Inselsplitter LARP

Wege der Magie

Regelwerk

Edition 1.0

<u>Sei gegrüßt, Suchender, der du den Blick über den irdischen Stahl hinaushebst.</u>

Ich bin es wieder, der Schreiber.

Jener alte Bewahrer der zersplitterten Wahrheiten, dessen Feder das Wissen unserer Ahnen vor dem unerbittlichen Vergessen rettet. Du hast die Grundlagen unseres Daseins studiert, hast die ehernen Gesetze des Kampfes und die stillen Gaben der Erde verinnerlicht. Doch nun stehst du vor einem Abgrund, dessen Tiefe kein gewöhnliches Maß fassen kann.

Was du hier in deinen Händen hältst, ist kein bloßes Handwerk und keine gewöhnliche Lehre für den Alltag an unseren rauen Küsten. Es ist das Destillat der reinen, ungebändigten Schöpfungskraft. Wir sprechen von den arkanen Strömen. Wir sprechen von der Magie.

Viele Narren glauben, diese Kräfte seien gehorsame Diener, die nur auf ein gemurmeltes Wort oder eine hastige Geste warten. Sie irren sich bitterlich – und oft bezahlen sie diesen Irrtum mit ihrem Verstand oder ihrem Leben. Die Magie ist wie das tosende Meer vor unseren Klippen: Sie kann dich tragen und mächtige Wunder wirken, doch wenn dein Wille wankt und dein Respekt schwindet, wird sie dich unweigerlich verschlingen und in die dunkle Tiefe reißen. Wer das arkane Gewebe webt, greift mit bloßen Händen in das Feuer der Ersten.

Auf diesen Seiten habe ich das verborgene Wissen der Drachenfunken, der Artefaktbindung und der wahren, gefahrvollen Meisterschaft für dich zusammengetragen. Es ist ein Pfad, der keine Wankelmütigkeit verzeiht, sondern eiserne Klarheit und unerschütterliche Disziplin verlangt. Studiere diese alten Formeln nicht mit der törichten Gier eines Diebes, sondern mit der tiefen Demut eines wahren Gelehrten.

Tritt an den Rand der Macht, Suchender. Lerne die Fäden des Äthers zu ziehen, aber verliere dich nicht in ihrem Gewebe.

Der Schreiber

Der Ursprung aller Magie auf Wallakor

Höre mir gut zu, Suchender, denn um das Feuer der Schöpfung zu beherrschen, musst du zuerst begreifen, woher sein ältester Funke stammt.

Mache nicht den Fehler zu glauben, Wallakor sei nur ein gewöhnliches Stück Fels und raue Erde im weiten Ozean. Unsere Insel atmet. Jeder zersplitterte Granitblock, jede verborgene Bucht und jeder tosende Sturmwind an unseren Küsten ist tief von einer wilden, uralten Magie durchzogen. Es ist eine rohe Kraft, unberechenbar und von einer Wildheit, die den unvorbereiteten Geist augenblicklich zerschmettert.

Diese arkanen Ströme fließen jedoch nicht ziellos. Wisse, dass tief im unzugänglichen Herzen von Wallakor – verborgen vor den gierigen Blicken der Welt – die absolute Quelle der Magie ruht. Sie ist das unsterbliche, pochende Herz unserer Insel. Wie eine ewige Quelle speist sie unaufhörlich alle Ströme der Magie mit ihrer pulsierenden Energie und hält das arkane Gewebe aufrecht, das uns umgibt.

Doch wie kam es, dass Sterbliche lernten, dieses tosende Meer der Macht zu lenken?

Die Antwort liegt unter dem Staub von Zeitaltern begraben. Vor langer, langer Zeit, lange bevor die ersten unserer Ahnen diese Küsten betraten, war Wallakor das erhabene Reich der Drachen. Diese majestätischen Wesen waren nicht nur Kreaturen aus Schuppen und Feuer, sie waren die ersten wahren Meister der Magie. Sie atmeten die wilde Energie der Insel, als wäre sie schlichte Luft.

Als sich der Schleier über ihrer Ära schloss, ließen sie diese Welt jedoch nicht gänzlich wild zurück. Die Drachen lehrten ihre Nachkommen – die Drachengeborenen – ihre tiefsten Geheimnisse. Unter den gewaltigen Schwingen der Ersten lernten die Drachengeborenen, ihren Geist zu stählen, die arkanen Gezeiten zu binden und die wilde, ungezähmte Magie des Landes endlich zu zähmen. Sie formten die ersten Worte der Macht und schufen jene Disziplin, die aus einem tosenden Wirbelsturm ein präzises Werkzeug machte.

