Zaubertänze vergessener Zeiten

Zaubertänze vergessener Zeiten

Impressum

Texte/Regeln

Ianna von Baskerville,

Felixilius

Lektorat

ardhaomsha

Zeichnungen

Ianna von Baskerville

Koloration

Fenia Winterkalt,
Ianna von Baskerville

Layout

Fenia Winterkalt

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Inhaltsverzeichnis

Die Verführung des Satinav 3

Zur Freude von Za 5

Za´Tiera 5

Za´Luilo 6

Za´Fue 6

Za´Vientaire 8

Za´Lague 8

Za´Luz 9

Za´Inseto 9

Tanz der Glühwürmchen 11

„Niemand kann mir nehmen, was ich getanzt habe".

- Zahori Sprichwort -

Die Verführung des Satinav

Als eine Karawane vor einem Sturm in alten Ruinen in der Khom Schutz vor einem Sturm suchte, stolperte einer der Karawanenführer über ein langes Stück Metall. Bei genauerem Hinsehen bemerkte er, dass es sich um eine Schriftrolle auf dünn geschlagenem Kupfer handelte. Beim Aufrollen zerbrach die Schriftrolle in drei Teile. Die darauf zu lesenden, geschlagenen Zeichen waren in Ur-Tulamidya verfasst und enthielten auch kleine, figürliche Darstellungen.
Der Karawanenführer ließ bei einem Gelehrten eine Übersetzung anfertigen. Dieser erkannte das Potential dieser Schriftrolle und fertigte sich selbst eine weitere Kopie an. Es handelte sich um einen alten, vergessenen Zaubertanz, der Einfluss auf die Zeit nehmen konnte, beinhaltete aber ebenso eine Warnung vor dessen Ausführung: Wer diesen tanzt, zahlt mit seiner Lebenszeit eine Strafe. Über den Hintergrund der Entstehung ist nichts bekannt. Man vermutet bei den Ruinen des Fundortes Hinweise, aber der ist seither unter Dünen begraben und wurde nicht wieder entdeckt.
Die Teile der Schriftrolle gingen in den Jahren durch mehrere Hände und die Teile verloren. Hin und wieder taucht eine Abschrift auf.

Probe: MU/IN/GE

Dauer: kurz, aufrechterhaltend
AsP-Kosten: 24 AsP
Wirkungsdauer: je nach Wunsch des Zaubertänzers (siehe Wirkung)
Merkmal: Temporal
Musiktradition: verloren gegangen
Steigerungsfaktor: D

Wirkung:
Alle Kulturschaffende in der Zone werden verlangsamt. Für alle Wesen innerhalb der Zone scheint es, als würde die Zeit ganz normal weitergehen, aber sich der Zaubertänzer enorm schnell bewegen. Einzig der tanzende Zaubertänzer ist nicht von der Wirkung betroffen. In einer Kampfsituation dürfen alle innerhalb der Zone außer des Zaubertänzers nur jede zweite Runde handeln. Auch die Wirkung von Giften, Krankheiten und anderen Effekten treten nur in jeder zweiten Kampfrunde ein. So wirkt es für Betroffene, als ob der Zaubertänzer sich enorm schnell bewegen würde, während man von außen sehen kann, dass sich alles außer ihm verlangsamt hat.

Der Zaubertänzer muss vor dem Wirken des Spruchs festlegen, wie viele KR die Wirkung anhalten soll. Für jede KR nach der ersten ist die Probe um 1 erschwert.

Wie bei jedem Temporalzauber wird auch hier auf die Tabelle für Satinav'sche Störungen* gewürfelt.

