

CHARAKTERERSTELLUNG – SCHAMANISMUS

Schamanismus ist die Geistesbegabung Ereignisse, Menschen, Tiere und Gegenstände auf übernatürliche Art zu beeinflussen. Sie wird von magiebegabten Schamanen gewirkt.

- Um ein Schamane zu sein, muss das Talent SCHAM mind. auf den Wert 12 angehoben werden.

Schamanen gibt es nur bei den indianischen Völkern. Dort dient ein Schamane als Mediziner, als Bewahrer traditionellen Wissens und häufig als Berater des Häuptlings. In einigen Fällen ist der Schamane auch selbst der Häuptling. Nicht zwingend muss ein Magiebegabter gleich ein Schamane sein. Ein magiebegabter Indianer ist ein Berufener und es kann sein, dass seine Zeit als Schamane erst noch bevorsteht. Er dürfte sich seiner Verantwortung aber schnell bewusstwerden, da er seine Fähigkeit von den Geistern seiner Ahnen erhalten hat. Dies geschieht meistens durch eine Visionssuche.

Schamanen und schamanistisches Wirken sind nur unter Indianern akzeptiert. Bei anderen Ethnien wird Schamanismus kritisch gesehen und als Hokusfokus oder heidnischer Irrglaube abgetan.

Wann und wie der Indianer seine Schamanenmagie entdeckt hat oder ob er sie erst jetzt entdeckt, kann in der Biographie erklärt werden und im Rollenspiel gut zur Geltung kommen. Ein Schamane sollte dabei im Laufe der Zeit erkunden, was er mit seinen Zaubern alles machen kann und wie sich ihm damit allmählich die Welt eröffnet.

- Besitzt der Charakter in SCHAM endgültig den Wert 12, erhält er einen Zauber.
 - Besitzt der Charakter in SCHAM endgültig den Wert 15, erhält er einen weiteren Zauber.
 - Besitzt der Charakter in SCHAM endgültig den Wert 18, erhält er einen weiteren Zauber.
- Sollte jemand, der kein Indianer ist, Schamanismus beherrschen, muss er einige Zeit bei Indianern gelebt haben und Schamanismus gelernt haben. Er ist diesem indianischen Volk dann wohl auch noch irgendwie verbunden.

Das Ausspielen eines Zaubers

Der Schamane stellt sich die Wirkung seines Zaubers vor und wirkt diesen gedanklich. Häufig muss er das Objekt, das er magisch beeinflussen will, dafür sehen.

Um einen Zauber wirken zu können, muss er zuvor die schamanistische Fähigkeit auf diesen Zauber aktivieren (siehe unten!)

Die Abwehr eines Zaubers

- Wird ein psychischer Zauber gegen eine andere Person gewirkt, wird sich die betroffene Person unbewusst und automatisch mit einem **Gegen-TW** auf WS dagegen wehren. Der Gegen-TW wird entsprechend WM, je nach Höhe der schamanistischen Fähigkeit des Schamanen.
 - Hat der Schamane einen Wert von mind. 12, wird der Gegen-TW – 2 WM.
 - Hat der Schamane einen Wert von mind. 15, wird der Gegen-TW – 4 WM.
 - Hat der Schamane einen Wert von mind. 18, wird der Gegen-TW – 6 WM.
 Automatische Gegen-TW sind auch dann möglich, wenn der Charakter unter einem Schock leidet.
- Mit den Zaubern der Schamanenmagie Zauberschutz hat ein Schamane die Möglichkeit, die Zauberei eines anderen Schamanen aufzuhalten.
- Betroffene von psychischen Zaubern können den Zauber auf sich zulassen, wenn sie davon wissen. In dem Fall findet kein automatischer Gegen-TW statt.
- Glaubende christliche Prediger, Pastoren und Priester können nicht durch psychische Zauberei beeinflusst werden.

Vom Gelingen und Misslingen eines Zaubers

Wenn der Charakter einen Schamanen-Zauber ausführt, muss ihm der TW auf seine aktuelle SCHAM gelingen und er zahlt dafür die entsprechenden Punkte an SCHAM.

- Misslingt der Zauber, kostet es dem Charakter lediglich – 1 SCHAM.
 - Auch dann, wenn der Zauber abgewehrt wurde.
- Bei einem verpatzten Zauber entscheidet die Patzertabelle, welche Folgen das hat.
 - Auf alle Fälle verliert der Schamane endgültig – 1 SCHAM.

Herstellung und Dauer eines Zaubers

1. Das Ritual

Bevor der Schamane seinen Zauber wirken kann, muss er zuvor ein entsprechendes Ritual durchführen, bei dem er die Geister der Ahnen anruft oder versucht die göttliche Kraft (Manitu) zu erlangen. Dazu singt, murmelt oder tanzt er oder macht dazu rhythmische Musik. Er begibt sich dabei in Ekstase oder Trance, bis die Geister ihn spirituell erfüllen.

- Das Ritual muss 1 Std. lang durchgeführt werden.
- Anschließend wird ein TW auf SCHAM durchgeführt.
- Der gelungene oder misslungene TW kostet immer – 1 SCHAM.
- Der Schamane spürt es, wenn der TW nicht gelungen ist und kann das Ritual danach fortsetzen bzw. wiederholen.
- Das Ritual bezieht sich immer nur auf einen Zauber.

2. Wurfmodifikationen für den Talentwurf

Für das schamanistische Ritual können besondere Artefakte eingesetzt werden:

- Tracht: Der Schamane trägt eine Tracht, die seinem Tier entspricht, von dem er einst berufen wurde. Er trägt beispielsweise ein Bärenfell, ein Federhaupt, ein Geweih o. ä.
- Requisiten: Er verwendet Requisiten, um die Stimmen der Hilfsgeister einzuholen. Das ist vor allem bei den nördlichen Stämmen der Fall. Es werden Blätterbündel und Rasseln genutzt, Federn, Steine, Knochen in Säckchen oder Medizinbeutel.
- Schamanentrommel: Berufene Schamanen besitzen eine eigene Schamanentrommel.
- Totempfahl: Das Ritual kann vor einem Totempfahl durchgeführt werden, um die Gunst des Donnervogels zu erlangen.
- Drogen: Vor allem die südlichen Stämme und auch einige Stämme in den Plains verwenden halluzinogen wirkende oder berauschende Drogen, wie Tabak, Meskalin, Psilocybin, Peyote oder Ayahuasca. Diese Substanzen stärken die schamanistische Magie.

- Der TW auf SCHAM wird – 2 WM, wenn der Schamane keine Schamanentrommel nutzt.
- Der TW auf SCHAM wird jeweils + 1 WM, wenn ...
 - der Schamane eine Tracht trägt
 - der Schamane Requisiten nutzt, um die Hilfsgeister anzurufen
 - das Ritual an einem Totempfahl durchgeführt wird
 - während des Rituals Musik durchgeführt wird (Trommeln, Gesang, Murrelgesang).
 - während des Rituals getanzt wird.
 - sich eine Kultgruppe am Ritual beteiligt.
- Drogen fördern unterschiedlich stark den TW auf SCHAM.

3. Dauer und Einsatz des Zaubers

- Nach dem erfolgreichen Ritual beherrscht der Schamane diesen Zauber 10 Tage lang.
- Er kann ihn dann jederzeit einsetzen.
- Ihm muss dafür erneut der TW auf SCHAM gelingen und er zahlt dafür entsprechend SCHAM.
- Misslingt der TW auf SCHAM, kostet es dem Schamanen lediglich – 1 SCHAM.
- Gelingt der TW auf SCHAM, kostet es dem Schamanen entsprechend viel SCHAM (mind. jedoch – 1 SCHAM).
- Bei einem Patzer entscheidet die Patzertabelle, welche Folgen das hat.
- Jeder Zauber hat eine eigene Wirkungszeit.
- Der Schamane kann die Wirkung durch seinen Willen jederzeit vorzeitig beenden, ohne Einsatz von SCHAM.

Das Sinken und Steigen des SCHAM-Wertes

Wenn ein Zauber eingesetzt wird, aber auch schon, wenn er misslingt, zahlt der Schamane dafür entsprechend viele SCHAM-Punkte. Sein Wert in SCHAM sinkt.

- SCHAM regeneriert täglich um je einen Punkt.
 - Die Regenerierung folgt für alle SC gleichzeitig, stets morgens nach dem Aufstehen.

SCHAM kann auch durch bestimmte Ereignisse oder Wirkstoffe oder durch Zauberei vorübergehend steigen oder sinken. Das vorübergehende Sinken und Steigen des SCHAM-Wertes bewirkt weder den Verlust eines Zaubers noch den Erhalt eines neuen Zaubers. Es stärkt oder schwächt nur die Leistungsfähigkeit des Schamanen.

Zauberarten

Es existieren physische und psychische Zauber.

- Physische Zauber wirken erkennbar direkt auf Objekte.
- Psychische Zauber wirken gegen Geist und Willen anderer Lebewesen.
 - Gegen psychische Zauber kann sich das Opfer mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen wehren.
 - Glaubende Prediger, Pastoren und Priester sind gegen psychische Zauber immun.

Neue Zauber erhalten

Durch Aufwertung und Meisterwürfe oder wenn im Spiel ein endgültiger SCHAM-Zuwachs stattfindet, z. B. durch eine magische Quelle oder durch den Tod eines anderen Schamanen, kann der SCHAM-Wert endgültig steigen. Erreicht der Wert dadurch eine neue Kategorie (15, 18 ...), kann der Schamane einen neuen Zauber erhalten. Vorübergehendes Steigen oder Sinken spielen beim Erhalt neuer Zauber keine Rolle. Der aktuelle Wert muss jedoch die neue Kategorie erreichen. Einen Zauber zu erlernen muss im Abenteuer geschehen und ausgespielt werden.

Der Zauberer hat nun folgende Möglichkeiten:

- **Er lernt bei einem Schamanen-Meister einen neuen Zauber.**
 - Der Schamanen-Meister muss in SCHAM mind. den Wert 18 und in INTEL mind. den Wert 12 haben.
 - Der Schamanen-Meister kann nur Zauber vermitteln, die er selbst beherrscht.
 - Dem Schamanen-Meister muss beim Anleiten der TW auf INTEL gelingen, um an diesem Tag anleiten zu können.
 - Misslingt der TW, ist ein Anleiten erst am nächsten Tag wieder möglich.
 - Gelingt der TW gut, erhält der Schüler auf sein Lernen + 1 WM.
 - Gelingt der TW meisterhaft, erhält der Schüler auf sein Lernen + 2 WM.
 - Inplay wird mind. 1 Std. lang geübt und probiert.
 - Dem Schüler muss dann der TW auf SCHAM gelingen, dann besitzt er diesen Zauber.
 - Misslingt der TW, müsste er erneute eine Std. üben und dann den TW machen.
- **Der Schamane bringt sich selbst einen neuen Zauber bei.**
 - Er zieht sich mind. 1 Std. lang zurück, geht auf Visionssuche, übt und probiert.
 - Anschließend muss dem Schamanen der TW auf SCHAM gelingen.
 - Er erhält daraufhin einen Zauber, der aus der Liste ausgewürfelt wird.
 - Misslingt der TW, müsste er erneut eine Std. üben und dann den TW machen.
- Wenn ein Schamane in einem Abenteuer einen neuen Zauber erlernen möchte, kann er in diesem Abenteuer keine sonstigen Trainings absolvieren.



Virtuelle SCHAM-Punkte

Das Talent SCHAM endet bei 20, aber bei SCHAM kann der Charakter weitere Punkte virtuell ansammeln, um so in höhere Kategorien zu kommen und weitere Zauber zu erlangen. Dabei bleibt sein eigentlicher Wert max. bei 20. Ein virtueller Punkt startet also mit 21.

