



Das Objekt

Magie bezieht sich auf Objekte, welche verzaubert werden. Was ein Objekt ist, kann dabei ganz unterschiedlich sein. Es ist ein Ding, welches als sich dadurch auszeichnet einen bestimmten Zweck zu haben, der es als ein Ding auszeichnet. Z.B. ist ein Stuhl ein Ding, das den Zweck hat als Stuhl zu dienen. Es kann aber auch ein Stuhlbein ein Ding sein. Die Magie ist da sehr flexibel. Wichtig ist eine klare, in wenigen Worten mögliche Abgrenzung des Dinges und seines Prinzips, oder der dahinter stehenden Idee, welches als ein Objekt magisch erfasst werden soll.

Der Aspekt

Ein Aspekt eines Objektes ist eine Eigenschaft desselben: Farben, Temperatur, Form, Größe, Statik und ähnliches.

Der Kern

Jedes Objekt hat einen Zweck, eine dahinterstehende Idee: seinen Kern. Dieser Kern ist das, was das Ding ausmacht, sein Prinzip, seine grundlegende Funktion. Dies kann durchaus sehr unterschiedlich sein und ist eventuell nicht erkennbar. Z.B. kann ein Stuhl sabotiert werden und sein Zweck dann nicht mehr sein, dass er als Sitzfläche dient, sondern, dass er unter jemandem zusammenbricht. Eine sabotierte Autobremse kann den (neuen) Kern haben zu töten. Gewöhnlich hat aber ein Stuhl den Kern Sitzplatz zu sein und eine Autobremse den Kern, das Auto zu stehen zu bringen.

Schriftrollen

Ein Spruch kann kreiert und aufgezeichnet werden. Dies ist ein mühsamer und aufwendiger Prozess. So entstehen magische Schriftrollen. Diese können (von Magiern) abgelesen und gewirkt werden. Dabei kann der Zauber gewirkt werden und einmal funktionieren. Der Magier kann aber auch den Spruch in sich aufnehmen. Dies kostet Erfahrungspunkte (entsprechend dem Spruch). Ein so aufgenommenener Spruch kann nun immer wieder gewirkt werden, auch ohne Schriftrollen. Schriftrollen bleiben nach dem Zauber bestehen und nutzen sich nicht ab.

Worte

Zauber werden durch Worte kreiert: Das Wort muss ausgesprochen werden, um zu wirken. Ein Zauber ohne Worte ist möglich, verringert aber den Würfelvorrat um 2.

Symbole

Ebenso können Symbole, wenn sie vorher aufgezeichnet werden, einen Zauber verstärken. Diese Symbole müssen gelernt und in der Situation auch gezeichnet werden. Das Zeichnen eines Symbols dauert eine Runde und verstärkt oder schwächt den Zauber je nach Stärke um ein bis drei Würfel.

Es gibt unterschiedliche Symbole, welche ganz unterschiedlich wirken können. Manche können nur einen bestimmten Zauber stärken, manche können eine bestimmte Kategorie von Zaubern stärken oder auch schwächen, oder allgemein die Magie in ihrer Umgebung stärken oder schwächen, oder auch auf bestimmte Personengruppen oder Personen wirken.

Symbole müssen erlernt werden, entweder von Lehrmeistern oder von Schriftrollen bzw. aus Büchern.

Die Schrift der Magie

Magier/Maigerinnen schreiben ihr Wissen nieder. So schaffen sie Zauberbücher, welche in einer eigenen Schrift geschrieben sind. Diese Schrift zu lesen erfordert magische Grundkenntnisse. Die Fähigkeit sie zu lesen erwacht langsam, wenn die Magie in jemandem zu reifen beginnt. Ausgebildete bzw. ausgereifte Magier sind in der Lage magische Bücher und Schriftrollen zu lesen und durch ablesen einen Zauberspruch zu wirken. Sie können auch abgelesene Zaubersprüche aufnehmen, müssen dafür aber Erfahrungspunkte ausgeben.

Allgemeine Talente der Magier

Die allgemeinen Talente lernen alle Magier auf die gleiche Weise: Wenn sie die nötige Erfahrung gesammelt haben, können sie diese verbessern, ohne weitere Unterstützung zu benötigen.

Die Talente der jeweiligen Fachrichtung können von den Magiern, die dieser Fachrichtung angehören auf die gleiche Weise gelernt werden. Magier einer anderen Fachrichtung brauchen dafür einen Lehrer. Dabei erhöhen sich die Kosten entsprechend dessen, wie nah ihnen diese Richtung ist (hierzu gibt es unter den jeweiligen Talenten Tabellen).

Die Kosten für einen Zauber sind im allgemeinen ein Willenspunkt oder ein Traumpunkt.

Schattenwandern

Der Magier kann in die Schattentunnel eindringen und über diese wandern. Das erfordert keinen Wurf, allerdings muss der Magier sich vorbereiten und entsprechende Rituale ausführen, um in die Tunnel zu wechseln. Das Ritual besteht im wesentlichen darin Körner, Lehm, Wasser, Salz und Erde im Kreis anzuordnen, in die Mitte einen Stein zu legen (wenn dort kein Stein liegt) und die eigene magische Energie darauf zu lenken. Hierfür ist es gut, wenn der Stein von dem Magier berührt wird. Das Ritual dauert drei Runden.

Ist keine Zeit für ein Ritual, oder wird es gestört, ist ein Wurf auf die Macht Vernunft + Stufe Schattenwandern notwendig. Insgesamt sind drei Erfolge notwendig um zu wechseln. Jede Runde die das Ritual ausgeführt wurde, gibt einen Erfolg. Der Wurf kann alle 3 Runden wiederholt werden, und die Erfolge werden einfach aufaddiert. Allerdings ist hierfür eine ununterbrochene Konzentration notwendig (kein Sprechen, kein Ausweichen, Schaden unterbricht die Konzentration). Wird die Konzentration unterbrochen, so muss der Zauber von vorne begonnen werden.

Über die Schattentunnel kann man in andere Teile der Welten Midgard und Mictlan gelangen. Da diese beiden Welten mit den Schattentunneln verbunden sind, können Magier leicht von den Tunneln aus in beide Welten gelangen.

Die Tunnel können dabei Abkürzungen bedeuten, da sie teils anders angeordnet sind als Midgard und Mictlan. Sie können aber auch Umwege sein.

Man kann auf diese Weise auch an schwer zugängliche Orte gelangen, wenn man aus dem Schattentunnel wieder in die normale Welt tritt. Um den Ort an dem man austritt zu bestimmen, ist ein Wurf auf die Macht + Stufe Schattenwandern notwendig. Ab 5 Erfolgen hat man genau bestimmen können, wo man austritt. Jeder Erfolg weniger, bedeutet eine Abweichung. Bei keinem Erfolg, ist man irgendwo, nur nicht da wo man hin wollte. Der Wurf kann nicht wiederholt werden,

da man erst im nach hinein sieht, wie falsch oder richtig man liegt.

Mit dem Einsatz von Willenspunkten (vorher ansagen) kann man sich bis zu drei Erfolgen kaufen, was eine ungefähre Annäherung bedeutet.

Die Schattentunnel werden von Kobolden, Schattenelfen und Schattenfaltern bewohnt, die nur zum Teil freundlich sind. Manche von ihnen hassen Menschen regelrecht, andere mögen sie aber auch sehr gerne.

Ab der 6. Stufe kann der Magier auch das Netz wechseln und so in eine andere Welt als Midgard und Mictlan gelangen.

Das Wort für die Schattentunnel ist Nauem

