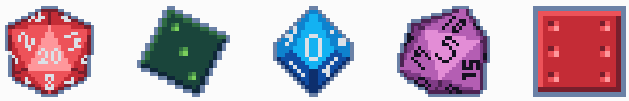
DIE MAGIE DER FINSTEREN GEFILDE

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





INHALT

Die Magie der Finsteren Gefilde 3
- Überblick 3
- Arten der Magie 3
- Magie erlernen 3
- Magie Wirken 3
- Sprüche 4
- Hexereien 4
- Zauber 5
- Druidenrituale 8

DIE MAGIE DER FINSTEREN GEFILDE

Überblick

Arten der Magie

Magie Quellen

Es gibt vier Arten, wie Personen an Magie kommen.

- **Hexerei:** Hexereien sind erlernte Ritual-Magie, Hexereien können nur einmal am Tag gewirkt werden. Sie brauchen des weiteren Materialkompetenten um gewirkt zu werden.
- **Zauberei:** Einfache Magische Talente die entweder durch Geburt oder großer Aussetzung von Magie Entstehen, hierunter Fällt auch Dämonische und Vampirische Magie.
- **Arkanum:** Erlernte Zaubersprüche mit oft Phrasen oder Handzeichen um sie zu Aktivieren und das Arkanum fällt auch die Runen Magie, Magie die durch Gezeichnete Schriften Freigesetzt wird
- **Druidentum:** Magie aus der Natur, Intuitive wenn man eine Gleichheit und einVerständnis mit der Natur erreicht hat, darunter fällt auch Magie die Energie der Natur stiehlt oder der Natur schadet wie Werwolfs oder Satyr Magie.

Elementare Magie

Neben der art wie Personen an Magie kommen werden die Zauber und Rituale noch in Fünf Weitere Klassen eingeteilt Farbe oder auch Elemente, eine Person kann Zauber und Rituale von Verschiedenen Farben kennen aber nicht Verschiedener Quellen:

- **Rot:** Feuer und Schadensmagie, viele schädigende einfache Zaubersprüche gehören dieser Farbe an, aber auch die Magie der Dämonen der Hölle gehören meist dieser Farbe an.
- **Grün:** Natur magie die meisten Druiden rituale sind Grün
- **Blau:** Wasser und Bann Magie eine der Magie Arten wo die Hexereien und Zaubersprüche sehr ausgeglichen von der Anzahl sind
- **Weiß:** Heilungsmagie und Co. Zaubersprüche, die nicht zu einer der anderen Farben passen, sind meist Weiß weshalb die Verteilung von Kraft der Weißen Zauber und Rituale sehr unterschiedlich ist.
- **Schwarz:** Nekromantie aber auch Schadens Ritual Magie Scharze Zauber und Rituale halten Meist Länger an. Auch die Magie der Vampire und Werwölfe fallen meist unter die Kategorie

Magie erlernen

Um Magie zu erlernen, muss eine Person Talentpunkte für die bestimmten Zauber oder das bestimmte Ritual ausgeben, diese Kosten sind bei jedem Zauber oder Ritual anders. Eine Person kann nur Zauber oder Rituale einer der vier erwähnten Kategorien beherrschen.

Magie Wirken

Mana

Zaubersprüche kosten anders als Ritual Magie Mana. Die Anzahl an Mana, die jemand hat, ist das Dreifache der Anzahl an Zaubersprüchen, die diese Person kennt. Jeder Zauberspruch kostet eine Bestimmte anzahl an Mana, die Person die den Zauber wirkt kann sich jedoch auch dazu entscheiden mehr Mana Auszugeben um den Talent Wurf des Zaubers zu erleichtern um 10 pro Mana ausgenommen der Zauber besagt das dies nicht möglich ist.

Talentwurf

Immer wenn eine Person einen Zauber oder ein Ritual wirken Will muss sie einen Talentwurf ablegen, dieser Funktioniert gleich wie ein Normales Handeln, Wissen oder Soziales Talent die Person muss einen Bestimmten Wert unter Würfeln dieser ist immer angegeben. Wenn die Person einen Zauber hat, kann sie sich dazu entscheiden, mehr Mana auszugeben, um den Wurf zu erleichtern.

