

Scanned 2002
by
~Dorian Gray~



CODEX CANTIONES



Ein Kompendium aventurischer Zauberformeln

CODEX CANTIONES

EIN KOMPENDIUM
AVENTURISCHER
ZAUBERFORMELN

Von berufener Stelle redigierter 6 korrigierter leilabdruck
der ENZYCLOPAEDIA M AGICA Stührmann 6 Mezzani,
Grangor, 2507 Horas



Inhalt

Erläuterung der verwendeten Begriffe	5
Die Formeln	8
Antimagie	8
Beherrschung	24
Beschwörung	52
Dämonische Mächte	53
Die Sieben Formeln der Zeit	71
Elementare Kräfte	80
Bewegung	94
Heilung	116
Hellsicht	128
Illusion	146
Kampf	168
Verständigung	188
Verwandlung von Lebewesen	204
Verwandlung von Unbelebtem	236



Erläuterung der verwendeten Begriffe

Typ

Die Art (das Spezialgebiet) der Magie, der der Spruch zuzurechnen ist, z.B. Illusion. Viele Zauber sind mehreren Gebieten zuzuordnen (so finden sich in den Gebieten Kampf und Heilung viele Verwandlungen oder Beherrschungen. Der Einfachheit halber haben wir jedoch jeden Spruch nur einem Spezialgebiet zugeordnet. Wenn Sie das Zaubersystem jedoch gänzlich offen gestalten wollen, ordnen Sie die Zauber ihrem logischen Spezialgebiet zu; dies macht allerdings gerade die Gebiete Beherrschung und Verwandlung ungleich mächtiger als sie es ohnehin schon sind. Um die Suche zu erleichtern, finden Sie das Spezialgebiet am unteren Seitenrand angegeben. Außerdem ist jedem Spezialgebiet ein eigener Schmuckbalken zugeordnet.

Name

Der Spruchname bzw. die Zauberformel. Bei gildenmagischen (und von Gildenmagiern benutzten elfischen) Formeln gilt, daß der in VERSALIEN gedruckte Teil der Formel je nach Technik laut oder leise, auf jeden Fall aber vernehmbar ausgesprochen werden muß. Wenn Gildenmagier druidische, satuarische oder schelmische Formeln verwenden (was ohnehin selten sein sollte), wäre es dem "gildenmagischen Stil" angemessen, wenn Sie für ihren Magier selbst eine entsprechende gereimte Zauberformel entwickeln.

Ursprung

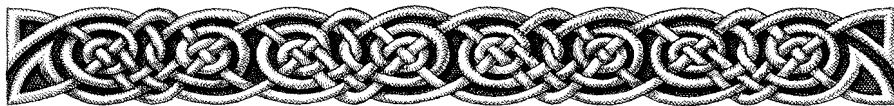
Der Magiebereich (die Gemeinschaft von Zauberkundigen), in dem der Zauber ursprünglich entwickelt wurde, z.B. "eine Zauberei waldelfischen Ursprungs". Für gewöhnlich sind die Erfinder einer Zauberei auch ihre größten Meister, will heißen, sie besitzen die besten ZF-Startwerte und können den Spruch am Besten steigern. Einige wenige Zauber können als gleichzeitig von mehreren Gruppen entwickelt angesehen werden; so gilt z.B. für viele Elementarbeschwörungen, daß sowohl die Gildenmagie als auch das Druidentum ähnlich geartete Formeln besitzen, die von beiden Gruppen als ihrem Magiebereich zugehörig betrachtet (und entsprechend leichter erlernt) werden können.

Technik

Zauberhandlungen, die vom magiekundigen Helden auszuführen sind. Hier findet sich, ob der Spruch laut ausgesprochen werden muß, ob besondere Zeichen und/oder Materialien Verwendung finden, welche Gesten der Zauberer vollführen muß und dergleichen mehr. Muß ein unwilliges, sich der Zauberei aber bewußtes Objekt berührt werden, so gilt dies als Attacke, das heißt, der Zaubernde muß erfolgreich einen waffenlosen Angriff (Boxen, Raufen, Ringen) durchführen, um sein Opfer zu berühren, dem wiederum je nach Art des Zaubers eine Parade oder ein Ausweichmanöver zusteht.

Zauberdauer

Die zum Aufbau und Auslösen des Zaubers benötigte Zeitspanne. Während dieser Zeit muß sich der Zaubernde auf die Formel konzentrieren, gegebenenfalls sein Ziel berühren oder sehen können und kann während dieser Zeit keine anderen Aktionen unternehmen. Die Zauberdauer sollte nicht mit der



Wirkungsdauer verwechselt werden. Wird der Zaubernde während dieser Zeit durch äußere Einflüsse gestört, so kann es notwendig werden, daß er eine Selbstbeherrschungs-Probe ablegt, um festzustellen, ob er die Konzentration aufrechterhalten kann.

Probe

Die drei Eigenschaften (in Kurzform), auf die die Zauberprobe abgelegt werden muß. Bei Zaubern, die sich direkt gegen ein Opfer richten, muß möglicherweise die Magieresistenz des Opfers berücksichtigt werden. Solche Zauber sind mit dem Kürzel (+MR) versehen. Müssen weitere Modifikationen beachtet werden, finden sie sich ebenfalls hier angegeben.

Mißlingt die Probe, so kann der Zauber unter erschwerten Bedingungen noch einmal wiederholt werden. Näheres hierzu finden sie unter **Zauberfertigkeit und Zauberprobe** auf Seite XX im Regelbuch **Die Magie des Schwarzen Auges**.

Wirkungsweise

Die spieltechnische Durchführung des Zaubers (z.B. benötigte Würfelwürfe) und seine Auswirkungen • auf das Spielgeschehen, darunter oft auch seine visuelle Wirkung. Anmerkungen zu selteneren und ausgefallenen Anwendungen des entsprechenden Zaubers finden sich eventuell noch im Abschnitt *Meisterhinweis*.

Kosten

Notwendiger Einsatz an Astralenergie. Einige Zauber erfordern es, daß sie ständig mit Astralenergie gespeist werden; diese sind als XX ASP pro Kampfrunde/Spielrunde/Stunde etc. gekennzeichnet. Wie bereits erwähnt, wird bei Mißlingen der Zauberprobe die Hälfte der hier angegebenen ASP-Anzahl (abgerundet, jedoch mindestens 1 ASP) fällig, bei Zaubern, die permanent mit Astralenergie gespeist werden, ist dies die Hälfte der ASP, die für den geplanten Zeitraum benötigt werden. Deshalb muß ein Spieler bei solchen Zaubern stets vorher ansagen, wie lange er den Zauber aufrechterhalten will: „*Ich mache mich für 3 Spielrunden unsichtbar — VISIBILI...*“

Reichweite

Maximale Entfernung, in der ein Zauber wirksam werden kann. Viele Zauber wirken in einem kugel- oder zylinderförmigen Bereich, der den Zaubernden umgibt. In solchen Fällen ist unter „Reichweite“ der Radius dieser Wirkungszone zu verstehen. Reichweite Z bedeutet, daß dieser Spruch nur auf den Zaubernden selbst wirkt, Reichweite: B heißt, daß der Zaubernde das Objekt oder die Person, auf die der Zauber wirken soll, berühren muß.

Wirkungsdauer

Der Zeitraum, in dem ein Zauber vom Moment seiner Auslösung an wirksam bleibt. Bei Zaubern, die je nach veranschlagtem Zeitraum unterschiedlich viel Astralpunkte kosten, ist dies die geplante Wirkungsdauer. Läuft diese Zeitspanne ab, so kann der Zaubernde den Spruch durch eine erneute Probe aufrechterhalten.

Es können jedoch nicht beliebig viele Sprüche gleichzeitig aufrechterhalten werden: Alle Sprüche, die unter dem Eintrag Wirkungsdauer ein A aufweisen, erfordern beständige Konzentration des Zaubers.



Von diesen Sprüchen kann ein zauberkundiger Held gleichzeitig nur KL-14 aufrechterhalten, mindestens jedoch einen.

Ein Elf mit KL: 16 kann also gleichzeitig einen CHAMAELIONI und einen ARMATRUTZ aufrechterhalten und aus dem Schutz dieser Zauber heraus jederzeit beliebig viele BLITZ DICH FIND oder FULMINIC-TUS sprechen.

Optionale Regel: Wenn ihnen die obige Regel zu hart erscheint, versuchen Sie es so: Der Zaubernde kann gleichzeitig beliebig viele Sprüche aufrechterhalten, jedoch ist für jeden Spruch, den er zaubern will, während ein anderer Spruch wirkt, die Zauberprobe um 3 Punkte erschwert.

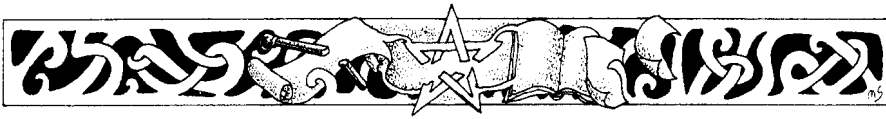
Besagter Elf zaubert zuerst den CHAMAELIONI und danach den ARMATRUTZ. Für diesen Zauber ist die Probe um 3 Punkte erschwert. Will er jetzt einen BLITZ DICH FIND auf ein Opfer schleudern, so ist die Probe - ohne Beachtung der MR des Opfers — um 6 Punkte erschwert.

Meisterhinweis

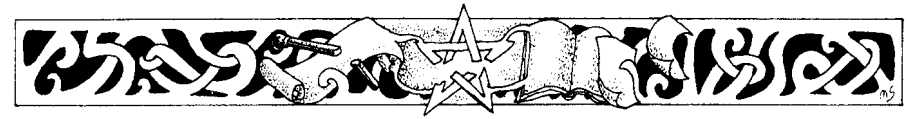
Besondere Situationen, mit denen sich der Spielleiter konfrontiert sehen kann. Hier haben wir aus der Spielpraxis hervorgegangene Sonderfälle, Einschränkungen und Modifikationen aufgeführt und versuchen, einen regeltechnischen Rahmen anzugeben, in dem der Meister in einem solchen Fall entscheiden kann. Einige Sonderformen bekannter Zauber sind hier erwähnt, und es steht Ihnen frei, ob Sie diese speziellen Anwendungen Ihren Spielern zugänglich machen, ihnen entsprechende Forschungen auferlegen oder vollständig außen vor lassen wollen.

In diesem Abschnitt erhalten Sie ebenfalls Informationen darüber, wo oder von wem der entsprechende Spruch gelehrt wird, bzw. aus welchem Buch er sich rekonstruieren läßt. Falls Ihr Magier (oder unter Umständen ein anderer Heldentyp) eine solche Formel erlernen will, muß er die entsprechende Akademie aufsuchen und dort etwa zwei Wochen verbringen. Wenn nicht anders angegeben, kostet dies den Magier etwa 20 Dukaten für Unterkunft, Schreibzeug, Bibliotheksbenutzung und dergleichen.

Wenn sich die Formel nur aus einem alten Folianten *rekonstruieren* läßt, sind die entsprechenden Proben und die benötigte Zeit für die Forschungen ebenfalls hier angegeben. Hierbei bedeutet *Studium*, daß sich der Magier mindestens 2 Stunden am Tag mit der Erforschung der Formel auseinandersetzen muß, *intensives Studium*, daß er 4 Stunden täglich aufwenden muß, und *aufopferungsvolles Studium*, daß ersieh während der Lernzeit nur noch um elementarste Bedürfnisse kümmern kann (d.h. etwa 8 Stunden am Tag über den entsprechenden Büchern hockt). Werden hier Proben verlangt, so müssen sie in regelmäßigen Abständen über den Studienzeitraum verteilt werden, und ein Scheitern einer Probe bedeutet, daß der letzte Lernabschnitt umsonst war und wiederholt werden muß. Der Öffentlichkeit unbekannte Zauber können nur per Zufall in einem muffigen Verlies oder einer staubigen Privatbibliothek ..., aber das kennen Sie ja sicherlich. Bei Zaubern, die nur Einzelpersonen (will heißen, *Meisterpersonen*) bekannt sind, muß diese Meisterperson erst einmal gefunden und schließlich auch noch davon überzeugt werden, daß sie gerade dem Spielerzauberer die Kenntnis einer geheimen Formel verraten soll. Einige Zauber wiederum sind *ausschließlich* für den Gebrauch durch Meisterpersonen vorgesehen, da sie das Spielgleichgewicht so stark beeinträchtigen, daß sie nur mit großer Vorausplanung in einem Szenarium Verwendung finden können.



ANTIMAGIE



Was ist Antimagie?

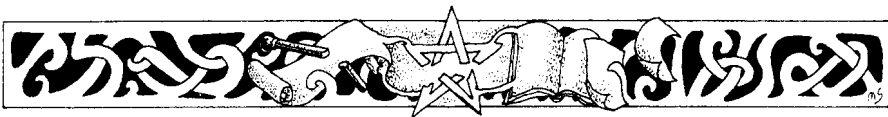
»Unter dem Begriffe Anti- oder Contramagie (Magica Contraria) verstehen wir all jene Zauberhandlungen, welche selbige zum Ziel haben, primo einen Zauber nicht zur Wirkung kommen zu lassen oder secundo eine bereits eingetretene Wirkung aufzuheben. Zu ersterem Behufe ist meist schiere Kraft vonnöten, während Zweitens einen tiefen Einblick in die delicatesen Muster der Magie erforderlich macht. Aus jenem Grunde auch gilt die Antimagie als Königin der Zauberei, denn eine profunde Kenntnis aller Spielarten der Magie ist die *conditio sine qua non*, um meisterlich contramagische Formeln wirken zu können...

Selbiges geschieht, indem man die Faeden oder Linien, welche das Muster eines Zaubers bilden, erkennt, entwirrt und schließlich zerreisst (wobei letzteres oftmals eine für die Kräfte des Contramagici erfordernde Aufgabe darstellt, nichtsdestotrotz aber dringend vonnöten ist, so man nicht allerlei Nebeneffekte hervorzurufen gedenkt ...

Als in der Antimagie bewandert gelten vor allem die Magi und Magae, wobei den anderen Zauberkundigen diese Kenntnis jedoch keinesfalls abgeht; allein, sie beschränken sich auf jene Formeln, welche ihrem Wirkungskreise entsprechen...

Wider die Heilzauberei und wider die Contramagie selbst sind keinerlei Gegenzaubereien bekannt, ersteres, weil folglich dann Schadenszauberei wäre, welche es in Wirkung zuhauf gibt, letztere wohl wegen ihrer Irreversibilität, willheissen, die meisten antimagischen Formeln lassen überhaupt kein Muster entstehen, das es zu zerreißen gäbe (obwohl Behauptungen, es gäbe eine Formel der Art "Resistenzwider Antimagie" sicherlich nicht jeder Grundlage entbehren).«

—Von den Unterteilungen der Magie, *Encyclopaedia Magica*, sog. Kusliker Ausgabe von 812 BF., p. 38



BEHERRSCHUNGEN BRECHEN

Eine Zauberei druidischen Ursprungs

Technik:

Der Zauberer berührt die Stirn des Beherrschten mit der Hand oder dem Stab und konzentriert sich mit geschlossenen Augen.