Wenn du also das nächste Mal eine Formel sprichst und spürst, wie die Macht durch deine Adern rauscht, dann verneige dich in Gedanken. Denn was du in deinen Händen hältst, ist kein bloßer Zauber – es ist das lebendige Erbe der Drachen.

DAS VERMÄCHTNIS DER ARTEFAKTE

Tritt näher, Suchender, und richte deinen Blick auf das Greifbare, auf den kalten Stahl, das feste Holz oder den schimmernden Stein in deinen Händen. Du fragst nach der höchsten Meisterschaft? Du suchst nach der Reinheit im Chaos der arkanen Ströme? Dann höre die Lehre von der Bindung.

Bevor die ersten Drachengeborenen lernten, die flüchtigen Gezeiten des Äthers allein durch ein Wort oder eine Geste zu formen, lehrten die Ersten sie etwas weitaus Beständigeres. Sie lehrten sie, die wilde Macht der Insel nicht nur zu rufen, sondern sie zu fesseln – sie tief in das Gefüge der Materie selbst einzuschmieden.

Die Erschaffung von Artefakten ist die älteste und reinste Form unseres Wirkens.

Sie ist der Versuch, den ewigen Atem der Drachen in einem sterblichen Gegenstand festzuhalten.

Ein Artefakt ist kein bloßes Werkzeug. Es ist ein Gefäß. Während ein gewöhnlicher Zauber wie ein kurzer Blitz am Nachthimmel aufflackert und vergeht, ist ein gebundenes Artefakt wie eine beständige Glut, die niemals erlischt. Es verlangt von seinem Schöpfer jedoch ein weitaus größeres Opfer. Um die flüchtigen Ströme dauerhaft an ein Objekt zu ketten, musst du nicht nur deinen Geist, sondern einen Teil deiner eigenen Essenz in die Arbeit fließen lassen.

Erinnere dich: Das Binden von Magie ist ein langsames, fast heiliges Ritual. Es braucht Geduld, die Stille deiner Werkstatt und das Wissen um die tiefe Resonanz der Materialien. Man sagt, die ersten Artefaktmagier verbrachten Monde damit, einen einzigen Ring zu weihen, bis die arkanen Fäden so fest mit dem Metall verwoben waren, dass sie eins wurden.

Doch sei gewarnt, Suchender. Ein Artefakt besitzt eine eigene Präsenz. Die magischen Auren sind stolz und vertragen sich selten mit ihresgleichen. Wer versucht, sich mit zu vielen dieser machtvollen Geschenke zu behängen, wird spüren, wie die Ströme gegeneinander rebellieren und den Geist des Trägers in Aufruhr versetzen.

Ehre dieses Wissen. Wenn du ein Artefakt erschaffst, führst du die Handgriffe der Urväter aus. Du schaffst etwas, das die Zeit überdauern kann – ein Anker der Macht in einer Welt, die sich ständig wandelt.

DIE VIER PFADE DER BINDUNG

Wisse, Suchender, dass sich die wilden Ströme der Macht nicht in eine einzige, starre Form zwingen lassen. So wie der Waffenschmied an der Esse entscheidet, ob das glühende Eisen zu einer breiten Axtkrone oder einem filigranen Dolch geformt wird, so bestimmst auch du die Natur deines Werkes.

Wenn du im Ritualkreis stehst und deinen Geist in das Material senkst, webt dein Wille das arkane Gewebe auf unterschiedliche Weise. Manche Bindungen sind flüchtig wie ein Funke im rauen Seewind – sie brennen hell auf und verzehren ihr Gefäß im selben Atemzug.

Andere Objekte formst du zu tiefen Brunnen, die die Kraft in sich ruhen lassen, bis du sie entfesselst. Und dann gibt es jene seltenen Meisterwerke, die du so nah an den Puls der Insel kettest, dass sie im ewigen Rhythmus Wallakoris atmen.

Wähle weise, welche Gestalt du der Magie verleihst. Dies sind die vier Pfade der Bindung, die die Ersten uns lehrten.

Die vier Arten der Artefakt-Bindung

Je nachdem, wie der Magier das arkane Gewebe webt, entstehen unterschiedliche Arten von Artefakten. Der Magier entscheidet bei der Erschaffung im Ritual, welche Form der Bindung er wählt.

1. Einmal-Artefakte (Flüchtige Bindung) Dies sind in der Regel Schriftrollen, brüchige Kristalle oder Siegel. Die Magie ist hier nur sehr oberflächlich gebunden.

