

RACKHAM

INCANTATION

CREDITS

Herausgeber: Jean Bey
Spielkonzept: Murat Celebi
Texte: Christian „Get Anxious“ Cirri, David Valmary, Olivier Zamfirescu
Art Direktion: Jean Bey
Buchgestaltung: Philippe Gady
Illustrationen: Philippe Gady, Edouard Guiton, Jwel, Christophe Madura, Geoffrey Stepourenko
3D Elemente: Arnaud Boudoiron, Aragorn Marks
Bilder: Cyril Abati, Arnaud Boudoiron
Fotos: Studio TWB
Spezielle Danksagung außerdem an: Raphael Guiton, Eric Lafontaine, sowie das gesamte Ensemble derer, die uns ihre Unterstützung haben zukommen lassen.

INCANTATION deutsche Ausgabe erhältlich von:
Beutelsend Handelsgesellschaft mbH
Karl-Marx Str. 30, 12043 Berlin
Tel.: 030/6237060 www.beutelsend.de

Deutsche Bearbeitung: Oliver Wolf, Robert Behrendt, Katharina Voß

RACKHAM, das Logo RACKHAM, WOLFEN, CONFRONTATION, INCANTATION, RAG'NAROK unterliegen internationalem Urheberrecht. Alle Rechte bei Rackham. Alle Illustrationen der Rackhamprodukte bzw. die Produktgestaltung inklusive der Karten, sowie die Figuren dürfen ohne schriftliche Erlaubnis von Rackham nicht für den kommerziellen Gebrauch vervielfältigt oder anderweitig kopiert werden. Copyright RACKHAM, 1996-2000 Alle Rechte vorbehalten

Endlich ... die Transmutation ... Die Verschmelzung von Fleisch und Metall. Die unmögliche Verbindung von Lebewesen und Maschine, von Belebtem und Unbelebtem. Von dem, das getötet werden kann und dem, das tötet. Kether wusste, daß er bald einer der Chimerologen sein würde...

Unter dem Blick des Alchimisten verschmolzen die bronzenen Zangen, scharf wie Rasierklingen, mit dem Unterarm des Skorpionkriegers ... seine Schöpfung – bald würde sie ins Leben treten.

Ein paar Augenblicke zuvor hatte der Alchimist mit einer Säge die beiden Hände von dem metallbeschlagenen Körper abgetrennt, der auf dem Operationstisch lag. Es hatte ihn viel Kraft gekostet, da die Chirurgen alles daran setzten, die Muskeln und Knochen ihrer Versuchsobjekte zu verstärken, damit aus ihnen noch schrecklichere Kriegsmaschinen werden würden. Die „Fleischformer“ hatten gute Arbeit geleistet: dieses Exemplar hatte eine Haut mit der Widerstandsfähigkeit eines Plattenpanzers!

Danach hatte Kether mit unendlicher Vorsicht die grauenhaften Zangen aus der Schatulle genommen, die von den Rüstmeistern für die Skorpionkrieger vorgesehen waren. Die Formel für die Legierung blieb ein sorgfältig gehütetes Geheimnis, das nur der Kaste der „Meister des Metalls“, bekannt war. Entglitt ihm nur eine der Klängen aus den Händen, würde sie ihm sofort die Finger abtrennen ...

Nun kam der schwierigste Teil der Operation ... Wenn er ihn erfolgreich durchführen könnte, dann würde er den Titel des „Chimerologen“ zu Recht tragen. Einer derer, „die das Leben schenken“, die diese alptraumhaften Wesen schufen, die in den Reihen der Armeen von Dirz kämpften und auf ewig die Wächter der Wüsten von Syharbalna sein würden, der Länder der Alchimisten.

In Kethers Händen verstrahlte eine der Gemmen der Finsternis ihre unheilvolle Kraft.

Die anderen Steine hatten eine gleichbleibende Oberfläche, aber das Mana der Schwarzen veränderten sich fortwährend; sie waren von Blutadern durchzogen, die niemals zur Ruhe kamen.

Kether hatte seinen Manavorrat schon fast ausgeschöpft. Aber dieser letzte enthielt noch viel Kraft.

Mit seiner Hilfe sollte der Lehrling nun die magische Tat vollbringen, die die Alchimisten ihren Namen zu Recht tragen ließ. Diese Tat war der Grund, weswegen sie unter den Verwünschungen der Tempelherren der Greifen aus Akkylianien hatten fliehen müssen, und sich in dem verlassenem und wenig gastfreundlichen Syharbalna niedergelassen hatten.

Und nun sollte durch ihn die Verwandlung möglich werden: die Seele würde unter den gemurmelten Zaubersprüchen des Meisters dem Versuchsobjekt wieder eingesetzt werden.

Die Alchimisten entnahmen ihren Experimenten während der Transformation die Seele; denn mit dieser im Körper könnten sie die komplizierte Operation nicht überleben. Doch währenddessen, in der Zeit, in der sich die Seelen außerhalb der Körper befanden, veränderten auch sie sich. Und waren sie dann nicht schon vollkommen dem Einfluß der finstersten Kräfte verfallen, so widerfuhr ihnen das spätestens beim Anblick des mutierten Körpers, in den sie zurückkehren sollten und der ihr Gefängnis sein würde...

Langsam kehrte Leben in den Körper des Skorpionkriegers. Seine Rückkehr in die belebte Welt war qualvoll. Er zerrte an den Ketten, die ihn auf dem Operationstisch festhielten, aus seinem Mund quollen Schaum und unverständliches Gemurmel hervor, seinen Arme suchten verzweifelt einen Halt, nur – er hatte keine Hände mehr...

Eine dunkle Stimme ertönte: „Und nun, Kether, mußt du ihn mit deinem Zeichen versehen. Du hast die Macht über ihn, du mußt ihm ein für alle Mal zeigen, wer sein Herr ist.“

Die Stimme kam aus dem Halbschatten im hinteren Teil des Labors, und sie gehörte seinem Lehrer, dem sein ehemaliger Schüler nun ebenbürtig war ... und der in ihm jetzt einen Rivalen hatte.

Trotzdem war Kayl Kartan stolz auf seinen Schüler.

Um ihn bis dorthin zu bringen, ihn in die Künste der Transmutation einzuweisen, hatte er alle anderen Arbeiten im Labor monatelang vernachlässigt. Sogar die Alchimisten hatten vollkommen freie Hand gehabt.

Die Chirurgen hatten das Labor verlassen, nachdem sie ihre unförmigen Kreaturen in die ihnen bestimmten Säрге eingeschlossen hatten; die Rüstmeister hatten den Lavaström gestoppt, der ihnen als Schmiedefener diente; die Neuromanten hatten ihre Gerätschaften aufgeräumt und die Öfen gelöscht und nur die Lösungen und Bakterienkulturen hinterlassen, für deren Fertigstellung es Monate bedurfte, bevor sie den Körpern der Versuchsobjekte injiziert werden konnten; der Meister hatte sogar die Chimerologen weggeschickt, nicht weil sie nicht der Inthronisation einer der ihnen beizuhelfen sollten, sondern weil Kayl Kartan das jahrhundertealte ungeschriebene Gesetz befolgte, daß ihre Schüler bei ihrer ersten Transmutation vor denen, „die das Leben schenken“, geschützt werden sollten. Alle Meister befolgten diese Vorsichtsmaßnahme, nachdem sich eines Nachts ein Ork aus seinen Fesseln befreit und seine Schöpfer niedergemetzelt hatte.