Zauberdauer: mindestens 1 Minute

Probe: KL/IN/CH (+MR des Opfers)

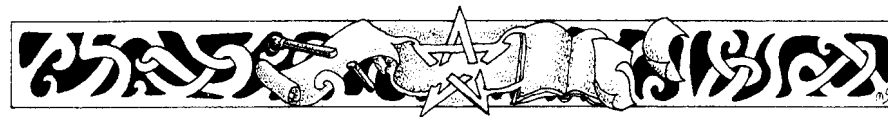
Wirkungsweise: Befreiung aller Opfer von Beherrschungszaubern. Der Aufwand an Astralenergie richtet sich nach der Mächtigkeit des Beherrschungszaubers: Stufe des Beherrschers minus Stufe des Beherrschungsbrechers mal 4. Mit dieser Formel ist keine Selbstbefreiung eines Beherrschten möglich, da es zum Wesen einer Beherrschungsformel gehört, daß das Opfer sich nicht gegen sie auflehnen kann. Der Antimagier muß natürlich wissen, daß das Opfer unter einem Bann steht — ein "Entzaubern ins Blaue" ist also nicht möglich.

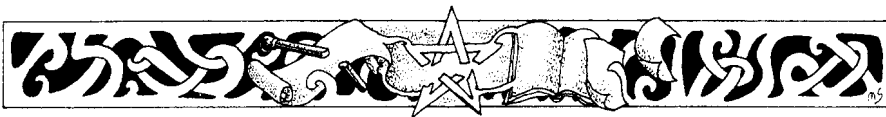
Kosten: siehe oben, mindestens aber 8 ASP

Reichweite: B

Wirkungsdauer: permanent, aber der Beherrschungsspruch kann natürlich erneut auf das Opfer angewendet werden.

Meisterhinweis: Wie man leicht erkennt, ist schon eine gewisse Kenntnis in der Ausübung dieses Spruches und (auch allgemeine Erfahrung) nötig, um die Beherrschung eines Opfers aufheben zu können. Gleichwohl ist dieser Zauber in all seinen Variationen bei allen Zauberkundigen bekannt, da die Beherrschungszauberei neben der Beschwörung und Verwandlung eine der "klassischen" Spielarten der Magie darstellt, die wohl so alt ist wie Madas Auflehnung gegen die Götter.





BEWEGUNGEN STÖREN

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier deutet mit der rechten Hand (oder dem Stab) auf das Ziel des Zaubers und beschreibt mit der linken einen kleinen Kreis in der Luft..

Zauberdauer: 2 Sekunden Probe: KL/IN/FF

Wirkungsweise: Diese Formel kann magisch gelenkte, beeinflusste oder erzeugte Bewegung stören, z.B. die fließenden Bewegungen unter der Wirkung des AXCELERATUS, das magische Öffnen einer Tür oder den Flug einer Hexe; Voraussetzung: die Störformel wird gleichzeitig mit oder im Verlauf der Bewegung gesprochen. Die Auswirkung des Zaubers legt der Spielleiter fest; er ist nicht geeignet, z.B. ein fliegendes Ziel tödlich abstürzen zu lassen, wohl aber, es zur sofortigen Landung zu zwingen. Der Aufwand an Astralenergie richtet sich nach der Mächtigkeit des Bewegungszaubers: Stufe des Bewegungsmagiers minus Stufe des Störers mal 3.

Der Zauber ist daran erkenntlich, daß sich aus der rechten Hand des Magiers eine bläulich schimmernde Kugel löst, die die betroffene Bewegungszauberei mit einem Gespinnst blaß-blauer Fäden umgibt.

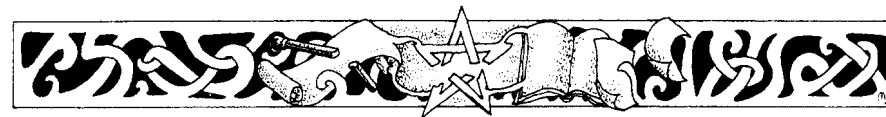
Kosten: siehe oben, mindestens aber 6 ASP

Reichweite: maximal 49 Schritt

Wirkungsdauer: permanent, aber der gestörte Bewegungszauber kann jederzeit, jedoch außerhalb des Wirkungsradius, erneuert werden.

Meisterhinweis: Dieser Spruch richtet sich gegen die Bewegungsmagie eines einzelnen Zaubers, erzeugt also keine "Zone der gestörten Bewegung". Um diesen Effekt zu erzielen, muß dem Magier eine Probe gelingen, die um so viele Punkte erschwert ist, wie der Radius der Zone in Schritt betragen soll. Diese Form des Zaubers kostet ungeachtet der Reichweite 27 ASP. Das Gebiet, in dem daraufhin keine Bewegungsmagie mehr wirken kann, verbleibt für 5 Minuten an dem Ort, an dem es hervorgerufen wurde. (A)

Genau wie bei der Wirkung gegen einzelne Zauberkundige gilt auch in diesem Fall, daß jegliche motorische Magie beim Eintritt in die Zone endet und erst außerhalb wieder aufgenommen werden kann. Der Bewegungsstörer ist übrigens nicht von der Wirkung ausgenommen. Magisch gelenkte Geschosse (SCHARFES AUG...) werden von dieser Art Zauber nicht beeinflusst. Die Kenntnis dieser Formel ist so weit verbreitet, daß das Erlernen bei einem Lehrmeister oder an einer Akademie mit keinen größeren Schwierigkeiten verbunden sein sollte.



DESTRUCTIBO ARCANITAS

Die Zaubewirkung dich verlaß!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik: Der Magier zeichnet mit der Hand ein Pentagramm über den Gegenstand, der entzaubert werden soll.

Zauberdauer: je nach Mächtigkeit des Artefaktes, mindestens aber 1 Minute

Probe: KI/KL/FF (Die Probe sollte, je nach Komplexität des Artefaktes und Anzahl der wirkenden Zauber, durch entsprechende Zuschläge im Rahmen von + 5 bis +50 modifiziert werden.)

Wirkungsweise: Durch diesen Zauber werden alle einem Artefakt innewohnenden magischen Kräfte permanent aufgehoben.

Kosten: je nach Macht des Artefakts. Dies kann von 1 ASP für einen magisch leuchtenden Nasenring bis zu 500 ASP für den Stein der Weisen reichen. Die aufgewendete Astralenergie ist - zumindest zu großen Teilen - für immer verloren

Reichweite: B

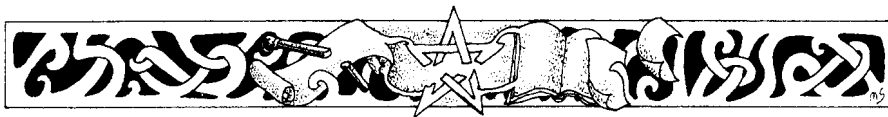
Wirkungsdauer: permanent

Meisterhinweis: Es gibt nur wenige Magi und Magae, die den DESTRUCTIBO wirklich beherrschen. Aus diesem Grunde sind ihre Dienste so begehrt, daß sie oftmals über weite Strecken anreisen müssen, wenn irgendwo ein verfluchtes oder dämonisches Artefakt entzaubert werden soll - was wiederum bedeutet, daß ihr Beistand eine teure Angelegenheit ist. **Was die Formel noch teurer macht, ist die Tatsache, daß die Magier oft einen Großteil ihrer Kraft opfern müssen, um die korrekte Entzauberung zu vollziehen.** Die Formel wird nur in den antimagischen Schulen, in Khunchom und Punin gelehrt.

Näheres zur Entzauberung von Artefakten finden Sie in den **Mysteria Arkana** im Kapitel **Magische Artefakte**. Genau wie die Herstellung eines Artefaktes kann dessen Entzauberung eine spannende Angelegenheit sein. Sie sollten es nicht versäumen, dem Spielermagier so plastisch wie möglich zu schildern, wie er langsam die Fäden des magischen Gewebes entwirrt und sich zur Quelle der Kraft vortastet...

Es ist übrigens auch möglich — und bei wirklich gefährlichen Artefakten auch angeraten — den Zauber aus Armeslänge Entfernung zu sprechen. In diesem Fall ist die erforderliche Probe jedoch um 7 Punkte erschwert.

Als Faustformel für die permanent aufzuwendende Astralenergie sollten Sie Gesamtkosten / 50 (aufgerundet) ansetzen. Ein mißlungener DESTRUCTIBO kostet natürlich keine permanenten ASP.



GARDIANUM PARADEI

Schütze mich vor Zauberei!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

- a) Der Magier hebt den Zauberstab über den Kopf und läßt ihn einmal waagrecht rotieren.
- b) Magiekundige Helden ohne Zauberstab schreiten die Zone ab, in der der Zauber wirken soll.

Zauberdauer: a) 2 Sekunden, b) 5 Sekunden

Probe: IN/CH/KK

Wirkungsweise: Der Zauber erschafft um den Magier eine unsichtbare Schutzzone in Form einer Halbkugel von 3 Schritt Radius. Dieser Schutzraum kann auch von den Gefährten des Magiers genutzt werden. Der Schild absorbiert durch direkte magische Angriffe erzeugte Trefferpunkte (z.B. Dämonen-Attacken, FULMINICTUS), nicht aber magisch erhöhte Trefferpunkte normaler Waffen (siehe auch KAMPFZAUBERBRECHEN). Gegen andere Arten von Magie (wie z.B. Verwandlung oder Beherrschung) ist der Schild wirkungslos.

Die Anzahl der aufgefangenen TP entspricht den vom Magier investierten ASP plus seiner Stufe. Sobald der Schild diese Trefferpunktzahl hingenommen hat, spätestens aber nach 1 Spielrunde, löst er sich auf.

Der Schutzschild ist unsichtbar und kann nur mittels ODEM ARCANUM als schimmernde Kuppel wahrgenommen werden.

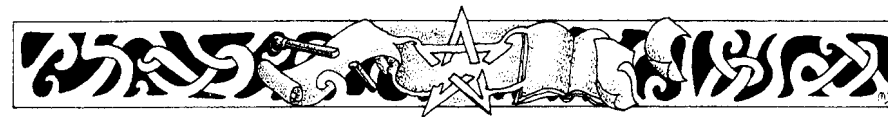
Kosten: siehe oben

Reichweite: 3 Schritt

Wirkungsdauer: bis die aufgewendeten ASP aufgezehrt sind, maximal 1 Spielrunde

Meisterhinweis: Bei all den Gefahren, denen ein Magier bei der Ausübung seiner Kunst ausgesetzt ist, nimmt es nicht Wunder, wenn diese Formel den Eleven von klein auf eingepaukt wird. Demzufolge sind auch alle Gildenzauberer, die den Spruch nur annähernd beherrschen, bereit, sie dem Unkundigen zu vermitteln.

In Magierkreisen gern verbreitete Gerüchte, es handele sich beim GARDIANUM um eine Manifestation des "Siebten Elements" (in der Form einer elementaren Wand), müssen entschieden ins Reich der Spekulation verwiesen werden.



HELLSICHT TRÜBEN

Eine Zauberei druidischen Ursprungs

Technik:

Der Zauberer deutet mit der rechten Hand (oder dem Stab) auf das Opfer, dessen Hellsicht er trüben will, und schüttelt den Kopf

Zauberdauer: 2 Sekunden

Probe: KL/IN/CH

Wirkungsweise: Wann immer sich das Opfer dieses Spruches auf einen Hellsichtzauber konzentrieren will, erkennt es nichts als das wallende, monotone Grau des Limbus, will heißen, diese Formel stört alle Zauber vom Typ Hellsieht, die das Opfer aussprechen will: Die besondere, magische Wahrnehmung stellt sich nicht ein.

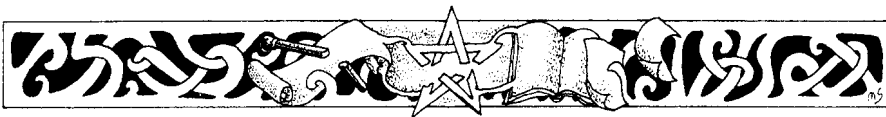
Kosten: Stufe des Hellsehers minus Stufe des Störers in ASP, mindestens aber 4 ASP.

Reichweite: 15 Schritt

Wirkungsdauer: maximal 1 Spielrunde

Meisterhinweis: Da dieser Zauber nicht direkt den Geist des Opfers angreift, sondern eine Art Nebel um seinen "sechsten Sinn" legt, kommt die Magieresistenz des Opfers nicht zum Tragen. Gewöhnlich wirkt der Zauber nur gegen das ausgewählte Opfer, es ist jedoch wie im Falle des BEWEGUNGEN STÖREN möglich, eine Zone zu schaffen, in der die genannten Erschwernisse alle Hellseher (inklusive des Spruchwirkers) betreffen: Um diese Variante zu bewirken, muß dem Magier eine Probe gelingen, die um so viele Punkte erschwert ist, wie der Radius der Zone betragen soll. Eine solche "Zone astralen Nebels" kostet ungeachtet der Reichweite 27 ASP. Das Gebiet, in dem daraufhin keine Hellsichtmagie mehr wirken kann, verbleibt für maximal 5 Minuten an dem Ort, an dem es hervorgerufen wurde. Hellsichtzauber, die von außen in diese Zone eindringen, werden in ihrer Wirkung nicht beeinflusst. (A)

Auch dieser Zauber ist so weit verbreitet, daß sein Erlernen mit keinen allzu großen Schwierigkeiten verbunden sein sollte.



ILLUSIONEN ZERSTÖREN

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier klatscht dreimal in die Hände.

Zauberdauer: 3 Sekunden Probe: KI/IN/CH

Wirkungsweise: Mit dieser Formel können Illusionszauber aller Art gebrochen werden: Das Trugbild löst sich in einen Wirbel aus Farben und Formen auf. Der Aufwand an Astralenergie richtet sich nach der Mächtigkeit des Illusionszaubers: Stufe des Schöpfers der Illusion minus Stufe des Illusionsbrechers mal 2, mindestens jedoch 5 ASP.

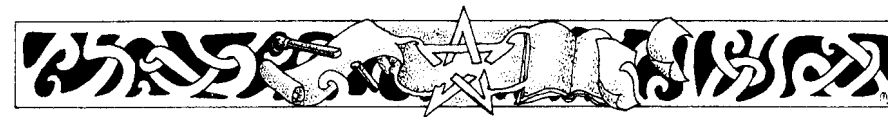
Kosten: siehe oben

Reichweite: 7 Schritt Radius

Wirkungsdauer: permanent, die Illusion kann jedoch erneuert werden.

Meisterhinweis: Diese antimagische Formel wirkt jeweils nur gegen eine einzige Illusion. Zudem muß der Magier das Trugbild als solches erkannt haben. Ein flächenwirksamer Spruch ähnlicher Wirkung, der alle Illusionen in einem bestimmten Umkreis auflöst, ist uns nicht überliefert.

Zauber, die Illusionen zerstören, sind bei all jenen bekannt und in Gebrauch, die selbst Illusionen erschaffen, weshalb sich Illusionisten jeder Couleur auch hervorragend als Lehrmeister eignen. Zudem gehört diese Formel auch zum Standard aller Antimagier.