- **Mechanik**: Das Artefakt enthält genau eine einzige Ladung. Sobald der Zauber ausgelöst wird, zerfällt der Gegenstand zu Staub, die Schrift verblasst oder der Kristall zerspringt (durch entsprechendes Ausspielen). Es kann nicht wieder aufgeladen werden.

2. Aufladbare Artefakte (Gefäß der Macht) Hierbei handelt es sich oft um Zauberstäbe, massive Amulette oder beschlagene Ringe. Der Gegenstand wurde so geformt, dass er arkane Energie wie ein Schwamm aufnehmen und speichern kann.

- **Mechanik:** Diese Artefakte können bis zu maximal 4 Aufladungen (Ladungen) fassen. Jede Nutzung verbraucht eine Ladung. Sind alle Ladungen verbraucht, wird das Artefakt nutzlos, geht aber nicht kaputt. Es kann von einem fähigen Magier in einem erneuten Ritual wieder mit neuen Ladungen befüllt werden.

3. Selbstaufladende Artefakte (Der ewige Zyklus) Diese Meisterwerke der Bindungskunst sind an die natürlichen arkanen Ströme von Wallakor selbst gekoppelt. Sie atmen im Rhythmus der Insel.

- **Mechanik:** Das Artefakt besitzt permanent nur eine einzige Ladung. Wird diese verbraucht, ist der Gegenstand zunächst leer. Er lädt sich jedoch durch die Umgebungs-Magie der Insel innerhalb von exakt 8 Stunden (Outtime-Zeit) selbstständig wieder auf und kann dann erneut einmal genutzt werden.

4. Passive Artefakte (Aura-Talismane) Bei dieser besonderen Form der Bindung wird kein aktiver Zauber ausgelöst (wie etwa ein Feuerball). Stattdessen strahlt das Artefakt eine permanente Aura aus, die den Träger schützt oder stärkt.

- **Mechanik:** Diese Artefakte besitzen keine Ladungen. Ihr magischer Effekt ist dauerhaft aktiv, solange der Gegenstand sichtbar am Körper getragen wird (zum Beispiel Immunität gegen das allererste Gift am Tag oder die Fähigkeit, Magie in der Dunkelheit leuchten zu sehen). Wird das Artefakt abgelegt, erlischt der Effekt für den Träger sofort.

Die Matrix der Opferung (Permanente EP-Kosten)

Die tatsächlichen permanenten Kosten bei der Erschaffung eines Artefakts berechnen sich aus der Kombination von Zauber-Rang und Artefakt-Art.

Die Basis-Punkte entsprechen den exakten EP-Kosten des jeweiligen Zauberranges aus den alten Schriften:

- Rang 1 (Drachenfunke): 10 Basis-Punkte
- Rang 2 (Drachenklaue): 20 Basis-Punkte
- Rang 3 (Drachenschwinge): 40 Basis-Punkte
- Rang 4 (Drachenodem): 50 Basis-Punkte

Diese Basis-Punkte werden nun mit der gewählten Artefakt-Art multipliziert, um die endgültigen permanenten Erfahrungspunkte (PEP) zu ermitteln, die der Magier bei der Erschaffung im Ritual unwiderruflich aus seiner eigenen Essenz opfert:

1. Einmal-Artefakte (Multiplikator x1) Die Magie ist flüchtig. Der Magier zahlt nur die reinen Basis-Punkte.

- Kosten: 10, 20, 40 oder 50 permanente EP (je nach Rang).

2. Aufladbare Artefakte (Multiplikator x2) Das Artefakt fasst bis zu 4 Ladungen und kann im Feldlager erneut befüllt werden.

- Kosten: 20, 40, 80 oder 100 permanente EP (je nach Rang).

3. Selbstaufladende Artefakte (Multiplikator x3) Das Gefäß ist mit den Strömen der Insel verwoben und lädt sich alle 8 Stunden auf.

- Kosten: 30, 60, 120 oder 150 permanente EP (je nach Rang).

4. Passive Artefakte (Multiplikator x4) Eine permanente, niemals endende Aura aufrechtzuerhalten, ist die absolute Meisterklasse der Bindung und verlangt den höchsten Preis vom Geist des Erschaffers.

- Kosten: 40, 80, 160 oder 200 permanente EP (je nach Rang).

VON RINGEN UND KRISTALLEN: GESCHMIEDETE MACHT

Ein theoretisches Konstrukt, Suchender, ist wie ein Schwert ohne Klinge – nett anzusehen, aber nutzlos, wenn die Bestien aus dem Schatten brechen. Du willst wissen, wie diese Bindungen in unserer rauen Welt tatsächlich aussehen?