Die Ereignisse jener, von den Alchimisten verfluchten Nacht, hatten einen Aufstand und einen langen Krieg nach sich gezogen, den ersten Krieg des jungen Reiches Sybarhalna gegen seine Nachbarn, die Goblins. Die Ratten von No-Dan-Kar hatten mit Schrecken von der Existenz der Orks erfahren und wußten nun, was unter den Folterinstrumenten der Alchimisten von Dirz aus ihren Botschaftern geworden war.

EINLEITUNG

INCANTATION ist das Magieregelwerk zu CONFRONTATION und läßt sich ohne weiteres mit den bestehenden Regeln kombinieren. Wie schon bei CONFRONTATION, so sind auch bei INCANTATION alle für das Spiel benötigten Utensilien in einem Blister enthalten. Sobald Du Dich also dafür entscheidest, eine magiebegabte Figur in Deine Armee aufzunehmen, findest Du neben der Armeekarte, den Zauberkarten und den Karten für magische Gegenstände, dieses kleine Regelheft, das Dir die Wirkungsweisen und Mechanismen der Magie Aarklashs ausführlich erklärt.

Ob nun Alchimisten, Schamanen, Beschwörer oder Nekromanten, jedes Volk verfügt über seine eigenen Zauberer und somit über seine ureigenen Spielarten der Magie. Es wird möglich sein, Elementarwesen zu beschwören, deren Figuren uns eine neue faszinierende Art des Miniaturendesigns präsentieren, und die zusammen mit INCANTATION und vielen anderen wundervollen Magierfiguren in der deutschen Serie erscheinen werden.

Sofern Du gerade erst mit dem Spiel beginnst und die Regeln von CONFRONTATION noch nicht kennst, so sei auf die Truppenblisters verwiesen, in denen sich alles notwendige Zubehör, einschließlich des Regelheftes CONFRONTATION befindet. Darüber hinaus wird es ein Regelwerk größeren Umfangs geben, das vollkommen kompatibel mit den bestehenden Regeln ist und in dem u.a. Sonderarmeen, Regeln für Truppenbildung, Magie und Armeelisten enthalten sein werden – RAG'NAROK – der große Bruder von CONFRONTATION.

DIE FIGUREN

Die Firma RACKHAM bemüht sich, Miniaturen von hohem Detailgrad und ausgefallener Dynamik zu gestalten, die mehr als alles andere die Atmosphäre des Spiels bestimmen. Aus diesem Grund wird mit größter Sorgfalt und hohem technischen Aufwand an dem Design und der Fertigung jeder einzelnen Figur gearbeitet.

Eine besondere Freude ist es jedoch mit Pinseln, Acrylfarben und -tuschen die ganze Tiefe einer Figur auszuloten, und durch Farbigkeit, Schattierungen und Highlights eine Figur auf ganz persönliche Art und Weise zu prägen. Bevor Du allerdings damit beginnst, die Zinnminiatur auf der Basis zu befestigen, zu grundieren und zu bemalen,

denke daran, Gussgrate und andere eventuelle Produktionsrückstände mit einem Bastelmesser zu entfernen. Ist Deine Figur soweit vorbereitet, kannst du mit dem Bemalen beginnen.

Solltest Du Ideen benötigen, wie Deine Figur am Besten zu gestalten sei, kannst Du dir ohne weiteres Anregungen von der farbig gestalteten Armeekarte holen, die jedem Figurenbliester beiliegt. Wir hoffen, dass Du mit der gleichen Freude die Figur bemalen wirst, wie wir bei ihrem Entwerfen und Gestalten hatten.

DIE ZAUBERKARTEN

Die Charaktere aus INCANTATION verfügen über verschiedene Arten von Karten. Wie schon bei CONFRONTATION sind die Eigenschaften und Fähigkeiten auf der sogenannten Armeekarte zusammengefaßt. Darüber hinaus besitzen die magisch begabten Charaktere von INCANTATION spezielle **Zauberkarten**, auf denen ihre Flüche, Beschwörungen und Kampfzauber enthalten sind. Letztendlich verfügen einige Figuren noch über Karten, die ihre ganz spezielle Ausrüstung enthalten, worunter hauptsächlich magische Gegenstände fallen.

Krone der Elementargegensätze
zeigt den Typ und die Zahl der Manasteine an,
die zur Beschwörung des Zaubers nötig sind

| | |
|--|-------------------|
| Name des Zaubers | |
| | |
| Schwierigkeit | Reichweite |
| Wirkungsbereich | Dauer |
| <i>Beschreibung der Auswirkungen des Zaubers</i> | |
| variable Effekte: <i>Spezial</i> | |
| Mindestkraft | AP-Wert |

Beschreibung der Zaubereigenschaften

Jedes der sechs verschiedenen Elemente wird durch ein bestimmtes Symbol vertreten. Die magischen Energie, die ein jeder Zauber braucht, beziehen die Magier aus den **Manasteinen**. Es gibt so viele verschiedene Arten von Manasteinen, wie es Elemente gibt. Die Anzahl und Art der Steine, die ein Magier braucht, um einen Zauber zu wirken, ist auf dem Kopf der Zauberkarte durch die Krone der Elementargegensätze angegeben.

Schwierigkeit: Je machtvoller ein Zauber ist, desto komplizierter ist es, ihn zu wirken. Die Schwierigkeit repräsentiert den Grad an Konzentration, über die ein Magier verfügen muß, um die Auswirkungen seines Zaubers hervorzurufen. Bei der Beschwörungprobe muß der Magier den Wert erreichen, der unter Schwierigkeit angegeben ist, um den Zauber erfolgreich zu sprechen. Bei einigen Zaubern ist unter Schwierigkeit „beliebig“ angegeben. In solchem Fall legt der Zauberer diese frei fest, was dann, entsprechend der Zauberbeschreibung, zu anderen Auswirkungen führt. Die Schwierigkeit kann außerdem unter dem Einfluß verschiedener Faktoren variieren, die in der Beschreibung des Zauberspruches erläutert werden.

Reichweite: Damit Zauberer nicht die Kontrolle über ihre Beschwörungen verlieren und sich die Auswirkungen im schlimmsten Falle gegen sie selbst richten, besitzt jeder Zauber eine Höchstreichweite.

Die Reichweite regelt, wie weit der Zauberer maximal von seinem Ziel entfernt sein darf und ist in Zentimetern angegeben. Es gibt Berührungszauber, die nur im Nahkampf Wirkung zeigen (Magier und Beschwörungspfer müssen Basis an Basis stehen), und Zauber, die eine unbeschränkte Reichweite besitzen. Erstreckt sich der Wirkungsbereich auf Truppen, die durch dieselbe Armeekarte aktiviert werden, so gelten dennoch nur die Figuren als betroffen, die sich wirklich in „Reichweite“ des Zaubers befinden.

Der **Wirkungsbereich** legt genau fest, wo und in welchem Umfang der Zauber wirkt. Die häufigsten Wirkungsbereiche sind: Persönlich, eine Figur, eine Armeekarte (alle durch sie repräsentierten Truppen) oder sogar alle am Spiel beteiligten Figuren.

Dauer: Sie zeigt den Zeitraum an, während dem der Zauber wirksam ist. Die Auswirkungen mancher Flüche treten sofort ein, bei anderen ist die Dauer beschränkt, und wieder andere haben eine permanente Wirkung. Es kommt nicht selten vor, daß besonders starke Zaubersprüche innerhalb weniger Sekunden ihr gesamtes Mana freisetzen. Bei anderen wiederum verteilt sich die Kraft der Manasteine auf einen längeren Zeitraum, wodurch sie dann jedoch im allgemeinen schwächer wirken.

Beschreibung: In ihr sind alle Effekte zusammengefaßt, die der Zauber zutage bringt. Hierunter fallen die Verminderung bestimmter Spielwerte, Verletzungen und alle sonstigen regeltechnischen Details.