INVERCARNO SPIEGELTRICK

In gleicher Wirkung fahr zurück!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zauberer legt die Handfläche der linken Hand an die Stirn, murmelt die Formel und kehrt dann die Handfläche am ausgestreckten Arm nach außen.

Zauberdauer: 1 Sekunden

Probe: MU/MU/IN

Wirkungsweise: Die Handfläche des Magiers überzieht sich mit einem spiegelnden silbernen Schein, der die Wirkung von Kampfzaubern und Verwandlungen von Lebewesen auf den Angreifer zurückwirft. Um einen solchen Zauber zu spiegeln, muß dem Magier jedoch eine Intuitionsprobe gelingen, damit er die Hand rechtzeitig in die Bahn des ankommenden Spruches bewegen kann.

Die Abwehr eines Spruches gelingt nur, wenn der Magier in derselben Kampfrunde keine andere Aktion unternommen hat oder noch unternimmt. Der INVERCARNO wirkt nicht, wenn der Magier gleichzeitig selbst unter längerwährendem magischen Schutz steht (GARDIANUM, mag. Amulett, etc.)

Kosten: 13 ASP

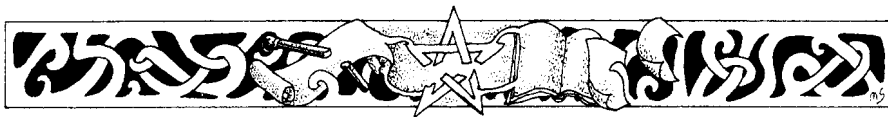
Reichweite: Z

Wirkungsdauer: Stufe des Magiers mal 2 Kampfrunden (A)

Meisterhinweis: Hier sind einige Anmerkungen erforderlich: Bei Zaubern, die gegen die Magieresistenz des Verteidigers gehen, wird zuerst geprüft, ob der Spruch überhaupt gelingt, sodann, ob der Verteidiger ihn reflektieren konnte, und schließlich, ob der Angreifer mit seinem Würfelresultat seine eigene MR überwunden hätte.

Die Formel wirkt nicht gegen jegliche Art von Flächeneffekten oder sekundären Auswirkungen (erhöhte TP-Anzahlen, die Hiebe eines Radaubesens, die Flammenwolke eines IGNISPHAERO etc.).

Der Zauber scheint uralte zu sein, denn schon in frühbosparanischen Schriften findet man Andeutungen, daß die Formel von den Dienern der Horaskaiser verwendet wurde. Nichtsdestotrotz gilt sie als eine der kompliziertesten und forderndsten antimagischen Handlungen, was auch erklärt, warum sie so lange verschollen schien. Momentan wird sie nur in Ysilia (wo sie vor dem Ogersturm rekonstruiert wurde), in Kuslik und in Beilunk gelehrt.



KAMPFZAUBER STÖREN

Ein Zauber auelfischer Herkunft

Technik:

Der Zauberer reckt die geballte linke Faust in die Luft und deutet mit der rechten (oder dem Stab) auf das Ziel des Zaubers.

Zauberdauer: 3 Sekunden Probe: MU/IN/CH

Wirkungsweise: Aus der geballten Faust löst sich ein Knäuel silberner Fäden, das sich um den Nutznießer der Kampfzauberei wickelt und ihn an seinen magischen Handlungen hindert. Die Formel unterbricht dadurch alle gegnerischen Zauber, die einen Kampf indirekt beeinflussen sollen: Magische Waffen werden zu normalen Waffen, für magisch gesteigerte (oder gesenkte Kampf- und Eigenschaftswerte gilt der Normalzustand, magisch gelenkte Geschosse (SCHARFES AUG...) treffen normal usw. Um zwei unterschiedliche Kampfzauber zu brechen, müssen dem Störer auch zwei Zauberproben gelingen, d.h. jeder Zauber muß einzeln bekämpft werden. Gegen direkte magische Angriffe schützt der Zauber nicht - hier hilft nur ein GARDIANUM PARADEL.

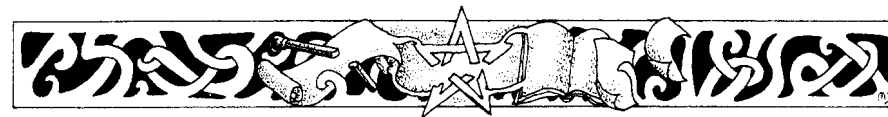
Kosten: 3 ASP pro Kampfrunde **Reichweite:** 10 Schritt

Wirkungsdauer: Je nach investierten Astralpunkten. Nach Ablauf der Wirkungsdauer werden eventuell noch andauernde gegnerische Kampfzauber wieder aktiv. (A)

Meisterhinweis: Da dieser Zauber einen äußeren Störeinfluß darstellt, der den Fluß der magischen Kräfte vom Verursacher des Kampfzaubers zu dessen Nutznießer unterbricht, nicht jedoch verändernd auf das Opfer einwirkt, kommt die Magieresistenz des Opfers nicht zum Tragen.

Der Zauber wirkt nur gegen das ausgewählte Ziel; es ist jedoch unter großen Anstrengungen möglich, eine Zone zu erzeugen, in der fast jegliche kampfunterstützende Zauberei verhindert wird: Hierzu muß dem Magier eine Probe gelingen, die um so viele Punkte erschwert ist, wie der Radius der Zone betragen soll, plus die Anzahl aller Personen, die sich zum Zeitpunkt der Spruchdauer innerhalb der Zone befinden (und somit von Kampfzaubern profitieren könnten). Diese "Zone magiefreien Kampfes" kostet unabhängig von der Reichweite 8 ASP pro Kampfrunde. Persönliche Kampfzauber (z.B. ein auf sich selbst gesprochener SCHARFES AUG) und von außen eindringende Kampfzauberei wird von der Zone, die sich mit ihrem Erzeuger bewegt, nicht betroffen.

Von Schelmen einmal abgesehen beherrscht jede Ausrichtung der Magie eine entsprechende Variante dieses Zaubers, so daß er leicht zu erlernen sein sollte.



PENTAGRAMMA DRUDENFUSS

Heb dich fort in Rauch und Ruß !

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier zeichnet ein Pentagramm auf den Boden, konzentriert sich und spricht die Formel

Zauberdauer: mindestens 20 Sekunden

Probe: MU/MU/CH (+Modifikator)

Wirkungsweise: Der PENTAGRAMMA gilt als eine der mächtigsten, universellen Formeln zur Vertreibung von Sphärenwesen aller Art. Dieser Exorzismus wirkt allgemein gegen alle Wesen aus anderen Sphären - also in erster Linie gegen Geister und Dämonen. Wenn der Zauber gelingt, werden die Erscheinungen durch das Pentagramm in ihre eigene Ebene gezogen bzw. aufgelöst.

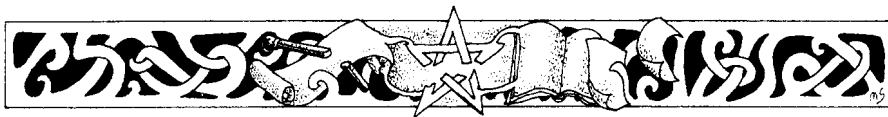
Die Probe ist um ebensoviele Punkte erschwert wie die entsprechende Beschwörungsprobe, zusätzlich jedoch um 1 Punkt für Geister, 4 Punkte für Niedere Dämonen, 16 Punkte für gehörnte Dämonen und 64 Punkte für Erzdämonen. Mißlingt die Probe, so hat der Exorzist auf jeden Fall die Aufmerksamkeit des Sphärenwesens auf sich gelenkt...

Kosten: 17 ASP pro Geist oder Dämon (unabhängig von der Klasse des zu exorzierenden Wesens)

Reichweite: 1 Schritt Radius um das Pentagramm

Wirkungsdauer: augenblicklich

Meisterhinweis: Der Zuschlag auf die Probe bestimmt sich aus der bei dem entsprechenden Dämon angegebenen Zahl (**Mysteria Arkana**, Seite XXff.), nicht aus dem für den HEPTAGON gültigen Wert (siehe dort). Dieser mächtige Exorzismus wurde erst vor kurzer Zeit aus den Rashduler Archiven rekonstruiert. Er wird derzeit nur in Rashdul an auswärtige Zauberer weitergegeben, ist aber dort jedem Magier (und auch Hexen und Druiden) zugänglich, der die Akademie besucht und eine Spende von 50 Marawedis für die weitere Erforschung der fast vergessenen Schriften aus der Zeit der Magier-Mogule entrichtet. Ebenfalls bekannt ist der Zauber an der Bann-Akademie Fasar und in Punin. An beiden Schulen wird er jedoch nur den eigenen Eleven beigebracht. In Punin überlegt man noch, ob man diesen Zauber der Öffentlichkeit zugänglich machen soll. Alle Schulen der Antimagie haben in Rashdul und Punin bereits ihr Interesse an der *Thesis* dieser Formel bekundet.



SCHLEIER DER UNWISSENHEIT

Ein von den Hexen stammender Zauber

Technik:

Die Hexe berührt das Objekt oder die Person mit der flachen, linken Hand, versenkt sich in das entsprechende astrale Gewebe und läßt ihre Kräfte fließen.

Zauberdauer: 5 Minuten Probe: KL/KL/FF

Wirkungsweise: Diese Formel ermöglicht es, eine magisch begabte Person oder ein zauberkräftiges Artefakt vor magischer Entdeckung zu schützen. Die Hexe gibt an, wieviele ASP sie in den Spruch investieren will. Gelingt der Spruch, so wird das Doppelte dieser Zahl auf eine eventuelle ODEM ARCANUM- oder ANALÜS ARCANSTRUKTUR-Probe oder auf die Sinnenschärfe-Probe unter der Wirkung des OCULUS ASTRALIS aufgeschlagen. Die Hexe kann den Spruch auch auf sich selbst anwenden.

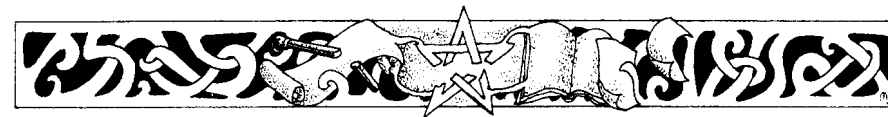
Kosten: siehe oben

Reichweite: Z, B

Wirkungsdauer: Stufe der Hexe in Stunden

Meisterhinweis: Es ist schwer zu sagen, ob diese Formel aus dem satuarischen oder dem gildenmagischen Umfeld stammt, da beide Gruppen einen Zauber ähnlicher Wirkung entwickelt haben. Bei den Magiern geriet er im Rahmen ihres Aufstiegs in die höchsten gesellschaftlichen Positionen in Vergessenheit, während er bei den Töchtern Satuaris nie vergessen war und gerade zur Zeit der Priesterkaiser eine Blüte erlebte.

Gegen die göttlichen Gaben, mit denen Praios- und Hesindegeweihte Spuren von Zauberei entdecken können, wirkt diese Formel jedoch nicht. Unter bestimmten Umständen kann eine Anwendung dieses Spruches sogar eine Anklage gemäß Cod.Alb. Fol.III, § 19 nach sich ziehen. Magiern ist diese Formel als **AURARCANIA DELEATUR- Verhülle die Magienatur** bekannt. Sie wird jedoch nur an den beiden Fasarer Akademien, in Mirham und der Halle der Macht in Lowangen gelehrt (und ist in Punin bekannt). Andere Magiekundige müssen diesen Spruch jedoch von einer Hexe erlernen.



VERSTÄNDIGUNG STÖREN

Ein Zauber firnelfischer Herkunft

Technik:

Der Zauberer schlägt mit der Kante der rechten Hand auf die linke Handfläche

Zauberdauer: 2 Sekunden Probe: KL/CH/FF

Wirkungsweise: Der Zauber erzeugt eine Art "astralen Rauschens" und unterbricht so jede Art von magischer, übersinnlicher Verständigung (also nicht die "Wunderbare Verständigung" der Geweihten der Zwölfgötter) bzw. verhindert, vorbeugend gesprochen, ihr Zustandekommen. Um den Aufwand an Astralenergie zu ermitteln, werden die Stufen aller Verständigungsbeteiligten addiert und durch 2 dividiert. Das Resultat ergibt die ASP-Kosten für eine Minute Verständigungsstörung.

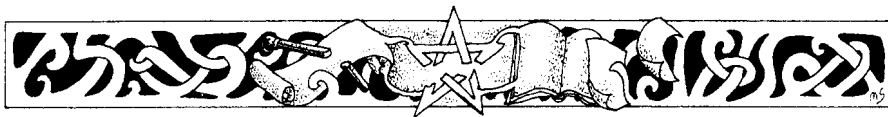
Kosten: siehe oben

Reichweite: maximal 10 Schritt Radius pro Stufe des Verständigungsstörers. Die entstehende Zone verbleibt an dem Ort, an dem sie erzeugt wurde.

Wirkungsdauer: Je nach investierten ASP. Erst nach Ablauf der Wirkungskdauer kann ein neuer Verständigungszauber gewirkt werden.

Meisterhinweis: Um diesen Zauber vorbeugend zu wirken, müssen für die entsprechende Zone 21 ASP investiert werden. Dafür stört der Zauber in diesem Fall jegliche Verständigungszauber innerhalb seines Wirkungsradius. Da hier ein äußerer Störeinfluß wirkt, spielen weder die Magieresistenz noch die Stufe der an der Verständigung Beteiligten eine Rolle. (A)

Ursprünglich von den Firnelfen (zur Erschaffung einer "geistigen Schutzzone") entwickelt, hat der Spruch weite Verbreitung gefunden, so daß das Auffinden eines Lehrmeisters leicht möglich sein sollte. Allen Akademien der Ausrichtungen Antimagie, Hellsicht und Verständigung sowie wohl auch einigen anderen ist die *Thesis* ebenfalls bekannt.



VERWANDLUNGEN BEENDEN

Ein von den Hexen stammender Zauber

Technik:

Der Zauberer berührt das Ziel seines Zaubers mit der Hand oder dem Stab.

Zauberdauer: mindestens 1 Minute

Probe: MU/KL/CH (+ MR des Opfers)

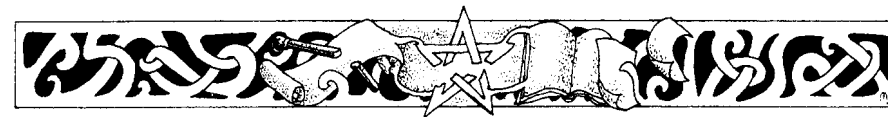
Wirkungsweise: Mit dieser Formel können Verwandlungen aller Art aufgehoben werden. Der Zauber ist jedoch nicht geeignet, im Zustand der Verwandlung entstandene Schäden ungeschehen zu machen. Der Zauberer kann sich mit dieser Formel nicht selbst aus einer ungewünschten Form zurückverwandeln. Der Aufwand an Astralenergie richtet sich nach der Mächtigkeit des Verwandlungzaubers, der gebrochen werden soll: Stufe des Verwandlers minus Stufe des Verwandlungsbrechers mal 5 bei verwandelten Lebewesen, mal 4 bei verwandelten Objekten.

Kosten: siehe oben, mindestens aber 10 ASP

Reichweite: B

Wirkungsdauer: permanent, jedoch kann die Verwandlung erneuert werden.