- Die nächste Kategorie würde der Schamane mit dem virtuellen Punkt 21 erreichen, die darauffolgende Kategorie mit dem virtuellen Punkt 24 usw. (also immer ab 3 weiteren virtuellen Punkten).
- Sollte der originale SCHAM-Wert endgültig sinken, z. B. durch einen Patzer, sinkt dadurch auch der virtuelle SCHAM-Wert.
 - Durch das Sinken verliert er keinen Zauber. Er beherrscht ihn ja bereits.
 - Der Wert kann ebenso wieder angehoben werden, z. B. durch Aufwertung oder Meisterwurf.
 - Dadurch steigt möglicherweise auch der virtuelle Punkt wieder.
 - Erreicht man wieder die Kategorie, die man bereits hatte, erhält man dadurch aber keinen neuen Zauber.

Der Tod eines Schamanen und die magische Energie

Wenn ein Schamane stirbt, strömt eine kosmische Energie von ihm aus, die in vielen indianischen Völkern Manitu genannt wird. Diese ausströmende Energie erfasst einen anderen lebendigen Schamanen, wenn dieser sich in dessen Nähe befindet.

- Befindet sich ein lebender Schamane im Umfeld von 11 x 11 m vom verstorbenen Schamanen, dann:
 - erhält er in allen Regenerativen Talenten + 1;
 - erleidet er einen Schock (jedoch ohne VIT-Abzug);
 - erhält er wichtige Erinnerungen aus dem Leben des Verstorbenen.
- Sollten sich Schamanen gleichweit vom verstorbenen Schamanen befinden, entscheidet ein einfacher Würfelwurf, wer von ihnen das Manitu empfängt.
- Da es laut Regelwerk theoretisch möglich ist, eine Person wiederzubeleben, könnte er auch erneut zu Tode kommen und damit wieder die magische Energie abgeben. Das ist allerdings erst in 30 Tagen wieder möglich.

Die Ausbildung zum Schamanen

Um ein Schamane zu werden, durchläuft der junge Schamane einige Stationen:

- **Vision:** Erreicht ein Schamane den SCHAM-Wert 12, erhält er spirituelle Visionen, die immer in Verbindung zu einem Tier stehen.
- **Lehrmeister:** Der junge Schamane sucht daraufhin einen anderen Schamanen auf, der ihn in die Technik und Kontrolle der Seelenreise und in die Geisterwelt einführt. Er lehrt ihn auch in der Heilkunst.
- **Visionsuche:** 3 Tage lang fastet der junge Schamane und wartet dabei auf seine Visionen. Sein Schamanen-Meister steht im dabei zur Seite.
- **Jagd:** Er macht daraufhin Jagd auf das entsprechende Tier, das ihm einst in seiner Vision begegnete. Nachdem er das Tier erlegt hat, werden Teile des Tieres zu seiner Tracht.
- **Seelenreise:** Danach sondert er sich einen Tag lang ab und führt seine Seelenreise durch.
- **Zauber:** Dabei erlernt er seinen ersten Zauber (s. o.)
- **Lehre:** In den kommenden 3 Jahren wird der junge Schamane von seinem Schamanenmeister gelehrt, auch in der Heilkunst.
- **Weihe:** Nach 3 Jahren der Lehre wird der junge Schamane öffentlich geweiht. Bei dieser Zeremonie muss er auch seine Fähigkeiten öffentlich demonstrieren und den Hilfsgeistern opfern. Die Ältesten des Stammes sprechen dann ihre Anerkennung ihm gegenüber aus.

Zauber im Überblick

Mit dem W100 werden die Zauber ermittelt.

W100	Zauber	Beschreibung
01 – 02	Adlerauge	Der Schamane nutzt die Blicke eines Vogels und kontrolliert ihn dabei.
03 – 04	Antilopen-Gespür	Der Verzauberte findet Wasserquellen und bemerkt Gefahren frühzeitig.
05 – 06	Bärenstärke	Der Verzauberte entwickelt starke Kräfte.
07 – 08	Böser Blick	Der Schamane schadet einer Person durch Blickkontakt.
09 – 10	Fluchzauber	Der Schamane verflucht ein Gebiet, mit Hilfe eines Gegenstandes.
11 – 12	Gedankenzauber	Der Schamane kann gedanklichen Kontakt zu Personen aufnehmen.
13 – 14	Geisterblick	Der Schamane erkennt die Gesinnung, Erkrankung und SCHAM.
15 – 16	Geisterwandel	Der Schamane bewegt sich wie ein Geist transzendent durch die Gegend.
17 – 18	Giftigkeit	Der Schamane reinigt oder vergiftet eine Flüssigkeit.
19 – 20	Heilige Waffe	Eine Waffe wird verzaubert, so dass sie mehr Schaden anrichtet.
21 – 22	Heiliges Amulett	Ein verzaubertes Amulett bringt seinem Träger Schutz und Glück.
23 – 24	Heiliger Traumfänger	Verzauberte Traumfänger schützen Schlafende vor bösen Angriffen.
25 – 26	Heilungszauber	Der Schamane erkennt Krankheiten und heilt eine Person (oder Lebewesen).
27 – 28	Hellsehen	Der Schamane erkennt gegenwärtige und vergangene Ereignisse.
29 – 30	Hieromantie	Der Schamane deutet anhand von übersinnlichen Blicken die Zukunft.
31 – 32	Kraftzauber	Der Schamane entzieht oder spendet einer Person die Kräfte.
33 – 34	Krankheitszauber	Der Schamane immunisiert sich gegen Krankheiten oder verursacht sie.
35 – 36	Krisengeist	Der Schamane erscheint in Form einer Vision bei einer anderen Person.
37 – 38	Puma-Bewegung	Der Verzauberte entwickelt hohe Geschwindigkeiten und Reflexe.
39 – 40	Reinigung	Der Schamane reinigt eine Person oder ein Objekt von bösen Geistern o. a.
41 – 42	Schlafzauber	Der Schamane zwingt eine Person durch Berührung einzuschlafen.
43 – 44	Schlangen-Bewegung	Der Verzauberte entwickelt gute Bewegungsfähigkeiten.
45 – 46	Schutzfeld	Schützt den Schamanen und sein Umfeld vor Zaubern und bösen Geistern.
47 – 48	Schutzzauber	Schamanen-Zeremonie bewirkt auf eine Person Glück und Schutz.
49 – 50	Segenszauber	Ein Ort erhält einen schützenden und fördernden Segen.
51 – 52	Seelenwanderung	Nach dem Tod des Schamanen wohnt seine Seele in einem anderen Wesen.
53 – 54	Sprachzauber	Der Schamane erkennt oder verleiht Sprachen oder löst Verwirrung aus.
55 – 56	Stimmungszauber	Beeinflussung der Stimmung von Personen.
57 – 58	Tierkontrolle	Der Schamane beeinflusst das Verhalten eines oder mehrerer Tiere.
59 – 60	Traumzauber	Der Schamane kann in den Traum einer Person eindringen.
61 – 62	Vergessenszauber	Der Schamane lässt Vergangenes oder Zukünftiges vergessen.
63 – 64	Visionen	Der Schamane erhält Visionen von zukünftigen Ereignissen.
65 – 66	Wahrheitszauber	Der Schamane zwingt Personen dazu, die Wahrheit zu sagen.
67 – 68	Wasserwandeln	Der Schamane kann unter Wasser atmen, sehen und hören.
69 – 70	Wetterschutz	Der Schamane hält kalte und heiße Umgebungen aus.
71 – 72	Wetterzorn	Gewitter und Sturm ziehen über ein Gebiet.
73 – 74	Windbote	Der Schamane kann durch einen Wind sehen und eine Botschaft vermitteln.
75 – 76	Wolfssinne	Der Verzauberte entwickelt hohe Sinne.
77 – 78	Zeitbruch	Der Schamane kann die Zeit um sich herum radikal verändern.
79 – 81	Zwangszauber	Der Schamane zwingt eine Person zu einer Tat.
82 – 84	Zwillingsbann	Zwei Verzauberte spüren einander und können gedanklich kommunizieren.
85 – 87	Freie Wahl!	
88 – 100	Der Wurf muss wiederholt werden.	

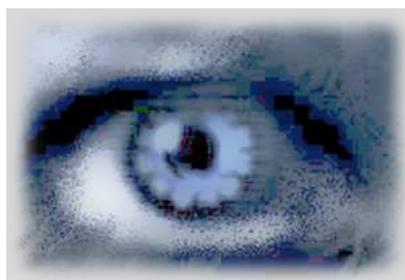
Beschreibung der Zauber

Zauberart	Psychisch (jedoch ohne Gegen-TW)	Zauber	Adlerauge
Beschreibung	Der Schamane nutzt die Blicke eines Adlers. - Es kann sich dabei auch um einen anderen Vogel handeln. - Der Schamane kontrolliert diesen Vogel. - Der Schamane sieht das, was der Vogel sieht.		
Kosten	1 SCHAM	Entstehung	Sofort
Dauer	Max. 1 Std.	Wirkungsbereich	Auf das Objekt (Vogel)

Zauberart	Psychisch	Zauber	Antilopen-Gespür
Beschreibung	Der Verzauberte besitzt ein Gespür für Gefahren und kann Wasserquellen finden. <ul style="list-style-type: none"> - Der Schamane kann den Zauber auch auf sich selbst anwenden. - Mögliche Gefahren (Menschen und Raubtiere) wittert der Verzauberte, wenn ihm der automatische TW auf INST gelingt. - Wasserquellen findet der Verzauberte, wenn ihm der TW auf SINN gelingt. 		
Kosten	1 SCHAM	Entstehung	Sofort
Dauer	Max. eine 1 Std.	Wirkungsbereich	Verzauberung durch Berührung; Wirkung: 100 x 100 Meter

Zauberart	Psychisch	Zauber	Bärenstärke
Beschreibung	Der Verzauberte entwickelt starke Kräfte. <ul style="list-style-type: none"> - Der Schamane kann den Zauber auch auf sich selbst anwenden. - Der Verzauberte kann bis zu 500 Kg bewegen. - Das Tragen schwerer Dinge auf weiten Strecken strengt ihn jedoch weiterhin an. - Der Verzauberte beherrscht den Powerschlag, der + W6 TP mehr anrichtet. - Der Verzauberte besitzt einen NBS (10 % seiner aktuellen LE). - Der Verzauberte besitzt + 2 NRS. - Der Verzauberte erleidet keine Schocks, keinen Schreck und keinen Wahn. - Der Verzauberte hält Kälte bis zu - 50 ° und Hitze bis zu + 50 ° aus. - Der Verzauberte kann Dinge werfen, die mit fast 100 Km/h schnell durch die Gegend fliegen. Man kann diesen Dingen nur noch parieren, wenn man in REFL mind. den Wert 18 hat oder mit dem Zauber Puma-Bewegung. - Der Verzauberte kann einmalig in dieser Zeit ein Regeneratives Talent + W4 Punkte regenerieren, wenn dieses in den kritischen Bereich gesunken ist. 		
Kosten	1 SCHAM	Entstehung	Sofort
Dauer	Max. eine ¼ Std.	Wirkungsbereich	Direkt; durch Berührung.

