ein Zauberkundiger jedoch während der Dauer dieses Spruches selbst, so erleidet er den angegebenen Schaden. Schutzpunkte helfen, Gewandtheitspunkte nicht.

4.8.1.10 Sonnenlicht

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	2		
Anwendungsart	sofort	Dauer	sofort (20 Sekunden)
Immunität	nicht möglich	Reichweite	so weit wie der Lichtstrahl scheint
Fokus	Ja	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 2 Strophen

Komponenten: große Taschenlampe

Anwendung: Der Zaubernde reckt die Hände in den Himmel und ruft dabei die magischen Worte. Dann lässt er die Taschenlampe aufleuchten und richtet den Strahl auf sein Opfer.

Magische Worte: Die Sonne ist der Wächter des Himmels. Vertreibe die Dunkelheit, welche die Nacht mit sich bringt – Sonnenlicht

Effekt: Mit Hilfe dieses Zaubers fokussiert der Zaubernde Licht so stark, dass es gleißendem Sonnenlicht gleicht. Niedere und höhere Untote (Skelette, Zombies, Ghule, Mumien, usw.) erleiden 1 Punkt direkten Schaden, während einige Untote, die empfindlich gegenüber Sonnenlicht sind, wie z.B. Schatten und Vampire, sogar 2 Punkte direkten Schaden an dem betreffenden Körperteil erleiden. Der Lichtstrahl sollte möglichst nicht auf den Kopf des Opfers gezielt werden, geschieht dies aber dennoch, so zählt der Schaden auf den Torso.

Pro Anwendung dieses Zaubers kann einem Untoten oben genannter Schaden zugefügt werden. Andere lichtscheue Wesen (Orks, Finsterelfen) meiden den Strahl, auch wenn sie keinen Schaden dadurch erleiden, und weichen davor zurück. Nach ca. 20 Sekunden verlöscht der Lichtstrahl.

4.8.1.11 Verzauberte Waffe (R)

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	2		
Anwendungsart	Ritual – min. 5 Minuten	Dauer	Nahkampfwaffen – 12 Stunden Pfeile, Bolzen, Wurf Waffen – bis verschossen oder 12 Stunden
Immunität	nicht möglich	Reichweite	direkte Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach dem Ende der Ritualzeit

Komponenten: ein Stück gelbes oder graues Band, ein heiliges Symbol (Mistelzweig o.ä.) für die Göttliche und Naturmagie oder ein magischer Gegenstand (ein Fokus genügt!) für die arkane, Magie, ein Edelstein. Anwender der angeborenen oder Rassenmagie können sich aussuchen, ob sie ein heiliges Symbol oder einen magischen Gegenstand als Komponente verwenden möchten.

Anwendung: Der Zaubernde streicht abwechselnd mit dem Edelstein und dem heiligen Symbol (bzw. mit dem Fokus) über die Waffe. Dabei spricht er die magischen Worte und befestigt deutlich sichtbar das entsprechende Band an der betreffenden Waffe oder dem Geschoss.

Magische Worte: Bei meiner Macht, durch die Kunst der Magie wird diese Waffe stärker – Magische Waffe
Im Namen von (Name des Gottes), erhöhe meine bitte und segne diese Waffe – Geweihte Waffe



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie

Effekt: Mit diesem Zauber wird entweder eine Nahkampfwaffe oder fünf Pfeile, Bolzen oder Wurfaffen für 12 Stunden magisch bzw. geweiht. Das heißt, sie wirken auch gegen Gegner, die normalerweise nur durch magische oder geweihte Waffen verletzt werden können, wie z.B. Untote, Dämonen, Engel, usw.

Geweihte Nahkampfwaffen, Pfeile, Bolzen oder Wurfaffen fügen diesen Wesen eventuell noch zusätzlichen Schaden zu (SL – Entscheidung). Das gleiche gilt für Priester und Paladine verfeindeter Götter, die ebenfalls, wenn sie sich bekämpfen, einen Schadenspunkt mehr erleiden oder dem anderen zufügen. Dieser zusätzliche Schadenspunkt wird aber nicht extra angesagt, sondern die Orga sollte ihre NSCs auf solche Besonderheiten dementsprechend einweisen.

Magische Waffen werden mit der Schadensansage „magisch“ versehen, Geweihte Waffen mit der Schadensansage „geweiht“.

Besonderheiten: Siehe auch Kapitel 3 im Buch der Regeln.

„Heilig“ oder „Unheilig“ kann auf diese Weise nicht erschaffen werden. Dies ist Waffen vorbehalten, die von Göttern oder gottähnlichen Wesen hergestellt wurden.

4.8.1.12 Zauberkäfig

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	2		
Anwendungsart	sofort	Dauer	Aufrechterhalten
Immunität	nicht möglich	Reichweite	Sicht
Fokus	Ja	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 2 Strophen

Komponenten: etwas Erde

Anwendung: Der Zaubernde nimmt etwas Erde auf und zerreibt sie zwischen den Händen. Dann formt er mit beiden Händen einen Käfig nach, richtet diese zum Opfer hin aus und spricht die magischen Worte.

Magische Worte: Bei meiner Macht, Gefangen seist du durch meine Zauberkunst– Zauberkäfig

Effekt: Der Zaubernde erschafft um das Opfer einen Käfig aus magischen Energien, den das Opfer nicht durchbrechen kann. Der Käfig besitzt eine Grundfläche von 1.5 x 1.5 m. Der Käfig hält sowohl Magie als auch physische Dinge ab. Das Opfer ist also vor Schaden jedweder Art geschützt. Es kann allerdings auch keine Magie oder physischen Dinge aus dem Käfig nach Außen dringen. Der Zauber ist so lange wirksam, wie sich die Fingerspitzen des Zaubernden berühren.

Die Zauberenergie bildet sich in dem angegebenen Umfang um eine einzelne Person, die sie umschließt. Sollte sich eine zweite Person in dem Wirkungsbereich des Zaubers aufhalten, so versagt die Magie. Der Zauberkäfig ist nicht bewegbar.

4.8.1.13 Zusammenkleben

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	2		
Anwendungsart	sofort	Dauer	einen Kampf oder maximal 10 Minuten
Immunität	Meisterschutz 2, Spruchimmunität	Reichweite	Sicht
Fokus	Ja	Zauberrune	Ja
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 2 Strophen

Komponenten: 2 Tücher (o. weiche Seile)

Anwendung: Der Zaubernde breitet die Arme in Richtung der beiden Opfer aus und tut so, als würde er beide zusammenschieben. Dann spricht er die magischen Worte.

Magische Worte: Bei meiner Macht, aus zwei Körpern wird nun Einer – Zusammenkleben

Effekt: Der Zaubernde "klebt" zwei Personen für die Dauer eines Kampfes, jedoch maximal für 10 Minuten zusammen. Dieser Effekt wird dadurch dargestellt, dass die beiden Opfer an jeweils einem Arm und Bein zusammengebunden werden.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie

4.8.2 Höhere Kampfzauber

4.8.2.1 Herzbeklemmung

Kosten in EP	5	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde
Kosten in MP	5		
Anwendungsart	sofort	Dauer	Aufrechterhalten
Immunität	Spruchimmunität	Reichweite	Sicht
Fokus	Ja	Zauberrune	Ja
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach 2 Strophen

Komponenten: etwas Filmblood (Farbe, Saft)

Anwendung: Der Zauberende träufelt sich etwas Blut auf die rechte Hand, streckt diese in Richtung des Opfers aus und macht damit eine zupackende Bewegung. Dann spricht er die magischen Worte.

Magische Worte: Bei meiner Macht, dein Herz in meiner Hand, dein Verstand in Schmerz getaucht – Herzbeklemmung

Effekt: Das Opfer spürt sofort einen stechenden Schmerz in der Brust, der ihm die Luft abschnürt und bewegungsunfähig macht. Das Opfer kann keine weiteren Aktionen unternehmen, als zu stöhnen, röcheln, etc., solange der Zauberende "zupackt". Wird dieser Zauber für mehr als 15 Minuten aufrechterhalten, so stirbt das Opfer an einem Herzanfall.

4.8.2.2 Krankheit (R)

Kosten in EP	5	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur
Kosten in MP	Variabel		
Anwendungsart	Ritual – min. 10 Minuten	Dauer	siehe Effekt
Immunität	Immunität gegen Krankheiten, Spruchimmunität	Reichweite	direkte Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Nein

Komponenten: etwas Rauch, Holzkohle

Anwendung: Der Zauberende hält die Hand über den Rauch und schwärzt sie mit Holzkohle. Dann spricht er die magischen Worte.