** Aventurische Magie III*

IVB
2019

Zur Freude von Za

Die Zahori sind seit jeher als eine Kultur der fahrenden und reisenden Sippen bekannt. Sie selbst bezeichnen sich als heilige Erben Zas. Lebensfreude aber auch Magie sind Teil ihres Lebens und so entwickelten sich im Laufe der Zeit spezielle Tänze, die unter den Sippen weitervererbt und später über die Grenzen der Familien hinaus getragen wurden. Der Legende nach gehen die ersten dieser Tänze auf die Hazaqi Ippolita Karani zurück. Jeden ihrer Tanzschritte widmete sie, wie in einem Gebet, der Göttin Za. Durch diese Hingabe und Lebensfreude machte ihr die Göttin ein spezielles Geschenk, welches sie von den anderen Familienmitgliedern abhob. Ippolitas Magie verwob sich mit der Natur ihrer Umgebung und die Elemente konnten in einem Tanz gebunden werden.

Zá´Tiera

Probe: KL/GE/GE

Dauer: kurz, einmalig
AsP-Kosten: mindestens 4 AsP
Merkmal: Elementar
Musiktradition: *Sharisad, Rahkisa, Hazaqi*
Steigerungsfaktor: A

Wirkung: Ein gut gehüteter Tanz, der nur wenigen magischen Tänzern bekannt ist und schon gar nicht in seinen vielen Ausführungen. Verbreitet ist dieser vor allem unter den Hazaqi. Aber auch in Mhanadistan lassen sich Varianten des Za´Tiera finden. Der Legende nach soll eine Sharisad ein Dorf hinter einer Barriere aus Sand verschwinden lassen haben, um es vor einem Überfall feindlicher Truppen zu schützen.

Während des Tanzes kann die Tänzerin eine Staubwolke entstehen lassen und nach Belieben formen und lenken, aber auch Muster auf der Oberfläche des Bodens erschaffen.

Die Tänzerin erschafft eine Zone aus dichtem Staub, der sich von Wind nicht fortwehen lässt. Je investiertem AsP kann eine Wolke aus 200 Kubikmeter Staubkörnchen erschaffen (was etwa einer kleineren Hütte entspricht). Die Staubwolke ist immer in Form einer Kugel mit der Tänzerin als Zentrum. Der Staub erzeugt einen Sichtmodifikator der Stufe 2.

Die Wolke bleibt nach Beenden des Tanzes noch QS x 10 Minuten bestehen und sinkt dann zu Boden oder wird verweht.

Zá Fue

Probe: KL/IN/GE

Dauer: kurz, aufrechterhaltend
AsP-Kosten: 4 AsP
Merkmal: Elementar
Musiktradition: *Hazaqi, Majuna, Rahkisa, Sharisad*
Steigerungsfaktor: A

Wirkung: Der auch als "Tanz der Glühwürmchen" bekannte Tanz lockt Feuer-Mindergeister an, die sich zunächst in der Gestalt kleiner Glühwürmchen an der Haut der Zaubertänzerin sammeln und sich schließlich von ihr innerhalb der Zone in Schwärmen lenken lassen. Sie sind zu klein um Brände auszulösen, spenden aber genug Licht um die Zone komplett auszuleuchten. Nach Ende des Tanzes verteilen sie sich gleichmäßig innerhalb der Zone und bleiben dort noch 30 Minuten bestehen.

Zá Luilo

Wirkung: Die Luftfeuchtigkeit oder der Regen der Umgebung wird angezogen und gefriert zu Eiskristallen. Bis zum Ende des Tanzes schneit es und Wasser gefriert. Damit kann man auch kurzzeitig stille Gewässer zum gefrieren bringen. Der Schnee und das Eis schmelzen dann entsprechend der Temperatur der Umgebung.

Pro Hitzestufe der Umgebung ist der Tanz um 1 erschwert, pro Kältestufe um 1 erleichtert.

Probe: MU/IN/GE

Dauer: kurz, aufrechterhaltend
AsP-Kosten: 4 AsP
Merkmal: Elementar
Musiktradition: *Sharisad, Majuna, Hazaqi*
Steigerungsfaktor: A

Zá Vientaire

Wirkung: Während des Tanzes entsteht eine sanfte Brise, die von der Tänzerin gesteuert werden kann. Damit kann man beispielsweise das Segel von Schiffen antreiben oder Staub und Laub aufwirbeln.

