

DAS ZAUBERN (Magier)

- Initiative

Für das Zaubern im Kampf gelten die selben Initiative Regeln wie für jeden anderen Angriff.

- Verfügbarkeit

Es können nur solche Zauber gewirkt werden, deren Grad der Zaubernde bereits erreicht hat. Die Zahl der verfügbaren Zauber pro Grad verfügbaren Zauber ist auf dem Charakterbogen angegeben. Der Zauberspruch muß erfolgreich in das Zauberbuch übertragen worden sein (siehe dort).

- Zaubern

Für Zaubersprüche gelten die in der jeweiligen Beschreibung. Wird ein Zaubernde in einer Runde erfolgreich angegriffen, bevor er seinen Zauber wirken konnte, so ist die Energie für diesen Zauber verloren, ohne daß die Wirkung eintritt. Sollte die Chance, daß Zauber versagt größer als 0 sein, so muß ein erfolgreicher Wurf darauf ausgeführt werden, damit der Zauber wie gewünscht wirkt. Wenn der Zauber eine Materialkomponente erfordert (siehe Spruchbeschreibung), so muß der Zaubernde über dieser verfügen. Sie wird in der Regel nach Anwendung des Spruches verschwinden.

- Meditieren

Durch Meditation kann verbrauchte magische Energie wiedererlangt werden. Es sind mind. 4 Stunden der Vorbereitung nötig. Wird der Charakter in der Meditation gestört (durch erfolgreiche Wahrnehmung) ist eine erneute Vorbereitungszeit nötig.

- Sprüche übertragen

Um Zaubersprüche verwenden zu können, muß der Magier sie zunächst finden (er erhält nur einen Spruch automatisch beim Erreichen einer neuen Stufe (nicht Grad) und dann erfolgreich in sein Zauberbuch übertragen. Dazu ist ein erfolgreicher Wurf auf Chance, Zauber zu verstehen notwendig.

- Spruchrollen

Zauber können von Spruchrollen abgelesen werden. Ist der Spruchgrad höher als der des Zaubernden, so muß ein erfolgreicher Wurf auf Chance Zauber verstehen ausgeführt werden. Ein direkt abgelesener Spruch verschwindet nach einem Leseversuch.