ARKANE BLUTLINIE

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 11. Oktober 2026





INHALT

Arkane Blutlinie 3
Balanceing im Vorfeld 3
Die Zauber 3

ARKANE BLUTLINIE

In diesem System kann ein Magier einen Zauber an seine Blutlinie binden. Dadurch vererbt er diesen Zauber an seine Nachkommen, welche ihn dann instinktiv beherrschen. Doch mit jeder Vererbung verändert sich der Zauber im kleinen. Das hat zur Auswirkung, dass ein Zauber nach vielen Generationen nicht mehr mit dem Originalzauber in Verbindung zu bringen ist.

Balanceing im Vorfeld

Die hier aufgeführten Zauber können überaus mächtig sein! Du kannst sie als besondere Belohnung für einen Charakter einsetzen, wenn er/sie eine bestimmte Stufe erreicht. Im Vorfeld solltest du dich mit einem der Module befassen in denen konkret der Einsatz von magischen Fähigkeiten thematisiert wird.

- Kategorie:ms Magie
- Zauberei
- How to be a Fantasyhero - 1. Charaktererstellung (Unter "Schritt 4: Magienutzer")

Die Zauber

Flammenwand

Generation 1

4m breit, 4m hoch, 1m dick. Erschafft Wand aus Feuer direkt vor dem Anwender. Bleibt in Form und hält 1 minute. Entzündet und verbrennt bei Kontakt. Hält Objekte nicht vom durchqueren ab. Holzpfeile verbrennen vollständig beim auftreffen.

Generation 2

4m breit, 4m hoch, 1m dick. Erschafft Wand aus Feuer direkt hinter dem Anwender. Bleibt in Form und hält 1 minute. Entzündet und verbrennt bei Kontakt. Hält Objekte nicht vom durchqueren ab. Holzpfeile verbrennen vollständig beim auftreffen.

Generation 3

5m breit, 3m, hoch, 1m dick. Erschafft Wand aus Feuer direkt hinter dem Anwender. Bleibt in Form und hält 1 minute. Entzündet und verbrennt bei Kontakt. Hält Objekte nicht vom durchqueren ab. Holzpfeile verbrennen vollständig beim auftreffen.

Generation 4

4m breit, 3m hoch, 1m dick. Erschafft Wand aus Feuer direkt hinter dem Anwender. Bleibt in Form und hält 1 Minute. Entzündet und verbrennt bei Kontakt. Hält Objekte nicht vom Durchqueren ab. Holzpfeile verbrennen vollständig beim Auftreffen. Erschafft kleine Flammengeister, die die Opfer für wenige Sekunden in Bann ziehen.

Generation 5

5m breit, 3m hoch, 1m dick. Erschafft Wand aus Feuer direkt hinter dem Anwender. Bleibt in Form und hält 1 Minute. Entzündet und verbrennt bei Kontakt. Hält Objekte nicht vom Durchqueren ab. Holzpfeile entzünden beim durchqueren. Erschafft kleine Flammengeister, die die Opfer für wenige Sekunden in Bann ziehen.

Generation 6

5m breit, 3m hoch, 1m dick. Erschafft Wand aus Feuer direkt hinter dem Anwender. Bleibt in Form und hält für 1 Minute. Entzündet und verbrennt bei Kontakt. Hält Objekte nicht vom durchqueren ab. Holzpfeile entzünden beim durchqueren. Erschafft kleine Flammengeister, die wenige Sekunden lang versuchen Opfer in die Wand zu ziehen.

Generation 7

5m breit, 3m hoch, 1m dick. Erschafft Wand aus Feuer direkt hinter dem Anwender. Bleibt in Form und hält für 1 Minute. Entzündet und verbrennt bei Kontakt. Hält 50% aller Objekte vom durchqueren ab. Holzpfeile entzünden beim durchqueren. Erschafft kleine Flammengeister, die wenige Sekunden lang versuchen Opfer in die Wand zu ziehen.

Generation 8

5m breit, 3m hoch, 1m dick. Erschafft Wand aus Feuer direkt hinter dem Anwender. Bleibt in Form und hält für 1 Minute. Nach 30 Sekunden färbt die flamme sich Grün. Entzündet und verbrennt bei Kontakt. Hält 50% aller Objekte vom durchqueren ab. Holzpfeile entzünden beim durchqueren. Erschafft kleine Flammengeister, die wenige Sekunden lang versuchen Opfer in die Wand zu ziehen.