Meisterhinweis: Wie auch beim BEHERRSCHUNGEN BRECHEN ist bei dieser Formel eine hohe Erfahrung des Verwandlungsbrechers vonnöten, sowohl was die Entwirrung der komplexen astralen Muster einer Verwandlung als auch den schieren Kraftaufwand angeht. Der Spruch wird an allen antimagischen Akademien gelehrt, jedoch sind es vor allem die Töchter Satuaras, die ihn zur Meisterschaft perfektioniert haben.



WIDER HELLSICHT UND BEFEHLE

Feste Wand um Geist und Seele Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier reibt sich (oder das Wesen, das er verzaubern will) an den Schläfen und murmelt die Formel.

Zauberdauer: 5 Sekunden

Probe: MU/KL/CH

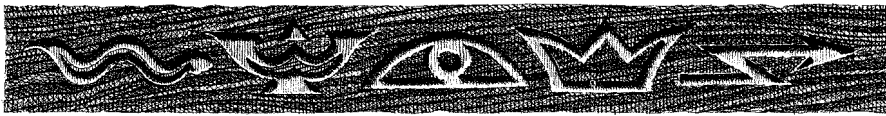
Wirkungsweise: Dieser Zauber stärkt das Selbstbewußtsein und erhöht so die Magieresistenz eines Lebewesens kurzfristig um so viele Punkte, wie bei der Zauberprobe an ZF-Punkten übrig bleiben. Gegen Beherrschungs- und Hellsichtzauber können nochmals 3 Punkte addiert werden. Der Magier kann diesen Zauber auch auf sich selbst anwenden.

Kosten: 12 ASP

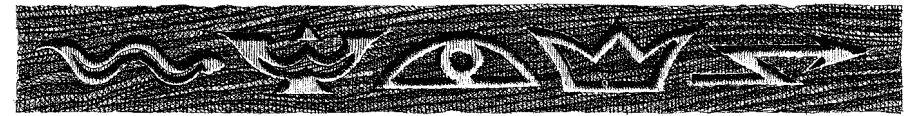
Reichweite: Z, B

Wirkungsdauer: 1 Spielrunde

Meisterhinweis: Es scheint sich bei dieser wiederentdeckten Formel um die ursprüngliche Form des ARCANO PSYCHOSTABILIS zu handeln. Dieser Spruch wird momentan nur in Punin, an der Bann-Akademie Fasar, in Kuslik (Antimagic) und in Gareth gelehrt, es ist jedoch zu erwarten, daß er alsbald weite Verbreitung erfahren wird.



BEHERRSCHUNG



Was ist Beherrschungs-Zauberei?

»Als *Magica Contollaria* (Beherrschungs- oder Controll-Magie) kennen wir all jene Arten der Zauberei, welche in erster Linie und auch fast ohn Ausschluss auf den Geist des Opfers, will heissen, sein Willen, sein Erinnern, gar auf seinen Instincto, nie jedoch auf seine Seele winken (denn letztere ist der freien Entscheidung zwischen Coetern und Daimonen unterworfen)...

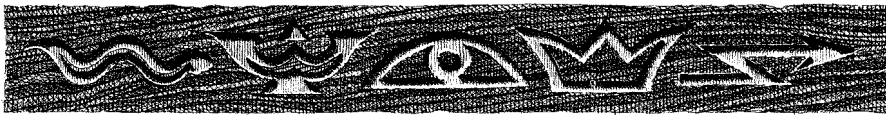
Hierbei mag es scheinen, als gaebe es elementare Aengste und Wuensche, welchselbige in jedem schlummerten, und welche sich der Magus zu Nutzen macht, seien es Angst oder HasZj Freude oder Ekel...

Sie [die Beherrschungszauberei] stellt sich entweder als directes Einwircken eines Willens auf den anderen dar, oder aber, so sie verzpegert und laengerfristig gewircket, als ein Muster, welches wie ein Netzßm den Geist des Verzaubertengesponnen, ja bisweilen mag sie gar am Orte fixiert sein, wo sie wirckt, als wuerde das Opfer erneut vom Blicke des Zaubersers getroffen. An jenem Netze vermag einfuerwahr meisterlicher Hellseher gar erkennen, welcher Zauberer den Bann gesprochen, so er seine Muster kennet. Viele Spielarten der *Magica Controllaria* gelten allenthalben als Schwarze Kunst, da sie dem Magus zugroszem Vortheile, dem Opfer jedoch zu Leid gereichen. Deswegen findet man im *Codex Albyricus* (siehe dort) auch mehr denn genug Eintraege, welch Beherrschungszauberei zu welchem Zwecke denn gesetztes- (wenn auch nie *Praios*-)

sei...

Die Controllmagie gilt als eine der magischen Grundfertigkeiten, aus der sich manch andere Zauberei und manches Ritual herleitet. Demfoelglich sind in ihr auch alle Zauberer bewandert, ja gar den Coboldsbankerten ist sie nicht fremd.«

—Von den Unterteilungen der Magie, *Encyclopaedia Magica*, sog. Kusliker Ausgabe von 812 BF., p. 41



BAND UND FESSEL DICH UMRINGT

...und in meinen Bannkreis zwingt.

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde schreitet einen Kreis um das Opfer ab und spricht dabei die Formel.

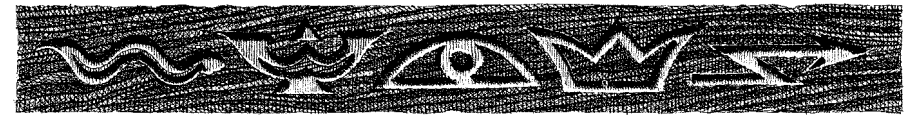
Zauberdauer: 30 Sekunden

Probe: KL/CH/KK (+ MR)

Wirkungsweise: Dieser Zauber hindert das Opfer (Tier oder denkendes Wesen) am Verlassen des von dem Zauberer mit Schritten abgegrenzten Gebietes. Das Opfer kann nach Verstreichen einer Spielrunde mit einer Mutprobe plus Stufe des Zauberers entkommen; bei Mißlingen der Probe sinkt sein Mutwert jedoch für sieben Stunden um 2 Punkte. Das Opfer kann in jeder folgenden Stunde eine neue Mutprobe versuchen, jedoch sinkt bei weiterem Mißlingen der Mutwert weiter. Kosten: 12 ASP

Reichweite: Das abgeschrittene Gebiet darf einen Radius von maximal 7 Schritt haben, muß aber nicht regelmäßig geformt sein. Wirkungsdauer: Stufe des Zaubernden in Stunden.

Meisterhinweis: Es ist mittels dieser Formel ebenfalls möglich, mehrere Lebewesen im Bannkreis zu binden. In diesem Fall ist die Probe um die höchste Magieresistenz aller Opfer plus deren Anzahl erschwert und der Zauber kostet 12 ASP plus Anzahl der Gefangenen. Ebenfalls von hohem Nutzen ist es, die Formel in Kombination mit einem REVERSALIS einzusetzen: Zuerst muß festgestellt werden, bis zu welcher Magieresistenz eventuelle Eindringlinge beeinflußt werden. Der entstehende Bannkreis kann nur von den mutigsten Gegnern betreten werden, und viele Tiere machen einen Bogen um einen solchen Bannkreis (wenn sie nicht gerade ausgehungert oder aufs äußerste gereizt sind). In dieser Form ist der BAND UND FESSEL zur Sicherung eines Nachtlagers mehr als geeignet, da er zum Zeitpunkt seiner Formung nur nach außen wirkt, also die Gefährten des Elfen nicht betroffen sind, so lange sie den Kreis nicht verlassen. Die vornehmlich elfische Formel wird gelegentlich auch von Druiden und Hexen, selten jedoch von Magiern gemeistert



BANNBALADIN

Dein Freund ich bin.

Eine Zauberei auelfischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde blickt seinem Opfer in die Augen und spricht die Formel.

Zauberdauer: 5 Sekunden

Probe: IN/CH/CH (+ MR)

Wirkungsweise: Der Magier oder Elf bezaubert einen Gegner, so daß dieser denkt, seinen besten Freund vor sich zu haben, und sich nach Kräften bemüht, dem Zauberer jeden Wunsch zu erfüllen. Das Opfer antwortet auf alle Fragen des Magiers wahrheitsgemäß und es führt alle Wünsche aus, die es nicht in unmittelbare Lebensgefahr bringen, seinen moralischen Grundwerten oder dem gesunden Menschenverstand zuwiderlaufen.

Kosten: 8 ASP

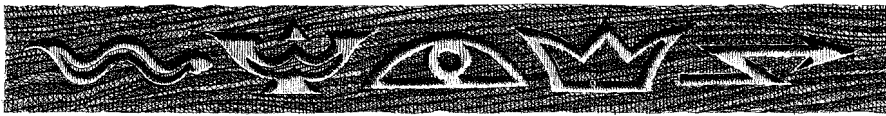
Reichweite: 3 Schritt

Wirkungsdauer: Stufe des Zaubernden in Spielrunden

Meisterhinweis: Da der Zaubernde einen intensiven Kontakt zum Geist seines Opfers herstellen muß, scheint es *de facto* unmöglich, diese Formel gegen mehrere Opfer gleichzeitig einzusetzen. In den meisten Fällen ist es übrigens auch für Außenstehende deutlich zu bemerken, daß das Opfer unter einem Bann steht.

Was man bereit ist, für einen „besten Freund“ zu tun, das hängt natürlich stark von den moralischen Grundwerten des Opfers ab — und da mögen sich phexgefällige Kumpanei und ritterlich-rondrianische Ehre schon stark voneinander unterscheiden...

Was ursprünglich als elfischer Freundschaftszauber, ja fast als höfliche Begrüßung eines Nichtelfen angesehen wurde, hat sich in den Händen der Magier zu einem Herrschaftsinstrument *par excellence* gewandelt - kein Wunder also, daß Magier und Elfen in Fragen der Anwendung dieser Formel regelmäßig in Disput, wenn nicht gar handfesten Streit geraten. Wie weiter unten beschrieben, ist es den Akademien in neuester Zeit sogar gelungen, aus dem BANNBALADIN eine noch wirksamere Formel, die IMPERAVI ANIMUS, zu extrahieren, die allerdings von allen außer den pervertiertesten Elfen als zutiefst *badoc* abgelehnt wird.



BÖSER BLICK

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

Technik:

Der Druiden startet seinem Opfer in die Augen und spricht vernehmlich das Wort "Furcht" oder "Haß".

Zauberdauer: 4 Sekunden

Probe: MU/CH/CH (+MR)

Wirkungsweise: Wird der BÖSE BLICK als *Furcht*-Zauber angewandt, so halbiert sich der Mut-Wert des Opfers. Sinkt der Wert hierbei unter 8, so ist es unfähig, den Druiden anzugreifen und flieht vor ihm, sobald dieser eine drohende Haltung einnimmt.

Wird durch den BÖSEN BLICK *Haß* ausgelöst, so verwandelt sich jedes noch so friedfertige Opfer in einen haßerfüllten Kämpfer, der auf die geringste Feindseligkeit mit rasenden Attacken reagiert: 2 Attacken pro KR, keine Parade. (Der Haß kann sich auch gegen den Zaubenden richten.)

Kosten: 8 ASP

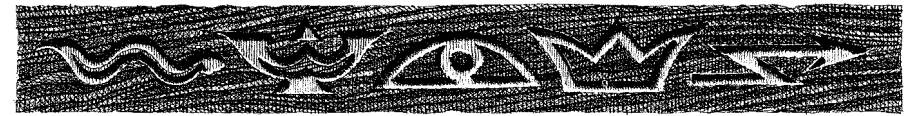
Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: Stufe des Druiden plus 10 Kampfrunden

Meisterhinweis: Für den Fall eines *Furcht*-Spruches müssen eventuell der Attacke- und der Magieresistenz-Wert des Opfers neu berechnet werden, da es nur zögerlich angreift, respektive einem Zauberspruch nur geringen Widerstand entgegensetzen kann. Im Falle der *Haß*-Variante greift das Opfer den Nächststehenden an, der eine aggressive Haltung einnimmt und bei der geringen Reichweite des Spruches mag dies häufig der Druiden selbst sein...

Gerüchtweise existieren noch zwei andere Varianten des Zaubers, die man als *Zweifel* und *Wahn* kennt. Ersteres scheint wohl die moralischen Grundfesten des Opfers zu erschüttern, während letzteres sich in einer Zwangsvorstellung manifestiert (eine beliebige schlechte Eigenschaft wird verdreifacht und das Opfer sieht allerorten Auslöser für seine Ängste oder Gier); Details dieser Abarten sind uns jedoch nicht bekannt, da sie offensichtlich nur bei den mächtigsten und kundigsten Druiden Verwendung finden.

Für gewöhnlich beherrschen nur Druiden diesen Zauber. Da seine Struktur jedoch bestimmten satuarischen oder gildenmagischen Formeln ähnelt, erlernen auch Hexen und Magier bisweilen die ihnen eigene Variante dieses Spruchs.



EIGNE ÄNGSTE QUÄLEN DICH!

Eine Formel borbaradianisch gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier konzentriert sich, spricht die Formel und berührt sein Opfer. Die Berührung muß erst im letzten Augenblick erfolgen und nicht während der gesamten Zauberdauer aufrechterhalten werden.

Zauberdauer: 3 Sekunden

Probe: MU/IN/CH (+MR)

Wirkungsweise: Der Zauber raubt dem Opfer alle fünf Sinne, so daß es in seinem eigenen Hirn gefangen und seinen tiefsten Ängsten ausgeliefert ist. Das Opfer ist während dieser Zeit zu feiner Handlung fähig und verliert pro Stunde einen Punkt jeder seiner Eigenschaften. Diese regenerieren sich nach Ablauf des Zaubers ebenso langsam wieder.

Ist während der Wirkungsdauer die Klugheit unter 0 gefallen, so entscheidet ein Wurf mit dem W20, ob ein bleibender Schaden entstanden ist: Bei einer 15 steigt die TA, bei einer 16 die HA, bei einer 17 die RA, bei einer 18 der AG, bei einer 19 sinkt der MU, bei einer 20 die KL; der betroffene Wert verändert sich um jeweils 1 Punkt.

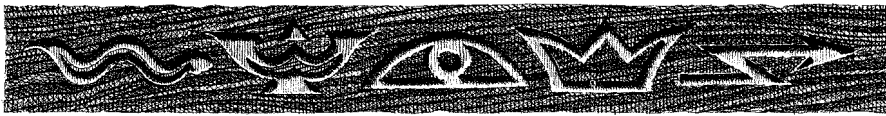
Kosten: W20 ASP

Reichweite: B

Wirkungsdauer: Stufe des Borbaradianers in Stunden, mindestens aber W20 Stunden

Meisterhinweis: Wie bei fast allen borbaradianischen Zaubern üblich gibt auch hier einundderselbe W20-Wurf sowohl die Wirkung als auch die Kosten an.