Magische Worte: Bei meiner Macht, Krankheit, Pest, Tod. Denken daran, dass du sterblich bist – Krankheit

Effekt: Durch diesen Zauber steckt der Zauberende sein Opfer, das er während des Rituals mindestens einmal auf blanker Haut berühren muss, mit einer tödlichen Krankheit (Stärke 5 = 5 MP) an. Das Opfer spürt zunächst nichts. Es verliert nach 6 Stunden alle eventuell vorhandenen Schutz- und Gewandtheitspunkte durch kämpferische Fertigkeiten. Weitere 6 Stunden später ist das Opfer so geschwächt, dass es keine Zweihandwaffe oder Rüstung, die schwerer als eine Lederrüstung ist, tragen kann. Wenn das Opfer dann nicht geheilt wird, ist es nach weiteren 12 Stunden tot. Alternativ kann der Zauberende auch eine andere Krankheit wählen, dies kostet ihn dann MP entsprechend der Stärke der Krankheit (**Kapitel 7 im Buch der Regeln**).

4.8.2.3 Magieentzug

Kosten in EP	5	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde
Kosten in MP	5		
Anwendungsart	sofort	Dauer	sofort
Immunität	Spruchimmunität	Reichweite	soweit man kommt oder Berührung
Fokus	Ja	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach 3 Strophen

Komponenten: etwas Mehl

Anwendung: Der Zauberende bewirft sein Opfer mit Kreidepulver (Mehl) bzw. berührt das Opfer mit einer mehlbestäubten Hand und spricht er die magischen Worte.

Magische Worte: Bei meiner Macht, deine Kraft wird meine Kraft – Magieentzug (x) MP

Effekt: Dieser Zauber ermöglicht es dem Zauberen, einem anderen magiebegabten Wesen 15 MP (sofern dieses noch so viele oder überhaupt MP besitzt) zu "stehlen" und diese in magische Energie (sprich MP) für sich selbst zu verwandeln. Die geraubten MP regenerieren sich wie normal verbrauchte MP. Falls der Zauberende auf diese Weise nach dem Spruch mehr MP haben sollte, als er in ausgeruhtem Zustand besitzt, verschwinden diese überschüssigen MP nach 6 Stunden wieder. Es ist nicht möglich, mehr als



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie

25% seiner ursprünglichen MP zusätzlich in sich zu speichern. Der Zauber wirkt nur, wenn deutliche Mehlsuren am Opfer zu erkennen sind.

4.8.2.4 Mentaler Bolzen

Kosten in EP	5	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde
Kosten in MP	5		
Anwendungsart	sofort	Dauer	sofort
Immunität	Spruchimmunität	Reichweite	Sicht
Fokus	Ja	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach 3 Strophen

Komponenten: etwas Blut (Filmblut, Farbe, Saft)

Anwendung: Der Zaubernde malt sich mit dem Blut einen Fleck auf seine Stirn und spricht die magischen Worte. Dann deutet er mit beiden Händen auf sein Opfer.

Magische Worte: Bei meiner Macht, nichts schützt dich vor der Wut des Geistes. Fühle diese Kraft – Mentaler Bolzen

Effekt: Mit diesem Zauber verursacht der Anwender einen direkten Schadenspunkt an einer von ihm bestimmten Körperzone des Opfers. Rüstungen schützen gegen diese magische Attacke nicht, aber das Opfer kann Schutzpunkte (jedoch keine Gewandtheitspunkte) gegen sie einsetzen.

4.8.2.5 Mentaler Dolch (R)

Kosten in EP	10	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur
Kosten in MP	10		
Anwendungsart	Ritual – min. 10 Minuten	Dauer	sofort nach Ende des Rituals
Immunität	Spruchimmunität	Reichweite	1000m Umkreis
Fokus	Ja	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Nein

Komponenten: ein Stück Holzkohle aus einem Feuer aus sieben verschiedenen Holzsorten, in dem Haare und Fingernägel des Zaubernenden und mindestens ein Haar, ein Fingernagel oder etwas anderes vom Opfer verbrannt worden sind

Anwendung: Der Zaubernde malt sich mit der Holzkohle ein magisches Symbol auf die Stirn, spricht die magischen Worte und bestimmt sein Opfer.

Magische Worte: Meine Macht strecke dich nieder, spüre den Schattendolch in deinem Körper – Mentaler Dolch

Effekt: Durch diesen Zauber kann der Anwender 2 Punkte direkten Schaden an einer beliebigen Stelle seines Opfers verursachen. Dieses muss sich nicht in Sicht- oder Hörweite des Opfers befinden, es wird von einer SL, wenn notwendig informiert, was mit ihm geschehen ist. Schutzpunkte können zur Minderung des Schadens eingesetzt werden, Gewandtheitspunkt jedoch nicht. Ebenso zählen Rüstungen gleich welcher Art (auch magische!) nicht.

4.8.2.6 Schockklinge (R)

Kosten in EP	10	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur
Kosten in MP	10		
Anwendungsart	Ritual – min. 10 Minuten	Dauer	6 Stunden
Immunität	nicht möglich	Reichweite	Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Nein

Komponenten: Ein weißer Edelstein (Wert mindestens 1 GM), der wieder verwendbar ist, etwas Kristallpulver, gelbe Bänder

Anwendung: Zur Vorbereitung legt der Zaubernde den weißen Edelstein eine Viertelstunde in die Sonne oder an einen warmen Ort. Dann streut er das Kristallpulver vorsichtig über den weißen Edelstein und zeichnet dann mit diesem die gewünschte Waffe in der Luft nach.

Magische Worte: Bei meiner Macht, magische Kunst berührt dieses Eisen und verwandle es in pure Energie – Schockklinge

Effekt: Mit diesem Zauber erschafft der Zauberkundige eine Waffe (Größe eines einhändigen Langschwertes) aus purer magischer Energie, die bei jedem Treffer einen direkten magische Schadenspunkte verursacht und jegliche Rüstung (auch magische)



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie

durchdringt. Gewandtheits- und Schutzpunkte können zur Minderung dieses Schadens eingesetzt werden. Die Schockklinge kann keine Zone des „Totalen Magieschutzes“ durchdringen.

Da die Waffe aus purer magischer Energie besteht, kann sie nicht in eine Schwertscheide gesteckt werden, sie bietet aber den entscheidenden Vorteil, dass sie nicht von den Zaubern „Metallfraß“ oder „Metall erhitzen“ betroffen wird.

4.8.2.7 Siedendes Blut

Kosten in EP	5	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde
Kosten in MP	6		
Anwendungsart	sofort	Dauer	sofort
Immunität	Spruchimmunität	Reichweite	Sicht
Fokus	Ja	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach 3 Strophen

Komponenten: etwas Filmblood (Farbe), eine Flamme

Anwendung: Der Zaubernde rötet seine rechte Handfläche mit dem Blut, hält diese mit Abstand über die Flamme und hält sie dann seinem Opfer entgegen. Dann spricht er die magischen Worte.

Magische Worte: Bei meiner Macht, das Blut im Körper gleiche glühender Lava – Siedendes Blut

Effekt: Dieser Zauber bringt das Blut des Opfers im wahrsten Sinne des Wortes zum Kochen. Das Opfer erleidet für 15 Sekunden unglaubliche Schmerzen und 1 direkten Schadenspunkt am Rumpf. Dieser Zauber wirkt aber nur auf Gegner, in deren Adern Blut fließt. Eine Rüstung schützt das Opfer nicht (auch keine magische!). Gegen diesen Schaden können Schutzpunkte eingesetzt werden, Gewandtheitspunkte jedoch nicht.

4.8.2.8 Trägheit

Kosten in EP	5	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde
Kosten in MP	5		
Anwendungsart	sofort	Dauer	30 Minuten
Immunität	Spruchimmunität	Reichweite	Berührung
Fokus	Ja	Zauberrune	Ja
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach 3 Strophen

Komponenten: etwas Paniermehl

Anwendung: Der Zaubernde wirft das Paniermehl auf das Opfer, spricht die magischen Worte und berührt das Opfer.