Generation 9

Blaue Flammen. 5m breit, 3m hoch, 1m dick. Erschafft Wand aus glazialem Feuer direkt hinter dem Anwender. Bleibt in Form und hält für 1 Minute. Nach 30 Sekunden färbt die Flamme sich Grün. Gefriert bei Kontakt und sorgt für Kälteverletzungen. Hält 50% aller Objekte vom Durchqueren ab. Erschafft kleine Glazial-Flammengeister, die wenige Sekunden lang versuchen Opfer in die Wand zu ziehen.

Eiswand

Generation 1

Erschafft Wand aus glitzerndem Eis direkt vor dem Anwender. Bleibt in Form und Hält für 2 Minuten. Nach 30 Sekunden färbt das Eis sich Grün. Gefriert bei Kontakt und sorgt für Kälteverletzungen. Hält 50% aller Objekte vom Überqueren ab. Erschafft kleine Glazial-Eisgeister, die Wenige Sekunden lang versuchen, Opfer in die Wand zu ziehen

Generation 2

Erschafft Wand aus glitzerndem Eis direkt vor dem Anwender. Bleibt in Form und Hält für 2 Minuten. Nach 30 Sekunden färbt das Eis sich Grün. Gefriert bei Kontakt und sorgt für Kälteverletzungen. Hält 50% aller Objekte vom Überqueren ab. Erschafft kleine Glazial-Eisgeister, die Wenige Sekunden lang versuchen, Opfer in die Wand zu ziehen und mit ihren ohrenbetäubenden Schreien Gegner in ihrem direkten Umfeld kurzzeitig lähmen.

Generation 3

Erschafft runde Wand aus glitzerndem Eis um den Anwender. Bleibt in Form und Hält für 2 Minuten. Nach 30 Sekunden färbt das Eis sich Grün. Gefriert bei Kontakt und sorgt für Kälteverletzungen. Hält 50% aller Objekte vom Überqueren ab. Erschafft kleine Glazial-Eisgeister, die Wenige Sekunden lang versuchen, Opfer in die Wand zu ziehen und mit ihren ohrenbetäubenden Schreien Gegner in ihrem direkten Umfeld kurzzeitig lähmen.

Generation 4

Erschafft runde Wand aus glitzerndem Eis um den Anwender. Bleibt in Form und Hält für 2 Minuten. Nach 30 Sekunden färbt das Eis sich Grün. Objekte frieren bei Kontakt an die Eiswand und bekommen Kälteschaden. Erschafft kleine Glazial-Eisgeister, die Wenige Sekunden lang versuchen, Opfer in die Wand zu ziehen und mit ihren ohrenbetäubenden Schreien Gegner in ihrem direkten Umfeld kurzzeitig lähmen.

Generation 5

Erschafft runde Wand aus glitzerndem Eis um den Anwender. Bleibt in Form, hält für 2 Minuten und macht den Zauberer und alle innerhalb des Kreises für diese Zeit unsichtbar. Nach 30 Sekunden färbt das Eis sich Grün. Objekte frieren bei Kontakt an die Eiswand und bekommen Kälteschaden. Erschafft kleine Glazial-Eisgeister, die wenige Sekunden lang versuchen, Opfer in die Wand zu ziehen und mit ihren ohrenbetäubenden Schreien Gegner in ihrem direkten Umfeld kurzzeitig lähmen.

Eiskuppel

Generation 1

5m Durchmesser, 3m hoch 1m dick. Erschafft Kuppel aus durchsichtigen Eis mit Anwender im Zentrum. Bleibt in Form, hält 3 Minuten und macht alle innerhalb des Kreises für diese Zeit unsichtbar. Nach 1 Minute färbt das Eis sich undurchsichtig Grün. Objekte frieren bei Kontakt mit der Kuppel und bekommen Kälteschaden. Erschafft kleine Glazial-Eisgeister, die 20 Sekunden lang versuchen, Opfer an die Kuppel zu ziehen. Die Glazial-Eisgeister schreien ununterbrochen und lähmen alle außerhalb der Kuppel bis zu 5m entfernt.

Generation 2

```
5m Durchmesser, 3m hoch 1m dick.
```

Erschafft Kuppel aus durchsichtigen Eis mit Anwender im Zentrum. Bleibt in Form, hält 3 Minuten und macht alle innerhalb des Kreises für diese Zeit unsichtbar. Nach 1 Minute färbt das Eis sich undurchsichtig Grün. Objekte frieren bei Kontakt mit der Kuppel und bekommen Kälteschaden. Erschafft kleine Glazial-Eisgeister, die 20 Sekunden lang versuchen, Opfer an die Kuppel zu ziehen. Die Glazial-Eisgeister singen im Chor ununterbrochen und greifen alle an die nicht mit singen

Generation 3

5m Durchmesser, 3m hoch 1m dick. Erschafft Kuppel aus durchsichtigen Eis mit Anwender im Zentrum. Bleibt in Form, hält 3 Minuten und macht alle innerhalb des Kreises für diese Zeit unsichtbar. Nach 1 Minute werden alle innerhalb des Kreises wieder sichtbar. Objekte frieren bei Kontakt mit der Kuppel und bekommen Kälteschaden. Erschafft kleine Glazial-Eisgeister, die 20 Sekunden lang versuchen, Opfer an die Kuppel zu ziehen. Die Glazial-Eisgeister singen im Chor ununterbrochen und greifen alle an die nicht mit singen.