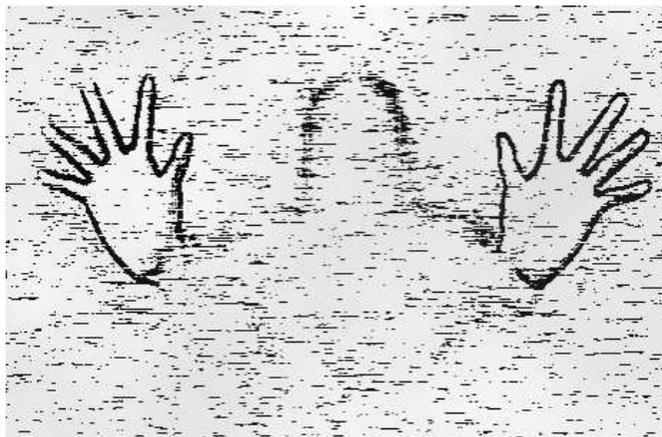
Zauberart	Psychisch	Zauber	Böser Blick
Beschreibung	Der Schamane schadet einer Person durch Blickkontakt. Er hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> - Blindheit: Die Person ist W6 Std. lang blind. - Durchfall: Die Person leidet W6 Std. lang an Durchfall und muss in W20 Sek. seinen Stuhlgang verrichten und erleidet dann - 1 LE und - 1 VIT. Die Person muss danach jede weitere ¼ Std. seinen Stuhlgang verrichten (jedoch ohne weitere Abzüge). - Kopfschmerzen: Die Person leidet W6 Std. lang an Kopfschmerzen und erleidet - 2 LE und - 1 VIT und alle TW werden - 2 WM. Außerdem hat die Person leichtes Nasenbluten. - Krampf: Die Person leidet W6 Std. lang an Magenkrämpfen und erleidet - 3 LE und - 1 VIT und zu Beginn einen Schock. - Lähmung: Die Person leidet W6 x ¼ Std. lang an lokalen Lähmungen. Sofort und jede ¼ Std. wird eine Körperpartie anhand der Trefferliste mit dem W100 ermittelt, die gelähmt ist. Wird der Schädel ermittelt, ist der Betroffene ohnmächtig. Wird die linke Brusthälfte (Herz) ermittelt, muss die Person sofort und W10 Min. lang jede Min. einen TW auf LE schaffen, sonst stirbt sie an Herzversagen. Wird der Hals ermittelt, erleidet die Person eine Atemnot und somit einen Schock (und - 1 VIT) und ist 1 Min. lang bewegungs- und handlungsunfähig. - Schock: Die Person erleidet sofort und W6 Min. lang je Min. einen Schock und somit auch immer - 1 VIT. 		
Kosten	1 SCHAM	Entstehung	Sofort
Dauer	Unterschiedlich	Wirkungsbereich	10 Meter Sichtweite
Weiteres:	<ul style="list-style-type: none"> - Der Betroffene wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. - Es existieren apotropäische Zauber, die gegen den Bösen Blick wirken. 		



Zauberart	Physisch	Zauber	Fluchzauber
Beschreibung	Der Schamane verflucht ein Gebiet. <ul style="list-style-type: none"> - Der Fluch bezieht sich auf Missernten oder Krankheiten oder Unfruchtbarkeit oder auf Unfälle oder beeinflusst das Wetter. - Für den Fluchzauber muss der Schamane einen Fluchgegenstand in das Gebiet schaffen oder ein Gegenstand nutzen, das sich dort bereits befindet. Der Gegenstand muss mind. 1 Meter groß sein. In dem Gegenstand muss der Schamane sein Symbol hineinritzten oder aufmalen. Danach wirkt er den Zauber. - Der Fluch wird dadurch gebrochen, indem das Symbol zerstört wird. - Der Schamane kann nur einen Fluchzauber wirken. Sobald das Symbol auf dem Fluchgegenstand zerstört ist, kann der Schamane einen neuen Fluchzauber herstellen. 		
Kosten	1 SCHAM	Entstehung	Sofort, nachdem das Symbol aufgetragen und SCHAM gewirkt wurde.
Dauer	1 Monat	Wirkungsbereich	10 x 10 Km

Zauberart	Psychisch	Zauber	Gedankenzauber
Beschreibung	Der Schamane kann in die Gedanken anderer Personen eindringen und Gedanken lesen und übertragen. Der Schamane hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> - Gedankenlesen: Der Schamane dringt in die Gedanken einer Person ein und erfährt, was sie denkt. - Gedankenkontakt: Der Schamane tritt gedanklich mit einer Person in Kontakt. Ein gedankliches Gespräch ist dadurch möglich. <ul style="list-style-type: none"> o Der Betroffene bemerkt den Versuch des Gedankenkontakts und kann eine normale Parade mit einem TW auf WS nutzen, um sich dagegen zu wehren oder er lässt es zu. - Gedankensplitter: Der Schamane nimmt einzelne Gedankenfetzen und Gefühle von allen Personen in der Umgebung wahr. <ul style="list-style-type: none"> o Gegen die Gedankensplitter können sich die Betroffenen nicht wehren. Sie bemerken die Gedankenaufnahme auch nicht. o Der Schamane kann einen Gedanken herausgreifen, wenn ihm hierfür der TW auf WS gelingt. Er weiß dann, von woher ungefähr der Gedanke kam. 		
Kosten	1 SCHAM	Entstehung	Sofort
Dauer	Gedankenlesen und -kontakt: Max. eine ¼ Std. Gedankensplitter: Max. 3 Sek.	Wirkungsbereich	Gedankenlesen und -kontakt: 10 Meter Sichtweite (zunächst). Gedankensplitter: 20 x 20 Meter.
Weiteres:	<ul style="list-style-type: none"> - Wenn der Schamane beim Gedankenlesen oder Gedankenkontakt die betroffene Person berührt, wird der TW auf SCHAM + 2 WM. - Betroffene Personen, auf die gedanklich Einfluss gewirkt wird, wehren sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. - Bei dem Zauber ist auf die Sprache der Personen zu achten. - Gedankenlesen und Gedankenkontakt wirken auch außerhalb des Wirkungsbereichs weiter, wenn die betroffene Person und der Schamane sich voneinander entfernen. - Nach dem Gedankenkontakt muss der betroffenen Person der der TW auf WS gelingen, sonst erleiden sie – 1 WS. 		

Zauberart	Physisch	Zauber	Geisterblick
Beschreibung	Der Schamane erkennt die Gesinnung, Erkrankung und Magie von Personen. <ul style="list-style-type: none"> - Der Schamane erkennt die Gesinnungen der Personen in seinem Umfeld. Er bemerkt, ob sie feindlich oder freundlich gesonnen sind. Er würde bemerken, wenn sie ihm etwas Schlechtes wollen oder die Stimmung kippt. - Der Schamane nimmt dadurch auch wahr, wie viele Personen sich ungefähr in seiner Umgebung befinden. - Der Schamane erkennt, wenn Personen in seinem Umfeld erkrankt oder verletzt sind. Er erfährt dadurch ungefähr, an was die Personen leiden könnten. - Der Schamane erkennt andere Schamanen anhand einer magischen Aura. - Der Schamane erkennt auch Geister anhand ihrer magischen Aura. 		
Kosten	1 SCHAM	Entstehung	Sofort
Dauer	Max. 1 Min.	Wirkungsbereich	11 x 11 Meter (Sichtweite)
Weiteres:	<ul style="list-style-type: none"> - Erkennt der Schamane einen bösen Geist, kann der Schamane einen Schreck erleiden. 		



Zauberart	Psychisch; nur auf sich selbst.	Zauber	Geisterwandel
Beschreibung	Der Schamane bewegt sich wie ein Geist transzendent durch die Gegend. <ul style="list-style-type: none"> - Der Schamane begibt sich dafür in Trance. Sein Körper ist nicht mehr ansprechbar. - Als Geist tritt der Schamane nun auf dem gleichen Feld auf, wo sich sein Körper befindet. - Er kann sich nun als Geist fortbewegen und dabei auch durch Wände gehen. - Er ist nicht als Geist erkennbar, nicht hörbar, nicht erfassbar. - Ebenso kann der Schamane als Geist nichts berühren, niemanden ansprechen u. ä. - Er kann als Geist jedoch Zauber wirken, die in die reale Welt hineinwirken. 		
Kosten	1 SCHAM	Entstehung	Sofort
Dauer	Max. 1 Std.	Wirkungsbereich	Direkt
Weiteres:	<ul style="list-style-type: none"> - In der geisterhaften Welt erlebt der Schamane alles leicht verschleiert und gräulich. Er erkennt andere Schamanen anhand einer magischen Aura, die von ihnen ausgehen. Er würde auch geisterhafte Wesen erblicken, die einen Schreck verursachen können. Boshafte geisterhafte Wesen können ihn attackieren. - Vor Ablauf der Wirkungszeit, muss der Schamanengeist wieder zu seinem Körper zurückgekehrt sein und mit diesem wieder verschmelzen, sonst stirbt sein Körper und sein Geist bleibt als nebulöser Geist in der Geisterwelt zurück. Der Schamane wäre dann tot. Damit Geist und Körper wieder verschmelzen, muss der TW auf WS gelingen. - Nach der Verschmelzung muss dem Schamanen der TW auf WS gelingen, sonst erleidet er – 1 WS. 		

Zauberart	Physisch	Zauber	Giftigkeit
Beschreibung	Der Schamane reinigt oder vergiftet eine Flüssigkeit. <ul style="list-style-type: none"> - Er reinigt eine Flüssigkeit von bis zu 1 m³. Wasser wird dadurch von Pathogenen gereinigt, Alkohol wird dadurch wie Wasser trinkbar u. ä. - Er verunreinigt eine Flüssigkeit von bis zu 1 m³. Die Flüssigkeit enthält daraufhin Pathogene, die dafür typische Krankheiten verursachen können. - Möchte der Schamane mehr Menge an Flüssigkeit reinigen oder vergiften, muss je weiterer m³ – 1 SCHAM gezahlt werden. 		
Kosten	1 SCHAM je 1 m ³	Entstehung	In der 3. Sek.
Dauer	Sofort	Wirkungsbereich	Direkt

Zauberart	Physisch	Zauber	Heilige Waffe
Beschreibung	Der Schamane wandelt eine Waffe zu einer besonders starken Waffe. <ul style="list-style-type: none"> - Ist die Attacke oder Parade mit dieser Waffe erfolgreich, fallen die Auswirkungen um eine Kategorie besser aus. - Mit einer Heiligen Waffe können Geister endgültig eliminiert werden. 		
Kosten	1 SCHAM	Entstehung	Sofort
Dauer	Max. 24 Std.	Wirkungsbereich	Direkt
Weiteres:	<ul style="list-style-type: none"> - Die Heilige Waffe kann nicht von einer anderen Waffe zerstört werden; außer durch andere Heilige Waffen oder wenn sie bei hohen Temperaturen verbrannt oder eingeschmolzen wird. - Der Schamane kann nur eine Heilige Waffe weihen. Wenn die Waffe zerstört ist, spürt er es und kann eine neue Heilige Waffe herstellen. 		

Zauberart	Physisch	Zauber	Heiliges Amulett
Beschreibung	Der Schamane wandelt ein Amulett an einer Kette zu einem schützenden und glücksbringenden Artefakt. <ul style="list-style-type: none"> - Das Amulett schützt vor bösen Geistern. - Der Träger des Amuletts erhält + W4 GL. - Dem Träger des Amuletts kann man sich nicht heimlich anschleichen. - Der Träger des Amuletts erhält Vorahnungen vor gefährdenden Situationen. - Der Träger des Amuletts erhält + 2 WM auf alle seine Paraden. - Der Träger des Amuletts ist immun gegen Erkrankungen. 		
Kosten	1 SCHAM	Entstehung	Sofort
Dauer	Nachdem es angelegt wurde; max. jedoch 24 Std. nach dem Ritual.	Wirkungsbereich	Direkt
Weiteres:	<ul style="list-style-type: none"> - Wird das Amulett abgenommen oder die Kette zerstört, verliert es sofort seine Wirkung. - Der Schamane kann nur ein Heiliges Amulett weihen. 		

