

Ein Vollzauberer: besitzt 20 ASP als maximalen Vorrat, um seine Magie daraus zu speisen, sowie 5 ASP pro CH/MU.

Ein Halbzauberer: besitzt 15 ASP als maximalen Vorrat, um seine Magie daraus zu speisen, sowie 4 ASP pro CH/MU.

Ein Viertelzauberer: besitzt 10 ASP als maximalen Vorrat, um seine Magie daraus zu speisen, sowie 3 ASP pro CH/MU.

(Magische) Sonderfertigkeiten:

- **Astrale Meditation:** Nach der Aktivierung durch ein tiefes Durchatmen (und 1 Punkt Selbstbeherrschung) können spontan LEP in ASP umgewandelt werden. Pro LEP werden 5 ASP *regeneriert*, wobei pro LEP 5 Minuten Meditation aufgewendet werden müssen.
- **Blutmagie:** Nach der Aktivierung durch ein tiefes Durchatmen (und dem Aufwand eines Punktes Selbstbeherrschung) können spontan LEP in ASP umgewandelt werden. Pro LEP werden 5 ASP freigesetzt, die direkt verbraucht werden müssen, wobei Ritualgeräte, oder Haut des Magiekundigen mit dem Blut benetzt werden.
- **Eiserner Wille:** Die Aktivierung über ein tiefes Durchatmen, sowie ständige Konzentration (und 1 eines Punkt Selbstbeherrschung) erhöht die eigene MR des Charakters um 1. Die Vorteile enden, sobald ein Talent angewendet wird, der Charakter kämpft oder Schaden erleidet. Liegt bereits eine magische Wirkung auf den Anwender, und entspricht die neue MR den ZFW, werden die Auswirkungen(!) des Zaubers unterdrückt, solange der Anwender sich konzentriert.
- **Aurapanzer:** Gewährt einen Punkt MR gegen jede Art von Magie (auch freiwilliger). Der Schaden von Kampfmagie wird um 1 reduziert (ein Stufe 1 Kampfzauber verpufft wirkungslos/misslingt automatisch).
- **Meisterliche Regeneration:** Der Magiekundige ist in der Lage pro Regenerationsphase 1 ASP pro Punkt KL/IN zusätzlich zu regenerieren.
- **Meisterliche Zauberkontrolle:** Der Magiekundige ist in der Lage, das Misslingen eines Zaubers frühzeitig zu bemerken und abubrechen, um so nur einen ASP zahlen zu müssen.
- **Meisterhandwerk:** Der Magiedilletant kann intuitiv ASP einsetzen, um kurzfristig in speziellen Talenten besondere Leistungen zu erzielen. Pro 3 ASP kann der TAW für eine Anwendung um 1 gesteigert werden.
- **Verbotene Pforten:** Nach der Aktivierung durch ein tiefes Durchatmen (und dem Aufwand eines Punktes Selbstbeherrschung) können spontan LEP in ASP umgewandelt werden. Pro LEP werden 5 ASP freigesetzt, die direkt verbraucht werden müssen. Ein Charakter kann auch mit einem Zauber bis in den einfach negativen Bereich seiner LEP zaubern, was aber definitiv seinen Tod nach sich zieht (Kampf- und Zauberunfähigkeit bei 0 LEP beachten).
- **Zauberkontrolle:** Der Magiekundige kann einen von ihm selbst ausgesprochenen Zauber noch vor Ablauf der Wirkungsdauer beenden (Zauberdauer dafür ist spontan), sofern er sich in der für den Zauber nötigen Reichweite befindet.

Magieresistenz: Viele Zauber müssen die Magieresistenz ihres Opfers überwinden, bei Gleichstand misslingt der Zauber. Mit CH/MU I-III und *Aurapanzer* Können insgesamt 4 dauerhafte Punkte angesammelt werden, sodass ohne die Aktivierung von *eiserner Wille* wahrlich mächtige Magie (Stufe 5) möglich bleibt. Die MR gilt ausdrücklich nur gegen direkt personenbezogene, körperliche, oder geistige Magie. Kampfmagie und freiwillige Verzauberungen (ausdrücklich nicht bei *Aurapanzer*) sind davon ausgenommen.