Magische Worte: Bei meiner Macht, dein Körper sei schwer wie Stein – Trägheit

Effekt: Dieser Zauber bewirkt, dass sich das Opfer, solange der Zauber anhält, nur sehr langsam bewegen und daher keine eventuell vorhandenen Gewandtheitspunkte mehr einsetzen kann. Das Paniermehl muss das Opfer deutlich getroffen haben, sonst wirkt der Zauber nicht.

4.8.2.9 Vampirgriff

Kosten in EP	15	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur
Kosten in MP	15 MP + 1 MP pro geraubten LP		
Anwendungsart	sofort	Dauer	sofort
Immunität	Spruchimmunität	Reichweite	Berührung
Fokus	Ja	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Nein

Komponenten: eine freie Hand mit Runen

Anwendung: Der Zaubernde bewirft sein Opfer mit Asche bzw. berührt das Opfer mit einer aschegeschwärzten Hand und spricht die magischen Worte.

Magische Worte: Bei meiner Macht, das Blut erhält den Körper am Leben, aber ich beherrsche das Blut – Vampirgriff (x) LP

Effekt: Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernnden, einer anderen Person LP zu "stehlen". Die geraubten LP regenerieren sich, wie normal zugefügte Wunden. Der Zaubernde berührt das Opfer und raubt diesen pro extra aufgewendeten MP einen LP



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



(maximal 10 LP). Der Zauberende kann, während er den Zauber wirkt die Hälfte der geraubten LP zur Heilung eigener Wunden verwenden.

4.8.2.10 Verdorren (R)

Kosten in EP	15	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur
Kosten in MP	15		
Anwendungsart	Ritual – min. 10 Minuten	Dauer	sofort
Immunität	Spruchimmunität	Reichweite	direkte Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Nein

Komponenten: ein beblätterter Eichenast, ein Feuer, etwas Salz, ein Tattoostift o.ä.

Anwendung: Der Zauberende verbrennt den Ast im Feuer und streut das Salz hinein. Dann spricht er die magischen Worte und malt ein magisches Symbol auf die Innenfläche seiner Hand.

Magische Worte: Bei meiner Macht, Knochen in meinem Feind, trocknet aus und vergeht. – Verdorren

Effekt: Der Zauberende lässt bei direktem Hautkontakt mit der präparierten Hand den Torso, einen Arm oder ein Bein (nach Belieben des Zaubernden) des Opfers verdorren. Dieses Körperteil verkrüppelt sofort nach der Berührung und kann nicht mehr benutzt werden. Das Opfer leidet ab sofort an dem Nachteil „Gebrechlich“, „Verkrüppelte Hand“ oder „Lahm“, je nachdem wo die Wirkung dieses Zaubers ihn getroffen hat. Die Folgen dieses Zaubers können nur mit den Heilzauber „Verdorren aufheben“ oder „Regeneration“ rückgängig gemacht werden, sowie dem alchemistischen Trank „Regeneration“, der mindestens eine Stärke von 80 Punkten haben muss.

4.8.2.11 Versteinern

Kosten in EP	15	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde
Kosten in MP	15		
Anwendungsart	sofort	Dauer	bis der Effekt aufgehoben wird
Immunität	Spruchimmunität	Reichweite	Sicht
Fokus	Ja	Zauberrune	Ja
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach 5 Strophen

Komponenten: Steinstaub von einem Fossil (Sägemehl)

Anwendung: Der Zauberende spricht, die magischen Worte und wirft den Staub auf das Opfer.

Magische Worte: Bei meiner Macht, du seist steinhart, bewegungslos, nichts spürend, blind und taub – Versteinern

Effekt: Dieser Zauber verwandelt das Opfer und alles, was es am Körper trägt, zu Stein. Das Opfer keine Aktionen mehr unternehmen und ist praktisch in der Bewegung eingefroren, die es bei der Versteinierung innehatte. Das Einzige, was er noch tun kann, ist auf Rettung zu hoffen. Sollte diese Rettung zu lange auf sich warten lassen, darf der Versteinerte sich einen großen Stein suchen, den er statt seiner auf den Platz stellt und deutlich als versteinertes Wesen kennzeichnet (ein Gesicht darauf malen, ein Schwert daran hängen). Danach kann er an einem bequemerem Ort auf seine Rettung warten, allerdings mit diesem Charakter nicht mehr am Spiel teilnehmen (und auch keine anderen Spieler stören).

Ansonsten kann dem Charakter als Stein recht wenig passieren, da er zwar hilflos ist, ihn aber nur wenige Dinge beschädigen können.

4.8.2.12 Zauberlanze

Kosten in EP	5	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur
Kosten in MP	5		
Anwendungsart	sofort	Dauer	sofort
Immunität	nicht möglich	Reichweite	so weit geworfen wird
Fokus	Ja	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Nein

Komponenten: ein runenverzierter, gelber Softball mit kurzen gelben Bändern, Kristallpulver

Anwendung: Der Zauberende zerreibt etwas Kristallpulver zwischen seinen Händen und wirft den Softball auf sein auserwähltes Opfer. Dabei spricht er die magischen Worte.

Magische Worte: Bei meiner Macht, die magische Lanze durchbricht die härteste Rüstung – Zauberlanze



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



Effekt: Die Zauberslanze verursacht dort, wo sie trifft, 1 Punkt direkten Zauberschaden. Ein direkter Treffer auf ein Schild wirkt wie ein Schildbrecher.

4.9 Schutzzauber

4.9.1 Niedere Schutzzauber

4.9.1.1 Abstand

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	2		
Anwendungsart	sofort	Dauer	Aufrechterhalten
Immunität	nicht möglich	Reichweite	3m Umkreis
Fokus	Ja	Zauberrune	Ja – 10 Minuten
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 2 Strophen

Komponenten: ein Stück Holzkohle

Anwendung: Der Zaubernde schwärzt seine Hände mit der Kohle, kreuzt diese vor der Brust und spricht die magischen Worte.

Magische Worte: Bei meiner Macht, niemand kommt an mich heran – Abstand

Effekt: Durch diesen Zauber kann der Zaubernde alle anderen Personen (egal ob Freund oder Feind) auf 3 m Abstand halten. Magie wird durch diesen Zauber nicht abgelenkt, ebenso wenig Geschosse, Wurfaffen oder Kanonenkugeln. Während der Zaubernde diesen Spruch aufrechterhält, kann er sich nicht bewegen.

4.9.1.2 Alarm

Kosten in EP	1	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	1		
Anwendungsart	Ritual – min. 10 Minuten	Dauer	12 Stunden
Immunität	nicht möglich	Reichweite	direkte Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Ja
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 1 Strophe

Komponenten: ein roter Zettel, ein paar Metallspäne, Kristallpulver oder Silberstaub

Anwendung: Der Zaubernde bringt den Zettel mit Informationen an dem Gegenstand an, spricht die magischen Worte und streut die Späne (das Pulver oder den Staub) über den Gegenstand.

Magische Worte: Bei meiner Macht, offenbare den Eindringling – Alarm

Effekt: Durch diesen Zauber hat der Zaubernde die Möglichkeit, ein einzelnes Objekt, bis maximal zur Größe einer Truhe oder Tür, mit einer "Alarmanlage" zu versehen. Wer den geschützten Gegenstand wegnimmt, bzw. benutzt oder auch nur berührt, löst automatisch den Alarm aus und muss diesen auch lautstark von sich geben. Der Warnton hält an, solange der Gegenstand benutzt, berührt oder herumgetragen wird. Nur der Zaubernde Selbst löst den Alarm nicht aus, wohl aber seine Freunde, wenn sie ihn berühren.

4.9.1.3 Elementarschild

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	2		
Anwendungsart	sofort	Dauer	ein Kampf oder maximal 2 Stunden
Immunität	Meisterschutz 2, Spruchimmunität	Reichweite	Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach 2 Strophen

Komponenten: etwas Asche

Anwendung: Der Zaubernde malt mit der Asche einen Punkt auf die seine Stirn und spricht die magischen Worte.

Magische Worte: Ich bin durch die Kraft des Elements geschützt, es kann mir nicht Schaden – Elementarschild
Feuer / Eis / Luft / Erde



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



Effekt: Der Zauber schützt den Anwender einen Kampf lang (maximal jedoch 2 Stunden) vor allen Auswirkungen der Zauber der niederen Elementarsphäre (auch Geschosszauber) und denen mondäner Natur des entsprechenden Elements. Der Aschepunkt muss auf der Stirn verbleiben, sonst endet der Spruch vorzeitig. Es darf nur ein Elementarschild zur selben Zeit aktiv sein und Zauber muss für jedes Element einzeln gelernt werden.