Zauberart	Physisch	Zauber	Heiliger Traumfänger
Beschreibung	Der Schamane erstellt einen Traumfänger, den er durch SCHAM weiht und der ihn vor einem unruhigen Traum und vor bösen Angreifern schützt. <ul style="list-style-type: none"> - Der geweihte Traumfänger schützt den Schlafenden vor bösen Geistern, vor dem Eindringen eines Schamanen durch den Traumzauber und vor einem unruhigen Schlaf. - Der Traumfänger lässt eine Person auch erwachen, wenn sich jemand nähert, der etwas Böses vorhat. - Der Schamane kann max. drei Traumfänger weihen. Wird ein Traumfänger zerstört, spürt der Schamane das und kann einen neuen herstellen. 		
Kosten	1 SCHAM	Entstehung	Sofort
Dauer	Dauerhaft; bis er zerstört wurde.	Wirkungsbereich:	Direkt um das Objekt

Zauberart	Physisch	Zauber	Heilungszauber
Beschreibung	Der Schamane kann an einer Person eine Erkrankung, Verletzung, körperliche Besonderheit erkenne und er kann eine Person (oder ein Lebewesen) heilen. Er hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> - Diagnose: Der Schamane erkennt an einer Person Erkrankungen und Verletzungen und körperliche Besonderheiten. <ul style="list-style-type: none"> o Zu den körperlichen Besonderheiten können auch psychische Erkrankungen gehören, wenn diese einen körperlichen Effekt haben. o Um zu verstehen, was der Schamane dort erkennt, muss er auch einen entsprechenden Wert in Medizin haben, sonst bekommt er nur eine ungefähre Vorstellung der Diagnose. o Die Person, die der Schamane diagnostizieren will, kann sich dagegen nicht wehren. o Der Schamane kann sich auch selbst diagnostizieren. o Wenn der Schamane die Person berührt, wird der TW auf SCHAM + 2 WM. - Heilung: Der Schamane heilt ein Lebewesen. Er erhält außerdem niemals negative WM durch hohes Alter. <ul style="list-style-type: none"> o Der Betroffene wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. Glaubt er jedoch an die Wunderheilung, kann er es auch zulassen und es muss kein Gegen-TW durchgeführt werden. o Der Schamane kann sich auch selbst heilen. o Das Ergebnis der Heilung ist abhängig vom Gelingen des TW: <ul style="list-style-type: none"> - Normal gelungen: Beim Betroffenen regenerieren + 1 LE und + 1 VIT und eine offene Wunde ist geheilt und ein möglicher Krankheitswert sinkt – 1 Punkt. - Gut gelungen: Beim Betroffenen regenerieren + 2 LE und + 2 VIT und auch eine innere Verletzung oder ein Bruch ist geheilt und ein möglicher Krankheitswert sinkt – 2 Punkt. - Meisterhaft gelungen: Beim Betroffenen regenerieren + 3 LE und + 3 VIT und ein schwerer körperlicher Defekt, wie eine Herz-, Gehirn- oder Krebserkrankung, Koma oder eine Erkrankung, ist vollständig geheilt. o Eine Person kann durch die Wunderheilung am Tag max. 3 LE und max. 3 VIT regeneriert bekommen, auch wenn mehrere Schamanen versuchen zu heilen. o Mit der Heilung können Personen auch wiederbelebt werden, sofern die LE-Regeneration ausreicht. Ebenso können sie dadurch aus Ohnmacht aufgeweckt werden. 		
Kosten	1 SCHAM	Entstehung	Sofort
Dauer	Augenblicklich	Wirkungsbereich	Diagnose: 10 Meter Sichtweite; Heilung: Direkt; durch Berührung.

Zauberart	Physisch	Zauber	Hellsehen
Beschreibung	<p>Der Schamane erkennt aufgrund von Objekten Ereignisse, die gerade an einem anderen Ort stattfinden oder stattgefunden haben.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Für die Hellseherei benötigt der Schamane ein entsprechendes Objekt, um den übersinnlichen Blick zum Ereignis aufzubauen. Dieses Objekt kann ein Kleidungsstück sein, ein Schmuckstück, eine Haarsträhne, aber auch eine Tür oder eine Person. Das Ereignis muss mit dem Objekt in Verbindung stehen. - Der Schamane erkennt die Ereignisse schemenhaft, hört auch Gesprächsfetzen, nimmt Geräusche wahr, vielleicht auch Gerüche und Empfinden. - Es offenbaren sich dem Schamanen dadurch Blicke in die Gegenwart. Er sieht Ereignisse, die irgendwo anders gerade stattfinden. - Es offenbaren sich dem Schamanen dadurch Blicke in die Vergangenheit. Er sieht Ereignisse, die irgendwann mal stattgefunden haben, bezogen auf die Dinge, die der Schamane in Erfahrung bringen will. Aber auch andere Ereignisse können sich damit vermischen. 		
Kosten	1 SCHAM	Entstehung	Sofort
Dauer	Einige Sekunden	Wirkungsbereich	Direkt; jedoch durch Berührung.
Weiteres:	- Umso weiter ein Ereignis entfernt ist oder umso weiter es in der Zeit zurück- oder vorausliegt, desto undeutlicher wird die Sicht.		

Zauberart	Physisch	Zauber	Hieromantie
Beschreibung	<p>Der Schamane erkennt anhand von Zeichendeutung zukünftige Ereignisse, die ihn, seine Gruppe oder auch eine Gemeinschaft betreffen. Er führt die Mantik eigenmächtig herbei, die sich ihm in Gefühlen und Vorstellungen als Deutungen offenbaren.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Schamane kann die Leber eines Tieres oder eines Menschen betrachten, Rauch beobachten, Vogelflug beobachten, Blitze beobachten, Feuer beobachten o. ä. 		
Kosten	1 SCHAM	Entstehung	Sofort
Dauer	Einige Sekunden	Wirkungsbereich	Direkt am Objekt; Zukunft (Vorahnung)
Weiteres:	- Die Zukunft ist immer Veränderungen unterworfen und muss darum nicht so eintreten.		

Zauberart	Psychisch	Zauber	Kraftzauber
Beschreibung	<p>Der Schamane entzieht oder schenkt einer Person Kräfte. Er hat folgende Optionen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kraftraub: Der Schamane entzieht einer Person ihre Kräfte und bereichert sich dadurch selbst. <ul style="list-style-type: none"> o Das Opfer wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. o Gelingt der Zauber, entzieht der Schamane seinem Opfer W4 Punkte eines gewünschten Regenerativen Talent. Mit den Punkten stockt der Schamane seinen Wert auf. o Regenerative Talente können auf max. 20 angehoben werden und bei Personen mit dem PM „Starker Typ“ kann LE auf max. 30 angehoben werden. Die Regenerativen Talente regenerieren täglich um je einen Punkt. o Bei einem meisterhaft gelungenen Zauber bleiben die gestohlenen Werte beim Schamanen endgültig als Talentzuwachs bestehen. Beim Opfer regenerieren sie entsprechend. - Kraftspende: Der Schamane verleiht einer Person seine Kräfte. <ul style="list-style-type: none"> o Der Betroffene wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. Glaubt er jedoch an das Kraftwunder, kann er es auch zulassen und es muss kein Gegen-TW durchgeführt werden. o Gelingt der Zauber, schenkt der Schamane der Person W4 Punkte eines gewünschten Regenerativen Talent. Die Talentpunkte fehlen dem Schamanen dann vorübergehend. o Regenerative Talente können auf max. 20 angehoben werden und bei Personen mit dem PM „Starker Typ“ kann LE auf max. 30 angehoben werden. Die Regenerativen Talente regenerieren täglich um je einen Punkt. o Bei einem meisterhaft gelungenen Zauber bleiben die verschenkten Werte beim Schamanen bestehen und die beschenkte Person hat die Talentpunkte dennoch erhalten. 		
Kosten	1 SCHAM	Entstehung	Sofort
Dauer	Augenblicklich	Wirkungsbereich	Direkt; durch Berührung

Zauberart	Psychisch	Zauber	Krankheitszauber
Beschreibung	Der Schamane macht sich immun gegen Krankheiten oder verbreitet durch Zauber eine Krankheit. Er hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> - Immunisierung: Der Schamane immunisiert sich gegen Krankheiten. <ul style="list-style-type: none"> o Er ist immun gegen Krankheiten und kann sich problemlos unter Kranken aufhalten. o Der Schamane spürt seine Immunität, wenn ihm der Zauber gelungen ist. - Krankheit wirken: Der Schamane kann einer Person oder einem Tier eine Krankheit auferlegen. <ul style="list-style-type: none"> o Der Schamane muss die gewünschte Krankheit kennen, indem er ihre Auswirkungen schon selbst gesehen oder erlebt hat. o Anders als bei einer herkömmlichen Erkrankung, wehrt sich der Betroffene mit einem Gegen-TW auf WS gegen den Zauber. Wenn der Gegen-TW misslungen ist, entscheidet der W6: 1 - 3 = Leichte Erkrankung (Wert 12); 4 - 5 = Mittlere Erkrankung (Wert 15); 6 = Schwere Erkrankung (Wert 18). o Krankheiten haben entsprechende Inkubationszeiten. Die Erkrankung bricht also nicht unbedingt sofort aus. o Berührt der Schamane sein Opfer, wird der TW auf SCHAM + 2 WM. 		
Kosten	Immunisierung: 1 SCHAM Krankheit wirken: 3 SCHAM	Entstehung	Immunisierung: Sofort Krankheit wirken: Sofort, aber Inkubationszeit
Dauer	Immunisierung: 24 Std. Krankheit wirken: Entsprechend des Krankheitsverlaufs	Wirkungsbereich	Immunisierung: Direkt Krankheit wirken: 10 Meter Sichtweite

Zauberart	Psychisch; nur auf sich selbst	Zauber	Krisengeist
Beschreibung	Der Schamane erscheint in Form einer Erscheinung bei einer anderen Person. <ul style="list-style-type: none"> - Der Schamane begibt sich in Trance. - Der Schamane erscheint dann der entsprechenden Person. - Der Schamane kann der Person auch im Traum erscheinen. - Der Schamane ist an der Nähe zur Person gebunden, bei der er erscheinen will. 		
Kosten	1 SCHAM	Entstehung	Sofort
Dauer	Max. 1 Min.	Wirkungsbereich	Reichweite: 100 Km; Umfeld zur Person: 11 x 11 Meter.
Weiteres:	- In der geisterhaften Erscheinung muss der Person, die den Geist erblickt, der TW auf MUT gelingen, sonst erleidet sie einen Schreck.		