Diese finsterste aller borbaradianischen Zaubereien scheint selbst den Meisterinnen und Meistern der Al'Achami zu pervertiert, als daß sie sie an ihre Eleven weitergeben. Mit der Verbannung Liscoms von Fasar von der Akademie wurde die Formel endgültig aus dem Lehrplan gestrichen, so daß heutzutage keine Magierschule mehr bereit ist, jemandem die *Thesis* (die natürlich vielerorts unter Verschluss gehalten wird) beizubringen. Einzig Privatgelehrte borbaradianischer Gesinnung scheinen noch zu versuchen, mit der Vermittlung gutes Gold verdienen zu wollen. Gerüchtweise soll es eine borbaradianische Schriftensammlung geben, in der sich auch der EIGNE ÄNGSTE... findet, gesehen hat dieses Werk jedoch noch niemand.



ERINNERUNG VERLASSE DICH!

Eine Formel borbaradianisch-gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier berührt sein Opfer und spricht dabei die Formel.

Zauberdauer: 3 Sekunden

Probe: MU/IN/CH (+MR)

Wirkungsweise: Der Magier raubt seinem Opfer für eine begrenzte Zeit das Gedächtnis. Es hat während dieser Zeit keine Erinnerung an sein bisheriges Leben. Dadurch sinken KL und IN auf die Hälfte. An Ereignisse, die während der Wirkungsdauer geschehen, kann es sich später überhaupt nicht mehr erinnern, es sei denn, es wird mit einem BEHERRSCHUN-GEN BRECHEN behandelt.

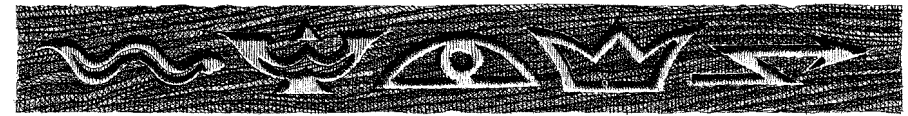
Kosten: W20 ASP

Reichweite: B

Wirkungsdauer: Stufe des Magiers in Stunden, mindestens aber W20 Stunden

Meisterhinweis: In Verbindung mit einem BANNBALADIN oder einer ähnlichen Formel stellt dieser Spruch in den Händen von Schwarzmagiern eine ernste Gefahr dar, gelingt es ihnen doch, Menschen zu Raub und Mord zu zwingen, sie sogar auf ausweglose Missionen zu schicken, die für sie mit dem Tode enden. Aus diesem Grunde wird ein Einsatz dieser Formel zu anderen als seelenheilenden Zwecken (ein zweites, bei weitem nicht so finsternes Anwendungsgebiet) gemäß Cod.Alb. III, 21 mit schwersten Strafen geahndet.

Trotz aller vollmundigen Beteuerungen kann die Formel immer noch in Fasar und Lowangen erlernt werden, jedoch nur dort - oder von einem Borbaradianer. (Wenn man einmal davon absieht, daß Abschriften der *Thesis* des Spruches in Perricum, Ysilia und Punin unter Verschuß gehalten werden.)



GROSSE GIER

Eine Zauberei der Hexen

Technik:

Die Hexe tippt mit dem Zeigefinger auf die Stirn des Opfers und sagt: »Was du jetzt wirklich brauchst, ist (sind)...

Zauberdauer: 5 Sekunden

Probe: KL/IN/CH (+MR)

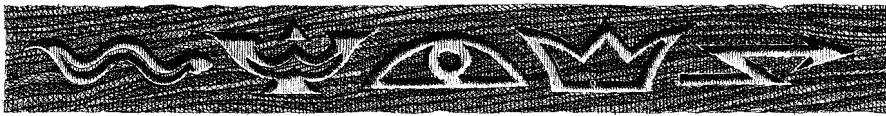
Wirkungsweise: Mit diesem Spruch erweckt die Hexe in einer Person eine Große Gier nach bestimmten Gegenständen, Orten oder Handlungen. Die Person wird für die Dauer des Zaubers alles Menschenmögliche versuchen, um diese Gegenstände zu bekommen, diese Orte zu erreichen oder diese Handlung auszuführen — alles andere wird darüber unwichtig. Das Opfer geht aber nicht so weit, sein Leben unmittelbar aufs Spiel zu setzen (jedoch Gesundheit und guten Ruf bisweilen sehr wohl).

Kosten: 6 ASP pro Spielrunde

Reichweite: B

Wirkungsdauer: je nach ASP-Aufwand

Meisterhinweis: Dieser Spruch stammt aus dem Umkreis der satuarischen Fluchzauberei und stellt so etwas wie eine "Feldversion" des ZAUBERZWANGS dar. Die Opfer wissen nach Ablauf der Wirkungsdauer meist nicht, weswegen sie auf einmal ein so großes Verlangen hatten, das zu tun, was sie gerade getan haben (hier entscheidet eine KL-Probe, erschwert um die Stufe der Hexe), so daß die Zauberkirkerin meist ungeschoren davonkommt. Wird sie jedoch enttarnt, kann dies für sie (gemäß Cod.Alb. VT/22) ernste Folgen nach sich ziehen. Da es sich, wie erwähnt, um eine Abart der Fluchmagie handelt, die nur den Töchtern Satuaris zu eigen ist, tun sich alle anderen Zauberkundigen schwer mit dem Erlernen dieses Zaubers. Eine Niederschrift existiert offensichtlich nicht und eine Rekonstruktion aus DRUIDENTUM UND HEXENKULT oder ähnlichen Werken ist bisher noch nicht gelungen.



GROSSE VERWIRRUNG

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

Technik:

Der Druiden versetzt seinem Opfer einen leichten Klaps auf die Stirn.

Zauberdauer: 2 Sekunden

Probe: KL/KL/CH (+MR)

Wirkungsweise: Das Opfer dieses Zaubers ist für eine begrenzte Zeit völlig verwirrt, kann sich nicht konzentrieren oder an zurückliegende Ereignisse erinnern. Sein Klugheits- und sein Intuitionswert sinken während der Wirkungsdauer um insgesamt so viele Punkte, wie der Druiden ASP in den Spruch investiert hat. Der Druiden bestimmt, wie viele Punkte von der KL und wie viele von der IN abgezogen werden.

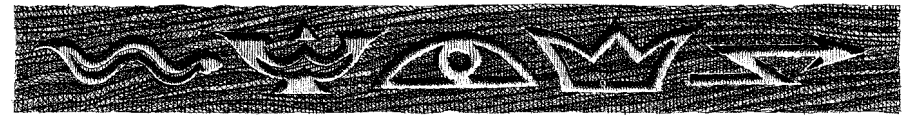
Dadurch kann es leicht passieren, daß auch bestimmte Grundwerte neu berechnet werden müssen. Der Verlust von KT und IN beeinflusst natürlich auch Talent- und Zaubersproben.

Kosten: nach Belieben des Druiden

Reichweite: B

Wirkungsdauer: Stufe des Zaubers in Spielrunden

Meisterhinweis: Der Klaps auf die Stirn muß erst am Ende der Zauberdauer erfolgen; der Druiden muß das Opfer also nicht während der gesamten Zeit berühren. Es handelt sich hierbei um einen der beliebtesten Zaubers, den Druiden dann einsetzen, wenn sie in ihren Wäldern in Ruhe gelassen werden wollen: Ein Klaps auf die Stirn, ein Seitschritt ins Unterholz, und schon steht ein ratloser Krieger (Magier, Elf) auf der Lichtung und weiß nicht, wie ihm geschieht... Nach allem, was wir wissen, sind nur die Druiden selbst in der Lage, den Spruch an andere Zauberkundige weiterzugeben. Es heißt aber auch, daß Kobolde in der Lage seien, ihre Opfer ähnlich zu verwirren, so daß es sein kann, daß auch die Schelme eine ähnliche Art der Magie verwenden.



HALLUZINATION

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

Technik:

Der Druiden fixiert das Opfer und deutet auf die Stelle, an der diesem das Trugbild erscheinen soll.

Zauberdauer: 5 Sekunden

Probe: KL/IN/CH (+MR)

Wirkungsweise: Dieser Spruch erzeugt bei einem Gegner (nicht aber bei dessen Gefährten) ein Trugbild nach Willen des Druiden, das dem Opfer völlig real erscheint, zum Beispiel eine reichgedeckte Tafel oder ein gähnender Abgrund.

Kosten: 10ASP

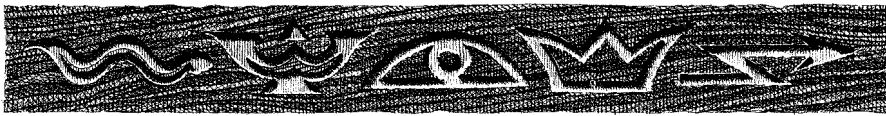
Reichweite: 7 Schritt

Wirkungsdauer: Stufe des Zaubers in Spielrunden.

Meisterhinweis: Von dieser Halluzination sind alle fünf Sinne des Opfers betroffen, so daß es glaubt, sich tatsächlich den Wanst mit Koschammernzungen vollzustopfen oder auf Leben und Tod gegen einen albanischen Gladiator anzutreten. Da das Trugbild aus der Erinnerung des Opfers stammt, muß der Druiden nicht einmal eine genaue Kenntnis der Halluzination haben, sondern einfach nur erklären: »Dir erscheint ein todbringender Dämon« oder »Du siehst um dich herum nur noch wogenden Ozean«.

Kommt das Opfer in seiner Traumwelt ums Leben, so verliert es auf der Stelle das Bewußtsein, erleidet aber keinen „echten“ Schaden. Ähnliches gilt allgemein für während der Halluzination verlorene „LP“.

Ein Meister der Hellsicht kann übrigens mittels eines IN DEIN TRACHTEN... (Zaubersprobe erschwert um die Magieresistenz des Halluzinationsopfers plus die Stufe des Druiden) in die Traumwelt eindringen und dem Opfer hilfreich zur Seite stehen. Dadurch nimmt er allerdings freiwillig die volle Wirkung des Zaubers auf sich. Nähere Details hierzu finden Sie im Abschnitt **Tödliche Träume** in den **Mysteria Arkana**.



HERR ÜBER DAS TIERREICH

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

Technik:

Der Druiden fixiert das Tier und bewegt den ausgestreckten Zeigefinger kreisförmig vor dessen Augen.

Zauberdauer: 5 Sekunden

Probe: MU/MU/CH (+MR)

Wirkungsweise: Mit diesem machtvollen Spruch kann der Druiden praktisch jedes Tier (also z.B. keine Menschenähnlichen, Zauberkreaturen, Untoten oder Drachen) in seinen Bann ziehen und ihm Befehle geben. Unter der Wirkung des Spruchs reagiert das Tier wie gut dressiert, es kann als Kampfgenosse, Überbringer von Nachrichten o.a. eingesetzt werden.

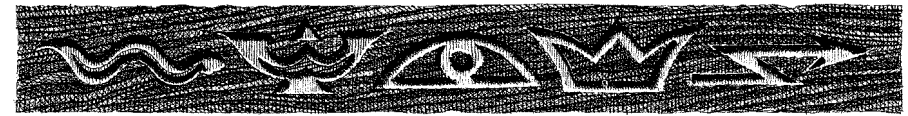
Kosten: Monsterklasse des Tieres in ASP

Reichweite: 3 Schritt

Wirkungsdauer: Stufe des Zaubers in Spielrunden

Meisterhinweis: Es wurde uns von Fällen berichtet, in denen ein Druiden mehrere Tiere gleichzeitig unter seine Kontrolle gebracht haben soll. Wenn ein Spieler-Druiden dies versucht, so gilt: Die Probe ist um die höchste Magieresistenzen der betroffenen Tiere plus deren Anzahl erschwert, mindestens aber um die Anzahl der zu beherrschenden Tiere. Die Kosten betragen die Summe der Monsterklassen der Tiere in ASP.

Auch wenn die Elfen eine intuitive Kenntnis dieses Zaubers besitzen, so scheuen sie doch meistens vor der Anwendung zurück, und so bleibt es den Druiden vorbehalten, den Spruch an kommende Generationen weiterzutragen. Die Aufzeichnungen in DRUIDENTUM UND HEXENKULT, die diesen Zauber betreffen, sind so konfus, daß man zur Rekonstruktion der Formel ein Jahr intensives Studium investieren muß und während dieser Zeit drei Magiekundeproben + 12 ablegen muß.



HORRIPHOBUS SCHRECKENSPEIN

Fahr in deine Glieder ein!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier bedroht das Opfer mit der geballten Faust und brüllt die Formel.

Zauberdauer: 3 Sekunden *Probe:* MU/IN/CH (+MR)

Wirkungsweise: Der Magier erscheint seinem Opfer als eine Gestalt aus finsternen Alpträumen oder als unüberwindlicher, zu allem entschlossener Feind. Von diesem Zauber wird das Opfer so stark demoralisiert, daß es entweder schreiend das Weite sucht oder sich angsterfüllt in einer Ecke zusammenkauert.

Der HORRIPHOBUS ist auch gegen mehrere Gegner gleichzeitig einsetzbar. In diesem Falle ist die Zaubersprobe um die höchste gegnerische Magieresistenz plus die Anzahl der einzuschüchternden Gegner erschwert.

Dieser Zauber wirkt gegen alle Arten von denkenden und fühlenden Lebewesen. Schleimgetier, Insekten oder ähnliche Trübsinnigen lassen sich von der Formel jedoch nicht beeindrucken.

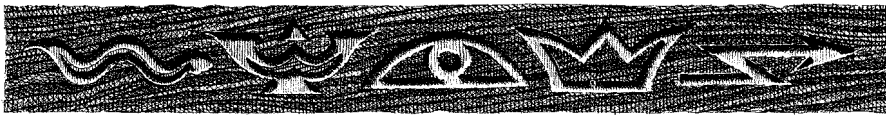
Kosten: 7 ASP (Sollen mehrere Gegner gleichzeitig eingeschüchtert werden, erhöht sich der Kraftaufwand auf 9 ASP pro Opfer)

Reichweite: 7 Schritt

Wirkungsdauer: 3 Spielrunden

Meisterhinweis: Hierbei handelt es sich um einen der klassischsten Magierzauber überhaupt, der vor allem zur Kampfvermeidung und "wenn es eng wird" höchste Effizienz beweist. Wenn das Opfer nicht fliehen kann und in einer Ecke verharren muß, ist es zu keiner klaren Denkleistung fähig, außer der nicht aufzufallen und bei nächster Gelegenheit die Flucht zu ergreifen. Greift der Magier sein Opfer jedoch tödlich an, so kann es passieren (bei einer gelungenen MU-Probe + Stufe des Zaubers), daß es wie eine in die Ecke gedrängte Ratte bis zum äußersten um sein Leben kämpft.

Die Ähnlichkeit mit dem BÖSEN BLICK ermöglicht es auch Druiden, die Formel ohne größere Umstände zu erlernen.



IMPERAVI ANIMUS

Ein Wunsch von mir sei dir ein Muß!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

a) Der Magier fixiert sein Opfer und flüstert die Formel; b) Der Magier berührt sein Opfer an beiden Schläfen, sieht ihm tief in die Augen und spricht die Formel.

