

Magische Sprachen in Mittel Erde

Alle Magiearten haben ihre eigenen, mächtigen Sprachen. Zauber erhalten dem ihren eigenen Wesen entsprechenden Vorteile, wie zum Beispiel mächtigere Wirkungen, oder die Sprüche verbrauchen weniger Magiepunkte. Magische Sprachen setzen ein gewissen Grad an Erfahrung mit Zaubersprüchen, deshalb können sie auch nur für die jeweiligen Basisspruchlisten angewandt werden. Das ist auch so, weil Spruchlisten, die aus dem offenen oder geschlossenem Bereich stammen, nicht spezifisch genug sind, manchmal auch nicht direkt an den jeweiligen Beruf leihen, und somit nicht dem bedarf des tiefen Verbunds zum Zauberer entsprechen.

Bedingung des Gebrauchs von magischen Sprachen ist immer ein lautes singen in der Sprache die man anwendet. Das laute singen darf nicht unterbrochen, oder der Zauber abgebrochen werden, da die sonst automatisch einen Zauberfehler zur folge hat, der auf der Patzertabelle für Angriffszauber mit einem offenen W100 ausgewürfelt wird. Die Basisspruchbenutzung wird jeweils vom Wurf abgezogen.

Magische Sprachen haben auch Auswirkungen auf die direkte Umwelt des Zaubernden. Sie rufen bestimmte Reaktionen auf, wie zum Beispiel Sprecher von Qadosh werden oftmals geachtet, Ruhe und Frieden überkommen Mensch und Tier. Haß schlägt automatisch den Sprechern von Thanatos entgegen, und schreckliche Furcht entsteht bei unreinen Wesen, um einen Sprecher von Anathema. Es ist zu beachten, daß dies Reaktionen des gewöhnlichen Volkes sind, und nicht ein magischer Einfluß.

Wenn ein Zauberer versucht, eine magische Sprache einzusetzen, muß er zunächst einen Wurf (offener W100) plus den Eigenschaftsbonus des jeweiligen Magiebereiches durchführen, den Fertigungsbonus zum Wurf addiert, muß das ein Ergebnis über 100 ergeben. Liegt das Ergebnis unter 100 werden lediglich keine Bonusse erzielt, d.h. ein erfolgloser Sprachenbenutzungswurf heißt nicht, daß der Spruch mißlungen ist. Der Spruchanwender bringt sich nur um seine erhofften Vorteile.

Mögliche Auswirkungen auf Sprüche

- Der MP-Aufwand für einen Spruch beträgt nur 75% (aufgerundet) des Normalen.
- Angriffswürfe und Elementar-Angriffswürfe erhalten einen zusätzlichen +5-Bonus.
- Die Wirkungsdauer könnte sich um bis zu 50% erhöhen. (z.B. 5x W10 = xx% längere Wirkungsdauer)
- Werden Kontroll-, Beschwörungs-, Vertreibungszauber eingesetzt, so erleidet das Ziel einen -10 Malus.

Magische Sprachen und Wirkungsbereiche

Aionion: Wesen des Lebens (bes. Spruchunterstützung: Geist wiederherstellen)

Aisthasis: Beherrschung der Sinne (bes. Spruchunterstützung: Nachtsicht, Dunkelsicht)

Anathema: Vertreibungen, Wege des Leitens (keine Finsternis, bes. Spruchunterstützung: Pures Licht)

Asebeia: Finstere Wege der Leitens, Finstere Verbindungen, Finstere Wege des Wissens

Fastè: Gesetze des Lichts, Licht der Sterne, Gleißende Macht (bes. Spruchunterstützung: Lichtzauber)

Chäoua: Herrschaft über das Wetter, Wege des Öffnens (bes. Spruchunterstützung: Vibration)

Conorros: Astrale Wesenheiten, Sehen (Wahrsagen), Wahrnehmung, Wissen (bes. Spruchunterstützung: Traum)

Eartblut: Wesen d. Wege (bes. Unterstützung: Wasser finden, Wetterkunde/ bes. Spruchunterst.: Natursicht)

Eirenay: Wege der Beruhigung, Selbstheilung (bes. Spruchunterstützung: Heilung, Wege der Wundübernahme)

Gnoisis: Kontrolle über den Geist, Wahrnehmung der Gedanken, Verschmelzung von Gedanken

Graphay: Runen, Symbole (bes. Spruchunterstützung: Gestalt einprägen, Text verstehen)

Hudautos: Beherrschung des Wassers, (bes. Spruchunterstützung: Wasseratem, Wasserwandeln)

Ihyama: Selbstheilung, Wege der Reinigung, Wiederherstellung d. Körpers (bes. Spruchunterstützung: Heilung)

Iruaric: Zügel der Magie, Arkane Magie, Stärkung der Magie (*Diese Sprache muß bei Gebrauch von Arkanen Spruchlisten gesprochen werden*)

Lokut: Herrschaft über den Schall, Sprache der Gedanken, Stimme des Geistes, Wege des Schalls

Parapteo: Telekinese, Wege der Bewegung

Peatra: Abwehr von Zaubern, Gesetz der Wälle, Schutz, Gewalt der Erde (bes. Spruchunterstützung: Erdwand)

Púkmatica: Gesetz des Windes, Herrschaft über den Geist, Wesen der Beschwörung

Porneia: Finstere Beschwörung, Beschwörung von Dämonen und Geistern

Pulrosis: Feuer des Geistes, Gesetz des Feuers, Wege der Zerstörung

Qadosh: Nahrung und Schutz, Zeremonien (bes. Spruchunterstützung: Heilige Brücke, Liste: Wege des Leitens)

Skotia: Finstere Wege d. Leitens und d. Wissens (bes. Spruchunterstützung: Dunkelheit, Nachtsicht, Schatten)

Soma: Herrschaft über den Körper, Mönchsbewegung, Wege des Widerstehens, Zügel des Körpers

Spoudazzo: Eile, Formen der Geschwindigkeit

Thanatos: Flüche, Gewalt über den Körper, Krankheit, Verfall, Totenbeschwörung

Totem: Beherrschung von Tieren, Beschwörung, Gestaltwandel

Xzoulo: Beherrschung d. Kräuter, Beherrschung d. Pflanzen, Organische Stoffe (bes. Spruchunterst.: Ablenken)