Konzentration

Manche Zauber und Rituale benötigen Konzentration, eine Person kann während der Konzentration sich nur halb so weit Bewegen wie sonst nicht angreifen und keinen Weiteren Zauber wirken, wird die Konzentration gebrauchen stoppt das Ritual oder der Zauber. Die Konzentration wird gestoppt, wenn die Person, die sich konzentriert in einer Runde mehr als 25 Schaden erleidet, von einem Gegner bewegt wird (durch Wegstoßen und Co.) oder sich entscheidet, die Konzentration zu beenden.

Sprüche

Hexereien

Bannpunkt

Farbe	Talentwurf	Talent Kosten
Weiß	60-X	40

Der Wirker wählt eine Person in Reichweite, diese kann sich für die Dauer des Rituals nicht mehr bewegen, sprechen oder ähnliches.
Ritual Komponenten: Eine einfache Glas Linse, ein Stück Eisen Kette
Talentwurf (X): X = handelswert der Zielperson
Reichweite: 10m x Anzahl der Hexereien des Nutzers
Dauer des Rituals: 5 Minuten (Konzentration Benötigt)

Einäscherung

Farbe	Talentwurf	Talent Kosten
Rot	70	30

Der Wirker wählt eine Person in Reichweite, die plötzlich in Flammen aufgeht, diese Flammen können nicht durch Wasser gelöscht werden, schädigen aber auch nicht die Klammotten der Zielperson.
Ritual Komponenten: eine Feuerquelle
Aufladezeit: 1w4 Runden
Schaden: 100 (15 w 10+10)
Reichweite: 50m

Entzauberung

Farbe	Talentwurf	Talent Kosten
Blau	X-10	50

Der Wirker beendet den Effekt eines anderen Zaubers, Entzauberung kann nur gegen bereits gewirkte Zauber genutzt werden.
Ritual Komponenten: einfacher Magie Fokus (Zauberstab, Amulette und Co.)
Talentwurf (X): X = Talent wurf des Ziel Zauber, Ritual oder Fluch
Reichweite: Berührung

Kaervek's Fluch

Farbe	Talentwurf	Talent Kosten
Schwarz	60	40

Der Wirker wählt eine Person in Reichweite, diese erhält für die nächsten 15 Runden oder 5 Minuten Schaden, dieser Schaden kann nur durch einen Gegenzauber oder ein Entzauber Ritual verhindert werden.
Ritual Komponenten: eine Ampulle Gift die geöffnet werden muss beim Wirken.
Schaden pro Runde: 7 (1w10+2)
Reichweite: Sicht

Kerzenfalle

Farbe	Talentwurf	Talent Kosten
Schwarz	40	60

Der Wirker baut einen Kreis aus Kerzen, wenn sich mindestens eine Person in diesem Kreis befindet, kann der Wirker das Ritual aktivieren, wenn das Ritual aktiviert ist, kann keine Person ausgenommen des Wirkers den Kreis verlassen, jede Person kann diesen Kreis jedoch betreten.
Ritual Komponenten: mindestens Vier Kerzen (Je größer der Kreis desto mehr Kerzen)
Dauer der Barriere: Konzentration bis zu, Anzahl der bekannten Zauber des Wirkers x 10 Minuten

Kreis der Teleportation

Farbe	Talentwurf	Talent Kosten
Weiß	80 - X	100

Der Wirker kann mit diesem Ritual bis zu fünf Personen an einen anderen Ort teleportieren. Dafür müssen alle bis zu vier weiteren Ziele sowie der Wirker selbst in einem auf irgendeiner Weise markierten Kreis stehen und sich an den Händen halten. Der Wirker kann nur an einen Ort teleportieren, an dem er schon einmal war.
Ritual Komponenten: Ein markierter Kreis
Talentwurf (X): X = Anzahl der Zielpersonen * 10
Aufladezeit: 9 Runden / 3 Minuten

