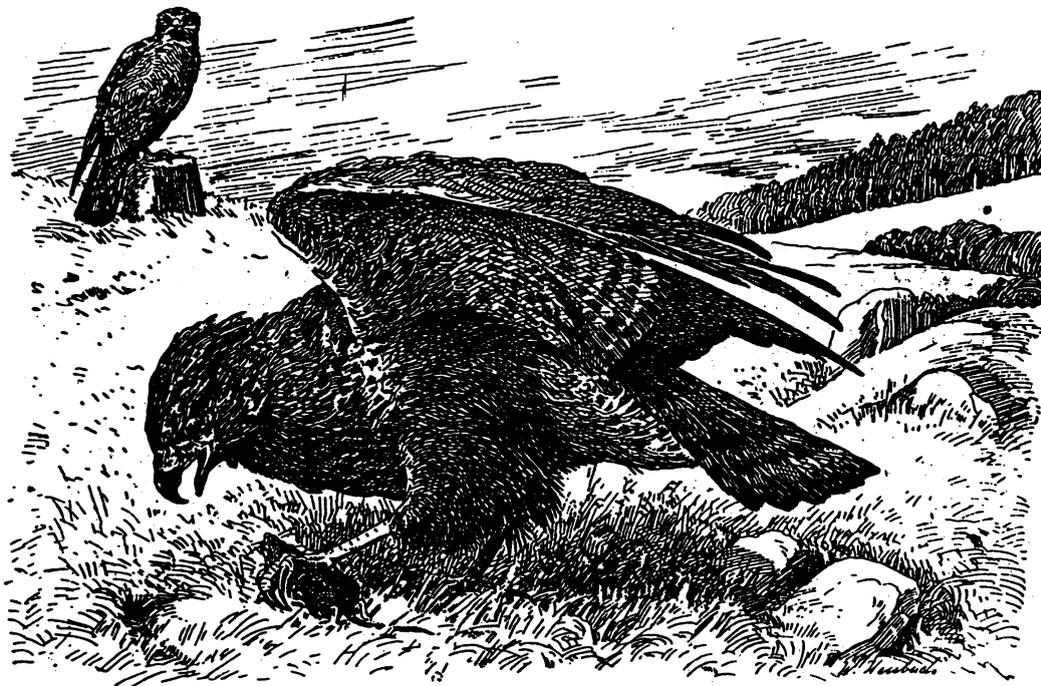


Tiermagie

von Torben Schröder

- | | | | |
|-------------------|------------------------|------|-------------------------|
| I | Schutz vor Tieren | II | Minderes Tierversändnis |
| III | Höheres Tierversändnis | IV | Ruf |
| V | Tierkontrolle | VI | Begleiter |
| VII | Tierwerdung I | VIII | Tierwerdung II |
| IX Herr der Tiere | | | |



Die Macht, sich vor tierischen Kreaturen zu schützen

Für die Wirkungsdauer des Zaubers umgibt den Magier eine Aura, die alle nicht kontrollierten Tiere von ihm abhält. Die Tiere ängstigen sich jedoch nicht, sondern respektieren ihn.

I Schutz vor Tieren

- a) R: G/W; Z: 1 KR; W: 10 min; O: Anwender; R: 0; neg
b) R: Ritual; Z: 10 min; W: 6 Std; O: Anwender; R: 0; neg

Die Kunst, eine Verbindung zu Tieren herzustellen

Mit diesem Spruch kann der Magier in einem kreisförmigen Gebiet von 50 m Radius, von dem er höchstens 100 m entfernt sein darf, a) die allgemeine Stimmung der Tiere (Angst, Hunger, Unruhe, etc.), b) die Anwesenheit einer bestimmten Tierart, deren Stimmung und ungefähre Anzahl, oder c) die Stimmung eines bestimmten Tieres, das er schon einmal gesehen hat und dessen Aufenthaltsort feststellen.

II Minderes Tierversständnis

R: W; Z: 1KR; W: 10 min; O: Anwender; R: 150 m

Die Kunst, sich mit Tieren zu verständigen

Der Magier ist mit Hilfe dieses Spruches in der Lage, sich für 10 min telepathisch mit einem Tier zu verständigen. Je intelligenter das Tier ist, um so besser ist die Verständigung. Erst nach Ablauf der 10 min kann sich der Magier wieder normal verständigen. Für das Tier erscheint diese Art der Verständigung nicht als ungewöhnlich. Der Magier kann auch mit mehreren Tieren zugleich in Kontakt treten, muß jedoch für jedes Tier 3 ZEH aufwenden.