Spezial: Einige Flüche sind einem bestimmten Zauberer oder einer bestimmten Persönlichkeit vorbehalten. Andere haben ganz besondere Auswirkungen oder verlangen genau angegebene Hilfsmittel, manchmal sogar bestimmte Zutaten oder Paraphernalia usw. ... Unter diesen Umständen gilt der Sonderfall statt der normalen Regeln.

Die Armeepunkte / AP: Entschließt Du Dich dazu, einen Magier am Spiel teilnehmen zu lassen, so haben alle Zauber und magischen Gegenstände, über die er verfügt, ihre eigenen Armeepunkte. Diese Punkte werden denen der Figur zugerechnet und damit auch der gesamten Armee. So kann ein Spieler, wenn er eine magische Persönlichkeit wählt, je nach Wunsch bestimmte magische Gegenstände oder Zauber nutzen oder auf andere verzichten.

Mindestmacht. Je erfahrener ein Zauberer ist, desto eher hat er Zugang zu besonders verheerenden Flüchen und unbekanntem Gebieten der Magie.

Er erwirbt Wissen um Worte und Gesten, welche die Kräfte der seltsamsten Zaubertensilien aufleben lassen oder ihm bei der Beschwörung machtvollster Verwünschungen helfen. Die Mindestmacht steht für das wenigstens erforderliche Maß an Macht, das zum Aussprechen von Flüchen oder zum Benutzen magischer Gegenstände notwendig ist.

Auf der Armeekarte einer Magierfigur muß ein Machtwert angegeben sein, der höher oder mindestens so hoch ist, wie die Mindestmacht, die verlangt wird, um sich einer Zauberformel oder eines magischen Gegenstandes zu bedienen.

Ist auf einer Zauber- oder Artefaktkarte kein Symbol für Mindestmacht vorhanden, bedeutet dies, daß sich jede magische Persönlichkeit des Zaubers bedienen darf.

DIE ELEMENTE

Die Mächte, von denen Aarklash geleitet wird, zeigen sich in „natürlichen“ Energieströmen und den Elementen, die das Leben der Bewohner des Kontinents beeinflussen.

Sechs Elemente sind bekannt und ihnen ist gemein, daß sie alle in ihrer natürlichen Form sichtbar sind. Die vier Hauptelemente sind **Wasser & Feuer, Erde & Luft**. Die beiden letzten, die Einfluß auf die anderen vier ausüben, sind **Licht & Finsternis**

Obwohl alle diese Elemente sich gegenseitig beeinflussen, kann keines von ihnen das mächtigste genannt werden. Sie sind untrennbar miteinander verwoben und dennoch vollkommen verschieden; sie ziehen sich mit derselben Kraft an, mit der sie sich abstoßen. Sollte eines von ihnen über die anderen herrschen, gerieten die Mächte in Aarklash unwiederbringlich aus dem Gleichgewicht.

Zwar ist keines der Elemente wichtiger als die anderen, aber jedes ist einem anderen als dessen Gegenteil zugeordnet, mit dem es sich in einem stetigem Kampf befindet. Dieses Prinzip wird durch den Begriff der Elementargegensätze ausgedrückt.

Die symbolische Verkörperung der Elemente in Aarklash sind die Manasteine oder Gemmen, wertvolle Edelsteine, die eine gewisse Menge an **Mana** - einer urtümlichen Energie - enthalten, die ein Magier braucht, um seine Zauber

zu wirken. Sie geben ihm seine Energie und materielle Gestalt. Die Steine sind also unverzichtbar, um Zauber zu wirken, doch sind sie begehrt und selten...

Jedem Element ist ein bestimmtes Symbol zugeordnet.

Das **Wasser**, ungreifbar, unmäßig und launisch, steht im Gegensatz zum zerstörerischen, reinigenden und unersättlichen **Feuer**.

Die **Erde**, fruchtbar, widerstandsfähig, zuweilen formbar, aber unzerstörbar, steht der **Luft** gegenüber, leicht, schnell und flüchtig.

Das **Licht**, strahlend, rein und kristallin, ist das Gegenteil der **Finsternis**, heimtückisch, krankhaft, aber anziehend.

Ausnahme: Die Finsternis ist jedem Element entgegengesetzt.

Die Kombination der Elemente, die bei einem Zauber wirken, ist auf der Zauberkarte angegeben, wie auch die Anzahl an Manasteinen, die ihn zustande kommen und sein Ziel erreichen lassen. Ein Zauberer, der die Elemente nicht beherrscht, aus denen sich der Zauber zusammensetzt, kann die Beschwörung nicht vollziehen. Unter Spezialfertigkeiten auf der Armeekarte der Zauberer findest Du vermerkt, welche Elemente er beherrscht. Je nach Grad des Magiers sind die Elemente angegeben, über die er Macht besitzt. Aus dem Grad des Zauberers ergibt sich auch die Anzahl der Zauberformeln, über die er bei einem Gefecht verfügen kann.

Manchmal liegt die Wahl für die Art des Elementes beim Spieler. Dann ist ein neutrales Symbol auf der Zauberkarte angegeben. Wenn ein oder mehrere Elemente vom Spieler gewählt werden können, dann kann er sich entscheiden, welcher Elemente er sich für seinen Zauberspruch bedienen will.

DIE MAGIER

Magier sind Wesen, welche abseits stehen, die machtvoll und undurchsichtig sind. Ihre Macht zeigt sich in der geheimnisvollen Aura, die sie umgibt, und in dem Respekt und der Furcht, die sie ihrer Umgebung einflößen. Sie besitzen Wissen und Macht, welche nur wenigen zugänglich sind. Mit Ausnahme der Kampfmagier sind Zauberer allerdings in einem Nahkampf extrem leicht verwundbar. Sollte ein Magier in solch ein Gefecht verwickelt werden, so ist sein Leben sehr schnell in großer Gefahr.

Bei INCANTATION gelten die Magier als Persönlichkeiten. Die Regeln, die Persönlichkeiten betreffen, findest Du im Regelheft CONFRONTATION. Im Unterschied zu anderen Persönlichkeiten besitzen Zauberer aber noch eine zusätzliche Eigenschaft: Die **Macht**. Sie ist das Vermögen, mit den geheimen magischen Kräften der Elemente umzugehen.

Es gibt drei Grade von Magiern, die angeben, wie weit ein Zauberer in die höheren Künste der Magie eingedrungen ist.

Die Zauberer, die sich auf der ersten Ebene befinden, werden **Initiaten** genannt, doch obwohl sie nur über wenige Beschwörungsformeln verfügen, sind sie keinesfalls harmlos. Danach kommen die **Adepten**, eingeweihte Beherrscher der geheimen Künste, deren Wissen sich nicht nur auf ein einziges Element beschränkt. An der Spitze der Hierarchie stehen die **Meister**. Undurchschaubar und mit großem Wissen vertraut, beherrschen sie mehrere Elemente, deren Kräfte sie miteinander zu verbinden wissen. Sie betrachten die Welt nicht aus einem einzigen Blickwinkel: dort, wo eine ganze -Armee nichts bemerkt, kann ein Meister ohne Schwierigkeiten alles überschauen ...

Jedes der Völker Aarklashs zeichnet sich durch seine eigenen Gebiete der Magie aus. Die zahlreichen Formen der Zauberei haben ihren Ursprung größtenteils in religiösen Doktrinen oder in bestimmten Traditionen: Hexerei, Technomantie, Alchimie oder Nekromantie sind nur einige Beispiele für die Vielfalt magischer Erscheinungen in Aarklash.