4.9.1.4 Kampfschutz

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	2		
Anwendungsart	Ritual – 4 Minuten	Dauer	maximal 6 Stunden oder bis verbraucht
Immunität	Meisterschutz 2, Spruchimmunität	Reichweite	Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 2 Strophen

Komponenten: Glitzerstaub (Glitter)

Anwendung: Der Zaubernde streut den Glitzerstaub über sich und spricht die magischen Worte.

Magische Worte: Bei meiner Macht, gestählt sei dein Körper – Kampfschutz

Effekt: Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Zaubernde Schutzpunkte (siehe Kapitel 5 im Buch der Charaktererschaffung) verleihen, die wie Schutzpunkte aus kämpferischen Fähigkeiten wirken. Dabei erhält der Bezauberte 2 Schutzpunkt. Diese addieren sich zu den Schutzpunkten aus kämpferischen Fähigkeiten. Ein Charakter darf nur einen Kampfschutzzauber zurzeit auf sich liegen haben.

4.9.1.5 Magiespiegel

Kosten in EP	1	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	1		
Anwendungsart	sofort	Dauer	wehrt den ersten Zauber ab oder maximal 6 Stunden
Immunität	nicht möglich	Reichweite	Selbst
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach 2 Strophen

Komponenten: ein kleiner Spiegel

Anwendung: Der Zaubernde hält sich den Spiegel vor sein Gesicht und spricht die magischen Worte. Dann befestigt er den Spiegel gut sichtbar an seiner Kleidung.

Magische Worte: Keine Macht gleicht meiner Macht, Zauber kehre zurück – Magiespiegel

Effekt: Durch diesen Zauber erzeugt der Zaubernde ein magisches Kraftfeld um sich, welches den ersten Spruch, der auf den Zaubernden gerichtet wird, auf den Angreifer zurückwirft. Dabei ist es völlig egal, welche Art von Zaubern es ist, Selbst Heilzauber werden gespiegelt.

Ausnahmen sind hierbei alle Geschosszauber der niederen und höheren Elementarsphäre, sowie die Zauber „Elementarstoß“, und „Elementarsturm“. Des Weiteren kann der Magiespiegel die folgenden Kampfzauber nicht spiegeln: „Metall erhitzen / vereisen“ und „Metallfraß / Verrotten“. Ansonsten wirkt der Magiespiegel bei allen Zaubern, gegen die ein Charakter sich eine Spruchimmunität kaufen könnte.

4.9.1.6 Magischer Zirkel (R)

Kosten in EP	1	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde
Kosten in MP	1		
Anwendungsart	Ritual – min. 10 Minuten	Dauer	s. Effekt
Immunität	nicht möglich	Reichweite	Kreis 3m Durchmesser
Fokus	Nein	Zauberrune	Ja
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach dem Ende der Ritualzeit

Komponenten: farbiger Kreidestaub

Anwendung: Der Zaubernde zeichnet einen Kreis mit dem Kreidestaub und versieht ihn mit magischen Symbolen. Dann tritt er in die Mitte des Kreises, hebt seine Hände und spricht die magischen Worte.

Magische Worte: Störe nicht meine Kreise, Magische Energie erscheine – Magischer Zirkel



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie

Effekt: Durch diesen Zauber wird ein Bereich erschaffen, in den magische Wesen hineinkönnen, aber nicht mehr hinaus. Dieser Zauber ist sehr wichtig, um Dämonen, Elementare und Geister zu beschwören und auch die Grundvoraussetzung für die Zauber „Wiederbeleben“, „Höhere Untote erschaffen“ u.a. Ohne dass der Zaubernde oder ein anderer Außenstehender den magischen Zirkel zerstört, kann das darin gefangene Wesen nicht ausbrechen.

Besonderheiten: Ein magischer Zirkel ist immer dann als Grundlage vorgeschrieben, wenn der Zaubernde ein „freies Ritual“ durchführen will, d.h. ein Ritual, in dem ein Zauber ausgesprochen werden soll, der nicht in diesem Regelwerk steht.

4.9.1.7 Zauberschloss (R)

Kosten in EP	1	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	1		
Anwendungsart	Ritual – min. 5 Minuten	Dauer	12 Stunden
Immunität	nicht möglich	Reichweite	direkte Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach dem Ende der Ritualzeit

Komponenten: ein Stück Draht, etwas Wachs

Anwendung: Der Zaubernde biegt den Draht zu einem Knoten und umgibt den Knoten mit Wachs. Dann spricht er die magischen Worte und bringt das Zeichen der Spielleitung an das Schloss an.

Magische Worte: Bei meiner Macht, magisch verschlossen sollst du sein, nur ich kann durch dich rein. – Zauberschloss

Effekt: Der Zaubernde erschafft ein Schloss, das nur von ihm geöffnet werden kann. Das Schloss kann an allen Gegenständen angebracht werden, die auch normalerweise verschließbar sind. Der Gegenstand kann nicht mehr mit konventionellen Mitteln geöffnet werden. Er kann jedoch zerstört bzw. aufgebrochen werden. Der Zaubernde kann dieses Schloss, solange die Dauer anhält, beliebig oft öffnen und schließen. Mit dem Zauber „Schloss sprengen“, „Magie aufheben“ oder „Magie zerstören“ kann ein so verschlossener Gegenstand von einem anderen geöffnet werden.

4.9.1.8 Zaubersphäre

Kosten in EP	2	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde, Angeboren, Rassen
Kosten in MP	2		
Anwendungsart	sofort	Dauer	aufrechterhalten
Immunität	nicht möglich	Reichweite	1,5m Kreis
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Selbst	Bardenlied	Ja, wirkt nach 2 Strophen

Komponenten: ein Stück Schnur (ca. 1,5 m), ein runenverzierter, gelber Softball

Anwendung: Der Zaubernde lässt den Softball (keine Flummies, keine Reisbeutel) an der Schnur um seinen Kopf kreisen und spricht die magischen Worte. Die Schnur muss lang genug sein, um den eigenen Körper darin einzuschließen.

Magische Worte: Gefahr in Verzug, Magie umgebe mich – Zaubersphäre

Effekt: Der Zaubernde erschafft eine Zaubersphäre, die ihn vollständig umgibt. Sie kann von nichts durchbrochen werden (auch nicht vom Zaubernden Selbst oder seinen Waffen), nicht einmal von Magie. Die Zaubersphäre ist stationär, d.h. der Zaubernde kann sich, während er diesen Zauber aufrechterhält, **nicht fortbewegen und muss Ort und Stelle verharren**, an dem er die Zaubersphäre erschaffen hat. In dieser undurchdringlichen Kuppel kann sich niemand außer dem Zaubernden Selbst aufhalten. Versucht es der Zaubernde trotzdem oder wirkt er den Zauber, um jemand anderen darin zu schützen, so wirkt der Zauber nicht. Der Zaubernde kann keine weiteren Zaubersprüche wirken noch einer anderen Tätigkeit nachgehen, während er den Zauber aufrechterhält.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie





ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie

4.9.2 Höhere Schutzzauber

4.9.2.1 Bannkreis (R)

Kosten in EP	10	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde
Kosten in MP	MP aus Reichweite + MP aus Dauer		
Anwendungsart	Ritual – min. 10 Minuten	Dauer	1 Stunde pro 2 MP
Immunität	nicht möglich	Reichweite	1m Umkreis pro 2 MP
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach dem Ende der Ritualzeit

Komponenten: farbiger Kreidestaub oder Ritualkreide, ein Gegenstand oder These (Blut, Haare, Nägel, Haut) von einer oder den Personen, die der Zaubernde mit diesem Kreis abhalten möchte, eine Kerze.

Anwendung: Der Zaubernde zieht einen Kreis in dem gewünschten Umfang, um den zu schützenden Bereich zu kennzeichnen, legt in die Mitte den Gegenstand (z.B. Orkochen, eine Waffe o.ä.) oder die These, entzündet die Kerze und stellt diese in die Mitte des Kreises. Dann entzündet er die Kerze und spricht die magischen Worte.