Generation 4

5m Durchmesser, 3m hoch, 1m dick. Erschafft Kuppel aus durchsichtigem Eis mit Anwender im Zentrum. Vergrößert Durchmesser um 2m pro Minute, hält 3 Minuten und macht alle innerhalb des Kreises für diese Zeit unsichtbar. Nach 1 Minute werden alle innerhalb des Kreises wieder sichtbar. Objekte frieren bei Kontakt mit der Kuppel und bekommen Kälteschaden. Erschafft kleine Glazial-Eisgeister, die 20 Sekunden lang versuchen, Opfer an die Kuppel zu ziehen. Die Glazial-Eisgeister singen im Chor ununterbrochen und greifen alle an, die nicht mitsingen.

Generation 5

```
5m Durchmesser, 3m hoch, 1m dick.
```

Erschafft Kuppel aus durchsichtigem Eis mit Anwender im Zentrum. Vergrößert Durchmesser um 2m pro Minute, hält 3 Minuten und macht alle innerhalb des Kreises für diese Zeit unsichtbar. Läuft die Zeit ab, explodiert die Kuppel in einer Eissplitter-Explosion (Personen in der Kuppel sind nicht betroffen). Nach 1 Minute werden alle innerhalb des Kreises wieder sichtbar. Objekte frieren bei Kontakt mit der Kuppel und

bekommen Kälteschaden. Erschafft kleine Glazial-Eisgeister, die 20 Sekunden lang versuchen, Opfer an die Kuppel zu ziehen. Die Glazial-Eisgeister singen im Chor ununterbrochen und greifen alle an, die nicht mitsingen.

Generation 6

5m Durchmesser, 3m hoch, 1m dick. Erschafft Kuppel aus Durchsichtigem Eis mit Anwender im Zentrum. Vergrößert Durchmesser um 20 cm pro Sekunde, hält 3 Minuten und macht alles innerhalb der Kreises Unsichtbar. Läuft die Zeit ab, Explodiert die Kuppel in einer Eissplitter-Explosion (Personen in der Kuppel sind nicht betroffen) nach einer Minute werden alle innerhalb der Kuppel wieder sichtbar. Objekte frieren bei Kontakt mit den Kuppelsplittern ein und Lebewesen bekommen Frostschaden. Erschaffen kleine Glazial-Geister, die 20 Selunden lang versuchen, Opfer von der Kuppel weg zu ziehen. Die Glazialgeister singen ununterbrochen und greifen jeden an, die sich von ihrem Gesang mitreisen lassen.

Generation 7

5m Durchmesser, 3m hoch, 1m dick. Erschafft Kuppel aus Durchsichtigem Eisen mit Anwender im Zentrum. Vergrößert Durchmesser um 20 cm pro Sekunde, hält 3 Minuten und macht alles innerhalb der Kreises Unsichtbar. Innerhalb der Kuppel erlischt jedes nicht magische Feuer. Läuft die Zeit ab, Explodiert die Kuppel in einer Eissplitter-Explosion (Personen in der Kuppel sind nicht betroffen) nach einer Minute werden alle innerhalb der Kuppel wieder sichtbar. Objekte frieren bei Kontakt mit den Kuppelsplittern ein und Lebewesen bekommen Frostschaden. Erschaffen kleine Glazial-Geister, die 20 Selunden lang versuchen, Opfer von der Kuppel weg zu ziehen. Die Glazialgeister singen ununterbrochen und greifen jeden an, die sich von ihrem Gesang mitreisen lassen.

Eisenkuppel

```
5m Durchmesser; 2m hoch; 1cm dick
```

Erschafft Kuppel aus Eisen mit Anwender im Zentrum. Vergrößert Durchmesser um 20cm pro Sekunde. Macht alles innerhalb der Kuppel für 1 Minute unsichtbar und erlischt jegliches normale Feuer. Alles was die Kuppel berührt friert daran fest, Lebewesen erleiden Frostschaden. Erschafft 5 kleine Glazial-Geister die 20 Sekunden lang versuchen Opfer von der Kuppel weg zu ziehen. Die Glazialgeister singen ununterbrochen was alle in Hörweite zur Kuppel lockt. Nach 3 Minuten löst sich die Kuppel in Splitter auf die nach außen in alle Richtungen fliegen und durchschlagskräftig wie aus einem Gewehr sind.