Sieh dir die Finger und Hälse jener Magier an, die den Sturm überlebt haben. Ein Ring aus gehämmertem Silber, eine Kette mit einem rohen Kristall, ein schwerer Messingreif – das sind keine eitlen Zierden für den Ballsaal. Es sind Waffen, Schilde und Lebensretter, geboren aus Blut, Schweiß und arkanem Feuer.

Lass mich dir einige dieser Meisterwerke beschreiben, die von den fähigsten Händen Wallakoris gefertigt wurden. Studiere sie gut, auf dass sie deine eigene Vorstellungskraft beflügeln, wenn du das nächste Mal an den Ritualkreis trittst.

Die Schatzkammer von Wallakoris

Rang 1: Drachenfunke (Basis: 10 Punkte)

1. Der Ring des Drachenwinds

- **Optik:** Ein breiter, grob gehämmerter Silberring, in den das Symbol eines Wirbelsturms graviert ist.
- **Gebundener Zauber:** Windstoß.
- **Artefakt-Art:** Aufladbar (Multiplikator x2). Der Träger ruft die Formel und kann Gegner auf Distanz zurückstoßen.
- **Kosten der Erschaffung:** 20 Permanente Erfahrungspunkte.

2. Der Silberring der Viper

- **Optik:** Ein Silberring der die Form einer Viper hat
- **Gebundener Zauber:** Abgeleitet von *Gift neutralisieren*.
- **Artefakt-Art:** Passiv (Multiplikator x4). Es muss keine Formel gerufen werden. Solange der Ring sichtbar getragen wird, ist der Träger automatisch immun gegen die Auswirkungen des allerersten (nicht-magischen) Giftes, das ihn an diesem Tag trifft.
- **Kosten der Erschaffung:** 40 Permanente Erfahrungspunkte.

Rang 2: Drachenklaue (Basis: 20 Punkte)

3. Die Brosche der Ehernen Wacht

- **Optik:** Eine schwere Kupferspange, die den Umhang zusammenhält, verziert mit einem Drachenkopf.
- **Gebundener Zauber:** Magische Rüstung.
- **Artefakt-Art:** Selbstaufladend (Multiplikator x3). Einmal ausgelöst, lässt der erste Waffentreffer den Träger unversehrt ("Resistenz!"). Das Artefakt lädt sich nach der Nutzung innerhalb von 8 Stunden Outtime-Zeit von selbst wieder auf.
- **Kosten der Erschaffung:** 60 Permanente Erfahrungspunkte.

4. Der Armreif des glühenden Zorns

- **Optik:** Ein massiver Messingarmreif, in den ein großer, roter Halbedelstein eingefasst ist, der im Fackelschein fast zu glühen scheint.
- **Gebundener Zauber:** Feuerball.
- **Artefakt-Art:** Aufladbar (Multiplikator x2). Fasst maximal 4 Ladungen, um im Kampf verheerenden Schaden anzurichten (schwere Wunde).
- **Kosten der Erschaffung:** 40 Permanente Erfahrungspunkte.

Rang 3: Drachenschwinge (Basis: 40 Punkte)

5. Das Diadem des unermüdlichen Atems

- **Optik:** Ein eleganter, auf der Stirn getragener Reif aus angelaufenem Silber mit einem grünen Smaragd in der Mitte.
- **Gebundener Zauber:** Regeneration / Ausdauer.
- **Artefakt-Art:** Selbstaufladend (Multiplikator x3). Gibt dem Träger einmal pro Zyklus für 10 Minuten grenzenlose Ausdauer und doppelte Wundheilung. Lädt sich alle 8 Stunden wieder auf.
- **Kosten der Erschaffung:** 120 Permanente Erfahrungspunkte.

6. Der Ring des Schattentanzes

- **Optik:** Ein Ring aus tiefschwarzem Obsidian, der extrem zerbrechlich wirkt.
- **Gebundener Zauber:** Schlaf.
- **Artefakt-Art:** Einmal-Artefakt (Multiplikator x1). Eine extreme Notlösung. Der Träger deutet auf ein Ziel und zwingt es in tiefen Schlaf. Unmittelbar nach dem Auslösen zerbricht der Ring im Intime-Spiel (wird z. B. abgenommen und weggesteckt).
- **Kosten der Erschaffung:** 40 Permanente Erfahrungspunkte.

Rang 4: Drachenodem (Basis: 50 Punkte)

7. Die Träne der Ersten

- **Optik:** Ein makelloser, tränenförmiger Kristall an einer schweren Goldkette.
- **Gebundener Zauber:** Zurückholen von der Schwelle.
- **Artefakt-Art:** Einmal-Artefakt (Multiplikator x1). Wird genutzt, um einen Gefährten vor dem sicheren Tod oder Koma zu retten. Nach der Nutzung erlischt das Licht des Kristalls für immer. Ein verzweifeltes Opfer für 50 PEP.
- **Kosten der Erschaffung:** 50 Permanente Erfahrungspunkte.