Alle Magier beherrschen den ihrem Volk eigenen **Elementargebiet**. Das **zweite Gebiet** ist nur den **Adepten** und **Meistern** zugänglich. Beim Eintritt in das dritte Gebiet wählen die **Meister** ein neues Element zum Studienobjekt, allerdings unter Ausschluß des **verbotenen Gebiets** .

Die Menschen des **Königreiches der Löwen von Alahan** beherrschen das Licht auf selten erreichte Weise. Sie üben eine außergewöhnlich reine Form der Magie aus und nennen sich selbst die Weisen. Je weiter sie in ihrer Kunst voranschreiten, desto intensiver widmen sie sich dem Studium der anderen Elemente, mit Ausnahme der Finsternis, deren grausame Natur der Widersacher der Grundsätze von Lion ist.

Elementargebiet: Licht

Zweites Gebiet: Luft
Verbotenes Gebiet: Finsternis

Unter der Herrschaft des Großen Herzogs Feyd Mantis haben es die **Nekromanten von Achéron** zur Beherrschung der Finsternis gebracht. Von allen Bewohnern Aarklashs sind sie die einzigen, welche die gottlose Kunst der Nekromantie ausüben. Ihre Mächte erstrecken sich bis jenseits der Grenze des Todes, der für sie nur ein Übergang von einem Zustand in einen anderen ist. Ein Nekromant, der sein Bewußtsein auf diese anderen Reiche richtet, berauscht sich an der perfiden Macht, die ihm die fleischlichen Riten bescherehen, während sein eigenes Leben verlöscht, weil es stetig den neuen Gesetzen unterworfen ist. Je größer seine Macht wird, desto mehr verschwimmt die Erinnerung an das, was er einmal gewesen ist, und seine Seele wird von einem immensen Haß auf alles Leben und das Licht erfüllt. Doch auch das unbezähmbare Wasser widersetzt sich seinen düsteren Plänen.

Elementargebiet: Finsternis
Zweites Gebiet: Feuer
Verbotenes Gebiet: Licht & Wasser

Die **Cynwall-Elfen** leben zurückgezogen in Zyklopenstädten in den tiefen Wäldern von Allyvie. Tatsächlich kann kein lebendes Wesen auf Aarklash behaupten, jemals einen Cynwall-Zauberer gesehen zu haben. Aber ihre Gegner wissen, daß die Elfen und ihre treuen Gefährten, die Cime-Drachen, dennoch jeder Armee trotzen können.

Elementargebiet: unbekannt
Zweites Gebiet: unbekannt
Verbotenes Gebiet: unbekannt

Zwischen den **Zwergen von Tir-Nâ-Bor** und der Erde besteht ein direktes Band. Dadurch sind sie mit diesem Element besonders vertraut und entlocken ihm mit Hilfe ihrer magischen Gegenstände die bemerkenswertesten Kräfte. Die Zauberer von Tir-Nâ-Bor werden Alchimisten genannt; doch zwischen ihnen und den Alchimisten von Dirz besteht keine Verbindung. Die Zwerge können alle Elemente außer der Finsternis studieren, denn von dieser wissen sie, daß sie unheilvoll und voller Tücke ist ...

Elementargebiet: Erde
Zweites Gebiet: Wasser
Verbotenes Gebiet: Finsternis

Das Volk der **Greifen von Akkylanien** hat eine besondere Vorliebe für das Feuer, dessen zerstörerische und zugleich reinigende Kraft ihrer Religion entspricht. Der Kaiser regiert mit ungebrochener Autorität, da er genau weiß, daß er über ein wahres Arsenal an Menschen verfügt, die bereit sind, sich der Einen Wahrheit zu opfern. In dem Reich der Greifen von Akkylanien hat der Zweifel keinen Platz. Mit eiserner Hand wachen Prediger und Inquisitoren über die religiöse Erziehung der Bevölkerung, denn sie wissen, daß Bildung jeden Aberglauben vertreibt. Bis auf die Finsternis haben die Gelehrten der Greifen zu jedem Element Zugang.

Elementargebiet: Feuer
Zweites Gebiet: Licht
Verbotenes Gebiet: Finsternis

Sicher bedienen sich auch die **Orks von Bran-o-Kor** der Magie, jedoch ohne die Elemente zu nutzen, wie es die anderen Völker tun. Die Ork-Hexer, wie sie sich selbst gerne nennen verfügen über die rohe Kraft des Manas, welchem Gebiet es auch immer entspringt. Sie beherrschen Zaubersprüche, die allein ihnen vorbehalten sind und die sie durch Manasteine eines jeglichen Elementes mit Energie versorgen. Die Vorstellung einer Ordnung von Gut & Böse bedeutet ihnen nichts: für sie zählt allein die Kraft, mit der man siegen kann.

Elementargebiet: keines
Zweites Gebiet: keines
Verbotenes Gebiet: keines

Die **Alchimisten von Dirz** stammen einer Handvoll Gelehrter aus Akkylanien ab, die sich wegen der Suche nach der Macht über Materie im Exil befinden. Sie wurden von der Großinquisition verfolgt, weil sie sich bei ihren Nachforschungen mit geheimen, aber verbotenen Schriften befaßt hatten. Ihre Hoffnung war es, die Fähigkeiten von Menschen derart zu steigern, bis schließlich ein Volk von Überwesen erschaffen wäre. Die Inquisition befand dieses Vorhaben für gottlos und beschloß, das Übel auszumerzen. Dutzende von Magiern verbrannten auf den Scheiterhaufen.

Abhängig von ihren Befähigungen tragen die Alchimisten von Dirz unterschiedliche Titel: Chimerologen und Technomanten sind Alchimisten des Körpers. Sie glauben an die Macht der Materie, und all ihr Können ist an die

Eigenheiten des Materials gebunden, das sie ihren Truppen einpflanzen. Das Ergebnis sind biomechanische Krieger, durch ein unstillbares Verlangen nach Wissen und Macht erschaffen.

Elementargebiet: Finsternis
Zweites Gebiet: Erde
Verbotenes Gebiet: keines

Die **Priesterinnen von Akkyshan** säen Unglück und Verderben dank ihrer Macht über die Schatten. Vor langen Zeiten waren sie Elfen, aber das Dunkle hatte ihre Seelen verdorben und ihre Körper verändert. Mit Beharrlichkeit und auszehrendem Willen kümmert sich Scaelin, die Witwe, um den Fortbestand ihrer Kinder. Die Sichel, die sie auf ihrer Brust trägt, ist das Symbol ihrer Verehrung für Lilith.

Elementargebiet: Finsternis
Zweites Gebiet: Wasser
Verbotenes Gebiet: Licht & Feuer

In der ewigen Wiederkehr der Gezeiten und in den Kreisläufen des Lebens vereint das Wasser die **Wolfen** mit Yllia, der göttlichen Inkarnation des Mondes. Die wölfischen Schamanen haben ihren angestammten Platz inmitten der Meute, direkt neben ihrem Anführer. Ein Schamane ist zumeist kein Kämpfer, sondern ein Berater; er steht dem Rudelführer bei Entscheidungen zur Seite, befragt die Orakel und hütet die Geheimnisse der Vorfahren ...