Magische Worte: Bei meiner Macht, du gehörst hier nicht hin, nicht hinein – Bannkreis

Effekt: Durch diesen Zauber wird ein Bannkreis gegen eine bestimmte Person oder Personengruppe geschaffen, den dieser oder diese nicht betreten oder verlassen können. Als Kriterien für die Definition dieses Bannkreises dienen die Zugehörigkeit zu einer Rasse (Orks, Elfen, Menschen, usw.), aber nicht generell alle goblinoiden Rassen zugleich), verschiedene spezielle Kreaturen (Untote, Dämonen, Geister, Elementare, usw.) sowie Geschlecht und Alter. Es können keine Bannkreise gegen gute, neutrale oder böse Kreaturen erschaffen werden, sowie bestimmte Berufsklassen, Anhänger bestimmter Gottheiten, sowie gegen die Mitglieder eines Ordens oder Bewohner eines bestimmten Landes. Genauso wenig kann der Zaubernde einen Bannkreis erschaffen, der es nur Mitgliedern des eigenen Ordens oder der eigenen Gemeinschaft erlaubt, in diesen einzutreten. Eine Unterart dieses Zaubers erlaubt es dem Zaubernden, die Energie des Spruches gegen eine bestimmte Person zu richten, dazu benötigt der Zaubernde allerdings eine These dieser Person (wie oben beschrieben). Der Bannkreis kann nur durch den Zauber „Magie zerstören“ aufgehoben werden, ansonsten wirkt er, bis die mit MP gestützte Zeitdauer beendet ist (s.u.).

Besonderheiten: Die Kerze in der Mitte des Kreises muss während der Wirkungsdauer dieses Zaubers die ganze Zeit brennen. Mischlinge vereinen zwei Rassenkriterien in sich, ein Halbelf – Halbmensch würde also von einem Bannkreis gegen Elfen und einem gegen Menschen betroffen werden. Wird dieser Zauber gewirkt, so muss die SL über die Auswirkungen des jeweiligen Kreises unverzüglich informiert werden, die den Bannkreis dann kennzeichnet.

4.9.2.2 Elementarresistenz (R)

Kosten in EP	5	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde
Kosten in MP	5		
Anwendungsart	Ritual – min. 10 Minuten	Dauer	12 Stunden
Immunität	Spruchimmunität	Reichweite	Selbst oder Berührung
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach dem Ende der Ritualzeit

Komponenten: ein Tattoostift

Anwendung: Der Zaubernde malt mit dem Tattoostift ein magisches Zeichen (z.B. das Zeichen für Feuer, wenn der Zauber gegen dieses schützen soll) auf seine Stirn oder die einer anderen Person und spricht die magischen Worte.

Magische Worte: Bei meiner Macht, keine elementare Kraft kann mir Schaden – Elementarresistenz des Feuers / Eis / Luft / Erde

Effekt: Der Zauber schützt vor allen Folgen der Zauberei der niederen und höheren Elementar-sphäre (auch Geschosszauber) und denen von mondäner Natur. Das magische Zeichen muss auf der Stirn verbleiben, sonst endet der Spruch vorzeitig.

Besonderheiten: Der Zauber muss für jedes Element einzeln gelernt werden.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



4.9.2.3 Formelreflektor

Kosten in EP	5	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde
Kosten in MP	5		
Anwendungsart	Ritual – min. 5 Minuten	Dauer	Der Zauber wehrt die ersten drei Zauber ab oder max. 6 Stunden
Immunität	Spruchimmunität	Reichweite	Selbst
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach dem Ende der Ritualzeit

Komponenten: etwas Farbe

Anwendung: Der Zaubernde malt sich mit der Farbe ein magisches Zeichen auf die Stirn und je eins auf jede Wange (kann nicht ersetzt werden und muss sichtbar sein), Dann spricht er die magischen Worte.

Magische Worte: Bei meiner Macht, Magie, die mich trifft, kehre zurück zu deinem Ursprung – Formelreflektor

Effekt: Der Zauber reflektiert die ersten drei Sprüche (egal welche, auch Heil- oder Schutzzauber), die auf den Zaubernden angewendet werden, auf den Anwender / Gegner zurück. Ausnahmen sind hierbei alle Geschosszauber der niederen und höheren Elementarsphäre, sowie die Zauber „Windstoß“, „Schneesturm“ und „Sturmwind“. Des Weiteren kann der Formelreflektor die folgenden Kampfzauber nicht spiegeln. „Metall erhitzen / vereisen“ und „Metallfraß / Verrotten“. Ansonsten wirkt der Magiespiegel bei allen Zaubern, gegen die ein Charakter sich eine Spruchimmunität kaufen könnte.

Besonderheiten: Sollte ein Charakter mit Formelreflektor einen gespiegelten Zauber abbekommen, so wirkt sein Formelreflektor einmal dagegen. Danach ist der gespiegelte Zauber verpufft.

4.9.2.4 Magische Rüstung (R)

Kosten in EP	5	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde
Kosten in MP	Variabel		
Anwendungsart	Ritual – 2 Minuten pro MP	Dauer	6 Stunden
Immunität	Spruchimmunität	Reichweite	direkte Berührung oder Selbst
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach dem Ende der Ritualzeit

Komponenten: ein Stück hartes Leder

Anwendung: Der Zaubernde berührt mit dem Leder alle Körperzonen und spricht die magischen Worte.

Magische Worte: Magie in mir, forme eine Rüstung um mich – Magische Rüstung

Effekt: Mit Hilfe dieses Zaubers schafft der Zaubernde eine Rüstung, die unsichtbar und schwerelos ist. Sie bietet 1 Rüstpunkte für je 2 MP (max. 5 Rüstpunkte). Diese magische Rüstung ist nicht mit normaler Rüstung kombinierbar, d.h. der Bezauberte darf keine Rüstung tragen (auch keine beschädigte), sie addieren sich allerdings mit Schutzpunkten, die der Bezauberte durch kämpferische Fähigkeiten oder durch den Zauber „Kampfschutz“ erhalten hat. Dieser Zauber bietet keinen Schutz vor Meuchelattacken. Ein Charakter kann nur eine magische Rüstung gleichzeitig auf sich liegen haben.

4.9.2.5 Schutzschild (R)

Kosten in EP	10	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde
Kosten in MP	10		
Anwendungsart	Ritual – min. 10 Minuten	Dauer	6 Stunden
Immunität	Spruchimmunität	Reichweite	direkte Berührung oder Selbst
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach dem Ende der Ritualzeit

Komponenten: Silberstaub (Glitter), silberne Farbe

Anwendung: Der Zaubernde malt in sein Gesicht ein silbernes Schild, streut etwas Silberstaub über seinen Kopf und berührt mit dem Fokus alle Teile seines Körpers. Dann spricht er die magischen Worte.

Magische Worte: Bei meiner Macht, nichts mag meinen Schild zu durchdringen, nicht mal reine Energie – Schutzschild

Effekt: Dieser Zauber erzeugt einen speziellen Schutzschild aus magischer Energie und schützt den Zaubernden oder eine von ihm ausgewählte Person vor magischen Attacken, welche direkten Schaden anrichten. Zu diesen zählen Zauber wie z.B. „Mentaler



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie

Bolzen“ und „Mentaler Dolch“, „Siedendes Blut“, „Lebenskraftentzug“, „Magieentzug“, sowie die Schadenszauber der niederen und höheren Kampfsphäre („Schockgriff“, „Schockklinge“), jedoch nicht das „Zaubersphäre“ und die „Zauberwand“. Wer durch diesen Spruch bezaubert wurde, ist auch gegen die Auswirkungen einer „Elementarwaffe“ geschützt.

4.9.2.6 Schweigen

Kosten in EP	5	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde
Kosten in MP	5		
Anwendungsart	sofort	Dauer	15 Minuten
Immunität	nicht möglich	Reichweite	5m Umkreis
Fokus	Ja	Zauberrune	Ja
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach 3 Strophen

Komponenten: eine Handvoll Mehl

Anwendung: Der Zaubernde nimmt das Mehl in eine Hand und haucht darüber. Dann spricht er die magischen Worte.

Magische Worte: Bei meiner Macht, nichts und niemand kann uns hören, Stille sei überall – Schweigen

Effekt: Der Zaubernde erschafft eine Zone des Schweigens, in der zwar alle sprechen können, doch werden Schallwellen nicht weitergetragen. D.h. es entstehen zwar Geräusche, doch sind sie nicht hörbar. Dieser Zauber bezieht sich nur auf Lautäußerungen in gesprochener oder gesungener Form. Er eignet sich also nicht zum lautlosen Anschleichen oder ähnlichem. Die Zone des Schweigens bleibt fest an dem Ort, an dem sie ausgesprochen wurde.