Zauberart	Psychisch	Zauber	Puma-Bewegung
Beschreibung	Der Schamane verleiht einer Person hohe Geschwindigkeiten und Reflexe. <ul style="list-style-type: none"> - Der Schamane kann den Zauber auch auf sich selbst anwenden. - Der Verzauberte kann allen sichtbaren Dingen ausweichen, auch Pfeilschüssen, Schüssen und Explosionen und chinesischen Kampftricks. Ihm müssen dafür die TW auf REFL und MOT gelingen. Er kann so einem Angriff auch durch Kontern parieren, dann muss nach dem TW auf REFL ein entsprechender zweiter TW gelingen. <ul style="list-style-type: none"> - Der Verzauberte wird in der Kampfliste 2 x geführt. - Der Verzauberte erhält bei der Ermittlung der Kampfreiheitsfolge + W6 Punkte zusätzlich. - Der Verzauberte rennt doppelt so weit. 		
Kosten	1 SCHAM	Entstehung	Sofort
Dauer	Max. eine ¼ Std.	Wirkungsbereich	Direkt; durch Berührung

Zauberart	Psychisch	Zauber	Reinigung
Beschreibung	Der Schamane reinigt eine Person (oder ein Objekt) von bösen Geistern, psychischen Verunreinigungen und Verzauberungen. Er hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> - Der Schamane heilt eine Person vorübergehend von einem psychischen PM. Die Reinigung hält 24 Std. lang an. - Der Schamane befreit eine Person von der Besessenheit eines bösen Geistes. Der böse Geist wird sich dagegen mit einem automatischen Gegen-TW auf WS wehren. Der böse Geist entweicht daraufhin in die Geisterwelt. - Der Schamane befreit eine Person von einem bestehenden Schadens-Zauber (Fluch). Der Fluch ist damit endgültig aufgelöst. - Der Schamane befreit ein Objekt oder eine Gegend von einem bösen Geist oder Fluch. Der Fluch ist damit endgültig aufgelöst. 		
Kosten	1 SCHAM	Entstehung	Sofort
Dauer	Unterschiedlich	Wirkungsbereich	10 Meter Sichtweite

Zauberart	Psychisch	Zauber	Schlafzauber
Beschreibung	Der Schamane zwingt eine Person durch Berührung sofort einzuschlafen. <ul style="list-style-type: none"> - Der Betroffene wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. - Gelingt der Zauber, fällt der Betroffene für W6 Std. in einen sofortigen Schlaf (die Dauer wird vom SM ermittelt!) 		
Kosten	2 SCHAM	Entstehung	Sofort
Dauer	W6 Std. (SM)	Wirkungsbereich	Direkt; durch Berührung
Weiteres:	<ul style="list-style-type: none"> - Der Betroffene sackt in sich zusammen. Sofern er nicht sanft landet oder aufgefangen wird, erleidet er – 1 TP. - Nach dem Schlaf kann sich der Betroffene versuchen daran zu erinnern, was der Auslöser für seinen plötzlichen Schlaf war, jedoch nur, wenn das Einschlafen zu einer ungewöhnlichen Zeit oder an einem ungewöhnlichen Ort stattfand. Ihm muss dafür der TW auf INTEL gelingen. Gelingt ihm das, weiß er, dass das Einschlafen nach dem Kontakt mit dem Psinetiker stattfand. - Der Betroffene kann den Schlafzauber auch zulassen, wenn er von dem Zauber weiß. Dann ist kein Gegen-TW auf WS nötig. 		

Zauberart	Psychisch	Zauber	Schlangen-Bewegung
Beschreibung	Der Schamane verleiht einer Person eine gute Bewegungsfähigkeit. <ul style="list-style-type: none"> - Der Schamane kann den Zauber auch auf sich selbst anwenden. - Der Verzauberte erhält auf die Talente Akrobatik, Klettern und Schleichen + 4 WM. - Der Verzauberte springt doppelt so hoch und weit. - Der Verzauberte kann Sprünge aus bis zu 5 Metern Höhe abfedern. - Der Verzauberte erhält im Nahkampf auf seine Attacken und Paraden + 2 WM. 		
Kosten	1 SCHAM	Entstehung	Sofort
Dauer	Max. eine ¼ Std.	Wirkungsbereich	Direkt; durch Berührung

Zauberart	Physisch	Zauber	Schutzfeld
Beschreibung	Der Schamane schützt sich und die Personen in seinem Umfeld vor feindlichen Zaubern. <ul style="list-style-type: none"> - Psychische Zauber, die sich gegen die Leute im Schutzfeld richten, haben keine Wirkung. <ul style="list-style-type: none"> o Außer bei einem meisterhaft gewirkten Zauber. - Er und mögliche Schamanen im Schutzfeld können nicht anhand einer Aura als Magiebegabte erkannt werden. - Böse Geister und geisterhafte Kreaturen können das Schutzfeld nicht betreten. 		
Kosten	1 SCHAM	Entstehung	Sofort
Dauer	Max. eine ¼ Std.	Wirkungsbereich	5 x 5 Meter
Weiteres:	<ul style="list-style-type: none"> - Das Schutzfeld ist nicht erkennbar. - Die Zauber, die innerhalb des Schutzfeldes gewirkt werden sollen, werden – 2 WM. 		

Zauberart	Physisch	Zauber	Schutzzauber
Beschreibung	Der Schutzzauber ist ein Versöhnungs- und Vergebungsritual, dass die Person, auf die es gewirkt wird, einen Tag lang vor Unheil bewahren soll. <ul style="list-style-type: none"> - Der Schutzzauber wird durch einen Schamanentanz hergestellt. - Der Schamane kann den Schutzzauber auch auf sich selbst anwenden. - Die Person wird bemalt und mit Blüten und Kräutern bestückt. Sie muss sich dann auf eine innere Reinigung einlassen, bei der ihr auch der TW auf WS gelingen muss. Die Zeremonie dauert 1 Std. Am Ende der Zeremonie weiht der Schamane die Person oder sich selbst. - Die Person ist nun geschützt, vor dem Bösen Blick, vor bösen Geistern und vor psychischen Zaubern. Außerdem erhält sie für den Zeitraum + W4 GL. 		
Kosten	1 PSI	Entstehung:	Nach Herstellung, Zeremonie und Weihung
Dauer	24 Std.	Wirkungsbereich:	Direkt auf eine Person

Zauberart	Psychisch; nur auf sich selbst	Zauber	Seelenwanderung
Beschreibung	Der Schamane verzaubert vorsorglich seine Seele so, dass sie nach seinem Tod in einem Objekt weiterexistiert. <ul style="list-style-type: none"> - Das Objekt wählt der Schamane noch während seines Übertritts in den Tod aus. - Bei dem Objekt kann es sich um einen Gegenstand in der Natur handeln, z. B. ein Felsen, ein Baum; es kann sich auch um einen geschaffenen Gegenstand handeln, z. B. eine Mine, eine Brücke, eine Vase, ein Haus; es kann sich auch um ein Tier handeln; es kann sich auch um eine Person handeln. - Das Objekt muss während seines Todes im Wirkungsbereich sein. - Künftig wirkt der Geist des Toten in diesem Objekt weiter. Dabei kommen seine ursprünglichen Absichten in diesem Objekt zum Vorschein und können helfend oder fluchend wirken. - Gilt eine Person als Objekt, begegnet der Geist des Verstorbenen ihm gelegentlich als Vision oder auch im Traum. 		
Kosten	1 SCHAM	Entstehung	Sofort; und schließlich durch den Tod.
Dauer	24 Std.; dann als Geist endgültig.	Wirkungsbereich	11 x 11 Meter zum Sterbenden
Weiteres:	<ul style="list-style-type: none"> - Hat die Seele des Verstorbenen Besitz von einer Person genommen und erscheint der Person im Traum, ist der Schlaf gestört und verursacht Müdigkeit. - Der Geist eines Toten kann durch Reinigung ausgetrieben werden. 		

Zauberart	Psychisch	Zauber	Segenszauber
Beschreibung	Ein Ort empfängt einen schützenden und fördernden Segen. <ul style="list-style-type: none"> - Die dort Lebenden werden mit Erfolg, Schutz, Fruchtbarkeit und Erträgen beschenkt. <ul style="list-style-type: none"> o Die Arbeiter erhalten auf ihre TW + 2 WM. o Die Bewohner erhalten + 1 GL. o Die Krieger erhalten + 2 WM auf ihre Kampftalente. o Eine mögliche Bedrohung wird frühzeitig erahnt. o Mögliche Naturkatastrophen bleiben aus. o Das Wetter wird schön und wirkt sich fruchtbar aus. o Die Pflanzen gedeihen gut. 		
Kosten	3 SCHAM	Entstehung	Sofort
Dauer	1 Monat	Wirkungsbereich	10 x 10 Km
Weiteres:	<ul style="list-style-type: none"> - Der Segenszauber ist nur einmal im Monat möglich. - Der Schamane ist von seinem Zauber ebenso betroffen. 		

Zauberart	Psychisch	Zauber	Sprachzauber
Beschreibung	Der Schamane kann eine gesprochene, gedachte oder geträumte Sprache einer Person verstehen und kann Sprachen verwirren oder vorübergehend schenken. Er hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> - Sprache verstehen: Wenn der Schamane eine fremde Sprache hört oder durch Gedankenzauber oder im Traumzauber wahrnimmt, kann er diese Sprache verstehen und sprechen, wenn ihm der TW auf SCHAM gelingt. - Sprache schenken: Der Schamane schenkt einer Person vorübergehend eine Sprache. <ul style="list-style-type: none"> o Der Schamane stiftet einer Person eine Sprache aus seinem eigenen Sprachschatz. o Die betroffene Person wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. Sie kann den Zauber aber auch zulassen, wenn sie davon weiß. o Die betroffene Person versteht und spricht plötzlich diese fremde Sprache. - Sprache verwirren: Der Schamane lässt Personen in seinem Umfeld in unterschiedlichen Sprachen sprechen. <ul style="list-style-type: none"> o Er kann eine oder mehrere gewünschte Personen oder alle Personen in seinem Umfeld bestimmen, die für den vorgegeben Zeitraum unterschiedlich nur noch eine Sprache sprechen und verstehen. o Die Betroffenen können sich gegen die Psinetik nicht wehren. o Die Sprache kann für jede Person einzeln mit dem W100 ermittelt werden¹. 		
Kosten	1 SCHAM	Entstehung	Sofort
Dauer	Max. eine ¼ Std.	Wirkungsbereich	11 x 11 Meter
Weiteres:	<ul style="list-style-type: none"> - Personen, auch der Schamane, die vorübergehend eine fremde Sprache verstehen, verlieren nach der Wirkung die Erinnerungen an diese Sprache und wissen nur noch ein paar Aussprüche. - Der Schamane kann den Zauber vorzeitig beenden. 		

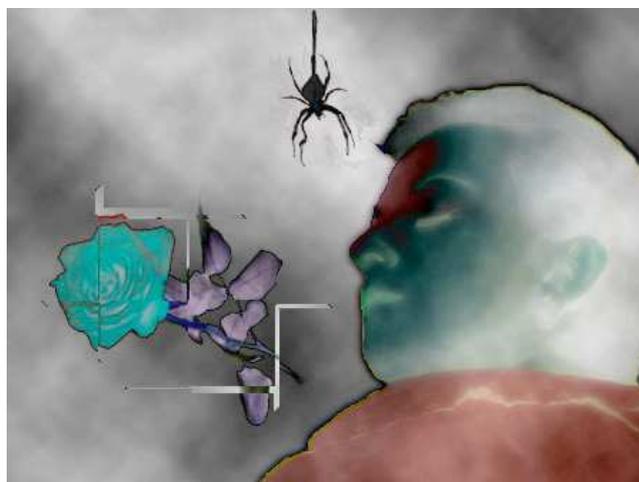
Zauberart	Psychisch	Zauber	Stimmungszauber
Beschreibung	Der Schamane beeinflusst die Gefühle und Emotionen von Personen, Orten oder seines Umfeldes. Er hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> - Angst: Der Schamane wirkt seinen Zauber auf einen Ort oder Umfeld, in dem die Betroffenen ängstlich werden. <ul style="list-style-type: none"> o Anfangs werden die Betroffenen sich nicht in beängstigende oder unbekannte Situationen trauen und sie würden einem Kampf aus dem Weg gehen. Nach 5 Min. flüchten sie auch vor solchen Gefahren. Nach weiteren 5 Min. flüchten sie generell vor allen möglichen Gefahren, sogar vor Personen, die sie nicht kennen. Sie verstecken sich und versuchen die Angst alleine oder mit ihren Vertrauten auszuhalten. o MUT sinkt bei allen Betroffenen außerdem – W6. o Wirkungszeit: Max. ¼ Std. o Kosten: 3 SCHAM. - Berserker: Der Schamane wirkt seinen Zauber auf eine Person. <ul style="list-style-type: none"> o Der Betroffene greift sofort alle an, die keine Freunde oder Liebenden von ihm sind. o Er richtet im Nahkampf + W6 TP mehr an und erleidet für die Zeit des Kampfes keinen Schock und keinen Schreck. o Der magische Kampfrausch dauert 1 Min. oder bis alle Gegner zu Boden gegangen sind. o Wenn der Betroffene in SKR einen Wert von mind. 15 hat, will er die Gegner auch alle umbringen. Hat der Betroffene in SKR einen Wert von mind. 18, geht er im Kampfrausch auch gegen Freunde und Liebende vor. o Kosten: 1 SCHAM. 		
			...