Zauberdauer: a) 10 Sekunden; b) 5 Minuten

Probe: KL/CH/CH a)(+ doppelte MR, mindestens aber+2); b) (+ dreifache MR, mindestens aber+3)

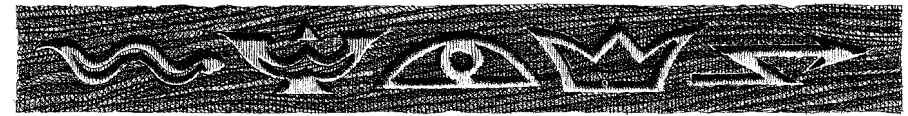
Wirkungsweise: Dieser Zauber erzeugt beim Opfer absoluten Gehorsam für einen Befehl des Magiers. In gewisser Weise wirkt der IMPERAVI ähnlich wie der Spruch BANNBALADIN, jedoch u. U. länger, ausschließlich auf intelligente Wesen und durch tiefergehende Gefühlsveränderung - weswegen er auch nur durch BEHERRSCHUNGEN BRECHEN + Stufe des Beherrschers aufgehoben werden kann. Mit der verstärkten Formel b) kann das Opfer auch zu einer Tat gezwungen werden, die seinem Selbsterhaltungstrieb und seinen moralischen Grundwerten widersprechen.

Kosten: a) doppelte Magieresistenz des Opfers in ASP, mindestens jedoch 17 ASP; b) dreifache MR, mindestens jedoch 27 ASP; die Kosten gelten jeweils pro Befehl.

Reichweite: a) 1 Schritt, b) B

Wirkungsdauer: a) Stufe des Magiers in Stunden; b) Stufe des Magiers in Tagen

Meisterhinweis: »Erschlage den reichen Kaufmann, suche seine Truhe und bring' mir seine Dukaten!« sind drei Befehle(auch wenn man sie in einen Satz packen kann!). Der IMPERAVI-Zauber ist die bereits erwähnte "Neuentwicklung" der Magierakademien auf der Grundlage des BANNBALADIN (und stellt ein Beispiel dar, wie man einen bestehenden Spruch verändern kann — näheres hierzu finden Sie in den **Mysteria Arkana** im Kapitel **Zauberwerkstatt**. An vielen Akademien, die bisher den BANNBALADIN lehrten (und dies sind fast alle Magierschulen), wird nun auch dieser Spruch an die Schüler weitergegeben, in Neersand und Fasar wird er sogar als Hausspruch gelehrt. (Ausnahmen bestätigen die Regel: In Donnerbach, Norburg und im Kreis der Einfühlung wird ausschließlich der überlieferte Elfenzauber beibehalten). Magiern steht es natürlich frei, zusätzlich den bewährten BANNBALADIN zu erlernen. Die mächtigere Version b) der Formel wird zur Zeit nur in der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar und in der Halle der Macht zu Lowangen gelehrt, ist aber auch in allen antimagischen Instituten zum Zwecke des Brechens der Beherrschung einsichtig. Druiden und Hexen ist die Kenntnis dieser Formel bisher noch versagt, während alle uns bekannten Elfen die Formel rundheraus verdammen und sie wohl freiwillig nie erlernen werden.



KARNIFILO RASEREI

Wahn und Blutdurst werdet frei!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier deutet mit Zeige- und Mittelfinger der linken Hand auf denjenigen, den er verzaubern will und ruft die Formel.

Zauberdauer: 2 Sekunden Probe: MU/CH/KK (+ MR)

Wirkungsweise: Das Opfer dieses Spruches verwandelt sich in einen rasenden Wüterich, der alles angreift, das sich ihm in den Weg stellt - sei es Freund oder Feind. Der Attackewert des Verzauberten steigt um vier, Mut und Körperkraft um sieben Punkte. Dafür sinken Paraderwert, Klugheit und Charisma um je sieben Punkte. Das Opfer kann nur mittels BEHERSCHUNGEN BRECHEN (oder REVERSALISIERESAROLIFINRAK) besänftigt werden. Nach dem Amoklauf ist es für einen ganzen Tag so ermattet, daß es keine weiteren anstrengenden Aktionen unternehmen kann.

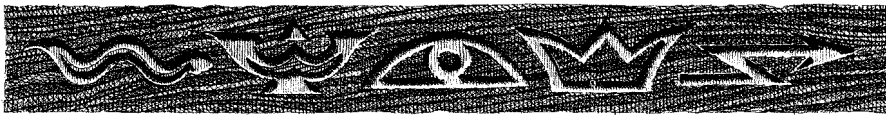
Kosten: 17ASP

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: Stufe des Magiers in Spielrunden

Meisterhinweis: Für die Veränderung des AT- und PA-Wertes gelten die oben festgelegten Zahlen, eine Neuberechnung aufgrund der veränderten Eigenschaften muß also nicht durchgeführt werden. Das Opfer dieses Zaubers nimmt keine Schmerzen mehr wahr (der Meister notiert die verlorene LE verdeckt) und wird auch von Wunden nicht in seinem Kampfesrausch behindert (keine AT/PA-Einbußen durch schwere Treffer, keine Kampfunfähigkeit), sondern kämpft vielmehr bis zum Tode.

Diese Formel stammt aus der Zeit der Magierkriege und findet sich gelegentlich noch in Manuskripten aus dieser Zeit. Da bei der Verteidigung Lowangens gegen die Orks im Jahre 18 Hai einige Berserker erwähnt werden, muß davon ausgegangen werden, daß diese Formel in der Bibliothek der Halle der Macht niedergelegt ist. Ob es sich hierbei um einen bewußt unkontrollierten, verstärkten SAFT KRAFT... (siehe dort) oder eine eigenständige Formel handelt, muß die genaue Analyse noch ergeben.



LACHKRAMPF

Überlieferte Schelmenzauberei

Technik:

Der Schelm sieht dem Opfer in die Augen und grinst es breit an.

Zauberdauer: 3 Sekunden

Probe: CH/CH/FF (+MR) (siehe auch Meisterhinweise)

Wirkungsweise: Eine Schelmerei, die das Opfer vor Lachen in Atemnot geraten läßt. Während des Lachkrampfes sind dem Opfer keine vernünftigen Handlungen möglich, es kann aber versuchen, sich alle 5 Sekunden mit einer gelungenen Selbstbeherrschungsprobe zu beruhigen.

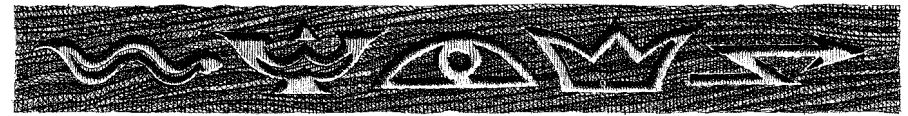
Kosten: 5 ASP

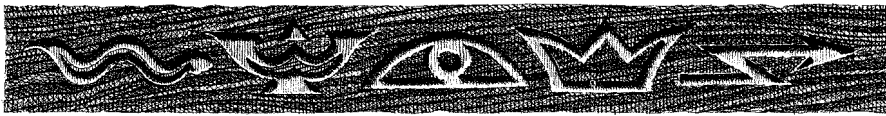
Reichweite: 5 Schritt

Wirkungsdauer: so lange, bis die Selbstbeherrschungsprobe gelingt

Meisterhinweis: Schelmen - und offensichtlich nur ihnen - gelingt es durch die koboldische Form und Herkunft dieser Zauberei, die Magieresistenz ihres Opfers irgendwie zu "umgehen". Wenn ein anderer Zauberkundiger diesen Spruch erlernt, muß er jedoch stets gegen den geistigen Widerstand des zu Verzaubernden ankämpfen. Zudem kostet ihn der Zauberspruch die doppelte ASP-Anzahl. (Letzteres gilt für alle Schelmenzauber, die von Nichtschelmen ausgesprochen werden.)

Ob andere Zauberkundige diese Schelmerei jedoch jemals erlernen können, steht in den Sternen. Uns ist weder von Hexen oder Elfen, noch von den Magiern oder gar Druiden bekannt, daß sie die *Thesis* (oder die Entsprechung dazu) dieses Zaubers besitzen — was heißt, daß man diesen Spruch offensichtlich nur von einem Schelm oder Kobold erlernen kann.





MEMORABIA FALSIFIR

Falsches Wissen wächst in Dir.

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier berührt sein Opfer zwischen den Augen, konzentriert sich und spricht die Formel.

Zauberdauer: 3 Spielrunden *Probe:* KL/IN/CH (+ MR)

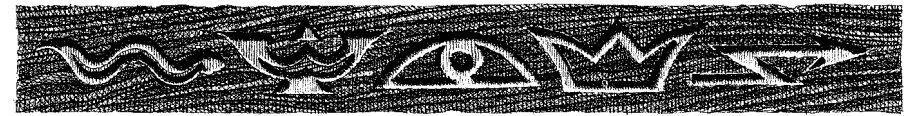
Wirkungsweise: Dieser Zauber versieht das Opfer mit einer künstlichen Erinnerung an einen Zeitraum von maximal 48 Stunden vor dem Beginn des Zaubers. Diese Erinnerung kann beliebig sein und ist nur mit einem gelungenen IN DEIN TRACHTEN... (erschwert um die Magieresistenz des Opfers plus die Stufe des Beherrschers) zu erkennen und mit BEHERRSCHUNGEN BRECHEN zu beenden. Auch bestirnte Wunder des Praios, des Boron und der Hesinde sind in der Lage, dem Opfer seine Erinnerung wiederzugeben, denn die Original-Erinnerung wird nicht ausgelöscht, sondern nur verdrängt.

Kosten: 27 ASP

Reichweite: B

Wirkungsdauer: permanent

Meisterhinweis: Unseres Wissens wird dieser sinistre Zauber nur in der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar gelehrt, Gerüchten zufolge soll er abrauch in Rommilys und Perricum bekannt sein. Außerdem läßt sich aus dem Verhalten bestimmter Personen ableiten, daß auch einige mächtige, ungebundene Magier, namentlich Nahema, über diese Formel verfügen. Da weder die angesehene *Encyclopaedia Magica* noch die *Trilogie der Kontrolle* einen ähnlich gearteten Zauber erwähnt, scheint es sich wohl um eine Fasarer Eigenentwicklung, möglicherweise auch um eine Abwandlung des ERINNERUNG VERLASSE DICH zu handeln. Da der Spruch so wenig bekannt ist, kursieren die wildesten Gerüchte über mächtige Abarten und Varianten: So sei es möglich, die Erinnerung eines Menschen auf einen anderen zu übertragen oder beliebige Zeiträume falscher Erinnerungen zu erzeugen. Alle diese Behauptungen müssen auf das schärfste dementiert und in den Raum der Hirngespinnste verwiesen werden. Neben den unzweifelhaft götterlästerlichen Anwendungen dieses Spruches scheint übrigens vor allem die Seelenheilkunde Nutzen aus dieser Formel ziehen zu können, wenn wir auch noch von keinen konkreten Ergebnissen berichten können. Seltsamerweise munkelt man auch, daß gerade die Waldelfen mit diesem Zauber gute Erfahrungen gemacht haben, was vor allem den Umgang mit Eindringlingen und notorischen Störenfriedern angeht...



PANIK ÜBERKOMME EUCH!

Eine Formel borbaradianisch-gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier hebt die Hände, spreizt die Finger und ruft die Formel.

Zauberdauer: 3 Kampfunden

Probe: MU/CH/CH (+MR)

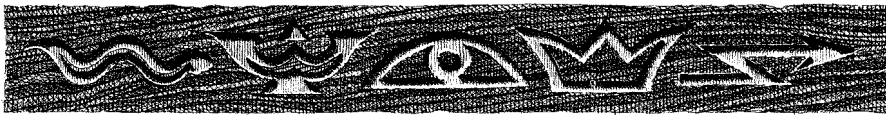
Wirkungsweise: Dieser Zauber bewirkt bei Einzelpersonen und selbst großen Menschenmassen eine panische Angst vor dem Magier oder einem Objekt, das er benennt. Die betroffenen Personen werden von unergründlicher Furcht befallen und suchen schreiend das Weite. Der Spruch wirkt auf alle Menschen, die sich innerhalb des Wirkungsbereichs aufhalten und für die die Probe gelingt. Da die Furcht "ansteckend" ist, kann es vorkommen, daß selbst Menschen mit höherer Magieresistenz die Flucht ergreifen.

Kosten: 2W20 ASP

Reichweite: alle, die den Magier oder das Objekt genau sehen können, geraten in Panik.

Wirkungsdauer: Das Objekt oder der Magier verströmen 2W20 Spielrunden lang eine Aura von Furcht und Schrecken.

Meisterhinweis: Die detaillierte Festlegung der Reichweite ist dem Meister überlassen. Einen Menschen kann man sicherlich aus 10 Schritt Entfernung erkennen, während man sich einem Apfel auf gut drei Schritt nähern muß. Die panische Angst verfliegt wenige Augenblicke, nachdem ein Opfer den Grund der Panik nicht mehr sehen kann und hinterläßt nur ein Gefühl unschwelliger Furcht. Sobald das verzauberte Objekt jedoch keine Aura der Angst mehr verströmt, kann es leicht passieren, daß ihm eine Welle von Haß entgegenschwappt, die sich leicht in der Zerstörung des Gegenstandes oder im Aufknüpfen des Magiers entladen kann. Dieser Spruch findet sich — so wird in Anchopal und Rashdul zumindest behauptet — in den (*Gorischen Fragmenten*, einer Manuskriptsammlung aus der Zeit der letzten Schlacht der Magierkriege. Ob diese Aufzeichnungen überhaupt existieren, ist nicht bekannt - zumindestens haben sie keine weite Verbreitung erlangt. Bislang kann der Spruch angeblich nur in der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar erlernt werden. Die besondere Struktur der Meisterformel deutet jedoch daraufhin, daß dieser Spruch auch an nicht Magiebegabte weitergegeben werden kann — es steht also zu befürchten, daß draußen im Lande einige Borbaradianer bereits versuchen, mit der Kenntnis dieser Formel Unheil zu stiften.



RESPONDAMIVERITAR

Rede jetzt und rede wahr!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik: Der Zaubernde blickt seinem Opfer in die Augen und spricht die Formel - anschließend stellt er eine Frage.

Zauberdauer: 3 Sekunden

Probe: KL/IN/CH (+MR)

Wirkungsweise: Der Zauber zwingt das Opfer zur wahrheitsgemäßen Beantwortung einer Ja-oder-Nein-Frage. Kann der Verzauberte die gestellte Frage nicht mit Ja oder Nein beantworten, so bleibt er stumm, erleidet aber einen Schadenspunkt. Es ist Sache des Magiers, die Frage so eindeutig wie möglich zu formulieren.

Kosten: 5 ASP

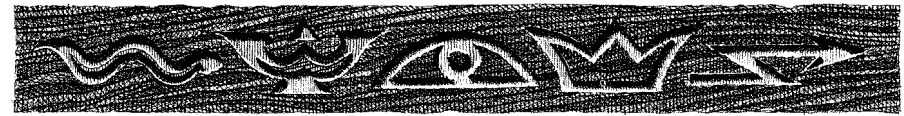
Reichweite: 3 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Meisterhinweis: Die Kenntnis der entsprechenden Meisterformel ist in allen zauberischen Gemeinschaften recht weit verbreitet; als Meister des RESPONDAMI gelten die höheren Grade der Elenviner Akademie.

Gerüchten zufolge soll es einst auch eine Formel gegeben haben, die das Opfer dazu zwang, für einen längeren Zeitraum wahre Rede zu führen.