Eisenkugel

Generation 1

5m Durchmesser, wand 0,5 m dick. Innen hohl. Erschafft eine Kugel aus Eisen mit dem Anwender außerhalb. Innerhalb der Kugel erlischt jedes Feuer und es kann auch keine Lichtmagie gewirkt werden. Alles was die Kugel berührt friert daran fest, Lebewesen erleiden Frostschaden. Erschafft fünf kleine Glaziol-Geister im Inneren, die Opfer in die Kugel ziehen, indem sie sie mit ihrem Gesang betören. Die Glaziolgeister singen ununterbrochen, was alle in Hörweite zur Kugel lockt. Nach drei Minuten löst sich die Kugel in Splitter auf, die alle Gefangenen im Inneren durchlöchern und durchschlagskräftig wie aus einem Gewehr sind.

Generation 2

5m Durchmesser, wand 0,5 m dick. Innen hohl. Erschafft eine Kugel aus Eisen mit dem Anwender außerhalb. Innerhalb der Kugel erlischt jedes Feuer und es kann auch keine Magie gewirkt werden. Alles was die Kugel berührt friert daran fest, Lebewesen erleiden Frostschaden. Erschafft fünf kleine Glaziol-Geister im Inneren, die Opfer in die Kugel ziehen, indem sie sie mit ihrem Gesang betören. Die

Glaziolgeister singen ununterbrochen, was alle in Hörweite zur Kugel lockt. Nach drei Minuten löst sich die Kugel in Splitter auf, die alle Gefangenen im Inneren durchlöchern und durchschlagskräftig wie aus einem Gewehr sind.

Generation 3

5m Durchmesser, wand 0,5 m dick. Innen hohl. Erschafft eine Kugel aus Eisen mit dem Anwender außerhalb. Innerhalb der Kugel erlischt jedes Feuer und es kann auch keine Magie gewirkt werden. Alles was die Kugel berührt friert daran fest, Lebewesen erleiden Frostschaden. Erschafft fünf kleine Glaziol-Geister im Inneren, die Opfer in die Kugel ziehen, indem sie sie mit ihrem Gesang betören. Die Glaziolgeister singen ununterbrochen, was alle in Hörweite zur Kugel lockt. Nach drei Minuten löst sich die Kugel in glasähnliche Splitter auf.

Generation 4

Kugel aus flüssigem Eisen, 5m Durchmesser, Wand 0,5 m dick. Innen hohl. Erschafft eine Kugel aus flüssigem Eisen mit dem Anwender außerhalb. Innerhalb der Kugel erlischt jedes Feuer und es kann auch keine Magie gewirkt werden. Alles was die Kugel berührt oder durch sie hindurch will, wird von einer heißen Schicht Eisen überzogen. Erschafft fünf kleine Glaziol-Geister im Inneren, die Opfer in die Kugel ziehen, indem sie sie mit ihrem Gesang betören. Die Glaziolgeister singen ununterbrochen, was alle in Hörweite zur Kugel lockt. Nach drei Minuten löst sich die Kugel auf

Lichtkugel

Generation 1

5m Durchmesser, Wand 0,5m Dick. Innen hohl. Erschafft eine Kugel aus Licht mit dem Anwender Außerhalb, Innerhalb der Kugel erlischt jedes Feuer und es kann auch keine Magie gewirkt werden. Alles was die Kugel berührt oder durch sie hindurch will, geht in Flammen auf. Erschafft kleine Glaziol-Geister in Form von tanzenden Flammen, die um die Kugel tanzen und Opfer in die Kugel ziehen, indem sie sie mit ihrem Gesang betören. Die Glaziolgeister singen ununterbrochen, was alle Lebewesen im Umkreis von 10 m zur Kugel lockt. Nach drei Minuten löst sich die Kugel auf

Generation 2

5m Durchmesser, Wand 0,5m Dick. Innen hohl. Erschafft eine Kugel aus Licht mit dem Anwender Außerhalb, Innerhalb der Kugel erlischt jedes Feuer und es kann auch keine Magie gewirkt werden. Alles was die Kugel von innen berührt oder durch sie hindurch will, geht in Flammen auf. Von außen kann man sie durchqueren. Erschafft kleine Glaziol-Geister in Form von tanzenden Flammen, die um die Kugel tanzen und Opfer in die Kugel ziehen, indem sie sie mit ihrem Gesang betören. Die Glaziolgeister singen ununterbrochen, was alle Lebewesen im Umkreis von 10 m zur Kugel lockt. Nach drei Minuten löst sich die Kugel auf