4.9.2.7 Seelenrüstung (R)

Kosten in EP	10	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde
Kosten in MP	10		
Anwendungsart	Ritual – min. 10 Minuten	Dauer	6 Stunden
Immunität	Spruchimmunität	Reichweite	Selbst
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach dem Ende der Ritualzeit

Komponenten: ein Amulett, etwas rote Farbe, etwas Salz

Anwendung: Der Zaubernde malt sich mit der Farbe ein magisches Zeichen auf die Stirn, legt das Amulett auf den Boden und streut das Salz darauf. Dann spricht er die magischen Worte.

Magische Worte: Bei meiner Macht, Magie erschaffe eine starke Abwehr gegen die Kontrolle – Seelenrüstung

Effekt: Dieser Spruch macht gegen alle Beherrschungszauber außer „Voodoo“, „Auftrag“ und „Vergessen“ immun.

4.9.2.8 Totaler Magieschutz (R)

Kosten in EP	25	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde
Kosten in MP	Variabel – pro Meter Radius 5 MP		
Anwendungsart	Ritual – min. 10 Minuten	Dauer	30 Minuten
Immunität	nicht möglich	Reichweite	Variabel – mind. 1 m Radius
Fokus	Ja	Zauberrune	Ja
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach dem Ende der Ritualzeit

Komponenten: etwas Salz

Anwendung: Der Zaubernde streut mit dem Salz einen Kreis von 1 m Radius und spricht die magischen Worte.

Anwendungsart: sofort

Dauer: 30 Minuten

Reichweite: Variabel – mind. 1 m Radius

Magische Worte: Mögen die Kräfte der Magie, die sich gegen mich richten, verblasen – Totaler Magieschutz

Effekt: Mit Hilfe dieses Zaubers entsteht eine magische Kuppel, die von keinerlei Magie durchdrungen oder aufgehoben werden kann. Die Kuppel schützt nur gegen Magie und magische Gegenstände. Alle anderen Angriffe oder Personen können das Feld ungehindert durchdringen. Waffen, die mit Waffenzaubern belegt sind, können jedoch dieses Feld auch nicht passieren. Ebenso wie keinerlei Magie diese Schutzhülle von außen durchdringen kann, kann auch der Anwender im Innern des Kreises zwar versuchen, Magie zu wirken, diese kann aber nicht nach außen dringen.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



Besonderheiten: Alle Zauber der Elementarsphäre sind nach ihrer Erschaffung und dem Verlassen der Hand des Zaubersenden rein physische Effekte, welche nicht von dem Zauber „Totalen Magieschutz“ beeinflusst werden.

4.9.2.9 Zauberwand (R)

Kosten in EP	10	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde
Kosten in MP	Variabel – min. 5		
Anwendungsart	Ritual – min. 10 Minuten	Dauer	30 Minuten pro 5 MP
Immunität	nicht möglich	Reichweite	2 m vor dem Zaubersenden
Fokus	Nein	Zauberrune	Nein
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach dem Ende der Ritualzeit

Komponenten: Silberstaub (silbernes Pulver), Kristallpulver (Zucker oder Salz), gelbes Band

Anwendung: Der Zaubersende streut zuerst den Silberstaub und dann das Kristallpulver entlang der Linie, wo er den Energiewall entstehen lassen will. Dann lässt er ein gelbes Band dort fallen, wo er die Markierungen gesetzt hat. Dabei spricht er die magischen Worte.

Magische Worte: Bei meiner Macht, Magie walte, nichts möge meine Wand durchdringen – Zauberwand

Effekt: Dieser Zauber lässt eine Wand aus magischer Energie entstehen, die weder von physischer noch von magischer Kraft durchbrochen werden kann. Der Zaubersende bestimmt, wo die Wand entsteht, und kann ihre Größe und Höhe festlegen, solange sie nicht mehr als 3 m hoch und 3 m lang ist. Die Zauberwand entsteht immer als gerade Wand, und kann nicht gebogen oder als Kugel geformt werden. Es besteht jedoch die Möglichkeit, sie vertikal oder horizontal zu erschaffen. Die Zauberwand ist durchsichtig und kann mit mondänen Mitteln nicht zerstört werden, wohl aber durch den Zauber „Magie zerstören“, solange die Wirkung noch nicht beendet ist. Dies gilt auch für den Zaubersenden, für den der Wall ebenso ein Hindernis darstellt, wie für jeden anderen.

4.9.2.10 Zone des Friedens (R)

Kosten in EP	10	Magieform	Arkan, Klerikal, Natur, Barde
Kosten in MP	10		
Anwendungsart	Ritual – min. 10 Minuten	Dauer	30 Minuten
Immunität	nicht möglich	Reichweite	3m Umkreis
Fokus	Nein	Zauberrune	Ja
Erlernbarkeit	Lehre	Bardenlied	Ja, wirkt nach dem Ende der Ritualzeit

Komponenten: 4 Haselnussäste, 4 flache Steine

Anwendung: Die Äste und Steine werden abwechselnd in einem Kreis mit 3m Radius ausgelegt. Dann spricht der Zaubersende die magischen Worte.

Magische Worte: Bei meiner Macht, Frieden sei mit dir, Frieden für immer, Frieden für alle – Zone des Friedens

Effekt: Es entsteht eine Zone, in der niemand auch nur aggressive Gedanken hegen kann, geschweige denn aggressive Handlungen vollführen. Steht ein Gegner jedoch außerhalb der Zone des Friedens, so kann er in diese hineinschießen oder einen Zauberspruch wirken. Wichtig ist, dass dieser Zauber keinerlei Schutz gegen physische und magische Fernkampfattacken von außen bietet und von allem durchdrungen wird.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



4.10 Tabellarische Übersicht:

4.10.1.1 Sphären und MP

Name	EP	Effekt
Zauber	Var.	Gekaufte Zauber bringen die EP als MP
Magiepunkte (MP)	2	Zusätzliche Magiepunkte müssen im Verhältnis 2 EP = 1 MP gekauft werden
Sphären	2	Pro gekaufter Sphäre

4.10.1.2 Zauber

Name	MP	Kosten in EP	Effekt	Ritual
Abstand	2	2	Hält Opfer auf 3m Abstand	
Alarm	1	1	Gegenstand löst Alarm aus	Ja
Angenehme Visionen	1	1	Opfer schwelgt in LSD-Halluzinationen	
Apathie	2	2	Gegner verfällt in Apathie	
Auferstehung	25	25	Stirbt der Zaubernde, so kann er auferstehen	Ja
Auftrag	15	15	Opfer wird gezwungen einen Auftrag auszuführen /Liebeslied für den Barden	Ja
Bannkreis	Var.	10	Erschafft einen Bannkreis gegen Personen, gegen Rassen	Ja
Befreien	5	5	Bricht körperliche Beherrschungszauber	Ja
Blenden	1	1	Opfer wird kurzzeitig geblendet	
Blindheit	2	2	Opfer wird blind	
Blutung stillen	1	1	Stoppt eine Blutung	
Dämon beschwören	10	10	Beschwört einen Dämon aus der Hölle	Ja
Dämonenauftrag	10	10	Dämon muss drei Aufträge erfüllen	
Dornenhecke	5	5	Erde Lässt Dornenhecke wachsen	
Dunkelheit	2	2	Verdunkelt einen Kreis von 5 m Radius	
Einflüsterung	1	1	Zielperson führt eine bestimmte Aktion durch	
Eisatem	1	1	Eisatem stoppt den Effekt einer Wunde vorübergehend	
Elementar beschwören	5	5	Beschwört einen Elementar eines Elementes	Ja
Elementarball	1	1	Var. Schleudert einen elementaren Ball mit einem Schadenspunkt	
Elementarkäfig	2	2	Var. Schließt Opfer in einen elementaren Käfig ein	
Elementarlanze	5	5	Var. Schleudert einen elementaren Ball mit einem direkten Schadenspunkt. Wirkt wie ein Schildbrecher	
Elementarresistenz	5	5	Schutz vor einem festgelegten Element (Feuer, etc.)	Ja
Elementarring	10	10	Var. Ein aus elementarer Energie umgibt dich	
Elementarschild	2	2	Erschafft Elementarschild (festgelegt), das gegen Geschosszauber schützt	
Elementarstoß	1	1	Var. Heftiger elementarer Stoß wirft Opfer zurück	
Elementarsturm	10	10	Luft Alle Leute in 5m Reichweite (45 Grad) vorm Zaubernden werden vom Zauber hinweggefedt	
Elementarwaffe	10	10	Var. Erschafft eine Waffe, die einen direkten Schadenspunkt verursacht	Ja
Elementarwand	2	2	Var. Erzeugt Wand aus Elementarkraft	
Engelsruf	15	15	Ruft ein himmlisches Wesen herbei	Ja
Entwaffnen	1	1	Das Ziel lässt die Waffe fallen	
Ersticken	2	2	Opfer erleidet einen Erstickenungsanfall	
Erwachen	5	5	Bricht geistige Beherrschungszauber	Ja
Exorzismus	10	10	Vertreibt Dämonen oder himmlische Wesen	Ja
Fesseln lösen	2	2	Nichtmagische Fesseln werden gesprengt	
Feueraugen	1	1	Zwei feurige Augen vertreiben lichtscheues Gesindel	
Feuerfinger	1	-	Erzeugt eine kleine Flamme	
Fluch	2	2	Opfer wird verflucht	Ja
Formelreflektor	5	5	Drei Zauber werden reflektiert	
Freundschaft	1	1	Opfer wird zum besten Freund des Magiers	