Übrigens wird der RESPONDAMI in einigen Akademien gern zur Züchtigung von Eleven eingesetzt, indem der Lehrer die Formel mit einer Alternativfrage verbindet und den Schüler zum Beispiel fragt: »Willst du weiter solche Albernheiten treiben oder dich nun endlich auf den Ernst der Wissenschaft besinnen?«



SANFTMUT

Eine Zauberei der Hexen

Technik:

Die Hexe schaut einem Tier in die Augen und vollführt mit beiden Händen eine beschwichtigende Geste.

Zauberdauer: 4 Sekunden

Probe: MU/MU/CH (+MR)

Wirkungsweise: Die Hexe kann die Angriffslust eines Tieres beschwichtigen, indem sie es in vorübergehende Lethargie versetzt. Das Tier kauert sich wie im Halbschlaf nieder und verbleibt so, wenn es nicht angegriffen, gereizt oder sonstwie belästigt wird. Der Zauber wirkt nur gegen Tiere im engeren Sinn.

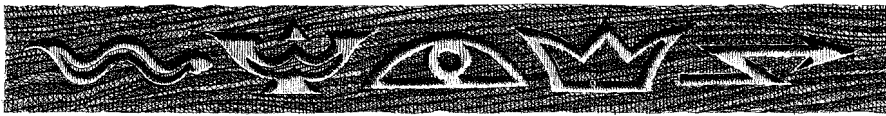
Kosten: halbe Monsterklasse des Tieres in ASP

Reichweite: 5 Schritt

Wirkungsdauer: 3 Spielrunden

Meisterhinweis: Wie schon viele Töchter Satuaris mit Bedauern zur Kenntnis nehmen mußten, läßt sich ein Tier, das sich bereits in vollem Angriff befindet, mit dieser Formel nur schwerlich stoppen — es sei denn um den Preis der eigenen Gesundheit. Aus diesem Grund unternehmen viele satuarische Zirkel große Anstrengungen, die Spruchdauer der Formel zu verkürzen, bisher allerdings ohne großen Erfolg.

In Magierkreisen ist dieser Spruch wenig verbreitet, wohingegen er bei allen Zauberkundigen, die sich häufiger in der freien Natur aufhalten, recht bekannt ist. Zur wahren Meisterschaft in dieser Zauberei bringen es jedoch offensichtlich nur die Hexen.



SCHABERNACK

Überlieferte Schelmenzauberei

Technik:

Der Schelm muß sein Opfer eine Kampfunde lang sehen können, dreht ihm eine Nase und wünscht sich etwas Lustiges.

Zauberdauer: 5 Sekunden

Probe: KL/IN/CH

Wirkungsweise: Mit dieser geradezu klassischen Hexerei läßt der Schelm sein Opfer irgend etwas Ungeschicktes, aber für es nicht unmittelbar Schädliches tun, zum Beispiel könnte das Opfer stolpern, heftig niesen müssen oder im Gespräch mit angesehenen Persönlichkeiten plötzlich eine Schweinerei sagen.

Kosten: 4 ASP

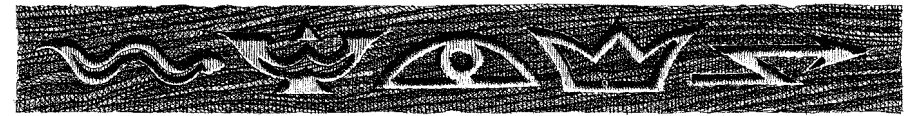
Reichweite: 10 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Meisterhinweis: Schelmen — und offensichtlich nur ihnen — gelingt es durch die koboldische Form und Herkunft dieser Zauberei, die Magieresistenz ihres Opfers irgendwie zu "umgehen". Wenn ein anderer Zauberkundiger diesen Spruch erlernt, muß er jedoch stets gegen den geistigen Widerstand des zu Verzaubernden ankämpfen; außerdem benötigen alle Nicht-Schelme für diesen Spruch den doppelten ASP-Aufwand.

Während eines ernsthaften Kampfes kann ein Schelm den Zauber nicht einsetzen, da es ihm nicht gelingen wird, sich in eine heitere Stimmung zu versetzen und an etwas Lustiges zu denken, während sein Leben auf dem Spiel steht.

Ob andere Zauberkundige diese Schelmerie jemals werden erlernen können, steht in den Sternen. Uns ist weder von Hexen oder Elfen, noch von den Magiern oder gar Druiden bekannt, daß sie die *Thesis* o.ä. dieses Zaubers besitzen - was heißt, daß man diesen Spruch offensichtlich nur von einem Schelm oder Kobold erlernen kann.



SCHELMENRAUSCH

Überlieferte Schelmenzauberei

Technik:

Der Schelm fixiert sein Gegenüber, verdreht die Augen, greift sich in gespielter Schwindel an den Kopf und grinst sein Opfer sinnlos verzückt an.

Zauberdauer: 5 Sekunden

Probe: IN/CH/CH

Wirkungsweise: Der Schelm versetzt mit diesem Zauber sein Gegenüber in einen friedvoll-glücklichen Rauschzustand, in dem ihm seine Umwelt und deren Bedrohungen herzlich egal sind. Da es sich zum einen zu keiner noch so fordernden Aufgabe besonders anstrengen wird, noch sich um irgendwelche Ängste schert, gelten alle Eigenschaftswerte — gute wie schlechte - während der Wirkungsdauer als um 2 Punkte gesenkt.

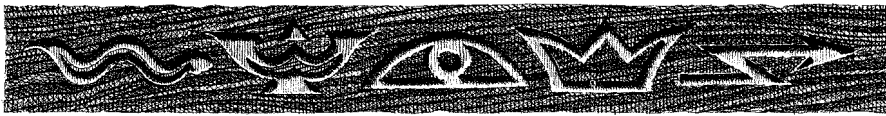
Kosten: 5 ASP

Reichweite: 3 Schritt

Wirkungsdauer: Stufe des Schelms in Spielrunden

Meisterhinweis: Die einzige Situation, die einen solcherart Berauschten aus seinem Glücksgefühl reißen kann, ist eine akute, unabwendbare Lebensbedrohung — zum Beispiel das Auftreten Gehörnter Dämonen, ein Brand im eigenen Zimmer, nicht jedoch ein gewöhnlicher Kampf, bei dem man auf Gnade hoffen kann.

Wie bereits erwähnt, gilt nur für Schelme, daß sie sich bei ihren koboldischen Zaubern nicht mit der Magieresistenz ihrer Opfer herumschlagen müssen. Für alle anderen Zauberkundigen kostet dieser Spruch 10 ASP und muß die MR des Opfers überwinden!



SCHWARZER SCHRECKEN PLAGE DICH!

Eine Formel borbaradianisch-gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier berührt sein Opfer mit der Hand und spricht die Formel.

Zauberdauer: 3 Sekunden (Die Berührung muß während der gesamten Zauberdauer aufrechterhalten werden.)

Probe: MU/IN/CH (+MR)

Wirkungsweise: Der Magier pflanzt seinem Opfer eine panische Angst vor der Farbe Schwarz ein. Wann immer es eine schwarze Fläche oder eine schwarze Form von mehr als Handtellergröße (z.B. einen Raben, die Kutte eines Borongeweihten oder auch nur ein größeres Stück Obsidian) erblickt, verliert es für die nächste halbe Stunde jeweils 3 Punkte auf alle geistigen Eigenschaften (MU, KL, IN, CH), da es vor Angst nicht in der Lage ist, einen klaren Gedanken zu fassen. Während der Nacht sinken alle geistigen Eigenschaften sogar um 5 Punkte und an eine Regeneration ist natürlich nicht zu denken.

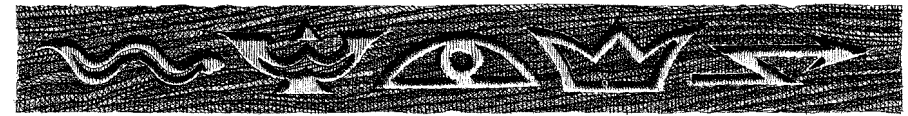
Kosten: W20 ASP

Reichweite: B

Wirkungsdauer: Stufe des Magiers in Tagen

Meisterhinweis: Es ist nicht bekannt, ob sich auch eine ebensogroße Furcht vor anderen Farben induzieren läßt, jedoch scheint dies im Rahmen des möglichen zu liegen, wenn dies wahrschein-lich auch eine gesonderte Formel erfordert..

Auch diese Formel gehört zu den finstersten borbaradianischen Zaubereien, die selbst an der Fasarer Al'Achami nur mit Widerwillen studiert wird. In Lowangen geht man etwas freier mit diesem Spruch um, zumal seine Effizienz innerhalb einer Gruppe *Schwarzpelze* unbestritten ist, und auch in Al'Anfa erfreut sich der Zauber gehöriger Beliebtheit (man denke nur an die furchterregenden *schwarzen Eliteregimenter*). Magi und Magae von tadelloser Reputation können die *Thesis* auch in Punin einsehen. Für alle anderen bleibt nur der Weg zu einem borbaradianisch gesinnten Privatgelehrten...



SEIDENZUNGE, ELFENWORT

...wehen deine Zweifel fort.

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

Technik:

Der Elf blickt seinem Opfer in die Augen und denkt an die Formel.

Zauberdauer: 3 Kampfunden

Probe: KL/IN/CH (+MR)

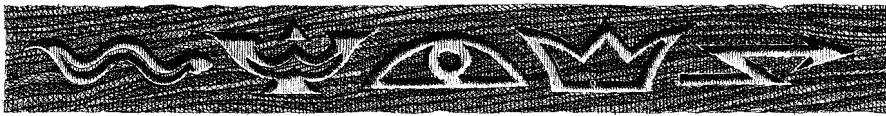
Wirkungsweise: Durch diesen Spruch schenkt das Opfer den Worten des Elfen leichter Glauben, verzichtet auf peinliche Rückfragen oder kritische Überlegungen. Es kann jedoch nicht zu Taten überredet werden, die seiner Überzeugung, dem gesunden Menschenverstand oder seinen moralischen Grundsätzen zuwiderlaufen. Spieltechnisch wird dies so gehandhabt, daß der Elf 7 Punkte zu seinem TaW: Lügen hinzufügen darf. Normalerweise reicht die Bezauberung aus, um kleine Ungereimtheiten in der Rede des Elfen zu überdecken, wenn er jedoch besonders dick aufträgt, muß er eine Lügen-Probe ablegen.

Kosten: 7 ASP

Reichweite: 3 Schritt

Wirkungsdauer: maximal Stufe des Elfen in Spielrunden (A)

Meisterhinweis: Der TaW: Lügen bleibt während der gesamten Wirkungsdauer auf dem verbesserten Wert, jedoch muß der Elf für jedes neue Opfer wiederum eine Zauberprobe ablegen. Sobald eine Probe mißlingt, endet auch die Wirkungsdauer, aber die Opfer brauchen gehörig Zeit zum Nachdenken, um den Elf als Lügner oder Aufschneider zu enttarnen - ganz zu schweigen davon, daß sie erst einmal darauf kommen müssen, daß sie belogen worden sind. Dieser Spruch wird von Waldelfen gelegentlich eingesetzt, wenn sie gezwungen sind, sich in menschliche Gesellschaft, vor allem in große Städte zu begeben. In den Magierakademien ist er nicht bekannt, und auch die Druiden und Hexen wissen nichts von dieser Formel.



SOMNIGRAVIS TAUSEND SCHAF

Sinke hin in tiefem Schlaf!

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

Technik:

Der Elf stellt ein Gähnen dar und murmelt die Formel.

Zauberdauer: 7 Sekunden

Probe: KL/CH/CH (+MR)

Wirkungsweise: Dieser Zauber versetzt ein Lebewesen in Tiefschlaf, aus dem es jedoch sofort erwacht, wenn es tätlich angegriffen oder unsanft geschüttelt wird. Der Zaubernde muß das Opfer während der gesamten Zauberdauer sehen können, und das Opfer muß sich vor dem Zauber bereits in einem ruhigen Zustand (sitzen, liegen oder ruhig stehen) befunden haben. Wer von diesem Schlafzauber getroffen wird, der fällt nicht schlagartig zu Boden (was ja die Wirkung wieder aufheben würde), sondern sinkt langsam in sich zusammen.

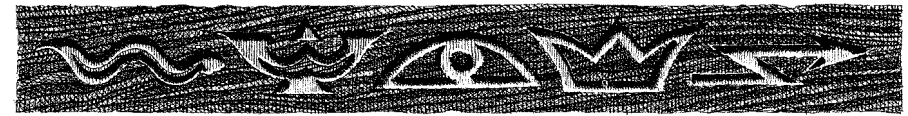
Es ist auch möglich, mehrere Lebewesen gleichzeitig in Schlaf zu versetzen. Dazu muß dem Elfen eine Probe gelingen, die um die höchste Magieresistenz der Opfer plus deren Anzahl erschwert ist.

Kosten: 8 ASP pro Lebewesen

Reichweite: 10 Schritt

Wirkungsdauer: halbe Stufe (abgerundet) des Elfen in Stunden

Meisterhinweis: Während des unnatürlichen Schlafs regeneriert das Opfer keine Lebens- oder Astralenergie; Krankheiten oder Gifte setzen ihr verheerendes Werk jedoch unvermindert fort. Dieser Zauber gehörte zu den ersten, die die menschlichen Magier nach Tamaras Forschungen von den Waldelfen übernahmen, und dementsprechend verbreitet ist er auch. Da in *Zauberkräfte der Natur* die Formel nur unzureichend beschrieben ist, müssen für eine entsprechende Rekonstruktion ein Zeitraum von einem Jahr Studiums (und zwei erfolgreiche Magiekunde-Proben+10) veranschlagt werden.



ZAUBERZWANG

Eine Zauberei der Hexen

Technik:

Die Hexe legt dem zu Verzaubernden die Hände auf die Schultern und blickt ihm tief in die Augen. Danach spricht sie die für das Opfer bestimmte Aufgabe aus.

Zauberdauer: Für die Vorbereitung auf den Zauber benötigt die Hexe etwa eine Stunde, der eigentliche Spruch dauert dann 15 Minuten

Probe: MU/CH/CH (+ doppelte MR)

Wirkungsweise: Mit diesem Zauber kann die Hexe einer Person eine Aufgabe auferlegen, die der Verzauberte in Zukunft ausführen muß. Diese Aufgabe darf nicht gegen die moralischen Grundsätze und Überzeugungen des Opfers verstoßen und nicht offensichtlich tödlich sein (es gelten ähnliche Bedingungen wie unter den permanenten *Hexenflüchen* angegeben); der Bann kann nur durch Erfüllung der Aufgabe oder durch ein erfolgreiches BEHERR-SCHUNGEN BRECHEN (erschwert um die Stufe der Hexe) aufgehoben werden. Verstößt das Opfer grob gegen ein Gebot („Tu dies!“), so erleidet es pro Tag 3 Schadenspunkte, bis es wieder auf den "richtigen Weg" zurückfindet. Falls das Opfer in nicht wiedergutzumachender Weise gegen ein Verbot („Laß jenes!“) verstößt, z.B ein Schriftstück verbrennt, das es nicht zerstören soll, oder ein Geheimnis ausplaudert, das es wahren soll, so geht es dem sicheren Tod entgegen, denn es erleidet bis zu seinem Ende jeden Tag 3 Schadenspunkte, falls es ihm nicht gelingt, den entstandenen Schaden wiedergutzumachen.