8. Der Kronreif des Diamant-Drachen

- **Optik:** Ein prunkvoller, schwerer Kopfschmuck, besetzt mit klaren, glitzernden Steinen.
- **Gebundener Zauber:** Absolute Unverwundbarkeit.
- **Artefakt-Art:** Aufladbar (Multiplikator x2). Bietet bis zu 4 Mal die Möglichkeit, für fünf Minuten absolut immun gegen physischen und magischen Schaden zu werden.
- **Kosten der Erschaffung:** 100 Permanente Erfahrungspunkte.
- Zerstörung von Artefakten: Um die magische Bindung eines fremden Artefakts dauerhaft zu zerschlagen, muss ein Artefaktmagier einen massiven Teil seiner eigenen arkanen Kraft opfern. Die Zerstörung kostet den Magier doppelt so viele Erfahrungspunkte, wie die Erschaffung des Artefakts gekostet hat. (Ein Artefakt, dessen Erschaffung 20 Erfahrungspunkte gekostet hat, erfordert also 40 Erfahrungspunkte, um es zu vernichten. Der Ritualvorgang dauert Outtime genauso lange wie die Herstellung). **Es können maximal 5 Artefakte getragen werden.**

DIE ENTFESSELUNG DER WORTE

Sei gegrüßt, Suchender, der du den Pfad der flüchtigen Macht beschreiten willst. Du hast die Kunst der Bindung studiert und gelernt, wie man Magie in geduldiger Arbeit an irdische Gefäße kettet. Doch was ist mit jenen Momenten, in denen die Zeit nicht für Rituale reicht? Wenn der kalte Stahl bereits blitzt und das Brüllen des Feindes den Wind übertönt?

Erinnere dich daran, was ich dir über die wahre Natur unserer Welt berichtet habe. Wallakor ist kein toter Fels. Tief im verborgenen Herzen der Insel pocht die ewige Quelle der Magie, deren pulsierende Ströme jeden Granitblock und jede tosende Welle mit einer ungebändigten, wilden Energie durchfluten. Es waren die majestätischen Drachen, die Ersten dieser Welt, die dieses raue Chaos atmeten. Und sie waren es, die ihre Nachkommen – die Drachengeborenen – lehrten, diese tosenden arkanen Gezeiten zu zähmen.

Jenes uralte Erbe ist es, auf das du nun zurückgreifst. Das Weben eines Zauberspruchs ist die direkteste, reinste und zugleich gefährlichste Form unseres Wirkens. Du nutzt kein Werkzeug als Vermittler. Du öffnest deinen eigenen Geist für die wilde Macht der Insel, lässt sie für einen gewaltigen Herzschlag durch deine eigenen Adern schießen und formst sie allein durch deinen unerschütterlichen Willen, fließende Gesten und donnernde Worte der Macht.

Die Formeln, die auf den folgenden Seiten niedergeschrieben stehen, sind keine bloßen Gedichte. Es sind Befehle an das Chaos selbst. Präge sie dir gut ein. Sprich sie mit der Ehrfurcht eines Gelehrten und der eisernen Entschlossenheit eines Kriegers. Denn wenn der Sturm der Magie aus deinen Händen bricht, gibt es kein Zurück mehr.

DIE GRENZEN DES GEISTES: DAS MASS DER MACHT

Höre mich an, Suchender. Es ist ein verlockender Gedanke, sich als unerschöpfliches Gefäß der arkanen Ströme zu wähnen. Doch so wie ein irdischer Krug zerbricht, wenn man ihn mit dem tosenden Ozean füllen will, so zerspringt auch der menschliche Verstand, wenn er versucht, das Feuer der Schöpfung ohne Unterlass zu binden.

Die Ersten lehrten uns nicht nur, wie wir die Macht entfesseln, sondern auch, wann wir innehalten müssen. Dein Geist hat eiserne Grenzen, und diese weiten sich nur langsam mit der Reife deiner Erfahrung. Präge dir das Maß der drakonischen Ränge gut ein, denn dies ist kein Ratschlag, sondern das eherne Gesetz deines eigenen Überlebens:

- *Der Drachenfunke: Stehst du noch am Anfang und trägst nur den Funken in dir, so ist dein Körper der schweren Last der Ströme kaum gewachsen. Höchstens drei Zauber am Tag vermagst du zu weben, bevor die Erschöpfung deinen Geist in die Knie zwingt.*
- *Die Drachenklaue: Hast du gelernt, die arkanen Fäden fester zu greifen, weitet sich dein Verstand. Die Energie fließt kontrollierter durch dich, und es ist dir gestattet, bis zu fünf Zauber am Tag zu wirken.*
- *Die Drachenschwinge: Wer sich in den Schatten der Schwingen erhebt, dessen Wille ist zu einem starken Anker geworden. Zehnmal darfst du unbeschadet in das arkane Gewebe greifen, dir stehen also zehn Zauber am Tag zur Verfügung.*
- *Der Drachenodem: Nur die wenigsten erreichen diese Vollendung. Wenn dein Leib zu einem stählernen Gefäß geschmiedet wurde, kannst du das Äußerste vollbringen und bis zu fünfzehn Zauber am Tag rufen, bevor Wallakor dir gebietet, zu ruhen.*

Fordere das Schicksal niemals heraus, Suchender. Zähle deine gewirkten Wunder stets mit Bedacht. Denn wenn dein Gefäß erst einmal leer ist und du dennoch nach der Macht greifst, wird die Insel nicht zögern, stattdessen deine bloße Lebenskraft zu verzehren.

Das Zauberbuch der Drachengeborenen

Rang 1: Drachenfunke (Kosten: je 10 Erfahrungspunkte)

- **Wunden schließen (Heilung):** Formel: "Ich rufe das alte Blut. Fleisch, füge dich zusammen und blute nicht mehr."

  Wirkung: Ersetzt die physische Wundversorgung bei einer normalen Wunde, der Patient muss die 10 Minuten Intime-Heilzeit abwarten, benötigt aber keine Verbände.

- **Gift neutralisieren (Heilung):** Formel: "Das Feuer der Ersten brennt in deinen Adern. Verzehre dieses Gift und reinige den Körper."

  Wirkung: Heilt die Auswirkungen von gewöhnlichen, nicht-magischen Giften.

- **Magischer Schild (Schutz):** Formel: "Geister der Schuppen, tretet vor mich. Weist den Stahl ab."

- **Wirkung:** Der exakt nächste Treffer einer Einhandwaffe oder eines Pfeils prallt wirkungslos ab (Ruf: "Resistenz!").

- **Schutzkreis gegen Bestien (Schutz):** Formel: "Ich ziehe die Grenze der Ahnen. Kein niederes Wesen soll diesen Boden berühren."

  Wirkung: Solange der Magier eine Linie zieht und darin bleibt, können ihn Bestien (NSC) nicht angreifen.

- **Windstoß (Kampf):** Formel: "Der Schlag der Schwingen trifft dich. Weiche zurück vor meiner Macht!"

  Ein Gegner in bis zu 5 Metern Entfernung muss zwei große Schritte zurückweichen.

- **Magisches Geschoss (Kampf):** Formel: "Der Zorn des Drachen trifft sein Ziel. Verbrenne!"

  Wirkung: Durch das Werfen eines Schaumstoff-Säckchens wird bei einem Treffer eine normale Wunde verursacht.

- **Wurzelgriff (Kampf/Kontrolle):** Formel: "Die Erde Wallakors greift nach dir. Verweile im Stein!"

  Wirkung: Der Magier zeigt auf einen Feind in bis zu 5 Metern Entfernung. Das Ziel darf für 10 Sekunden (Intime-Zeit) keinen Schritt mehr gehen, da seine Beine festsitzen. Es darf aber auf der Stelle weiterkämpfen.

- **Drachenauge (Wissen):** Formel: "Mein Blick durchdringt den Schleier. Zeig mir das Verborgene."

  Wirkung: Der Magier kann einen Gegenstand 30 Sekunden lang untersuchen. Er darf die Spielleitung (oder den Besitzer des Gegenstands) "Outtime" fragen, ob auf dem Gegenstand ein Zauber oder Fluch liegt, und bekommt eine ehrliche Ja/Nein-Antwort.

Rang 2: Drachenklaue (Kosten: je 20 Erfahrungspunkte)

- **Mittlere Heilung (Heilung):** Formel: "Der Atem des Lebens durchströmt dich. Erhebe dich unversehrt."

  Wirkung: Eine normale Wunde heilt sofort; bei einer schweren Wunde ersetzt es die Erstversorgung (60 Minuten Heilzeit bleibt).

- **Krankheit heilen (Heilung):** Formel: "Kein Makel besteht vor dem Angesicht der Drachen. Der Verfall weicht aus diesem Körper."

  Wirkung: Heilt sofort bis zu 2 natürlichen und magischen Krankheiten.