Generation 3

```
5m Durchmesser, Wand 0,5m Dick. Innen hohl.
```

Erschafft eine Kugel aus Licht mit dem Anwender Außerhalb, Innerhalb der Kugel erlischt jedes Feuer und es kann auch keine Magie gewirkt werden. Alles was die Kugel von innen berührt oder durch sie hindurch will, geht in Flammen auf. Von außen kann man sie durchqueren. Erschafft kleine Glaziol-Geister in Form von tanzenden Flammen, die um die Kugel tanzen und Opfer in die Kugel ziehen, indem sie sie mit ihrem Gesang betören. Die Glaziolgeister singen ununterbrochen, was alle Lebewesen im Umkreis von 10 m zur Kugel lockt. Die Kugel bewegt sich mit 3 m/s vorwärts. Nach drei Minuten löst sich die Kugel auf

Generation 4

5m Durchmesser, 5cm Wandstärke. Erschafft Kugel aus Licht mit Anwender im Zentrum. Innerhalb kann keine Magie gewirkt werden. Alles das die Kugel verlassen will wird zu Asche verbrannt. Von außen eindringen funktioniert ohne Schaden. Erschafft kleine Pyro-Geister die mit mit hypnotischen getanze und gesinge um die Kuppel tanzen. Wer das getanze sieht/das gesinge hört bekommt ein Verlangen die Kugel zu betreten, wie Hunger. Wer beide erlebt wird gezwungen in die Kugel zu laufen und anschließend hinaus. Die Kugel bewegt sich langsam mit den Anwender bis er im Zentrum steht. Ernährt sich langsam vom Mana des Anwenders und bleibt maximal 3 Minuten.

Entfachtes Herz

Generation 1

Verstärkt Passiv die Wirkung der Worte des Nutzers. Jedes Wort wird in das Gedächnis von Zuhörern eingebrannt und bleibt glasklar erhalten. Erinnerungs-Manipulation kann diesen Effekt beeinflussen.

Generation 2

Verstärkt Passiv die Wirkung der Worte, die der Anwender hört. Jedes Wort wird in das Gedächtnis des Anwenders eingebrannt und bleibt glasklar erhalten. Erinnerungs-Manipulation kann diesen Effekt beeinflussen.

Generation 3

Verstärkt Passiv die Wirkung der Worte, die der Anwender hört. Jedes Wort wird in das Gedächtnis des Anwenders eingebrannt und bleibt glasklar erhalten. Falls sich der Anwender in der Nähe(20m) eines vierbeinigen Tieres befindet, so merkt er sich glasklar falsche Dinge, bemerkt dies aber nicht.

Generation 4

Verstärkt Aktiv die Wirkung der Worte, die der Anwender hört. Jedes 3. Wort wird in das Gedächtnis des Anwenders eingebrannt und bleibt glasklar erhalten. Falls sich der Anwender in der Nähe (20m) eines Vierbeinigen Tieres befindet, so merkt er sich glasklar falsche Dinge, bemerkt dies aber nicht.

Generation 5

Verstärkt Aktiv die Wirkung der Worte, die der Anwender hört. Jedes 3. Wort wird in das Gedächtnis des Anwenders eingebrannt und bleibt glasklar erhalten. Falls sich der Anwender in der Nähe (20m) eines vierbeinigen Tieres befindet, so merkt er sich glasklar falsche Dinge, bemerkt dies aber nicht. Jedes vierbeinige Tier innerhalb von 20 Metern hingegen merkt sich die wahre Bedeutung.

Generation 6

Verstärkt Aktiv die Wirkung der Worte, die der Anwender hört. Jedes 3. Wort wird in das Gedächtnis des Anwenders eingebrannt und bleibt glasklar erhalten. Jedes so gemerkte Wort verschwindet aus dem Gedächtnis aller anderen Anwesenden (Nicht das Wort, nur das es gesprochen wurde). Falls sich der Anwender in der Nähe (20m) eines vierbeinigen Tieres befindet, so merkt er sich glasklar falsche Dinge, bemerkt dies aber nicht. Jedes vierbeinige Tier innerhalb von 20 Metern hingegen merkt sich die wahre Bedeutung.