¹ W100: 1 = Anishinabemowin (Chippewa); 2 = Apache (Apache, Navajo); 3 = Arapaho (Nord- und Süd-Arapaho, Cheyenne); 4 = Atsina (Groß Ventre); 5 = Blackfoot; Caddo (Arikaree, Pawnee); 6 = California-Delta-Yuma (Fluss- und Wüsten-Yuma); 7 = Chinesisch / Mandarin (China); 8 = Comanche; 9 = Cree (Assiniboine, Cree, Méti); 10 = Crow (Absarokee); 11 = Dänisch (Dänemark); 12 = Deutsch (Amische, deutsche Länder, Österreich, Österreich-Ungarn, Russlanddeutsche, Schweiz); 13 = Englisch (Vereinigtes Königreich Großbritannien, Irland, Kanada, afrikanische Länder, südamerikanische Länder); 14 = Finnisch (Finnland); 15 = Fluss-Yuma; 16 = Französisch (Frankreich, Kanada, afrikanische Länder); 17 = Griechisch (Griechenland); 18 = Hebräisch (Juden); 19 = Hidatsa (Hidatsa, Mandan); 20 = Hopi (Hopi-Pueblo); 21 = Irisch (Irland); 22 = Isländisch (Island); 23 = Italienisch (Italien, Schweiz, Vatikanstadt); 24 = Jiddisch (Deutschjuden); 25 = Keres (Acoma- und Laguna-Pueblo); 26 = Kiowa-Tano (Kiowa, Kiowa-Apache); 27 = Lakota (Cheyenne, Lakota-Sioux); 28 = Mandan (Hidatsa, Mandan); 29 = Navajo; 30 = Niederländisch (Belgien, Niederlande); 31 = Numic-Paiute (Paiute); 32 = Núu-'apaghapi (Ute); 33 = Östliches Apache (Kiowa-Apache); 34 = Pai (Hochland- und Wüsten-Yuma); 35 = Plains-Zeichensprache; 36 = Plautdietsch (niederdeutsche Mennoniten); 37 = Portugiesisch (Portugal, afrikanische Länder, südamerikanische Länder); 38 = Russisch (Russisches Reich, russisch-amerikanische Kolonie); 39 = Salish (Flathead); 40 = Schwedisch (Finnland, Schweden); 41 = Setswana (afrikanische Sklaven der Bechuana); 42 = Shoshonie (Shoshone); 43 = Sioux (Assiniboine, Dakota- und Lakota-Sioux); 44 = Spanisch (Mexiko, Spanien, Mestizen, südamerikanische Länder); 45 = Tewa-Tano (Tano-Pueblo); 46 = Tiwa-Tano (Tano-Pueblo); 47 = Towa-Tano (Jemez-Tano-Pueblo); 48 = Tsalagi (Cherokee); 49 = Tsisinistsotots (Cheyenne); 50 = Türkisch (Türkei); 51 = Zuñi (Zuñi-Pueblo); 52 – 100 = Wurf muss wiederholt werden.

- **Courage:** Der Schamane wirkt seinen Zauber auf eine Person.
 - o Die Person wird sofort mutiger.
 - o MUT steigt bei dem Betroffenen sofort + W6.
 - o Kosten: 1 SCHAM.
- **Ekstase:** Der Schamane wirkt seinen Zauber auf einen Ort oder Umfeld, in dem die Betroffenen in einen tranceartigen ekstatischen Zustand geraten.
 - o Je nach Situation kann das z. B. ein extremes Tanzen oder ein berauschter Zustand sein.
 - o Besitzt der Schamane einen CHAR-Wert von 15, kann er die Gruppe zu extremen Taten verleiten, wenn ihm dann der TW auf CHAR gelingt. Suizidale Zustände sind möglich, wenn der TW auf CHAR meisterhaft gelingt.
 - o WS sinkt bei allen Betroffenen außerdem – W6.
 - o Wirkungszeit: Max. ¼ Std.
 - o Kosten: 3 SCHAM.
- **Euphorie:** Der Schamane wirkt seinen Zauber auf einen Ort oder Umfeld, in dem die Betroffenen heiter bis rauschartig glücklich werden.
 - o GL steigt bei allen Betroffenen + W6.
 - o Wirkungszeit: Max. ¼ Std.
 - o Die künstliche Anhebung auf 18 bewirkt keinen Meisterwurf bei einer gewürfelten 2.
 - o Kosten: 3 SCHAM.
- **Friedlichkeit:** Der Schamane wirkt seinen Zauber auf einen Ort oder Umfeld, in dem die Betroffenen ruhig und friedlich werden.
 - o Anfangs werden die Betroffenen angenehm ruhig und friedlich. Nach 5 Min. werden sie auch ehrlich und zugewandt freundlich. Nach weiteren 5 Min. sind sie überaus harmonisch. In diesem letzten Stadium würden sie sich auch nicht wehren, wenn sie angegriffen werden. Notfalls würden sie flüchten.
 - o SKR sinkt bei den allen Betroffenen außerdem – W6.
 - o Wirkungszeit: Max. ¼ Std.
 - o Kosten: 3 SCHAM.
- **Liebesbann:** Der Schamane wirkt seinen Zauber auf eine Person, die sich einer anderen Person liebeswillig unterwirft.
 - o Die andere Person wird gedanklich vom Schamanen bestimmt. Die andere Person muss dem Betroffenen persönlich bekannt oder in Sichtweite sein. Dabei kann es sich auch um den Schamanen selbst handeln.
 - o Der Betroffene würde alles für die andere Person tun, außer selbstmörderische Taten, sofern es kein meisterhafter TW war.
 - o Der Gegen-TW auf WS wird nur vom eigentlichen Opfer des Zaubers durchgeführt.
 - o Wirkungszeit: W6 Std. (Wird vom SM geheim ausgewürfelt.)
 - o Kosten: 1 SCHAM.
- **Paranoia:** Der Schamane wirkt seinen Zauber auf einen Ort oder Umfeld, in dem die Betroffenen Halluzinationen und leichten Verfolgungswahn erleiden.
 - o Sollte ein Betroffener in MUT einen Wert von unter 10 haben, handelt es sich um angstmachende Halluzinationen (Horrortrip).
 - o WS sinkt dabei bei allen Betroffenen außerdem – W6.
 - o Wirkungszeit: Max. ¼ Std.
 - o Kosten: 3 SCHAM.
- **Sanftmut:** Der Schamane wirkt seinen Zauber auf eine Person, die sofort friedfertig und ehrlich wird.
 - o Bei dem Betroffenen sinkt die SKR sofort auf 7.
 - o Mit dem Zauber kann man auch den Kampfrausch einer Person augenblicklich aufheben.
 - o Kosten: 1 SCHAM.
- **Schreck:** Der Schamane wirkt seinen Zauber auf eine Person, die sofort einen Schreck erleidet.
 - o Gelingt der Zauber, erleidet der Betroffene – W4 MUT und – 1 VIT und der W6 entscheidet, ob die Person schreiend flüchtet (1 – 4) oder vor Angst erstarrt (5) oder ohnmächtig wird (6).
 - o Kosten: 1 SCHAM.
- **Trauer:** Der Schamane wirkt seinen Zauber auf einen Ort oder Umfeld, in dem die Betroffenen depressiv-traurig und unglücklich werden.
 - o Anfangs werden die Betroffenen depressiv und unmotiviert. Nach 5 Min. fühlen sie sich unglücklich-depressiv und trauern und weinen. Nach weiteren 5 Min. bleiben sie an ihrem Ort zurück und verfallen ihrem depressiven Schicksal. In diesem Zustand können Betroffene Suizid durchführen, wenn ihr GL-Wert unter 10 liegt. Um ein Suizid durchzuführen, muss ihnen der TW auf MUT gelingen.
 - o GL sinkt bei allen Betroffenen außerdem – W6.
 - o Wirkungszeit: Max. ¼ Std.
 - o Kosten: 3 SCHAM.

...

	<ul style="list-style-type: none"> - Wahn: Der Schamane wirkt einen Zauber auf eine Person, die sofort einen Wahn erleidet. <ul style="list-style-type: none"> o Gelingt der Zauber, erleidet der Betroffene – W4 WS und – 1 VIT. o Sinkt der Wert in WS unter 10, wird der Betroffene unkonzentriert und bildet sich zwischendurch ein, etwas gehört oder gesehen zu haben und hat das Gefühl beobachtet zu werden. Gerät der Wert unter 7, erleidet er wahnhaftes Paranoia. - Wollust: Der Schamane wirkt seinen Zauber auf einen Ort oder Umgebung, in dem die Betroffenen sexuell lustvoll werden. <ul style="list-style-type: none"> o Anfangs werden die Betroffenen lüstern und wollüstig. Nach 5 Min. steigt ihre Erregung in gegenseitige Liebes- und Sexlust. Nach weiteren 5 Min. gehen alle Betroffenen eine sexuelle Orgie ein. o Das PM Hypersexualität steigt außerdem + W6. o Bei Personen mit einem SKR-Wert von 15, werden die Betroffenen sexuell übergriffig und es kann zu Vergewaltigungen kommen. o Wirkungszeit: Max. ¼ Std. o Kosten: 3 SCHAM. - Wut: Der Schamane wirkt seinen Zauber auf einen Ort oder Umgebung, in dem die Betroffenen zornig und wütend werden. <ul style="list-style-type: none"> o Anfangs reagieren die Betroffenen gereizt. Nach 5 Min. wird die Stimmung zunehmend aggressiv und auch bedrohlich. Nach weiteren 5 Min. greifen sich die Betroffenen gegenseitig an. o Sollten die Betroffenen in SKR den Wert 15 haben, sind sie bereit, brutal aufeinander loszugehen. Mit einem Wert von 18, streben sie beim Angriff auch den Mord an. o SKR steigt bei allen Betroffenen außerdem + W6. o Wirkungszeit: Max. ¼ Std. o Kosten: 3 SCHAM. 		
Kosten	Unterschiedlich	Entstehung	Sofort
Dauer	Unterschiedlich	Wirkungsbereich	Bei einer Person: 10 Meter Sichtweite Bei einer Gruppe, Ort oder Umfeld: 11 x 11 Meter
Weiteres:	<ul style="list-style-type: none"> - Der Schamane kann, sofern er will, von seinem Zauber ebenso betroffen sein oder ihn auf sich selbst anwenden. - Die Betroffenen wehren sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. Sollte der Betroffene vom magischen Einfluss auf sich selbst wissen und es zulassen wollen, ist kein automatischer Gegen-TW nötig. Er lässt sich auf die emotionale Veränderung ein. - Der Schamane kann den Zauber jederzeit vorzeitig beenden, wenn er den oder die Betroffenen oder die magisch gewirkte Umgebung sieht. - Nach der Wirkungszeit regenerieren die Talentwerte und PM-Werte je Std. um je einen Punkt. Wird der Zauber nur auf eine Person angewandt, gelten die üblichen Regeln zur Regeneration. 		