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



Furcht	2	2	Opfer flüchtet in Panik	
Gebrabbel	2	2	Opfer kann sich nicht mehr verständigen	
Gedankennebel	1	1	Opfer ist verwirrt	
Gegenstände bewegen	1	1	Bewegt leichte Gegenstände	
Geist beschwören	5	5	Beschwört einen Geist	Ja
Geister / Elementare bannen	10	10	Vertreibt Geister oder Elementare	Ja
Gift behandeln	Var.	2	Verlangsamt oder neutralisiert Gift	Ja
Gift erkennen	Var.	1	bestimmt Stärke und Art eines Giftes	
Heilen	Var.	2	Dieser Zauber kann Lebenspunkte heilen	Ja
Herzbeklemmung	5	5	Opfer windet sich vor Schmerzen	
Höhere Untote beherrschen	10	10	Ermöglicht Kontrolle über Untote mit eigenem Willen	Ja
Höhere Untote erschaffen	Var.	15	Erschafft höhere Untote, z.B. Mumien, Gruftschrecken etc.	Ja
Kampfschutz	Var.	2	Bezauberter erhält 2 Schutzpunkte	Ja
Knochentanz / Zwingtanz	2	2	Beherrscht die Knochen des Opfers	
Konservieren	Var.	10	Leichen, Tränke, Gifte konservieren	Ja
Krankheit	Var.	5	Infiziert das Opfer mit tödlicher Krankheit	Ja
Krankheit Heilen	Var.	2	Heilt Krankheiten	Ja
Lähmung	2	2	Opfer wird gelähmt	
Licht	1	-	erschafft magisches Licht	
Magie analysieren	Var.	5	Analysiert einen magischen Gegenstand	Ja
Magie aufheben	Var.	2	Kann alle Sprüche der niederen Sphären aufheben außer Beherrschung / Permanent, Aufpumpen mit MP für Stärke	
Magie spüren	Var.	1	Spürt aktive Zauber	
Magie übertragen	2	2	MP Übertragung zwischen zwei Magiekundigen ein und derselben Art	Ja
Magie zerstören	15	15	Verzauberung wird aufgehoben, Aufpumpen mit MP für Stärke	Ja
Magiebund	1	1	Mehrere Magier kombinieren ihre Kräfte	Ja
Magieentzug	5	5	Entzieht dem Opfer Magie	
Magiespiegel	1	1	Ein Zauber wird reflektiert	
Magische Rüstung	Var.	5	Erschafft eine magische Rüstung	Ja
Magische Sicherung	Var.	5	Verstärkt angewendete Zauber durch Hineinpumpen von MP	Ja
Magischer Gegenstand	Var.	10	Erschafft einen magischen Gegenstand	Ja
Magischer Zirkel	1	1	Lässt magische Wesen hinein aber nicht mehr heraus	Ja
Magisches Feuer	10	10	Schützt ein Buch/Schriftrolle vor Fremdbenutzung, verursacht Feuerschaden (1SP nach 5 Minuten) und Schmerzen	Ja
Magisches Geschoss	1	1	Verschließt ein Geschoss aus magischer Energie, das einen Schadenspunkt macht	
Mentaler Bolzen	5	5	Ein Bolzen, der einen Schadenspunkt direkt verursacht	
Mentaler Dolch	10	10	Ein Bolzen, der einen Schadenspunkt direkt verursacht, mit einigen Besonderheiten	Ja
Mentaler Nagel	2	2	„Nagelt“ Opfer am Boden fest	
Metall erhitzen / vereisen	2	2	Metallener Gegenstand wird sehr heiß oder kalt	
Metallfraß / Verrotten	2	2	Macht einen Metall-, Stoff-, Leder- oder Holzgegenstand unnütz	
Mit Toten sprechen	1	1	Toter beantwortet max. 3 Fragen	
Nebel der Angst	1	1	Opfer verfallen in Panik	
Niedere Untote beherrschen	2	2	Kontrolle über Ghule Skelette und Zombies	
Niedere Untote erschaffen	Var.	2	Macht einen Toten zu einem untoten Kämpfer	
Regeneration	Var.	10	Regeneriert abgetrenntes Körperteil	Ja
Schlaf	1	1	Opfer schläft ein	
Schmerz	2	2	Opfer windet sich vor Schmerzen	
Schockgriff	2	2	Der Zauberende verursacht bei Berührung 1 direkten Schadenspunkt	
Schockklinge	10	10	Erschafft eine Waffe, die einen direkten Schadenspunkt verursacht	Ja
Schutzschild	10	10	Schützt den Zaubernden vor direkten magischen Attacken: Mentaler Bolzen u. Dolch, Siedendes Blut, Lebenskraftentzug usw.	



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie

Schweigen	5	5	Eine Zone des Schweigens wird erschaffen	
Schwindelgefühl	2	2	Dem Opfer wird schwindelig	
Seelenrüstung	10	10	Schützt vor Beherrschungszauber	Ja
Siedendes Blut	5	5	Bringt das Blut zum Kochen und verursacht einen direkten Schadenspunkt	
Sonnenlicht	1	1	Ein Schadenspunkt an einem Untoten	
Stasis	Var.	5	Versetzt einen Körper in einen scheinbaren Zustand	
Stummheit	5	5	Opfer kann den Mund nicht öffnen	
Taschenwächter	2	2	Erschafft einen kleinen Wächter für die Tasche	
Totaler Magieschutz	Var.	25	Schutz vor jeglicher Magie	
Trägheit	5	5	Opfer kann sich nur sehr langsam bewegen	
Üble Dämpfe	5	5	Luft Giftige Dämpfe verursachen einen Schadenspunkt, Rüstung hilft nicht	
Vampirgriff	Var.	15	Entzieht dem Opfer Lebenspunkte	
Verdorren	15	15	Macht ein Körperteil unbrauchbar	Ja
Verdorren aufheben	15	15	„Verdorren“ wird aufgehoben	
Vereiste Oberfläche	5	5	Was Lässt alle Umstehenden ausrutschen	
Vergessen	Var.	10	Opfer vergisst einen Sachverhalt	Ja
Versteinern	5	5	Lässt Opfer zu Stein erstarren	
Verzauberte Waffe	2	2	Erschafft magische oder geweihte Waffe /Geschosse	Ja
Wahrheit	5	5	Opfer muss eine Frage wahrheitsgemäß beantworten	Ja
Wasser reinigen / verderben	1	2	Wasser wird gereinigt oder verseucht	Ja
Wiederbeleben / Klonen	Var.	25	Ein Toter wird wieder belebt	Ja
Wunde übertragen	1	1	Eine Wunde wird übertragen	
Zauber binden	2	2	Erschafft magischen Einweggegenstand	Ja
Zauberkäfig	2	2	Hält Opfer in magischem Käfig gefangen	
Zauberlanze	5	5	Die Lanze ignoriert jede Rüstung, zerstört Schilde und verursacht einen direkten Schadenspunkte	
Zauberschloss	2	2	Erzeugt magisches Schloss	Ja
Zaubersiegel	1	1	Erschafft pers. mag. Siegel, permanent, nur durch Magie zerstören aufzuheben	Ja
Zaubersphäre	2	2	Schützt vor nichtmagischen Angriffen	
Zaubertrick	1	-	Zauberer kann technisches Gimmick benutzt werden, kann nicht benutzt werden, um andere zu bezaubern	
Zauberwand	Var.	10	25 MP pro Stunde, feste grade Wand	Ja
Zone des Friedens	10	10	Erschafft Zone des Friedens	Ja
Zusammenkleben	2	2	Zwei Personen werden zusammengeklebt	