Generation 7

Verstärkt Aktiv die Wirkung der Worte, die der Anwender hört. Jedes Wort wird in das Gedächtnis des Anwenders eingebrannt und bleibt glasklar erhalten (photographisches Gedächtnis). Jedes so gemerkte Wort verschwindet aus dem Gedächtnis aller anderen Anwesenden (Nicht das Wort, nur das es gesprochen wurde). Falls sich der Anwender in der Nähe (20m) eines vierbeinigen Tieres befindet, so merkt er sich glasklar falsche Dinge, bemerkt dies aber nicht. Jedes vierbeinige Tier innerhalb von 20 Metern hingegen merkt sich die wahre Bedeutung.

Entfachtes Gedächtnis

Generation 8

Aktivierbare Aura. Verstärkt die Wirkung der Worte die der Anwender hört. Jedes Wort wird eingebrannt und bleibt glasklar erhalten (eidetisches Gedächnis). Andere Personen können die Worte mit nichts in Verbindung bringen, einschließlich des Anwenders. Innerhalb von 20m um ein Wesen mit 4 Beinen oder mehr baut der Anwender falsche Verbindungen zwischen den Worten und dem Restlichen Gedächnis auf. Alle Wesen innerhalb von 20m mit 4 Beinen oder mehr bekommen die eigentlich gemachten Verbindungen mitsamt der verbundenen Erinnerungen in ihr Gedächnis eingebrannt und bleiben glasklar erhalten (eidetisches Gedächnis). Persöhnlichkeit kann damit komplett kopiert werden.

Generation 9

Aktivierbare Aura. Verstärkt die Wirkung der Worte die der Anwender hört. Jedes Wort wird eingebrannt und bleibt glasklar erhalten (eidetisches Gedächnis). Andere Personen können die Worte mit nichts in Verbindung bringen, einschließlich des Anwenders. Innerhalb von 20m um ein Wesen mit 4 Beinen oder mehr baut der Anwender falsche Verbindungen zwischen den Worten und dem Restlichen Gedächnis auf.

Ultimatives Gedächnis

Generation 10

Aktivierbare Aura. Verstärkt die Worte des Anwenders und brennt jedes Wort glasklar in das Gedächnis aller die es hören (eidetisches Gedächnis). Andere Personen können die Worte anschließend nicht bewusst mit etwas in Verbindung bringen, abgesehen von dem Anwender. Innerhalb von 20m um ein Wesen mit vier bis acht Beinen baut der Zauber falsche Verbindungen zwischen den Worten und dem restlichen Gedächtnis auf.

Generation 11

Aktivierbare Aura. Verstärkt die Worte des Anwenders und brennt jedes Wort glasklar in das Gedächnis aller die es hören (eidetisches Gedächnis). Die gesamte Szene brennt sich wie in Film unveränderbar in das Gedächtnis der betroffenen. Innerhalb von 20m um ein Wesen mit vier bis acht Beinen baut der Zauber falsche Verbindungen zwischen den Worten und dem restlichen Gedächtnis auf.

Heilende Handflächen

Generation 1

Wenn der Anwender ein Lebewesen mit der Handflläche berührt wird dessen natürliche Regeneration und Wundheilung um das 10fache beschleunigt. Hällt maximal 60 sekunden und kann erst nach 24 Stunden erneut eingesetzt werden. Besitzt das Ziel nicht genug Energie im Körper für diesen Effekt entsteht eine abgeschwächte Wirkung, entsprechend der vorhandenen Energie im Körper des Ziels. Kann keinen Tod oder permamente Schäden herbeiführen.

Generation 2

Wenn der Anwender ein Lebewesen mit der Handflläche berührt wird dessen natürliche Regeneration und Wundheilung um das 20fache beschleunigt. Hält maximal 30 sekunden und kann erst nach 12 Stunden erneut eingesetzt werden. Besitzt das Ziel nicht genug Energie im Körper für diesen Effekt entsteht eine abgeschwächte Wirkung, entsprechend der vorhandenen Energie im Körper des Ziels. Kann keinen Tod oder permanente Schäden herbeiführen. Kann Lebensbedrohliche Verletzungen sofort stoppen und so regenerieren, das die Verletzte Person transportiert werden kann

Generation 3

Wenn der Anwender ein Lebewesen mit der Handflläche berührt, wird dessen natürliche Regeneration und Wundheilung um das 40fache beschleunigt – unabhängig von der Energie des zu Heilenden (die Kraftquelle ist die Magie, nicht die Energie des Patienten). Hält maximal 60 Sekunden und kann erst nach 6 Stunden erneut eingesetzt werden. Während des Heilens sieht der Anwender alle schlechten Erfahrungen, welche das Opfer in seinem Leben gemacht hat vor seinem inneren Auge solange er heilt (Anwender entscheidet selbst die Zeit seines Leidens). Je nach der Stärke der schlechten Erfahrungen und der Länge der Anwendung des Opfers kann es bei dem Anwender zu psychischen Problemen kommen.