- **Magische Rüstung (Schutz):** Formel: "Unsichtbare Schuppen hüllen mich ein. Kein irdischer Stahl soll mein Fleisch durchdringen."

  Wirkung: Der allererste Waffentreffer der nächsten Stunde prallt komplett ab ("Resistenz!").

- **Magisches Schloss / Versiegeln (Schutz):** Formel: "Mein Wille ist das Gesetz. Nichts öffnet sich, bis ich es befehle."

  Wirkung: Ein Objekt gilt als magisch verschlossen und kann nur mit "Magie bannen" geöffnet werden.

- **Feuerball (Kampf):** Formel: "Aus der Asche der Vorzeit rufe ich die Zerstörung. Asche zu Asche!"

  Wirkung: Ein Kernlos-Schaumstoffball wird geworfen; ein Treffer verursacht eine schwere Wunde (60 Minuten Heilung).

- **Entwaffnen (Kampf):** Formel: "Der Stahl in deiner Hand glüht wie Drachenblut. Lass fallen, was dich schützt!"

  Wirkung: Der Gegner muss seine Waffe sofort fallen lassen und darf sie 1 Minute lang nicht aufheben.

- **Gebrüll der Ahnen (Unterstützung):** Formel: "Das Brüllen der Ersten vertreibt die Schatten. Erwache!"

  Wirkung: Befreit sofort bis zu zwei Verbündete im Umkreis von magischem Schlaf, Furcht oder geistiger Beeinflussung.

- **Waffenbruch (Kampf/Debuff):** Formel: "Selbst Eisen beugt sich dem Äther. Werde weich!"

  Wirkung: Der Magier zeigt auf einen Gegner. Für die nächste Minute (Intime-Zeit) verursacht die Waffe dieses Gegners keinerlei Rüstungsbruch mehr (gilt nur noch als Einhandwaffe, egal wie groß sie ist).

Rang 3: Drachenschwinge (Kosten: je 40 Erfahrungspunkte)

- **Große Heilung (Heilung):** Formel: "Ich befehle dem Fleisch, sich zu fügen. Weiche, Tod, dies ist nicht deine Beute."

  Wirkung: Eine schwere Wunde schließt sich sofort ohne Heilungszeit.

- **Regeneration / Ausdauer (Heilung):** Formel: "Die unerbittliche Kraft der alten Zeit füllt deine Adern..."

  Wirkung: Das Ziel kann 10 Minuten ohne Erschöpfung kämpfen, Wunden heilen doppelt so schnell.

- **Magie bannen / Antimagie (Schutz):** Formel: "Das falsche Gewebe zerreißt. Ich breche deinen Zauber durch die Macht der Ersten."

  Wirkung: Entfernt alle magischen Effekte von einer Person oder einem Gegenstand.

- **Aura des Friedens (Schutz):** Formel: "Der Zorn verraucht im Schatten der Schwingen. Senkt die Waffen und haltet Frieden."

  Wirkung: Alle Personen im Umkreis von 2 Metern dürfen für 5 Minuten keine Waffen ziehen oder kämpfen.

- **Schlaf (Kampf):** Formel: "Der Blick des Drachen zwingt dich nieder. Falle in die Schatten und schlafe tief."

  Wirkung: Das Ziel sinkt in einen tiefen Schlaf, aus dem es 10 Minuten lang nicht geweckt werden kann, außer durch Wunden.

- **Furcht (Kampf):** Formel: "Erkenne die wahre Macht und verzweifle. Fliehe vor dem Zorn der Ahnen!"

  Wirkung: Das Ziel muss sich umdrehen und so schnell wie möglich außer Sichtweite fliehen.

- **Blendung (Kampf/Kontrolle):** Formel: "Das Licht des Urfeuers verbrennt deine Sicht. Erblinde!"

  Wirkung: Das Ziel muss für 30 Sekunden die Augen fest schließen oder nach unten schauen. Es darf sich nur noch blind verteidigen und nicht angreifen.

- **Stimme der Steine (Wissen/Spionage):** Formel: "Der Fels Wallakors vergisst nichts. Zeige mir, was war."

  Wirkung: Der Magier berührt den Boden oder eine Wand. Wenn er eine Spielleitung hinzuzieht, kann diese ihm eine kurze Vision übermitteln, was an diesem Ort in den letzten Stunden geschehen ist.

Rang 4: Drachenodem (Kosten: je 50 Erfahrungspunkte)

- **Zurückholen von der Schwelle (Heilung):** Formel: "Dein Faden reißt heute nicht! Kehre zurück aus der Dunkelheit, ich befehle es dir!"

  Wirkung: Zwingt das Leben in einen verbluteten oder komatösen Körper zurück.