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



5 Der Astralraum

5.1 Über den Astralraum

Der Astralraum ist reine Energie von der Art, die man nicht in Worte fassen kann. Er spannt sich um die ganze Welt und existiert neben der realen Welt in einer Zwischendimension, die nicht ohne Wissen und Vorbedingungen betreten werden kann. Diese im Astralraum gesammelte Energie befindet sich generell mit der realen Welt im Gleichgewicht, und regeneriert sich regelmäßig, da der Astralraum von der realen Welt mit neuer Energie gespeist wird. Jedes Lebewesen gibt stetig ein wenig Energie ab, die der lebende Körper Selbst produziert. Diese Energie, nennen wir sie einen Teil der Lebensenergie, fließt nun in den Astralraum und wird dort gesammelt. Durch die große Konzentration verändert sie dabei ihre Grundstruktur und wird zur Astralenergie.

Arkane Zauberer können mit Hilfe komplizierter Formeln und aufwendiger Rituale diese Energie aus dem Astralraum kanalisieren und so gewünschte Effekte erzielen, was allgemein als ‚zaubern‘ bezeichnet wird. Priester und Schamanen hingegen bitten ihre Gottheit oder ihr Totem etc. um Beistand, und generell erhalten von diesen den benötigten Teil Astralenergie aus dem Astralraum, der durch den Gläubigen hindurch geleitet den erwünschten Effekt erzielt.

5.2 Bewegung im Astralraum

Eine Grundvoraussetzung, um sich im Astralraum bewegen zu können, ist die Trennung von Seele und Körper, den nur die Seele eines Lebewesens kann sich auf der Astralebene manifestieren. Der Körper des Astralreisenden bleibt leblos auf der realen Welt zurück, und ist in eine Art Starre verfallen. Fertigkeiten und besondere Schutzmaßnahmen, die verhindern, dass sich beide voneinander trennen, wie z. B. Seelenschutz, verhindern Astralreisen vollständig.

Grundsätzlich können nur Wesen, die astrale Energien aufnehmen und kanalisieren können, den Astralraum betreten und dort überleben. Alle anderen werden bei dem Versuch denselben zu betreten, sofort wieder herausgeschleudert und können durch den bloßen Versuch schweren körperlichen und/oder geistigen Schaden erleiden oder sogar sterben.

Gegenstände verhalten sich ähnlich. Nichtmagische Ausrüstung jeglicher Art besitzt keine Astralpräsenz, und kann daher auch nicht vom Astralreisenden mitgenommen werden. Gegenstände, in denen astrale Energie in jedweder Form gespeichert ist, wie zum Beispiel ein magisches Schwert oder ein magischer Talisman, können mitgenommen werden und verhalten sich auf der Astralebene wie gewohnt. Eine Ausnahme ist hier die Kleidung des Astralreisenden, die er nach seinem Belieben gestalten (aber nicht mit besonderen Fähigkeiten ausstatten) kann. Im Astralraum können Zauber ohne Spruchkomponenten gewirkt werden (reine Outtime Komponenten wie Softbälle für Geschoßzauber und Reis/Mehl/Kristallpulver zur Markierung des Erfolges oder Misserfolges eines Zaubers muss der Spieler jedoch mitführen und benutzen).

Während sich der Astralkörper (Seele) im Astralraum bewegt, bleibt diese in ständigem Kontakt mit dem realen Körper der Person. Dieses Band zwischen Körper und Seele führt dazu, dass Schaden, die dem Astralkörper auf der Astralebene zugefügt werden, sich auch auf den realen Körper auswirken, und umgekehrt. Stirbt der Körper des Astralreisenden, während er sich im Astralraum aufhält, so bleibt der Astralkörper bis zu der unten erwähnten maximalen Verweildauer dort, und löst sich nach deren Ablauf auf. Wird der Astralkörper im Astralraum vernichtet, so führt dies zum sofortigen Tod des realen Körpers. In beiden Fällen kann der Tote nicht wieder belebt werden.

Ein Astralreisender kann sich für die doppelte Anzahl seiner maximalen MP in Minuten im Astralraum aufhalten. Alle Wesenheiten, die sich im Astralraum aufhalten, werden ständig mit Energie aufgeladen, und nach Ablauf dieser Zeit kommt es unweigerlich zur Überladung und sofortigen Rauswurf aus der Astralebene. Unerwünschte Nebenwirkungen können mehr oder minder schwerer Art sein, vom Verlust des Bandes zwischen Körper und Seele, was den sofortigen Tod bedeutet, bis hin zu Gedächtnisverlust, Schwachsinn oder schweren körperlichen Schäden. Die genaue Zeitspanne hängt jedoch von der körperlichen und geistigen Verfassung des Individuums ab, die ist jedoch unabhängig davon, ob die Person im Astralraum zaubert oder nicht. Ein Astralreisender kann jederzeit vor Ablauf der maximalen Verweildauer in seinen Körper zurückkehren, vorausgesetzt, dass das Band, das beide verbindet, nicht durchtrennt wurde, oder sein Astralkörper durch spezielle Bedingungen verhindert ist.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Magie



5.3 Die Astralportale

Der Astralraum kann durch so genannte Astralportale betreten werden. Astralportale werden aus Kristallen hergestellt, die mit astraler Energie aufgeladen sind. Um ein Astralportal zu betreiben, benötigt man drei verschiedene Komponenten: Eine Portalplatte, einen Portalkristall, und mehrere Aktivierungskristalle. Die Portalplatte ist ein flacher großer Kristall, der im Boden verankert wird und als Grundlage für die restlichen Kristalle dient. In die Mitte der Portalplatte wird ein so genannter Portalkristall angebracht. Dieser Kristall ist das eigentliche Tor und stellt die Verbindung mit dem Astralraum her. Dieses Tor wird nun mit Hilfe von Aktivierungskristallen geöffnet, von denen pro Person, die pro Kristall eine Person den Übergang in den Astralraum ermöglicht.

Astralportale können an den verschiedensten Orten gefunden werden, vollständig oder bedingt einsetzbar.

Anmerkung:

Es bleibt jeder Orga überlassen, ob sie auf ihrer Con Astralportale einsetzen möchte und so den Spielern den Zugang in den Astralraum ermöglicht oder nicht.

5.4 Die Astralportale aktivieren

Um ein Astralportal zu aktivieren, werden Aktivierungskristalle in variabler Menge benötigt. Pro Portalplatte können maximal vier bis fünf Personen in den Astralraum reisen. Dazu setzen sich die Astralreisenden um die Portalplatte herum, und versenken die Kristalle in den dafür vorgesehenen Ausbuchtungen. Alle fassen sich an den Händen, und fokussieren ihre Gedanken auf ihren Kristall. Sobald ein Astralreisender bereit ist, in den Astralraum überzugehen, berührt er nacheinander von rechts nach links die Sternensymbole, die ebenfalls auf der Portalplatte angebracht sind, und rezitiert jedes Mal, wenn er ein Symbol berührt, die folgenden Worte:

Magische Worte: Bei meiner Macht, Portal in den Raum der Magie erscheine und öffne dich – Astralportal

Nachdem der Reisende alle Symbole berührt und die Aktivierungsworte dreimal gesprochen hat, verliert er das Bewusstsein, und seine Seele löst sich vom Körper, bereit durch das Tor zu schreiten.

Bei der Rückkehr des Astralkörpers in den realen Körper muss eine andere Person die Symbole in umgekehrter Reihenfolge berühren, um Körper und Seele wieder miteinander zu verbinden. Wird dieser Vorgang unterlassen, so wird die Seele zurück in den Astralraum geschleudert, wo sie sich, sollte ihre Zeit bereits abgelaufen sein, unwiderruflich auflösen beginnt.