Die Einzelnen Repräsentationen besitzen individuelle Eigenarten:

- **Elfisch:** Die Wirkungsdauer aller elfischen Zauber ist verdoppelt. Für misslungene Zauber müssen 2 ASP mehr gezahlt werden.
- **Gildemagisch:** Der Zauberer kann einen Selbstbeherrschungspunkt anwenden, um die Reichweite, oder Wirkungsdauer zu verdoppeln, oder 1 ASP einzusparen (magische Handlungen kosten immer wenigstens 1 ASP). Gildemagische Zauber erfordern stets eine gesprochene Zauberformel.
- **Hexisch:** Unter starken Emotionen auffällig gesprochene, magische Handlungen (mit Verwünschungen, Wutgebrüll etc.) kosten 1 ASP weniger (immer noch mindestens 1 ASP). Hexen müssen für magische Handlungen Kontakt mit dem Erdreich haben.
- **Scharlatanisch:** Illusionszauber haben eine doppelte Wirkungsdauer und auf die Bedingungen Geste, oder Formel kann verzichtet werden, wenn ein Selbstbeherrschungspunkt aufgewendet wird. Zauber der *Eigenschafts-* und *Form-*Magie können nur auf den Zauberer selbst gesprochen werden.
- **Schelmisch:** Magieresistenzen gegenüber Schelmenmagie sind um 1 gesenkt (es kann eine erhöhte Stufe angesagt werden). Es sind nur magische Handlungen aus Spaß heraus möglich.
- **Druidisch:** Durch den Einsatz von 5 zusätzlichen ASP kann der ZFW eines Zaubers um 1 erhöht werden (es ist maximal der anderthalbfache ZFW möglich). Es ist keine magische Handlung bei Kontakt mit verhüttetem Metall möglich.
- **Borbaradianisch:** Auch nicht magiebegabte Kenner der borbaradianischen Repräsentation können Zauber der borbaradianischen Repräsentation nach den üblichen Regeln erlernen und (durch den Einsatz ihrer eigenen Lebenskraft, oder Blutmagie) anwenden (als hätten sie die Sonderfertigkeiten Verbotene Pforten und Blutmagie für diese Zauber). Zauber der borbaradianischen Repräsentation benötigen als Formel für gewöhnlich nur einen einfachen Ausruf, besitzen als Reichweite aber nur Berührung.

Magische Artefakte: Ein Charakter kann über eine nennenswerte Zeit nur eine begrenzte Zahl von Artefakten bei sich tragen, bevor er unter der geistigen Last zerbricht (die Auswirkungen können Einbildungen, Abhängigkeiten und Paranoia, bis hin zum völligen Wahnsinn nach langer Zeit sein). Trägt ein Charakter über eine nennenswerte Zeit mehr Artefakte (Ritualinstrumente sind ausdrücklich ausgenommen) bei sich, als seine MR beträgt (oder versucht er mit so vielen Artefakten einzuchecken, oder eins anzuwenden), erleidet er zeitweise Einschränkungen nach Ermessen der Spielleitung, wie z. B. schlechte Angewohnheiten, Ängste, oder Einbußen bei CH/MU und KL/IN. Magische Artefakte können mit bestimmten Mitteln entzaubert werden, dies sind jedoch sehr kraftraubende, schwierige und zeitaufwändige Prozesse. Des Weiteren sind magische Artefakte für gewöhnlich genauso leicht physisch zu beschädigen, wie vor der Verzauberung ihres Materials.

Astralregeneration: Ein Magiekundiger regeneriert pro Nacht (im erholsamen Schlaf von wenigstens 6 Stunden) 6 ASP. Zusammen mit der Sonderfertigkeit *Meisterliche Regeneration*, dem Vorteil *Astrale Regeneration* und hohen Werten von KL/IN sind das maximal 10 ASP pro Nacht.

Einschränkung von Zauberei/Magie und Metall: Unabhängig von der Art der magischen Handlung misslingt diese, sobald der Magieanwender vor der Vollendung angegriffen wird.

Darüber hinaus können Zauber nicht blind (z. B. durch Augenbinde) durchgeführt werden, solange der Magieanwender das Ziel nicht berühren kann. Magieanwender, die auf Spruchzauberei angewiesen sind (vornehmlich Gildenzauberer, aber auch zauberspezifisch wie elfische Mantras, etc.), können Zauber auch nicht stumm (z. B. geknebelt) durchführen. In Abhängigkeit zur jeweils notwendigen Gestik, können einige Zauber nicht gefesselt ausgeführt werden. Die aufsummierten TAW einer Fesselung jedweder Art von Metall, sowie die Summe an Rüstungspunkten aus metallischen Rüstungsteilen, erhöhen zusätzlich 1:1 die ASP-Kosten jeder magischen Handlung. Es ist angemessen, dass ein Magiebegabter, der nennenswerte Metallrüstung trägt, keine Regeneration von ASP genießt.

Zauber: Sofern nicht in der Zauberformel von Spruchzauberern eingewoben, wird am Ende der Zauberdauer der Spruchname und dessen Stufe (über 1) deutlich genannt. Die Zauberdauer eines jeden Zaubers dauert unabhängig von Formel und Bedingungen *mindestens* ein tiefes Durchatmen, bei vielen Zaubern sogar deutlich länger. Zauber die deutlich unter dieser Zeit gewirkt werden, deren Formeln falsch ausgesprochen oder deren Gesten und Bedingungen nicht korrekt erfüllt wurden, können bedenkenlos als hastige Fehlschläge ignoriert werden. Für misslungene Zauber (durch Angriff unterbrochen/an MR gescheitert/spezifische TAW nicht überwunden/spezifische Bedingungen nicht erfüllt) muss die Hälfte der sonst üblichen ASP aufgewendet werden.