Zauber

Donnernde Zurückweisung

Farbe	Mana	Talentwurf	Magiequelle	Talentkosten
Rot	3	40	Arkanum	60

Der Wirker Wählt eine Person in Reichweite, diese wird von einem Großen Blitz der vom Himmel kommt getroffen wird, sollte sich die Zielperson unter der erde oder in einem Haus befinden so macht der Blitz ein Loch im Material über der Person, und die Person erhält halb so viel Schaden wie normal.
Schaden: 35 (5w10+5)
Reichweite: Sicht

Flammenwurf

Farbe	Mana	Talentwurf	Magiequelle	Talentkosten
Rot	1	80	Zauberei / Arkanum	20

Der Wirker wirft leichte Flammen aus seinen Händen womit er gegner Schaden kann
Schaden: 15 (2w10+3)
Entfernung der Angriffe: 2m + Anzahl der bekannten Zauber des Wirkers

Gegenzauber

Farbe	Mana	Talentwurf	Magiequelle	Talentkosten
Blau	2	X-10	Zauberei / Arkanum	40

Der Wirker verhindert die Wirkung eines zaubers desen Wirker er sehen kann, dieser Zauber kann auch gewirkt werden wenn der Wirker nicht am Zug ist.
Reichweite: Sicht
Talentwurf (X): X = Talent wurf des Ziel Zauber, Ritual oder Fluch

Klingenbrand

Farbe	Mana	Talentwurf	Magiequelle	Talentkosten
Rot	1	100 - X	Zauberei	20

Der Wirker Verzaubert eine Waffe die er anfasst diese macht für die Dauer des Zaubers extra Schaden, außerdem fangen alle Brennbaren Gegenstände die in der Zeit von der Klinge der Verzauberten Waffe berührt werden an zu brennen da die Klinge Glüht solange der Zauber anhält.
Schaden: 15 (2w10+3) extra Schaden
Talentwurf (X): X = Anzahl der Schadenswürfel der Ziel Waffe * 10
Zeit die der Zauber hält: 1w4+2 Runden

Knechte Erheben

Farbe	Mana	Talentwurf	Magiequelle	Talentkosten
Schwarz	3	40	Arkanum	60

Der Nutzer beschwört einen Untoten Knecht der für ihn Kämpft
Dauer des Zaubers: Bis zu 30 Minuten

Untoter
Knecht

Handeln: 15	
Geistesblitzpunkte: 2	
Nahkampf	50 + 15 = **65** (11 / 1w10+5)
Blocken	60 + 15 = **75**
Körperkraft	40 + 15 = **55**
Initative: 5	**Lebenspunkte: 50**

Untot: Lebenspunkte die der Knecht Verliert können nicht Wiederhergestellt werden

Meteoritenhagel

Farbe	Mana	Talentwurf	Magiequelle	Talentkosten
Rot	3	40	Zauberei	60

Der Wirker beschwört einen großen Meteoriten vom Himmel, der auf die Zielperson herabfällt. Wenn sich das Ziel in einem Gebäude oder unter der Erde befindet, erhält jede Person im Radius des Meteoriten +1 w 10 Schaden, wenn das Gebäude oder die Decke über ihnen zusammenbricht.
Schaden: 40 (6w10+4) Schaden für das Ziel, 20 (3w10+2) Schaden für jede Person im Radius
Reichweite: Sicht
Radius des Meteoriten: 5m * Anzahl der Bekannten Zauber des Wirkers
Aufladezeit: 1 Runde

Rost

Farbe	Mana	Talentwurf	Magiequelle	Talentkosten
Schwarz	2	60	Arkanum	40

Der Wirker berührt ein einzelnes metallisches Objekt. Mechanische Objekte können sich nicht mehr bewegen, Schlösser nicht mehr öffnen, Waffen machen nur noch halben Schaden, dieser Effekt ist permanent und kann selbst durch ein Entzauberungs Ritual nicht aufgehoben werden.
Durchmesser der Gegenstände: 1m * Anzahl der Bekannten Zauber des Wirkers

Schock

Farbe	Mana	Talentwurf	Magiequelle	Talentkosten
Rot	1	80	Zauberei / Arkanum	20

Der Wirker schießt einen kurzen Blitz auf seine Zielperson. Der Zauber kann auch durch Metallgegenstände hindurch den Gegner treffen
Schaden: 20 (3w10+2)
Reichweite: 3m