Zauberart	Psychisch; kein Gegen-TW möglich	Zauber	Traumzauber
Beschreibung	<p>Der Schamane kann in den Traum einer Person eindringen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Sinn, in den Traum einer Person einzudringen, kann z. B. darin liegen, einer Person Geheimnisse zu entlocken, einen Kompatienten zu befreien, Jemanden im Schlaf anzugreifen oder einfach nur um Spaß zu haben. - Der Traumzauber kostet dem Schamanen SCHAM entsprechend der Entfernung zum Schlafenden. - Um in den Traum einer Person einzudringen, muss der Schamane ungefähr wissen, wo sich die träumende Person (Somnist) befindet. Der Zauber funktioniert auch durch Wände hindurch, jedoch nicht durch eiserne bzw. stählerne Gitter oder Wände. - Wenn der Schamane mit anderen Personen durch Gedankenkontakt verbunden ist, kann er diese Personen auch mit in den Traum des Somnisten hineinnehmen, sofern es von diesen Personen gewollt ist. In dem Fall bleibt der Gedankenkontakt so lange bestehen, wie gewünscht und endet nicht schon nach einer ¼ Std. - Die Personen, die in den Traum eines Somnisten eindringen, auch der Schamane selbst, befinden sich während der Zeit in einer Art Trance-Zustand. - Die Traumwelt des Somnisten orientiert sich an dessen INST-Wert: <ul style="list-style-type: none"> o Bis 11 spielt der Traum nur in wenigen Räumen und begrenzten Gebieten, o ab 12 spielt er in komplexen Gegenden, o ab 15 in einem komplexen Areal, z. B. in einer Stadt, o ab 18 in einer komplexen Welt. o Umso höher die SKR des Somnisten ist, desto grausamer und gruseliger ist die Traumwelt. o Besondere Phobien und Vorlieben tauchen in dem Traum immer wieder auf. - Traumwelten sind immer ein wenig farblos, dafür aber sehr fantasievoll. In diesen Welten kann man unterschiedlichen Personen, Ereignissen, Kreaturen und Dingen begegnen. - Die Zeit im Traum vergeht 10 x schneller als in der realen Welt. Eine ¼ Std. in der Traumwelt vergeht in echt in 2 ½ Std. - Die Eindringlinge können sich an einem Ort im Traum treffen. - Während die Eindringlinge wissen, dass es sich um einen Traum handelt, weiß der Somnist das nicht. Erst wenn er bemerkt und es glaubt, muss ihm ein TW auf WS gelingen, dann kann er seine Traumwelt nach eigenen Vorstellungen verändern oder versuchen sie zu verlassen. - Die Eindringlinge und der Somnist können die Traumwelt verändern. Hierfür ist immer ein TW auf WS erforderlich. <ul style="list-style-type: none"> o Einfache Dinge zu verändern kostet – 1 VIT, o komplexe Veränderungen kosten – 2 VIT und o extreme Veränderungen kosten – 3 VIT. o Ab einem WS-Wert von 12 kann man gewünschte Gegenstände hervorbringen, o ab 15 kann man Darstellungen im Traum verändern, wie auch Kreaturen herbeirufen, o ab 18 kann man die Naturgesetze außer Kraft setzen. - Umso radikaler man die Traumwelt verändert, desto extremer reagiert die Traumwelt darauf und verändert sich. - Zauber können im Traum nur vom Somnisten eingesetzt werden und niemand im Traum kann Personen oder besondere Kreaturen lenken oder beeinflussen. Der Somnist hat einen leichten Wissensvorsprung und ahnt oft, was sich hinter einer Fassade oder Tür befinden könnte. - Verliert der Somnist oder ein Eindringling LE oder VIT im Traum, verliert er sie nicht in der echten Welt. Sinkt die LE aber auf 0, stirbt der Träumende auch in echt an einem tödlichen Krampf. Sinkt die VIT auf 0, fällt der Träumende in der echten Welt ins Koma. Im Traum regenerieren die Werte nach den üblichen Regeln. Die Träumenden können durch ihre Fantasie mögliche Wunden aber auch auf irgendeine Art heilen, wofür ihnen der TW auf WS gelingen muss und was VIT kostet. - Wurde der Somnist im Traum getötet oder entscheidet sich der Somnist den Traum zu beenden, bricht die Traumwelt wie eine Naturkatastrophe zusammen. Die Eindringlinge müssen aus dem Traum dann rechtzeitig flüchten und haben dafür in Echt W100 Aktionen lang Zeit. In der Traumwelt haben sie 10 x soviel Zeit. Wer es nicht rechtzeitig aus dem zerstörten Traum schafft, stirbt. - Um aus dem Traum zu kommen, ist ein TW auf WS nötig. Wenn der TW misslingt, wird ein erneuter Versuch immer um – 2 WM. Alternativ kann man in der echten Welt aus dem Traum heraus geweckt werden. - Nach dem Aufwachen müssen alle Beteiligten einen TW auf INTEL schaffen, sonst können sie sich an die Zeit in der Traumwelt nicht mehr erinnern. 		
Kosten	1 SCHAM (je 10 m Entfernung)	Entstehung	Sofort
Dauer	Wie gewünscht	Wirkungsbereich	Wie gewünscht

Zauberart	Psychisch; kein Gegen-TW möglich	Zauber	Tierkontrolle
Beschreibung	Der Schamane beeinflusst das Verhalten eines oder mehrerer Tiere. Er hat folgende Optionen: <ul style="list-style-type: none"> - Tierkontakt <ul style="list-style-type: none"> o Der Schamane nimmt gedanklich-emotional Kontakt mit einem gewöhnlichen Tier auf. o Er kann die Gefühle des Tieres dadurch erkennen und verstehen. o Gleichzeitig kann er dem Tier auch seine Gefühle vermitteln und das Tier dazu anregen, seine Handlungen entsprechend anzupassen. - Tier beeinflussen <ul style="list-style-type: none"> o Der Schamane kontrolliert ein Tier, das er erblickt. Das Tier handelt dann nach seinen Wünschen. o Während der Kontrolle kann der Schamane seinen eigenen Tätigkeiten weiter nachgehen. - Kleintiere beeinflussen <ul style="list-style-type: none"> o Der Schamane kontrolliert eine Gruppe von Kleintieren, die sich in dem Umfeld aufhalten. o Der Schamane muss die Kleintiere nicht sehen, sondern nur wissen, dass sie dort leben. o Bei der Kontrolle handelt es sich um einfache Befehle, wie z. B., dass ein Vogelschwarm irgendwo hinfliegen oder etwas angreifen soll, Insekten sollen irgendwo hinkrabbeln und dort etwas fressen usw. 		
Kosten	1 SCHAM	Entstehung	Sofort
Dauer	Max. 1 Std.	Wirkungsbereich	11 x 11 Meter
Weiteres:	<ul style="list-style-type: none"> - Hier wird unterschieden zwischen gewöhnlichen Tieren und Kleintieren. Mit Kleintieren sind hier Insekten, Spinnentiere, Wirbellose, Vögel oder Fische gemeint. 		

Zauberart	Psychisch	Zauber	Vergessenzauber
Beschreibung	Der Schamane lässt einer Person Vergangenes oder Zukünftiges vergessen. <ul style="list-style-type: none"> - Amnesie an vergangene Zeit: <ul style="list-style-type: none"> o Die betroffene Person vergisst, was in den letzten Stunden passiert ist. - Amnesie an zukünftige Zeit: <ul style="list-style-type: none"> o Die betroffene Person verbißt im Anschluss, was in den kommenden Stunden passieren wird. 		
Kosten	1 SCHAM	Entstehung	Sofort
Dauer	W6 Std. (SM)	Wirkungsbereich	Sichtweite auf max. 10 Metern; oder Berührung.
Weiteres:	<ul style="list-style-type: none"> - Der Betroffene wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. - Die Stunden werde vom SM geheim mit dem W6 ermittelt. - Berührt der Schamane die Person, wird der TW auf SCHAM + 2 WM. 		

Zauberart	Psychisch; auf sich selbst	Zauber	Visionen
Beschreibung	Der Schamane erhält spontane Visionen von zukünftigen Ereignissen. <ul style="list-style-type: none"> - Solche Visionen können am Tag wie ein Flashback auftreten, wodurch der Schamane für einen kurzen Moment abwesend ist. Meistens treten die Visionen jedoch im Schlaf auf. - Die spontanen Visionen kommen überraschend und verlangen keinen TW. 		
Kosten	/	Entstehung	Sofort
Dauer	Einige Sekunden	Wirkungsbereich	Direkt
Weiteres:	<ul style="list-style-type: none"> - Zukunftsdeuterei ist stets möglichen Veränderungen unterworfen und muss darum nicht so eintreten, wie sie erkannt wurde. 		

Zauberart	Physisch	Zauber	Wahrheitszauber
Beschreibung	Der Schamane zwingt eine oder mehrere Personen per Gedankenkraft dazu, die Wahrheit zu sagen. <ul style="list-style-type: none"> - Welche Personen im Umfeld des Schamanen betroffen sind, bestimmt der Schamane. Währt der Schamane nur eine Person aus und berührt sie dabei, wird der TW auf SCHAM + 2 WM. 		
Kosten	1 SCHAM	Entstehung	Sofort
Dauer	Max. eine ¼ Std.	Wirkungsbereich	11 x 11 Meter
Weiteres:	<ul style="list-style-type: none"> - Die Betroffenen wehren sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. - Der Schamane kann die Wirkung vorzeitig beenden, wenn er alle Betroffenen sieht. 		

Zauberart	Physisch	Zauber	Wasserwandeln
Beschreibung	Der Schamane kann unter Wasser atmen, hören und sehen. <ul style="list-style-type: none"> - Der Schamane kann unter Wasser bis zu 100 Meter weit sehen und hören (sofern es die Helligkeit im Wasser zulässt). - Tauchen und Laufen kann der Schamane 1 Feld schnell. Ab dem Wert 18 in Schwimmen, taucht er 2 Felder schnell. 		
Kosten	1 SCHAM je 5 Min.	Entstehung	Sofort
Dauer	Wie gewünscht	Wirkungsbereich	Direkt

Zauberart	Physisch	Zauber	Wetterschutz
Beschreibung	Der Schamane hält kalte und heiße Umgebungen aus. <ul style="list-style-type: none"> - Er kann Kälte von bis zu -100° oder Hitze von bis zu $+100^{\circ}$ aushalten. - Damit wäre es ihm möglich, barfuß durch verschneite Gebirge zu gehen oder im kochenden Wasser zu baden. 		
Kosten	1 SCHAM	Entstehung	Sofort
Dauer	1 Std.	Wirkungsbereich	Direkt

Zauberart	Physisch	Zauber	Wetterzorn
Beschreibung	Der Schamane bewirkt ein Unwetter aus Sturm und Gewitter. <ul style="list-style-type: none"> - Der Schamane bestimmt das betroffene Gebiet, das vor ihm liegt. - Zuerst treten Wind und Wolken auf. Nach einer $\frac{1}{4}$ Std. kommt starker Regen auf. Nach einer weiteren $\frac{1}{4}$ Std. treten starker Sturm und heftige Gewitter auf. Nach einer weiteren $\frac{1}{4}$ Std. wird der Sturm zu einem Tornado. Der Schamane bestimmt jedoch die Intensität des Wetters. 		
Kosten	3 SCHAM	Entstehung	In 5 Min.
Dauer	W4 Std. (wird vom SM ermittelt)	Wirkungsbereich	5 Km Sichtweite; Auswirkung: 5 x 5 Km
Weiteres:	<ul style="list-style-type: none"> - Zum Umgang mit Regen, Sturm und Gewitter, siehe unter Sonderregeln, unter Naturkatastrophen. Wird der Wetterzorn im Winter oder in borealen Gebieten eingesetzt, entwickeln sich Schneestürme. - Das Wetter kann Einschränkungen verursachen. Starkregen verursacht beispielsweise - 2 WM auf alle visuellen Talente. 		