Elementargebiet: Wasser
Zweites Gebiet: Luft
Verbotenes Gebiet: Finsternis & Licht

Die Zauberer der **Goblins von No-Dan-Kar** tragen ebenfalls den Titel Schamane. Diese belesenen Magier haben eine Vorliebe für die flüchtige und ungewisse Macht der Luft, deren Kräfte ebenso verheerend wie unvorhersehbar sind. Den listigsten und mutigsten unter ihnen gelingt es von Zeit zu Zeit Trolle zu zähmen und sie zu wahren Kriegsmaschinen auszubilden. Nicht selten sieht man einen Schamanen oder Anführer im Nacken eines Trolls sitzen, was ihm einen fast unüberwindbaren Schutz verleiht. Und wenn er dann alle anderen allein durch seine Höhe überragt, so ist das für ihn schon ein bescheidenes Mittel, um seine Erhabenheit zu demonstrieren... Erreicht ein Schamane den Grad des Meisters, so kann er sich jedem Element seiner Wahl widmen.

Elementargebiet: Luft
Zweites Gebiet: Feuer
Verbotenes Gebiet: keines

Die **Elfen von Daikinee** beherrschen eine Magie der Naturkräfte, von denen sie umgeben sind. Die Wachen, die ihr Königreich beschützen, rufen Waldwesen an und beschwören furchteinflößende Kreaturen, die in direkter Linie den Elementen entstammen. Dagegen können sie nicht die Kräfte des Feuers und der Dunkelheit befehligen, die zu ihren Lebensgrundsätzen im Widerspruch stehen.

Elementargebiet: Wasser
Zweites Gebiet: Erde
Verbotenes Gebiet: Feuer & Finsternis

Die **Kelten**, stolze Barbaren, die die Ebenen von Avagdu bewohnen, sind das Volk, welches der Natur am nächsten steht. Deswegen bedienen sich ihre Druiden mit Leichtigkeit der vier Hauptelemente. Die keltischen Druiden verfügen über die entsprechenden Beschwörungsformeln und können sie, sobald sie zu den Adepten gehören, untereinander kombinieren. Die Ungreifbarkeit des Lichts und der unglückselige Geist der Finsternis sind ihnen völlig verschlossen. Aber sie sind die Meister der Gesas, einfacher Zaubersprüche, die normalen Dingen magische Kräfte verleihen und für ihre Krieger unverzichtbar sind, um die Wesen der Unterwelt zu bekämpfen.

Elementargebiet: eines der vier Hauptelemente
Zweites Gebiet: zwei der vier Hauptelemente
Verbotenes Gebiet: Licht & Finsternis

GRUNDREGELN

In diesem Abschnitt werden die Regeln erläutert, denen alle Magier und alle Zaubersprüche unterworfen sind. Sie gelten für alle Figuren, die die Fertigkeit Macht besitzen.

Beim Auswählen der Truppen, die an dem Gefecht teilnehmen sollen, ordnen die Spieler für die Dauer des Spiels jedem ihrer Zauberer die Beschwörungsformeln zu.

Die gewählten Zauberarten müssen genau einem Magier zugeordnet werden. Zwei Zauberer des gleichen Lagers dürfen ihre Karten nicht austauschen, selbst wenn sie die gleichen besitzen.

Jeder Zauber und jeder magische Gegenstand hat einen bestimmten Wert an Armeepunkten, der dem Gesamtwert der Figur zugerechnet wird, die diese Zauber oder Gegenstände nutzen soll.

Je nachdem, welches Gebiet der Magie die Zauberer beherrschen, steht ihnen eine bestimmte Art an Manasteinen zur Verfügung.

Es gibt jedoch einige Ausnahmen von diesen Regeln. Kommen diese vor, so gilt der Text auf der entsprechenden Karte vor den Grundregeln.

Die Magiephase ist Bestandteil der Fernkampfphase. Jede Figur, die schießen oder eine Beschwörung aussprechen will, kann es in dieser Phase tun. Es beginnt die Figur mit dem höchsten Initiativwert. Es wird nicht zusätzlich mit einem W6 auf den Initiativwert gewürfelt. Ist die Initiative bei mehreren Figuren gleich hoch, gelten ihre Schüsse und ihre Beschwörungen als gleichzeitig. Sie handeln **zum selben Zeitpunkt**, ob sie nun einen Pfeil schießen oder einen Zauber sprechen.

DIE GESETZE DER MAGIE

- (1) Am Beginn eines Spiels verfügt ein Magier über eine Anzahl an Manasteinen, die seinem Machtwert entsprechen.
- (2) Um einen Zauber wirken zu können, muß ein Magier die Elemente beherrschen, aus denen dieser besteht, und die, auf der Zauberarte angegeben Armeepunkte zahlen.
- (3) Die Zauberer sprechen ihre Beschwörungsformeln der Reihe nach während der Magiephase aus. Es beginnt die Figur mit dem höchsten Initiativwert.
- (4) Ein Magier kann nur dann über eine sichtbare Figur einen Zauber verhängen, oder wenn sie Basis an Basis stehen.
- (5) Um einen Zauber erfolgreich zu wirken, muß der Magier genau die Anzahl Manasteine setzen, welche die Zauberarte vorgibt, und die Schwierigkeit in einer Machtprobe erwürfeln.
- (6) In jeder Magiephase darf ein Magier so viele Zauber sprechen, wie es ihm seine Manavorräte erlauben.
- (7) Er darf den gleichen Zauberspruch nicht mehr als einmal pro Runde über **dieselbe** Figur verhängen, unabhängig davon, ob er Erfolg hatte oder nicht.
- (8) Fällt der Wert irgendeiner Eigenschaft einer Figur unter dem Einfluß eines Zaubers **unter 0**, gilt diese als **sofort tot**.
- (9) Kein Zauberer ist gezwungen, in der Magiephase Zauber zu wirken.

Die Zaubersprüche des Magiers

Jeder Magier besitzt ein Zauberbuch oder ein magisches Objekt, auf das er seine Beschwörungsformeln schreibt. Die Zauberformeln, die in INCANTATION beschrieben werden, sind auf das Kampfgeschehen zugeschnitten. Sei also nicht erstaunt, wenn Du keine Beschwörungsformel für eine ertragreiche Ernte finden wirst, wenn diese im täglichen Leben auch sehr praktisch sein mag. Die Zauber der Magier in INCANTATION sind für die Schlacht bestimmt.

Wenn Du die Truppen auswählst, die an der Schlacht teilnehmen, lege auch fest, welcher Magier für die Dauer des Spiels über welche Zaubersprüche verfügt.

Jeder Spruch muß jeweils einem Zauberer zugeordnet werden. Zwei Zauberer, die derselben Fraktion oder Armee angehören, dürfen ihre Zauberarten nicht austauschen.

Der Manavorrat

Das Wirken einer Beschwörung ist ein kompliziertes Ritual, das vor allem eine große Menge an magischer Energie erfordert. Diese Energie, das Mana, wird durch die Anzahl von **Manasteinen** repräsentiert, die der Magier seinem **Manavorrat** entnehmen muß. Die Größe dieses Vorrats wird zu Beginn der Schlacht festgelegt und schwankt fortwährend während der gesamten Partie. Die Zahl der Manasteine zum Beginn des Spiels ist mit dem Machtwert des jeweiligen Zauberers gleichgesetzt. Jeder Magier besitzt seinen eigenen Manavorrat. Wenn er über mehrere

Magiebereiche verfügt, kann er sich aussuchen wie viele Manasteine er in seinem Vorrat jedem Element zuordnet, das er beherrscht.

Mana kann nie von einem Magier zu einem anderen übergehen.

Der Verbrauch des Manas

Ein Zauberer vollzieht seine Beschwörungen während der Magiephase. Um einen Spruch zu wirken, konzentriert er sich auf dessen Materialisierung. Er murmelt seltsame Dinge vor sich hin und begleitet seine Worte durch Bewegungen und Gesten, deren Sinn nur er versteht. Er muss verkünden, welche Art von Zauber er verhängt und über wen, ohne vorher die Distanz auszumessen, die ihn von seinem Ziel trennt. Jeder Zauber kostet den Magier eine bestimmte Anzahl Manasteine, die mit Beginn des magischen Rituals unwiederbringlich verloren sind. Bevor er seine Beschwörung beginnt, muß der Magier also über so viele Manasteine verfügen, wie es die Zauberkarte vorgibt. Er entnimmt die Steine direkt seinem Manavorrat und legt sie jenseits des Spielfeldes ab.