- **Atem der Ersten (Segen):** Formel: "Der Atem des Lebens berührt euch. Erhebt euch und trotzt dem Schmerz!"

  Wirkung: Bis zu drei berührte Verbündete werden geheilt (normale Wunden sofort, schwere brauchen noch 10 Min.).

- **Absolute Unverwundbarkeit (Schutz):** Formel: "Mein Blut ist Feuer, meine Haut ist Diamant. Keine Waffe der Welt kann mich brechen."

  Wirkung: Der Magier ist für 5 Minuten immun gegen jeden Schaden, darf aber selbst nicht angreifen.

- **Aura der Erstarrung (Schutz):** Formel: "Die Zeit selbst beugt sich meinem Willen. Versteinert!"

  Wirkung: Bis zu drei Ziele erstarren für 1 Minute zu Stein (keine Bewegung, aber auch kein erlittener Schaden möglich).

- **Elementarsturm / Kettenblitz (Kampf):** Formel: "Entfesselt die Wut des Urdrachen! Vernichtet meine Feinde!"

  Wirkung: Der Magier zeigt nacheinander auf drei Personen; alle erleiden eine schwere Torsowunde und fallen kampfunfähig zu Boden.

- **Zerstörung (Kampf):** Formel: "Nichts, was von Menschenhand geschaffen, hat Bestand. Zerfalle zu Staub."

  Wirkung: Der Magier berührt einen Gegenstand, dieser zerspringt augenblicklich und ist für die restliche Veranstaltung unbrauchbar.

- **Gewicht der Zeitalter (Kampf/Massenkontrolle):** Formel: "Spürt die Last von tausend Jahren! Kniet nieder vor der wahren Macht!"

  Wirkung: Der Magier hebt beide Hände. Alle Feinde im Umkreis von 5 Metern spüren eine magische Schwerkraft, müssen sofort auf beide Knie fallen und dürfen 1 Minute lang nicht wieder aufstehen (aber kniend abwehren).

- **Körperlosigkeit (Schutz/Taktik):** Formel: "Meine Form zerfließt im Äther. Ich werde zu Nebel und Schatten."

  Wirkung: Der Magier muss die Arme über Kreuz auf die Brust legen. Solange er diese Haltung beibehält (maximal 5 Minuten), gilt er als körperlos. Er darf nicht kämpfen oder rennen, kann aber durch feindliche Linien schreiten, ohne von Waffen oder Zaubern getroffen werden zu können.

Hinweis: jeder Spieler darf sich seine Zauberformel selbst aussuchen! Kann aber auch die von den Zaubern nehmen. Umso besser ihr Spielt desto mehr Spaß habt ihr alle.

DER BLINDE ABGRUND: DIE VERBOTENEN PFADE

Höre mir nun gut zu, Suchender, und lass diese Worte tief in deinen Geist sinken. Ich habe dir gezeigt, wie du das Feuer der Schöpfung in deinen Händen hältst und wie du die Ströme der Insel lenkst. Doch wo ein strahlendes Leuchtfeuer brennt, da werfen die Felsen auch die längsten und schwärzesten Schatten.

Bedenke stets: Nur weil du die Macht besitzt, das Gewebe der Welt zu zerreißen, bedeutet das nicht, dass du es auch tun darfst. Die arkanen Ströme Wallakoris sind unerbittlich, doch sie lassen sich auch vergiften. In der blutigen Geschichte unserer Insel gab es immer wieder Narren, denen das Licht der Ersten nicht genügte. Sie suchten nach Abkürzungen und wandten sich Künsten zu, die nicht aus der Harmonie, sondern aus dem nackten Raubbau am Leben selbst geschöpft werden. Wir sprechen von Nekromantie, dem grausamen Brechen des freien Willens und der abscheulichen Blutmagie.

Wisse, dass es eiserne, unumstößliche magische Gesetze auf Wallakor gibt. Diese Gebote wurden nicht aus bloßer Vorsicht ersonnen, sondern aus den bitteren Tränen und dem Blut jener geschmiedet, die den Wahnsinn der Verderbnis mit ansehen mussten. Das Wirken dieser dunklen Künste ist strengstens verboten. Wer versucht, den Lebensfunken zu pervertieren oder Tote aus dem Staub zu zerren, den erwartet keine Gnade – weder von der Natur der Insel noch von den Klingen der Tempelwachen.

Wende deinen Blick ab, wenn das Flüstern der Schatten dir ungeahnte Macht verspricht. Greife niemals in den blinden Abgrund, Suchender, denn ich schwöre dir bei den alten Göttern: Der Abgrund greift unerbittlich zurück, und er wird dich restlos verschlingen.