Antimagie: Wird die falsche Antimagie angewandt, kann die magische Wirkung auf diese Art nicht entzaubert werden, ist gar kein Zauber vorhanden, oder werden nicht genug ASP aufgewendet, (weil man z. B. ohne Analyse ins Blaue rät) misslingt der Zauber. Alle Formeln der Antimagie brechen entsprechende Zaubereffekte bei mindestens Gleichstand der ZFW.

Die Merkmalspaarungen sind:

- *Beherrschungen* brechen/*Einfluss* bannen.
- *Objekt* entzaubern/*Metamagie* neutralisieren.
- *Hellsicht* trüben/*Verständigung* stören.
- *Dämonenbann*.

Wirkt nur auf Zauber mit dämonischem Merkmal, aber nicht auf echte Dämonen. Beim Wirken muss sich der Magier für eine Domäne entscheiden. Eine Zonenvariante des Dämonenbanns wird von den entsprechenden Dämoniden und niederen(!) Dämonen ($MR \leq ZFW$) nicht betreten.

- *Elementarbann*.

Wirkt nur auf Zauber mit elementarem Merkmal, aber nicht auf echte Elementare. Eine Zonenvariante des Elementarbanns unterdrückt nur Mindergeister, aber keine anderen Elementare.

- *Limbus* versiegeln/*Herbeirufung* vereiteln/*Beschwörung* vereiteln.
- *Veränderung* aufheben/*Eigenschaft* wiederherstellen.
- *Bewegung* stören/*Schadensmagie* bannen.

Arkane Analysen: Ein jeder Zauberkundiger, der zur magischen Analyse fähig ist, kann ein Merkmalspaar wählen (s. Antimagie, im Hintergrund festzulegen), in denen er besonders bewandert ist (die Stufe seines *Analys* ist bei solchen Merkmalen um 1 erhöht).

Es sollte klar sein, dass ein Magier nur Zaubersprüche und Repräsentationen eindeutig benennen kann, wenn diese ihm (in Wechselwirkung mit der Spielleitung) bekannt sind. Es ist üblich, dass Analysen in Abgeschiedenheit und Ruhe stattfinden müssen, um reproduzierbare Ergebnisse zu gewährleisten (lange, unspektakuläre Analysen müssen nicht mit aus den Fingern gezogenen Gesten ausgespielt werden, sondern können Abseits ausgesessen werden). Der Zauberer kann bis zu [Magiekunde] mal für einen Selbstbeherrschungspunkt und 2 ASP die Analyse um 30 min verlängern, um seinen ZFW um 1 zu erhöhen.

Odem Arcanum: Durch diesen grundlegenden Analysezauber kann hauptsächlich die Anwesenheit von Magie (in Wechselwirkung mit der Spielleitung) entdeckt werden.

Stufe 1: Der Zauberer kann für etwa 6 Sekunden erkennen, ob Magie im Ziel des Odems (Gegenstand, Wesen, oder Handlung) vorhanden ist.

Stufe 2: Der Zauberer kann die Intensität der Magie einschätzen.

Stufe 3: Der Zauberer kann während der Wirkungsdauer auch das gesamte Blickfeld umfassen.

Stufe 4: Der Zauberer kann dämonisches Wirken, Blutmagie, oder seine eigenen Zauber erkennen.

Stufe 5: Der Zauberer kann die *Wirkung* der *aktiven* Magie (abhängig von seiner Magiekunde) einschätzen.

Zauberdauer	Reichweite	ASP	Wirkungsdauer
Spontan	ZFW*4 m	2	Zauberdauer (ca. 6 s)

Analys Arkanstruktur: Die Wirkung und die Eigenschaften von Magie können (in Wechselwirkung mit der Spielleitung) erkannt werden. Die letztendliche Stufe des *Analys* ergibt sich aus der Differenz von Magiekunde und ZFW des Analysierenden gegenüber dem ZFW des Artefaktes.

Ansonsten kann die Zauberdauer verlängert werden (s. o.).

Stufe 1: Erkennung von Repräsentation und überwiegendem Merkmal.

Stufe 2: Okkupation, Merkmale der Zauber und grobe Einschätzung der Ladungen und Kraftmenge.

Stufe 3: Exakte Einschätzungen.

Stufe 4: Erkennen von Art(!) des Auslösers, Zaubervirkungen und Intensitäten, sowie Hinweise auf verborgene Effekte.

Stufe 5: Vollständige Aufschlüsselung wie Artefakterschaffer.

Zauberdauer	Reichweite	ASP	Wirkungsdauer
5 min+	1 m	3+	Die Zauberdauer