Beschwörung und Treffen des Ziels

Um einen Zauber erfolgreich durchführen zu können, muß der Magier auf seinen Machtwert würfeln und die Schwierigkeit erreichen, die auf der jeweiligen Zauberkarte angegeben ist. Dieser Wurf ist der **Beschwörungswurf**. Einige Zauber haben keine festgelegte Schwierigkeit; in diesen Fällen bestimmt der Zauberer selbst die Schwierigkeit. Für **Konterwürfe** gelten die Regeln für das Angriffswürfeln in CONFRONTATION.

Erhöhen der Chancen

Manchmal hängt das Leben eines Magiers davon ab, wie kraftvoll sein Zauber ist. In riskanten Fällen kann er seine Chancen vergrößern. Vor dem Beschwörungswurf kann er sich dazu entscheiden, weitere Manasteine zu opfern, die er aus seinem Manavorrat schöpft. Bedingung hierfür ist, daß diese Steine demselben Element entsprechen, dem auch der Zauber angehört, oder, falls verschiedene Elemente diesen bilden, daß sie zumindest eines der an dem Zauber beteiligten Elemente repräsentieren. Jeder weitere Manastein erlaubt dem Zauberer, **einen Beschwörungswurf mehr** durchzuführen. Die Ergebnisse werden jedoch **nicht aufgerechnet**, sondern getrennt behandelt, und es gilt der **beste Beschwörungswurf**.

Einen Zauber absorbieren

Es gibt zwei Möglichkeiten, eine Beschwörung abzuwenden. Die erste, radikalere, besteht darin, **genau** die gleiche Anzahl von Manasteinen dem Angriffszauber entgegenzusetzen, die für sein Entstehen nötig waren. Es ist jedoch notwendig gegensätzliche Manasteine zu benutzen. Diese müssen dem Element, das den Zauber hervorrief, gegenüberliegen, um die Elementarkraft des Zaubers zu absorbieren. Außerdem muß sich der Zauberer in einer Position befinden, in der er ein potentiell Ziel wäre. Würfeln ist nicht nötig, der Spruch wird automatisch aufgelöst. Die **Krone der Elementargegensätze** zeigt, welcher Stein beim Absorbieren eines Zaubers dessen Wirkungsmacht vernichtet.

Einen Zauber kontern

Die zweite Methode besteht darin, die feindliche Zauberformel zu verstehen, um den Magier bei seiner Tätigkeit zu stören. Das Opfer der Beschwörung muß dazu die magischen Energien beherrschen können, um ihre Wirkung zunichte zu machen. Dafür braucht es einen Manastein irgendeines Elementes. Befindet sich der gegnerische Magier in Reichweite des Zaubers, so hat er nun die Möglichkeit, durch einen sogenannten **Konterwurf** den Zauber zu verhindern.

Die Schwierigkeit dieses Wurfes ist gleich der Schwierigkeit des Beschwörungswurfes des abzuwehrenden Zaubers. Wenn der Magier die Schwierigkeit schlägt, dann ist der Zauber wirkungslos. Im entgegengesetzten Fall treten die Wirkungen der Beschwörung ein.

Genauso wie ein Magier seine Chancen beim Beschwörungswurf erhöhen kann, so kann ein Zauberer aus den gegnerischen Reihen über zusätzliches Mana verfügen, um feindliche Zauber abzuwenden. Jeder verwendete Stein erlaubt auch hier einen weiteren Konterwurf und nur das beste Ergebnis gilt als Resultat. Es darf nur ein einziges Mal versucht werden eine feindliche Beschwörung zu kontern, und die Zahl der zusätzlichen Manasteine, die eingesetzt werden, müssen vor dem **Konterwurf** festgelegt werden. Du kannst nur mit einem Magier kontern, auch wenn sich mehrere dem Zauber widersetzen könnten.

Du hast die Wahl, entweder **den Zauber zu absorbieren, oder zu kontern**, aber **nicht** beides zusammen.

ACHTUNG! Das **Absorbieren oder Kontern** wird verkündet, nachdem sich der Zaubende dafür entschieden hat, seine Chancen durch zusätzliche Manasteine zu erhöhen.

Die Wirkungskraft eines Zaubers vergrößern

Bestimmte Zauber - mit dem Attribut „variable Effekte“ - erlauben es, zusätzliche Manasteine zu verwenden, um die Wirkungen zu steigern. Auf der Zauberkarte sind die jeweiligen Möglichkeiten und deren Preis aufgeführt. Diese Entscheidung wird entweder **in dem Moment** getroffen, in dem man das Mana nutzt, welches für den Fluch

gebraucht wird, oder **nach** dem Beschwörungswurf. Im zweiten Fall muß allerdings ein eventuell versuchtes Kontern gescheitert sein.

ACHTUNG! Es ist möglich, die Wirkungsmacht kurz vor dem Beschwörungswurf zu vergrößern. Die Abwendung wird dadurch schwieriger und verlangt dem Gegenspieler mehr Manasteine ab. Die Vergrößerung der Wirkungsmacht kann auch nach einem gescheiterten Konterversuch angekündigt werden, wenn ihr Magier während des Zaubers zusätzliches Mana entläßt, ohne ein Risiko einzugehen.

Die Auswirkungen eines Zaubers

Wenn das Resultat des Beschwörungswurfes gleich oder höher als die Schwierigkeit des Zaubers ist, ist dieser erfolgreich. Jetzt mußt Du ausmessen, ob sich das Ziel wirklich innerhalb der vorgegebenen Distanz befindet. Ist das der Fall, und wurde der Spruch weder absorbiert noch gekontert, kannst Du die Auswirkungen des Zaubers jetzt verkünden.

Wiedergewinnung des Mana

Am Ende jeder Runde versuchen die Magier, das verbrauchte Mana zurückzugewinnen. Jede Figur, die die Fertigkeit Macht besitzt, darf einen **Wiedergewingungswurf** machen.

Für diesen Wurf gibt es keine Schwierigkeit. Man sollte nur eine möglichst hohe Zahl würfeln, weil dann eine entsprechend höhere Menge an Mana erlangt werden kann. Erreichte Sechsen werden in diesem Fall weitergewürfelt. Das Ergebnis des Wiedergewingungswurfes errechnet sich aus einem **Machtwurf** (also Machtwert plus Würfelwurf) abzüglich der Zahl an Manasteinen, die noch im Manavorrat des Zauberers verblieben sind. Wende Dich dann an die **Wiedergewingungstabelle**, um zu erfahren, wieviele Steine Du dem Manavorrat Deines Magiers hinzufügen darfst. Nie darf ein Zauberer mehr Manasteine besitzen als die **doppelte** Zahl seines Machtwertes.

Wiedergewingungswurf = Machtwert + W6 - Anzahl der Manasteine im Vorrat.

Ein Magier in einer Nahkampfsituation kann seinen Vorrat an Manasteinen nicht so leicht regenerieren. Der Abzug vom Wiedergewingungswurf ist in diesem Fall doppelt so hoch wie die Anzahl der übriggebliebenen Manasteine in seinem Vorrat.

Nekromanten und Kampfmagier sind von dieser Regel nicht betroffen.