III Höheres Tierversständnis

R: W; Z: 1 KR; W: 10 min; O: Anwender; R: 10 m

Die Kunst, Tiere zu sich zu rufen

Durch diesen Spruch kann der Magier Tiere einer Art innerhalb eines Radius von 5 km telepathisch herbeirufen. Um ein bestimmtes Tier herbeizurufen, muß der Spruchbenutzer es schon einmal gesehen haben. Er weiß, wann die Tiere ihn erreichen. Den Tieren erscheint dies nicht als ungewöhnlich. Sie werden dem Ruf jedoch sofort folgen und den schnellsten Weg nehmen, der nicht überdurchschnittlich gefährlich ist. Der Magier kann sich innerhalb des Kreises mit dem Radius von 5 km bewegen. Die Wirkung des Spruchs ist beendet, wenn die gerufenen Tiere einen Umkreis von 5 m um den Tiermagier erreichen.

IV Ruf

R: G/W; Z: 1 KR; O: Tiere; R: 5 km
4 Zeh für ein Tier + 1 ZEH für jedes weitere Tier

Die Macht, Kontrolle über Tiere zu erlangen

- a) Innerhalb eines Radius von 30 m kann der Magier ein oder mehrere Tiere kontrollieren. Er kann die Tiere nur zu gleichartigen Handlungen veranlassen.
- b) Der Magier kann einem oder mehreren Tieren einen einfachen Auftrag erteilen, der höchstens 24 Std dauern darf. Bei diesem Auftrag darf das Tier nicht direkt gefährdet sein. Der Auftrag darf nicht widernatürlich sein. Das Tier darf bei der Anwendung des Spruches nicht weiter als 10 m entfernt sein.

V Tierkontrolle

- a) R: G/W; Z: 1 KR; W: 10 min; O: Tiere; R: 30 m; neg
3 ZEH + 2 ZEH/Tier
- b) R: G/W; Z: 1 KR; W: 24 Std; O: Tiere; R: 10 m
3 ZEH + 2 ZEH/Tier

Die Kunst, sich Tiere als Weggefährten zu erwählen

Durch diesen Spruch geht der Magier eine untrennbare geistige Verbindung mit einem Tier (ausgewachsen höchstens so groß wie ein Mensch) ein, die es ihm ermöglicht, dessen Sinne allumfassend zu gebrauchen. Der Wille des Tieres ist jedoch nicht gebrochen. Es verhält sich dem Magier gegenüber lediglich loyal (Spielleiter entscheidet). Beim Tode eines Vertrauten erleidet der Magier 2W6 AP/LP Schaden und ist ein Jahr nicht in der Lage, eine neue Verbindung dieser Art einzugehen. Der Magier kann höchstens zu Grad/2 Tieren eine solche Verbindung aufrecht erhalten.

VI Begleiter

R: Ritual; Z: 1 Tag; W: permanent; O: Tier; R: 10 m

Die Kunst, sich in Tiergestalt zu verwandeln (I)

Mit diesem Zauber ist der Magier in der Lage, seine Gestalt in die einer ihm bekannten Tierart zu ändern (pro Halbierung/Verdoppelung von Größe bzw. Masse 7 ZEH, mindestens jedoch 7). Er muß ein Tier dieser Art schon einmal gesehen haben. In bestimmten Situationen kann es geschehen, daß das tierische Naturell Einfluß auf den Magier ausübt (SW je nach Situation).

VII Tierwerdung I

R: Ritual; Z: 10 min; W: 6 Std; O: Anwender; R: 0; neg



Die Kunst, sich in Tiergestalt zu verwandeln (II)

Mit diesem Zauber ist der Magier in der Lage, seine Gestalt in die einer ihm bekannten Tierart zu ändern. Er muß ein Tier dieser Art schon einmal gesehen haben. Im Gegensatz zu dem vorherigen Spruch ist der Magier in der Lage, einen Teil seiner nicht-mystischen Ausrüstung (1/6 seines Körpergewichts) in totes Gewebe der Zielgestalt, wie z.B. Fell oder Schuppen umzuwandeln. Der Zauber kann jederzeit gedanklich aufgehoben werden, jedoch kann es in bestimmten Situationen geschehen, daß das tierische Naturell einen Einfluß auf den Magier ausübt (SW je nach Situation).

VIII Tierwerdung II

- a) R: W; Z: 1 KR; W: 10 min; O: Anwender; R: 0
b) R: Ritual; Z: 1 Std; W: 36 Std; O: Anwender; R: 0

Die Macht, Tieren zu gebieten

Mit Hilfe dieses Spruches wird der Magier in die Lage versetzt, in einem Umkreis von 100 m Radius die Präsenz eines jeden Tieres zu spüren und es zu erkennen (sofern ihm die Art bekannt ist). Er ist in der Lage mit den Tieren zu kommunizieren, sie zu beeinflussen und zu kontrollieren (siehe T II–T V). Desweiteren ist jedes Tier innerhalb des Radius dem Magier gegenüber friedlich eingestellt, vertraulich und kooperationsbereit.

IX Herr der Tiere

R: Ritual; Z: 5 Tage; W: permanent; O: Anwender; R: 0