Zauberart	Physisch	Zauber	Windbote
Beschreibung	Der Schamane lässt einen Wind entstehen, durch den er sehen kann (Fernsicht) und eine Botschaft vermitteln kann. <ul style="list-style-type: none"> - Der Wind bewegt sich mit 50 Km/h vorwärts (15 Felder je Aktion). - Wenn der Schamane damit eine Botschaft verbreiten will, werden die Sätze wie ein Flüstern wahrgenommen, die sich stets wiederholen. 		
Kosten	1 SCHAM je Min.	Entstehung	Sofort
Dauer	Wie gewünscht	Wirkungsbereich	Windweite: 100 x 100 m

Zauberart	Psychisch	Zauber	Wolfssinne
Beschreibung	Der Verzauberte entwickelt hohe Sinne. Er hört, riecht und sieht besser. <ul style="list-style-type: none"> - Der Schamane kann den Zauber auch auf sich selbst anwenden. - Die TW des Verzauberten auf SINN werden + 4 WM. - Der Verzauberte kann Personen und Dinge am Geruch erkennen. Er kann eine Witterung auf bis zu 1 Km weit aufnehmen. - Der Verzauberte kann Gespräche und Geräusche 100 Meter weit wahrnehmen. Flüsternde Gespräche versteht er noch in einem Umfeld von 11 x 11 Metern. - Der Verzauberte erhält im Düstern keine negativen WM. - An dem Verzauberten kann man sich nicht heimlich anschleichen. 		
Kosten	1 SCHAM	Entstehung	Sofort
Dauer	Max. eine $\frac{1}{4}$ Std.	Wirkungsbereich	Direkt; durch Berührung

Zauberart	Physisch	Zauber	Zeitbruch
Beschreibung	<p>Der Schamane kann die Zeit um sich herum radikal verändern.</p> <p>Der Schamane hat folgende Optionen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Situation widerrufen: Der Schamane widerruft eine eben entstandene Situation. Die Situation beginnt also wieder erneut und kann einen ganz anderen Verlauf nehmen. <ul style="list-style-type: none"> o Auch Meisterwürfe oder Patzer verlieren dadurch nachträglich ihre Gültigkeit. o Der Schamane weiß als einziger, was die ursprüngliche Situation bewirkt hätte. Beteiligte Personen sind innerlich leicht verwirrt, wissen aber nicht, was geschehen ist oder geschehen wäre. o Der Zauber kann auch als Parade eingesetzt werden. o Innerhalb einer Kampfrunde wird die Zeit um W4 Kampfrunden zurückgesetzt, ansonsten sind es W4 Minuten. o Der Zauber bezieht sich auf ein Umfeld von 100 x 100 Meter. - Zeit anhalten: Der Schamane stoppt für wenige Sekunden seine ganze Umgebung. Er ist der Einzige, der noch tätig sein darf. <ul style="list-style-type: none"> o Der W4 bestimmt die Aktionen, die dem Schamanen nun zur Verfügung stehen. Erst nach seiner letzten Aktion wird die Kampfreihenfolge wieder fortgesetzt. o Entsprechende Personen können die hohe Geschwindigkeit des Schamanen wahrnehmen. o Nach dem Zauber muss dem Schamanen der automatische TW auf WS gelingen, sonst erleidet er – 1 WS. o Personen, die außerhalb des Wirkungsbereichs sind, bewegen sich zwischen den Aktionen des Magiers weiter normal fort. Für die Kampfliste bedeutet das, dass nur die betroffenen Personen entsprechend oft aussetzen müssen. o Der Zauber bezieht sich auf ein Umfeld von 100 x 100 Meter. - Zeit beschleunigen: Der Schamane lässt eine Person und ihr Umfeld beschleunigen. <ul style="list-style-type: none"> o Der Zauber bezieht sich auf eine Person und auf die Personen in seinem direkten Umfeld. Der Schamane kann den Zauber auch auf sich selbst anwenden. o Die betroffenen Personen führen nach ihrer Aktion direkt noch eine weitere Aktion durch. Das gilt auch für Personen, die bereits zweimal in der Kampfliste geführt werden. o Die eine betroffene Person wird sich dagegen mit einem automatischen TW auf WS dagegen wehren (jedoch nicht der Schamane selbst). o Betroffene Personen rennen doppelt so weit. o Betroffene Personen erhalten auf ihre Attacken und Paraden gegen nicht betroffene Personen + 4 WM. o Sollte eine Person das Umfeld der betroffenen Person verlassen, löst sie sich vom psinetischen Einfluss. Betritt eine Person das Umfeld der betroffenen Person, ist sie künftig vom psinetischen Einfluss betroffen. o Der Zauber dauert max. 1 Min. Der Schamane kann den Zauber jederzeit vorzeitig beenden. Der Schamane kann ihn auf auf 10 Meter Sichtweite einsetzen und das Umfeld um die betroffene Person bezieht sich auf 3 x 3 Meter. - Zeit verlangsamen: Der Schamane lässt eine Person und ihr Umfeld verlangsamen. <ul style="list-style-type: none"> o Der Zauber bezieht sich auf eine Person und auf die Personen in seinem direkten Umfeld. Der Schamane kann den Zauber auch auf sich selbst anwenden. o Die betroffenen Personen können nur noch eine einzelne Tätigkeit in ihren Aktionen durchführen, also nur eine Kognition, Handlung oder Bewegung. Doppelaktionen sind nicht möglich. o Die eine betroffene Person wird sich dagegen mit einem automatischen TW auf WS dagegen wehren (jedoch nicht der Schamane selbst). o Die betroffenen Personen müssen jede zweite Aktion aussetzen. o Betroffene Personen rennen nur noch 1 Feld weit. o Betroffene Personen erhalten auf ihre Attacken und Paraden gegen nicht betroffene Personen – 4 WM. o Sollte eine Person das Umfeld der betroffenen Person verlassen, löst sie sich vom psinetischen Einfluss. Betritt eine Person das Umfeld der betroffenen Person, ist sie künftig vom psinetischen Einfluss betroffen. o Der Zauber dauert max. 1 Min. Der Schamane kann den Zauber jederzeit vorzeitig beenden. Der Schamane kann ihn auf auf 10 Meter Sichtweite einsetzen und das Umfeld um die betroffene Person bezieht sich auf 3 x 3 Meter. <p style="text-align: center;">...</p>		

	<ul style="list-style-type: none"> - Zeit vergeht: Der Schamane lässt die Zeit schneller für sich und seine Gruppe vergehen. <ul style="list-style-type: none"> o Der Zauber betrifft nur die Gruppe, wenn sie alleine unterwegs ist. o Sonne und Mond scheinen für die Gruppe schneller zu wandern. Die Zeit vergeht doppelt so schnell. o Der Zauber ermöglicht das Ausharren an einem Ort oder das Bewegen durch die Lande. Auf diese Weise können Verfolger abgehängt oder Orte schneller erreicht werden oder das Warten an einem Ort hat ein schnelles Ende oder das Arbeiten an einem Projekt schreitet dadurch zügig voran. o Der Zauber bezieht sich nur auf die Gruppe und betrifft max. 24 Std. Der Schamane kann den Zauber jederzeit vorzeitig beenden. o Wenn die Gruppe in Kontakt mit anderen Menschen kommt, löst sich der Zauber sofort auf. 		
Kosten	3 SCHAM	Entstehung	Sofort
Dauer	Unterschiedlich	Wirkungsbereich	Unterschiedliche

Zauberart	Psychisch	Zauber	Zwangszauber
Beschreibung	<p>Der Schamane zwingt eine Person gedanklich zu einer Tat.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Er kann ihr z. B. befehlen, nur noch die Wahrheit zu sagen, eine fürchterliche Tat zu begehen usw. - Wenn der Zauber gelungen ist, muss der Spieler einen eindeutigen Satz formulieren, was der Betroffene tun soll. Und genau das tut er dann auch. - Der Betroffene führt keine Taten aus, die für ihn eindeutig existenziell tödlich wären. Nur bei einem meisterhaften SCHAM würde sich der Betroffene selbstmörderisch verhalten. - Der Zwangszauber ist eine kurze Impulshandlung. Es ist also nicht möglich, dem Opfer zu sagen, er solle jetzt alles für ihn tun oder erst dies tun und dann das tun. Es geht um einen klaren Befehl. Mit dem Zwangszauber kann man dem Opfer auch nicht befehlen ohnmächtig zu werden oder in Trance zu gehen. - Der Betroffene erinnert sich nach dem Zauber nicht an die Zeit seiner Taten. - Ihm muss nach der Wirkung ein TW auf WS gelingen, sonst erleidet er - 1 WS. 		
Kosten	3 SCHAM	Entstehung	Sofort
Dauer	Max. 1 Std. oder bis die Tat ausgeführt wurde.	Wirkungsbereich	10 Meter Sichtweite
Weiteres:	<ul style="list-style-type: none"> - Der Betroffene wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. - Der Schamane muss in der Sprache des Betroffenen denken. - Berührt der Schamane die betroffene Person, wird der TW auf SCHAM + 2 WM. - Der Schamane kann den Zwangszauber vorzeitig beenden, wenn er den Betroffenen sieht. 		

Zauberart	Psychisch	Zauber	Zwillingbann
Beschreibung	<p>Der Schamane verbindet zwei Personen telepathisch, empathisch und mit ihren Sinnen miteinander.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Schamane bestimmt zwei Personen, die nun miteinander verbunden sind. Eine der beiden Personen kann auch er selbst sein. - Die beiden Personen sehen, hören und fühlen nun, was die andere Person erlebt. - Die beiden Personen halten telepathisch Kontakt miteinander und können per Gedankenkraft miteinander kommunizieren. - Die beiden Personen fühlen, wie es dem anderen geht und erkennen dadurch auch die Physe und Psyche des Anderen. <ul style="list-style-type: none"> o Sollte eine Person physisch verletzt werden, erleidet die andere Person - 1 LE und evtl. einen Schock, wenn die andere Person auch einen Schock erleidet. o Sollte eine Person psychisch beeinträchtigt werden, erleidet die andere Person - 1 VIT. 		
Kosten	1 SCHAM	Entstehung	Sofort
Dauer	W20 Std. (SM)	Wirkungsbereich	10 Meter Sichtweite; die Verbindung funktioniert nur max. 100 Km weit.
Weiteres:	<ul style="list-style-type: none"> - Wenn die betroffenen Personen nichts von der möglichen Vereinigung wissen und dem nicht gedanklich zustimmen, wehren sie sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. - Der Zauber kann nur vom Schamanen vorzeitig beendet werden. - Der Zeitraum wird vom SM geheim ausgewürfelt. - Nach dem Gedankenkontakt der beiden Personen muss beiden der TW auf WS gelingen, sonst erleiden sie - 1 WS. 		