ACHTUNG! Die **Wiedergewingungstabelle** gibt die **Gesamtmenge** an Manasteinen an und nicht die Menge an Mana pro Element. Beherrscht ein Zauberer mehrere Elemente, so kann er nach eigener Entscheidung bestimmen, wie die Gesamtmenge der zurückgewonnenen Manasteine auf die verschiedenen Elemente verteilt wird.

Die Trance

Wenn sich ein Zauberer in Trance versetzt, kann er mehr **Manasteine** als gewöhnlich zurückgewinnen. Hat er während einer Spielrunde bei der Bewegung, beim Fernkampf, beim Zaubern oder beim Nahkampf keine Aktion ausgeführt und ist er in dieser Runde nicht verletzt worden, kann er sich in einen Trancezustand versetzen. Bei seinem Wiedergewingungswurf bekommt er keinen Punktabzug wegen der restlichen Steine in seinem Vorrat. Nach einer Trance am Ende der Spielrunde ist das Ergebnis des **Wiedergewingungswurfes gleich einem normalen Machtwurf**.

„Bei meinem Bart“, sagte Bál-Torg zu sich, „ein Troll. Und auch noch einer von der schlimmsten Sorte: er atmet noch!“

Die riesenhafte Kreatur näherte sich langsam und durchschritt die Reihen seiner Brüder, der Zwerge, von denen sich mehrere an den Spitzen seiner Lanze festhielten. Die Masse des Trolls hinderte die Krieger von Tir-Ná-Bor daran, sich in einer wirksamen Verteidigungslinie zu formieren. „Ich muß eingreifen, und zwar schnellstens“, dachte sich der Alchimist.

„Brak, wo sind unsere Reiter?“

„Mit den Goblins beschäftigt, Alchimist!“

„Und die Thermo-Krieger?“

„Umzingelt von den verdammten Ratten!“

„Also gut, dann werde ich das hier erledigen...Los, schießt auf den verfluchten Troll!“

Als er sich dem Troll näherte, um einen wirkungsvollen Fluch über ihn zu verhängen, wurde der Zwerg von neuem überrumpelt. Einer seiner Kollegen saß auf dem Rücken des Monsters: Ein Goblin-Schamane. Die Blicke der beiden kreuzten sich. „Perfekt!“, dachte Bál-Torg, „das wird um so spannender.“

Der Schamane trieb mit Lanzenhieben den Troll an, um ihn in Richtung des Zwergenzauberers zu lenken...

An dem folgenden Beispiel sollen mehrere Regeln von INCANTATION illustriert werden. In dieser Schlacht stehen sich drei Armbrustschützen der Zwerge und der alte Bâl-Torg, ein Adept mit einem Vorrat von sechs Erdgemmen, und Ogurz, ein schamanistischer Adept auf dem Rücken eines Trolls, der ein Manavorrat von sieben Luftgemmen hat, gegenüber.

Nachdem er sich bewegt hat, ist Bâl-Torg 20 cm von seinem Feind entfernt; die Armbrustschützen stehen ein bißchen weiter weg. Die Bewegungsphase ist abgeschlossen. Die Fernkampfphase und die Magiephase beginnen jetzt gleichzeitig.

Wegen seines höheren Initiativwerts handelt Ogurz (INI 5) als erster. Er beschließt, den „Blitzschlag“ auszusprechen, den er gerade von Gidzzit dem Glöckner, einem seiner Kollegen, gelernt hat. Er hat ein Manavorrat von sieben Luftgemmen. Er nimmt nur drei davon, d.h. die Mindestanzahl, um die magischen Kräfte des Blitzes hervorzurufen. Er vergrößert seine Chancen nicht, und da es sich in diesem Fall nicht um eine Beschwörung mit variablen Effekten handelt, kann er die Wirkungskraft nicht erhöhen. Er setzt sich die Schwierigkeit 8, weil er hofft, den Zauber ohne größere Hindernisse verhängen zu können. Er führt nun den Beschwörungswurf durch (W6 + Macht 4). Er würfelt eine 4, das Ergebnis liegt also bei 8.

Der Zauber sucht sich nun sein Opfer, wird aber sofort von Bâl-Torg absorbiert, der dafür 3 Erdgemmen (das der Luft entgegengesetzte Element) opfert. Der Alchimist befindet sich innerhalb der Wirkungsdistanz: 20 cm liegen zwischen den beiden Zauberern, und der Blitzschlag hat eine Reichweite von 25 cm.

Die Aussicht auf einen elektrischen Schlag erfüllt ihn nicht gerade mit Freude...

Ogurz ist so verblüfft, daß er sich nicht an einem weiteren Zauber versucht, sondern es vorzieht, für den Notfall ein paar Manasteine im Vorrat zu behalten.

Jetzt ist Bâl-Torg (INI 1) an der Reihe, mit den magischen Kräften zu operieren. Er hat nur noch drei Manasteine des Elements Erde. Er versucht, eine Ladung Gift auf den Troll abzuschließen. Die Zauberformel Donnerkonzentrat hat eine Reichweite von 25cm, der Troll ist also ein mögliches Ziel. Der Alchimist nimmt seine drei Erdgemmen, so daß sein Vorrat an Mana erschöpft ist.

Ogurz versucht nicht, den Fluch zu absorbieren, obwohl er das hätte tun können, wenn er drei Luftgemmen geopfert hätte. Er nimmt das Risiko auf sich und wartet erst einmal ab. Bâl-Torg setzt sich die - verglichen mit seinem Machtwert von 3 - ziemlich hohe Schwierigkeit 11, weil er hofft, so einem eventuellen Kontern von Ogurz vorzubeugen. Bei seinem Beschwörungswurf erzielt er eine 15! Gut gemacht, Bâl-Torg... Jetzt versucht Ogurz einen Konter und setzt dafür eine Luftgemme. Er, hoch auf seinem Troll, ist 20 cm von dem Alchimisten entfernt und damit für diesen ein geeignetes Ziel.

Ogurz macht seinen Konterwurf. Das Ergebnis ist insgesamt 8, was nicht ausreicht, um die Wirkungskraft des Giftes zu vernichten. Es schlägt mit voller Wucht auf den Troll nieder...

Nach dem Verletzungswurf zeigt die **Verletzungstabelle** an: eine schwere Verletzung am Rumpf. Das Konzentrat erreicht auch Ogurz auf dem Rücken des Trolls: Einser-Pasch, wirkungslos...

Hätte er bloß mit drei Luftgemmen den Fluch abgewendet! Dann wäre sein Troll jetzt nicht in einem so besorgniserregenden Zustand!

Und nun kommen die Schüsse der Zwerge (INI 0). Auf Befehl richten sie ihre Armbrüste auf den Troll. Bleddig, der Kriegsgott der Zwerge, führt ihnen die Hand. Beim Verletzungswürfeln treffen zwei von ihnen das Monster an den Beinen; beides leichte Schäden, die der Troll aufgrund seiner Metallschienen gar nicht bemerkt. Das letzte Geschöß bohrt sich tief in den Bauch des Trolls: eine schwere Blessur, die sich zusammen mit dem durch das Gift ausgelösten Schaden insgesamt zu einer kritischen Verletzung wandelt. Der Troll steht schon mit einem Fuß im Grab...

Nach der Nahkampfphase, am Ende der Runde, versuchen die Zauberer, wieder ihr Mana zurückzugewinnen, und der Troll, sich zu regenerieren.

Ogurz, der noch drei Luftgemmen übrig hat, macht einen Wiedergewinnungswurf. Er würfelt eine 6, darf also erneut würfeln. Der zweite Wurf ist eine 2, was insgesamt 8 ergibt. Diese 8 rechnet er zu seinem Machtwert (4), hat damit insgesamt 12 und zieht davon 3 ab, da er noch drei Steine im Vorrat hat. Er konsultiert die **Wiedergewinnungstabelle**: zwei Gemmen darf er seinem Manavorrat hinzufügen. Da die Luft das einzige Element ist, das er beherrscht, kann er ausschließlich Luftgemmen nehmen.