Probe: MU/IN/GE

Dauer: kurz, einmalig
AsP-Kosten: 6 AsP
Merkmal: Elementar
Musiktradition: *Hazaqi, Sharisad, Majuna*
Steigerungsfaktor: A

„Wo immer der Tanzende mit dem Fuß auftritt, da entspringt dem Sand ein Quell des Lebens.„

- Gehört in der Khôm -

Zá Lague

Probe: KL/CH/GE

Dauer: lang, aufrechterhaltend
AsP-Kosten: 4 AsP
Merkmal: Elementar
Musiktradition: *Majuna, Hazaqi*
Steigerungsfaktor: A

Wirkung: Während des Tanzes werden kleine Wasser-Mindergeister angelockt. Sie folgen den Bewegungen der Tänzerin, können aber auch anderweitig von ihr geführt werden. Auch Regentropfen können mit diesem Tanz eingefangen und geformt werden. Nach Ende des Tanzes verteilen sich die kleinen Mindergeister in der Zone und verschwinden nach 30 Minuten. Eingefangener Regen fällt zu Boden.

Zá Inseto

Wirkung: Myriaden von fliegenden Insekten aus einem Umkreis von 1 Meile werden vom Tanz angezogen und lassen sich zu Formationen leiten. Nach Beendigung des Tanzes verteilen sich die Insekten wieder und fliegen ihrer eigenen Wege.

Personen die abgesehen von der Tänzerin vom Insektenschwarm umringt sind, legen eine Probe auf Selbstbeherrschung ab. Diese ist um die QS/2 des Tanzes erschwert. Bei Misslingen erleiden sie 1 Stufe Verwirrung und 1 Stufe Angst (zuzüglich möglicher Ängste des Charakters).

Probe: KL/CH/GE

Dauer: kurz, aufrechterhaltend
AsP-Kosten: 6 AsP
Merkmal: Elementar
Musiktradition: *Sharisad, Hazaqi*
Steigerungsfaktor: A

Pro Hitzestufe der Umgebung ist der Tanz um 1 erleichtert, pro Kältestufe um 1 erschwert.

Zá Luz

Probe: MU/KL/CH

Dauer: kurz, aufrechterhaltend
AsP-Kosten: 4 AsP
Merkmal: Elementar
Musiktradition: *Sharisad, Rakhisa, Hazaqi, Majuna*
Steigerungsfaktor: A

Wirkung: Die Tänzerin erschafft um sich herum einen Schwarm kleiner, leuchtender Kugeln, den sie nach Belieben lenken kann. So wie die Sterne des Himmels, kann dessen Leuchtkraft die Umgebung nur geringfügig erhellen.

Die Farben der Kugeln können von der Tänzerin nach Belieben gewählt und verändert werden. Pro Farbänderung bedarf es jedoch einer neuen Probe.

Für Zuschauer wirkt das Farbspiel leicht hypnotisierend. Bis zu QS Zuschauer können ausgewählt werden und müssen eine Probe auf Willenskraft ablegen. Schaffen sie diese nicht erhalten sie 1 Stufe Verwirrung.

IVB
2019

Tanz der Glühwürmchen

Zwei Schritte hin
Und einen nur her
Drehe dich links
Und einmal noch mehr

Einen Schwank hier
Ein Wirbeln herum
Bindet Getier
Leuchtend fein und stumm

Folge dem Fluss
Voll Zauberkraft fließt
Kribbelnd Erguss
Sich im Kreise schließt

Sieh, was sie schafft
Und gib dich ihr hin
Spüre die Kraft
Ein rauschender Wind

Zwei Schritte hin
Und einen nur her
Drehe dich links
Und einmal noch mehr

Bleibe nun steh'n
Schließe die Augen
Wirst in dir seh'n
Das Sternerauben

Diese Sterne
Nicht vom Himmel
Aus der Ferne
Helles Gewimmel

Hebe die Hände
Sieh diese Pracht
Tanze und blende
Erhelle die Nacht