Generation 4

Wenn der Anwender ein Lebewesen mit der Handflläche berührt, wird dessen natürliche Regeneration und Wundheilung um das 40fache beschleunigt – unabhängig von der Energie des zu Heilenden (die Kraftquelle ist die Magie, nicht die Energie des Patienten). Hält maximal 60 Sekunden und kann erst nach 6 Stunden erneut eingesetzt werden. Der Magier sieht und spürt Leid, das um ihn herum passiert, aus der Sicht des Leidenden. Dies kann psychische aber nicht physische Effekte am Magier hinterlassen. Je nach der Stärke der schlechten Erfahrungen und der Länge der Anwendung des Opfers kann es bei dem Anwender zu psychischen Problemen kommen.

Generation 5

Wenn der Anwender ein Lebewesen mit der Handfläche berührt, wird dessen natürliche Regeneration um die Hälfte verringert und auf den Anwender übertragen. Der Zauber dauert 60 Sekunden und kann erst nach 24 Stunden wieder eingesetzt werden. Das Opfer spürt dabei einen schmerzenden Sog und hat eine 50% langsamere Regeneration und Wundheilung für die nächsten 6 Stunden. Der Magier spürt dabei eine Art, leichten Rausch und hat eine 50% schnellere Regeneration und Wundheilung für die nächsten 6 Stunden.

Vampirische Handflächen

Generation 6

Aktiv. Wenn der Anwender ein Lebewesen mit der Handfläche berührt wird dessen natürliche Regeneration auf den Anwender übertragen. Während der Wirkdauer regeneriert das Ziel nicht auf natürliche Weise. Hällt maximal 60 Sekunden lang an und kann erst nach 24 Stunden erneut eingesetzt werden. Das Ziel verspürt in dieser Zeit einen schmerzhaften Sog der erst 6 Stunden nach Ende des Zaubers aufhört. Der Anwender verspürt in dieser Zeit einen Rausch der erst 6 Stunden nach Ende des Zaubers aufhört.

Generation 7

Passiv. Wenn der Anwender ein Lebewesen mit der Handfläche berührt, wird dessen Lebenskraft auf den Anwender Übertragen. Während der Wirkungsdauer regeneriert sich das Ziel auf natürliche Weise. Hält maximal 60 Sekunden lang und aktiviert sich nur zwischen Sonnenuntergang und Sonnenaufgang. Das Ziel spürt einen schmerzhaften Sog, der erst 6 Stunden nach Ende des Zaubers aufhört. Der Anwender verspürt in dieser Zeit einen Rausch, der bei Sonnenaufgang endet.

Generation 8

Passiv. Wenn der Anwender ein Lebewesen mit der Handfläche berührt, wird dessen Lebenskraft auf den Anwender Übertragen. Während der Wirkungsdauer regeneriert sich das Ziel auf natürliche Weise. Hält maximal 60 Sekunden lang und aktiviert sich nur zwischen Sonnenuntergang und Sonnenaufgang. Das Ziel spürt einen ekstatischen Rausch, der erst 6 Stunden nach Ende des Zaubers aufhört. Der Anwender verspürt in dieser Zeit heftigen, reißenden Schmerz, der mit dem Zauber endet.

Generation 9

Passiv. Wenn der Anwender bei Mondschein ein Lebewesen mit der Handfläche berührt, überträgt sich die Lebenskraft des Ziels auf den Anwender. Hält maximal 60 Sekunden. Die Regeneration des Ziels ist dabei nicht beeinflusst. Das Ziel verspürt danach 6 Stunden lang Schwindel und Übelkeit. Der Anwender spürt ein mittelstarkes Brennen in den Händen, das mit Ende des Zaubers allmählich abklingt.

Generation 10

Passiv. Wenn der Anwender bei Mondschein ein Lebewesen mit der Handfläche berührt, überträgt sich die Lebenskraft des Ziels auf den Anwender. Hält maximal 60 Sekunden. Die Regeneration des Ziels ist dabei nicht beeinflusst. Das Ziel verspürt danach 6 Stunden lang Schwindel und Übelkeit. Der Anwender spürt ein mittelstarkes angenehmes Kribbeln in den Händen, das mit Ende des Zaubers allmählich abklingt.

Generation 11

Passiv. Wenn der Anwender bei Mondschein ein Lebewesen mit der Handfläche berührt, überträgt sich die Lebenskraft des Ziels auf den Anwender. Das Ziel verspürt bis zu 6 Stunden nach Kontaktende Schwindel und Übelkeit. Der Anwender spürt ein mittelstarkes angenehmes Kribbeln in den Händen, das mit Ende des Zaubers allmählich abklingt.