Sandsturm

Farbe	Mana	Talentwurf	Magiequelle	Talentkosten
Grün	2	60	Zauberei	40

Der Wirker erschafft einen Sandsturm um seine Position, Personen die sich im Sandsturm befinden, können nur 1,5m Weit sehen und erhalten eine Erschwerung von 10 auf alle Handels Würfe.
Schaden: Jede Runde die eine Person innerhalb des Sandsturms beginnt oder Beendet 10 (1w10+4)

Radius des Sandsturms: 10 m + Anzahl der Bekannten Zauber des Wirkers
Dauer des Sandsturm: 1w6+2 Runden

Wundersame Heilung

Farbe	Mana	Talentwurf	Magiequelle	Talentkosten
Weiß	2+	60	Arkanum / Zauberei	40

Der Wirker heilt eine bestimmte Anzahl an Lebenspunkten einer Person in Reichweite.
Geheilte Lebenspunkte: 30 (4w10+6), 15 (2w10+3) zusätzlich pro extra Mana.
Reichweite: 10m

Druidenrituale

Marionetten Lied

Farbe	Talentwurf	Talent Kosten
Schwarz	---	50

Der Wirker kontrolliert für die Dauer des Rituals den Körper einer schlafenden Person, der Wirker kann die Person nicht dazu zwingen, sich selbst zu verletzen, in dem Fall und wenn die Person während der Dauer verletzt wird, wacht die Person auf. Nach der Dauer oder wenn die Person aufwacht, hat sie keine Erinnerungen mehr daran, dass sie kontrolliert wurde oder was sie während der Kontrolle gemacht hat.
Ritual Komponenten: Ein Musikinstrument, mit dem der Wirker das Marionetten-Lied spielen kann.
Dauer des Rituals: 10 Minuten x Anzahl der Rituale des Wirkers
Reichweite: Das Ziel muss den Wirker Hören Können

Mit Tieren Sprechen

Farbe	Talentwurf	Talent Kosten
Grün	80	20

Der Wirker erhält die Fähigkeit, mit Tieren zu sprechen.
Dauer des Rituals: 10 Minuten

Nebel

Farbe	Talentwurf	Talent Kosten
Grün	70	30

Der Wirker wählt einen Punkt, den er sehen kann, von diesem Punkt aus geht ein Schwall von Nebel. Attacken und andere Handelswürfe sind am Rand des Nebels um 10 und in der Mitte des Nebels um 20 Erschwert, Angriffswürfe des Wirkers auf Personen im Nebel sind dabei um 10 Erleichtert.
Radius: 10 m um den gewählten Punkt

Stechendes Lied

Farbe	Talentwurf	Talent Kosten
Grün	60	40

Der Wirker Erschafft Drei Fliegende Dornen die er auf einen oder mehrere Gegner Schiesst, die Dornen müssen dabei nicht in gerade Linien Fliegen sondern können auch um Ecken Fliegen um die Zielperson zu treffen solang das Ziel die Musik des Wirkers Hört, sollte sich das Ziel jedoch die Ohren Zu halten, Taub sein oder aus einem anderen Grund die Musik des Wirkers nicht Hören können, können die Dornen dieses Ziel auch nicht treffen.
Ritual Komponenten: Ein Musikinstrument, mit dem der Wirker das Stechende-Lied spielen kann.
Schaden: 16 (2w10+5) pro Pfeil
Reichweite: Das Ziel muss den Wirker Hören Können

Wolfs Rune

Farbe	Talentwurf	Talent Kosten
Schwarz	70	60

Der Nutzer Zeichnet mit einer Feder und Tinte die Wolfsrune auf die seite eines Wolfes, der Nutzer kann nun sein dasein in das des Wolfes Teleportieren, und durch die Augen des Wolfes sehen der Nutzer kann bis zu 10 Wölfe auf einmal auf diese weise Markieren.
Ritual Komponenten: Feder und Tinte

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. Die Magie der Finsteren Gefilde – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Die+Magie+der+Finsteren+Gefilde&oldid=36337`