Bâl-Torg, der keine Steine mehr vorrätig hat, versucht das gleiche. Aber hat nicht denselben Erfolg: er erhält nur eine einzige Erdgemme.

Da die Runde jetzt zu Ende ist, versucht der Troll, seine durch das Gift und die Geschosse hervorgerufenen Verletzungen zu regenerieren. Er hat Glück und würfelt nacheinander eine 5 und eine 6, so daß er seine Blessuren um zwei Grade vermindern kann und nur noch leicht verletzt ist.

Ogurz besitzt nun 5 Gemmen und Bal-Torg nur eine. Es sieht ganz nach einer Veränderung der Lage aus...

Eine neue Runde beginnt, und für die Zwerge wird es schwierig, weil Bâl-Torg vom Troll zum Nahkampf herausgefordert wird. Er sollte am besten sein Gigantenblut trinken und sein Alphax-Serum vorbereiten...

„Los, Kumpane, alle zu mir, vorwärts! Im Namen von Tir-Nâ-Bor! Zum Angriff!“ Auf die Rufe des Alchimisten hin hatten die Armbrustschützen ihre Messer gezückt und machten sich daran, ihr Leben zu verteidigen.

WEITERE SPEZIALFERTIGKEITEN:

Initiat: Die Initiaten sind auf der ersten Stufe der Magie. Sie beherrschen ein Element, das auf ihrer Armeekarte vermerkt ist. Sie können zwei Zauberformeln lernen und dürfen ein magisches Objekt besitzen.

Adept: Die Adepten befinden sich auf der zweiten Stufe der Magie. Sie beherrschen zwei magische Gebiete. Die von ihnen beherrschten Elemente sind auf der Armeekarte angegeben. Sie beherrschen bis zu drei Beschwörungsformeln und besitzen bis zu zwei magische Objekte.

Meister: Sie sind auf der dritten Stufe der Magie und beherrschen drei Gebiete: Die ersten beiden sind auf ihrer Armeekarte vermerkt. Das dritte wählen sie (mit Ausnahme des verbotenen Gebietes) frei. Die Meister beherrschen bis zu vier Zauberformeln und besitzen höchstens drei magische Objekte.

Kampfmagier: Die Kampfmagier verwenden ebensoviel Energie auf die körperliche Verfassung und die Schlacht, wie auf das Studium der magischen Künste und Zaubersprüche. Diese Kombination verschafft ihnen bei CONFRONTATION enorm viele Möglichkeiten:

- Beim Nahkampf können sie Mana wiedergewinnen, so als ob sie nicht an einem Gefecht beteiligt seien
- Sie können die Möglichkeit des Gegenangriffs nutzen

Dagegen gelten für sie folgende Einschränkungen:

- Sie können sich nicht in Trance versetzen
- Sie kennen eine Beschwörungsformel weniger als ein Zauberer, der sich auf der gleichen Magiestufe wie sie befindet.

Die Schlacht war geschlagen. Die Wolfen hatten gesiegt. Aber der Preis für diesen Sieg war immens hoch gewesen. Nicht einmal Irix, die vor der Schlacht das Orakel befragt hatte, hatte etwas derartiges geahnt. Wären hundert Akkylianer gefallen, so wäre die ganze Meute, mit Ausnahme der Schamanin, untergegangen. Trotz unzähliger Schlachten, an denen sie teilgenommen hatte, konnte Irix sich nicht an den Anblick der verstümmelten Körper ihrer Brüder gewöhnen. Die stolzen Garden von Akkylianen lagen niedergemetzelt auf dem Boden, und die Farbe ihres Blutes verschmolz mit dem Rot ihrer Umhänge. Die Wölfe lagen mit verdrehten Gliedmaßen auf der Erde, überrascht von einem Tod, mit dem sie nie gerechnet hätten.

Das Grauen war unerträglich. Ixis kehrte um und lief langsam zu dem Lager zurück, in dem die Weibchen und die Jungen ausgeharrt hatten. Dort sah sie die Anzeichen eines weiteren Gemetzels. Eine kleine Truppe Schützen der Greifen hatte das Lager aus dem Hinterhalt überfallen. Nach den ersten Salven, denen schon ein Großteil der Wolfen zum Opfer gefallen sein mußte, hatten sich die Jungen auf diese Feiglinge geworfen. Die beiden feindlichen Seiten hatten sich in einem blutigen Kampf gegenseitig ausgelöscht.

Ixis bewegte sich langsam auf den Steinkreis zu. Er war viele Monde lang die Kultstätte des Stammes gewesen. Sie erschrak, als sie sich ihrer Lage bewußt wurde. „Ich bin allein...eine Aussätzige. Kein anderer Stamm wird mich je aufnehmen. Wie kann ich lebendig sein, wenn all die Meinen gefallen sind? Wie kann es sein, daß ich so leicht so viele Feinde erschlagen konnte, während gleichzeitig unsere besten Krieger einer nach dem anderen gefallen sind? Niemand wird mir glauben, was hier passiert ist... Dies ist die grausamste Prüfung, die Yllia mir auferlegen konnte...“

Ein paar Stunden zuvor, als die Schlacht sich ihrem Ende zuneigte, hatte die Schamanin plötzlich gespürt, wie eine ungeheure Energie von ihrem Körper Besitz genommen hatte. Sie hatte sich unverwundbar und unendlich stark gefühlt und hatte einen Gegner nach dem anderen erschlagen, ohne daß ihr selbst auch nur die kleinste Verletzung zugefügt worden war. Yllia war in sie gekommen. Ixis war eine ihrer Priesterinnen. Aber warum nur hatte Yllia sie überleben lassen?

Die magischen Bänder würden ihr sicherlich Antwort geben können. Ixis kniete nieder und versetzte sich in eine tiefe Trance. Ihre Hände lagen auf der Erde, damit sie eine Verbindung zu den Energieströmen Aarklashs aufnehmen konnten, und ihr Gesicht war in den Schein Yllias getaucht. Als sie sich endlich ganz in der Versenkung befand, ergriff sie mit ihrer rechten Faust ein jungfräuliches Band,

verknötete es und glättete es schließlich vorsichtig mit ihren zarten Krallen. Es verkündete, daß nach einer alten Legende der Wolfen wieder aufgebaut werden müsse, was zerstört worden sei, damit die ursprüngliche Harmonie wiederhergestellt werden könnte.

„Ich muß den Steinkreis wieder aufrichten; vielleicht läßt sich ein anderes Rudel eines Tages hier nieder und führt unsere Bräuche fort...“; sagte Ixis zu sich. Und während sie den heiligen Ort bedächtig wieder aufbaute, vernahm sie die Stimme ihrer Göttin:

„Dein Auftrag ist noch nicht erfüllt. Du mußt dich auf die Suche nach dem Erstgeborenen machen, Ailouyox, und wieder aufbauen, was zerstört wurde. Es wird nicht leicht für dich sein, die Worgs zu finden, den Stamm, zu dem der Erstgeborene gehört. Finde seinen Sohn, den Häuptling des Rudels, der mein Zeichen auf dem Rücken trägt, und er wird dir helfen...“

„Genau an diesem Ort wird das Grauen am größten sein ... Die uralten Elementarkräfte werden sich in blutigen Schlachten bis auf das Letzte bekämpfen - bis es schließlich zum entscheidenden Kampf kommen wird...“