Generation 12

Passiv. Wenn der Anwender bei Mondschein ein Lebewesen mit der Handfläche berührt, überträgt sich die Lebenskraft des Ziels auf den Anwender. Das Ziel verspürt bis zu 6 Stunden nach Kontaktende Schwindel und Übelkeit. Der Anwender spürt einen starken Rausch, der mit Drogenkonsum vergleichbar. Dieser kann zu einer Sucht führen, wenn er regelmäßig erlebt wird.

Generation 13

Passiv. Wenn der Anwender bei Mondschein ein Lebewesen mit der Handfläche berührt, überträgt sich die Lebenskraft des Ziels auf den Anwender. Das Ziel verspürt bis zu 6 Stunden nach Kontaktende ein intensives Bedürfnis zu singen und zu tanzen. Der Anwender spürt einen starken Rausch, der mit Drogenkonsum vergleichbar. Dieser kann zu einer Sucht führen, wenn er regelmäßig erlebt wird.

Generation 14

Passiv. Wenn der Anwender bei Mondschein ein Lebewesen mit der Handfläche berührt, überträgt sich die Lebenskraft des Ziels auf den Anwender. An der Kontaktfläche bildet sich ein kleines rotes Mal. Das Ziel verspürt bis zu 6 Stunden nach Kontaktende ein intensives Bedürfnis zu singen und zu tanzen. Der Anwender spürt einen starken Rausch, der mit Drogenkonsum vergleichbar. Dieser kann zu einer Sucht führen, wenn er regelmäßig erlebt wird.

Nocturne Hand

Generation 15

Passiver Zauber. Berührt der Anwender ein Lebewesen bei Nacht so überträgt sich dessen Lebenskraft auf den Anwender. An der berührten Stelle entsteht ein deutlich sichtbares rotes Mal. Der Anwender kann das Ziel in dieser Nacht seiner Kontrolle unterwerfen. Beide erleben in dieser Zeit einen extatischen Rausch, welcher schnell abhängig macht.

Generation 16

passiver Zauber. Berührt der Anwender ein schlafendes Lebewesen so überträgt sich dessen Lebenskraft auf den Anwender. An der berührten Stelle entsteht ein deutlich sichtbares rotes Mal. Der Anwender kann die Gefühle des Ziels für den nächsten Tag beeinflussen. Beide erleben einen extatischen Rausch, welcher schnell wieder abklingt

Einschläfernde Hand

Generation 17

passiver Zauber Berührt der Anwender ein Lebewesen direkt, wird dieses in Schlaf versetzt. Der dadurch ausgelöste Schlaf ist ein natürlicher und hält an abhängig von dem bewirkten Lebewesen. An der berührten Stelle entsteht ein deutlich sichtbares rotes Mal. Der Anwender kann die Gefühle des Zieles die es erlebt nach dem aufwachen bestimmen, bis zu dessen nächsten Schlaf. Beide erleben einen ekstatischen Rausch während der Berührung, welcher schnell wieder abklingt.

Generation 18

aktiver Zauber. Berührt der Anwender ein Lebewesen direkt, wird dieses nach einem Ekstatischen Rausch in Schlaf versetzt. Der dadurch ausgelöste Schlaf ist ein natürlicher und hält an abhängig von dem bewirkten Lebewesen. An der berührten Stelle entsteht ein deutlich sichtbares rotes Mal. Beide erleben einen ekstatischen Rausch während der Berührung, welcher schnell wieder abklingt.

Generation 19

aktiver Zauber. Berührt der Anwender ein Lebewesen direkt, wird dieses in Schlaf versetzt. Dabei erlebt es wilde Träume, ähnlich einem ekstatischen Rausch. Die Dauer des Schlafes richtet sich nach der natürlichen Schlafenszeit des Lebewesens. An der berührten Stelle entsteht ein deutlich sichtbares rotes Mal. Der Anwender erlebt einen ekstatischen Rausch während der Berührung, welcher schnell wieder abklingt.

Generation 20

aktiver Zauber. Berührt der Anwender ein Lebewesen direkt, wird dieses in Schlaf versetzt. Dabei erlebt es wunderschöne Träume die einen ekstatischen Rausch auslösen. Die Dauer des Schlafes richtet sich nach der natürlichen Schlafenszeit des Lebewesens. An der berührten Stelle entsteht ein deutlich sichtbares rotes Mal.Der Anwender erlebt den selben ekstatischen Rausch während der Berührung wie das Ziel und hällt an bis das Ziel wieder erwacht.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 11. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Arkane Blutlinie – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Arkane+Blutlinie&oldid=28019`