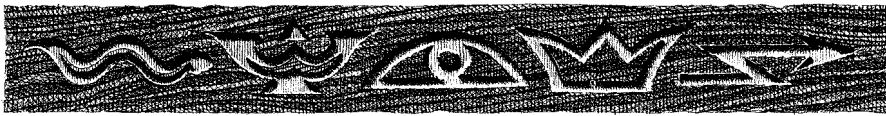
Kosten: 27 ASP

Reichweite: B

Wirkungsdauer: bis die Aufgabe gelöst oder der Bann gebrochen ist

Meisterhinweis: Bei dieser Zauberei scheint es sich um eine der Grundkomponenten der satuarischen Fluchmagie zu handeln, die jeweils in den entsprechenden Fluch eingewoben wird. Bei der "Aufgabe" handelt es sich sehr häufig um das Gelübde, den Versammlungsort eines Hexenzirkels nicht zu verraten oder eine wichtige Zauberkomponente zu besorgen. Der Spruch soll in Nordaventurien bei allen Hexen verbreitet sein, jedoch nur in Ausnahmefällen Verwendung finden. Tulamidische und südaventurische Töchter Satuarias tun sich mit diesem Spruch Offensichtlich noch etwas schwer (-2 auf den Startwert).

Eine weit mächtigere Version des ZAUBERZWANGS scheint gerüchteweise in druidischem und/oder gildenmagischem Umfeld zu existieren. Näheres hierzu entnehmen Sie bitte den leitenden Kapiteln des Abenteuers „**Die Attentäter**“.



ZUNGE LAHMEN

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

Technik:

Der Druiden fixiert sein Opfer und berührt mit der Zunge seine eigene Nasenspitze.

Zauberdauer: 2 Kampfunden

Probe: MU/CH/FF (+MR)

Wirkungsweise: Dieser Zauber lahmt die Zunge eines Lebewesens, womit es nicht mehr in der Lage ist, artikulierte Sätze zu äußern. Dies wirkt sich besonders hinderlich für Volksredner und für Magier aus, die ja zum Teil auf ausgesprochene Formeln angewiesen sind. In letzterem Fall ist die entsprechende Zauberprobe um 20 Punkte erschwert.

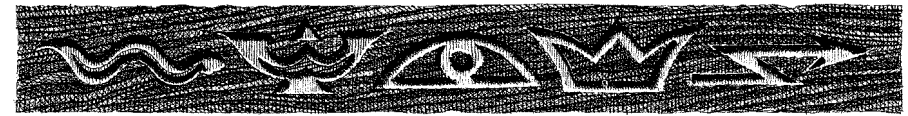
Kosten: 7 ASP

Reichweite: 7 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Spielrunde

Meisterhinweis: Dieser Zauber ist bislang nur in Druidenkreisen bekannt. Es scheint sich dabei aber um die Abwandlung eines satuarischen Fluchs zu handeln, weswegen auch Hexen keine besonderen Schwierigkeiten mit diesem Spruch haben dürften.

Ermitteln Sie die Zungenlänge Ihres Druiden (Ihrer Hexe) mit dem W6: Bei einer 1 oder 2 (bei Hexen nur die 1) ist die Zunge des Helden so kurz, daß er die Zaubergeste nicht ausführen kann und daher auf diesen Zauber verzichten muß.



ZWINGTANZ

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

Technik:

Der Druiden fixiert das Opfer und macht mit seiner Hand eine winkende Bewegung.

Zauberdauer: 3 Sekunden

Probe: MU/KL/CH (+MR)

Wirkungsweise: Dieser Zauber versetzt das Opfer in eine Trance, unter der es wie wahnsinnig zu tanzen und zu springen anfängt und die Welt um sich herum vollkommen vergißt. Es tanzt eine Spielrunde so wild, daß es danach für 2 Stunden vollkommen erschöpft ist (mit der Hälfte seines AU-Wertes auskommen muß). Danach beginnt es langsam wieder, sich zu erholen.

Der ZWINGTANZ kann auch gleichzeitig auf mehrere Opfer gesprochen werden. In diesem Fall muß dem Druiden eine Probe gelingen, die um die höchste Magieresistenz der Opfer plus deren Anzahl erschwert ist.

Kosten: 6 ASP pro Opfer

Reichweite: 5 Schritt

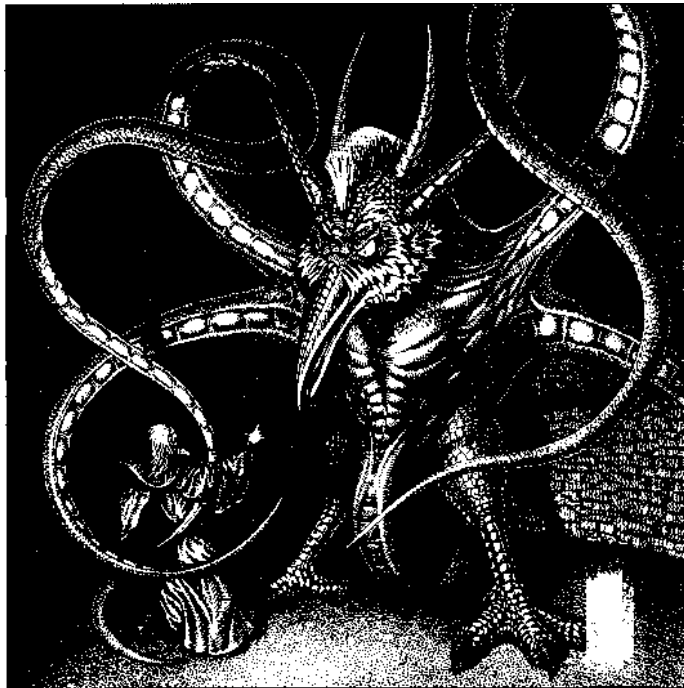
Wirkungsdauer: siehe oben

Meisterhinweis: Ein unter dem Bann des ZWINGTANZES stehendes Opfer mit einem Hieb oder Schuß zu treffen, ist außerordentlich schwierig, da es sich vollkommen zufällig bewegt: Bei jedem Hieb (auch bei mehreren Treffern in einer Kampfunde) darf das Opfer eine GE-Probe ablegen, ob es dem Schlag oder Schuß zufällig ausgewichen ist. Gleiches gilt auch, wenn man versucht, einen solch wilden Tänzer niederzuringen. Finten und Ausfälle sind gegen einen „Zwangstänzer“ wirkungslos.

Diese Formel kann nur von Druiden gelehrt und an andere Zauberkundige weitergegeben werden — was jedoch wenige der schweigsamen und eigenbrötlerischen Gesellen jemals tun würden. Einen nicht-druidischen Lehrmeister für diesen Zauber zu finden, stellt schon ein kleines Abenteuer für sich dar.



BESCHWÖRUNGEN



I. Dämonische Mächte

Was ist Dämonologie?

»Diese uralte Kunst kennen wir als *Invocatio Daimoniae*, *Magica Conjunctio*, *Daimonologia* (welches auch die Kunde von den transsphärischen Wesenheiten), *Daimonenpact* und unter vielerlei Namen mehr, und es ist erwiesen, dass sie aus dem Gueldenlande stammt, wo man noch auf den heutigen Tag die *Invocatio* höher schätzt als die *Formulae*, welche aus der Kraft des Magus selbst und seiner Einstimmung auf die *Matrices Astralorum* stammen...

Wir betrachten die *Daimonologia* heute in der Tat als Kunde von den Jenseitigen, allweil ähnliche Riten fuer Geist und Daimon Wirkung zeigen, so man sie *In Persona invocire* will. (Hierbei seien auch die Geisterroesser der Aelffen, wie auch Wesenheiten aus dem Feen- oder Nebenreiche, namentlich die *Coboldi*, genannt.) Item gehoeret auch zur *Daimonologia* die Macht, welche man von den Erniederhoellenfuersten erhaelt, *Chimaeren* und lebende Stand-Bilder zu machen, Pest und Siechtum zu conjuriren und letztendlich die finstere, boronlaesterliche *Necromantia* oder Untaten-Erhebung...

Ein Daimon ruft man, wenn man seinen wahren Namen kennet, in *Zajado*, und indem man ihm ein Tor oeffnet ins Diesseits. Dies koemmet daher, dass sie von selbst nicht kommen koennen, allweil *LOS* in seiner Weisheit die Goetter vor die *Daimonengesetzt* hat. Aber *Mada* (gelobet!) gab die *Magica*. indem sie von der 6ten ein Tor ins Diesseits geoeffnet, aber auch (verfluchet!) die Ordnung zuschanden gemacht, und auch den Jenseiligen Einlas gewaehret...

Darob ist die *Invocatio Daimoniae* auch goetterlaesterlich, und wer sich nicht ganz dem Niederhoelhn verschworen, der invociret nur in Zeiten groeszter Not, denn es ist ein Suend wider die Zwoelfe und mag zudem mehr Schaden denn Nutzen bringen...

Wo die *Daimonologia* aber eine solch alte Kunst ist, nimmt es nicht Wunder, daß auch *Druid* und *Hex* (welche die Zwoelfe nicht ehren) sie meistern — allein die Aelffen abhorresciren sie und kennen allein die Feen-Roesser...«

-Von den Unterteilungen der Magie, *Encyclopaedia Magica*, sog. Kusliker Ausgabe von 812 BF., p. 46



FUROR, BLUT UND SULPHURDAMPF

Helfet mir in diesem Kampf!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier zeichnet mit der Hand oder dem Zauberstab ein Pentagramm in die Luft und ruft gleichzeitig laut die Formel.

Zauberdauer: 5 Sekunden für die eigentliche Beschwörung, danach dauert es 2W20 Sekunden, bis der Dämon erscheint.

Probe: MU/MU/CH (+Modifikator je nach Dämon und Umständen)

Wirkungsweise: Mit diesem Zauber kann der Magier eine Kreatur aus der Gruppe der *Niederer Dämonen* beschwören. Sobald der Dämon erscheint, muß der Magier eine Probe auf seine Stufe ablegen, die je nach Mächtigkeit des Sphären wesens erschwert ist. Gelingt diese Beherrschung, so kann er dem Dämonen nun einen Auftrag erteilen.

Mißlingt die Beschwörungsprobe, so werden die Auswirkungen mit einem W6-Wurf festgelegt: Bei 1 - 4 erscheint überhaupt kein Dämon, bei 5 - 6 jedoch ein Wesen aus der Gruppe der *Gehörnten Dämonen*. Mißlingt die Beherrschungsprobe (Stufenprobe), so rollen Sie wieder den W6: Bei 1 -3 zieht sich der Gerufene verärgert in seine Sphäre zurück; die für die Beschwörung eingesetzten ASP sind verloren. Bei 4-6 greift der Dämon zorn erfüllt den Beschwörer an...

Kosten: 13 ASP für die Beschwörung. Die Kosten für die Kontrolle des Wesens sind von Dämon zu Dämon unterschiedlich.

Reichweite: Der Dämon erscheint in unmittelbarer Nähe des Magiers. Danach kann er sich, je nach Dämon und Aufgabe, beliebig weit vom Beschwörer entfernen. *Wirkungsdauer:* je nach Dämon und ASP-Aufwand

Meisterhinweis: Diese, fast schon klassisch zu nennende Formel scheint zum Allgemeingut der Zauberkundigen aller Epochen zu gehören, wiewohl man auch weiß, daß Elfen und Schelme ihre Anwendung zutiefst verdammen. Somit ist es möglich, diese Formel sowohl aus Büchern als auch von den Anwendern selbst zu erlernen. Jedoch sei jedem prospektiven Beschwörer höchste Vorsicht im Umgang mit diesem Zauber angeraten, denn mehr als einmal sind schon Konjuroren in ihrem jugendlichen Leichtsinne zu Tode oder schlimmerem gekommen. Detaillierte Informationen zu den einzelnen Dämonen, wie auch Erläuterungen zu deren Beschwörung finden Sie in den **Mysteria Arkana** im Kapitel **Allgemeine Dämonologie**.



GEISTER AUSTREIBEN

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

Technik:

Der Druiden zeichnet ein Pentagramm auf den Boden, in das die Geister verschwinden sollen. Anschließend ruft er Schutzmächte seiner Wahl (Elemente, Götter, Heilige, Tugenden,...) an.

Zauberdauer: Das Zeichnen eines korrekten Pentagramms dauert etwa 1 Spielrunde. Danach kann es augenblicklich geschehen oder auch bis zu weiteren 5 Minuten dauern, bis die Geister durch den Drudenfuß verschwinden.

Probe: MU/MU/CH (+Zuschläge oder Abzüge je nach Art der auszutreibenden Geister)

Wirkungsweise: Mit diesem Zauber können *Geister* und *Mindere Geister* ausgetrieben werden, sei es, um Orte von ihrer Präsenz zu befreien, sei es, um Besessene zu heilen. Geister werden durch diesen Spruch in unzugängliche Sphären vertrieben, Mindere Geister einfach aufgelöst und in alle Winde verstreut.

Kosten: 13 ASP pro Geist, 7 ASP pro Minderem Geist

Reichweite: Der Zauber wirkt auf alle Geister und Minderen Geister im Umkreis von 13 Schritt um das Pentagramm.

Wirkungsdauer: siehe Zauberdauer

Meisterhinweis: Der Exorzist sollte tunlichst beachten, ob in dem Gebiet, in dem sein Pentagramm wirkt, nicht zu viele astrale Wesenheiten präsent sind, denn sonst kann es leicht passieren, daß zwar viele dieser Geister vertrieben werden, der Druiden jedoch ohne Astralenergie und mit gehörigem Kopfschmerz zurückbleibt...

Diese und ähnliche Formeln sind so weit verbreitet, daß selbst Schelme sie meistern können, zumal es fast ausschließlich auf die korrekte Anlage des Pentagramms und eine gehörige Portion Willensstärke ankommt. Die Technik ist sogar bei Laien weitverbreitet, ebenso wie der irreführende Aberglaube, man könnte nur durch Glauben oder Tugend — aber ohne die Kraft - GEISTER AUSTREIBEN.



GEISTER BESCHWÖREN

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

Technik:

Der Druiden entzündet eine Fackel, Kerze oder ein sonstiges kleines Feuer und konzentriert sich auf den Rauch.

Zauberdauer: mindestens 30 Sekunden, meist jedoch bis zu 10 Minuten

Probe: MU/MU/CH (+ eventuelle Zuschläge)

Wirkungsweise: Mit diesem Zauber kann ein Wesen aus der Gruppe der Geister herbeigerufen werden. Der Zaubende kann den Geist um Informationen oder Hilfe bitten oder einen Pakt mit ihm schließen, aber nicht unter seinen Willen zwingen. Art und Wesen von Geistern siehe **Mysteria Arkana**, im Kapitel **Die Welt der Geister**.

Kosten: 11 ASP pro Geist

Reichweite: Der Geist muß sich innerhalb eines Gebietes von (Stufe des Beschwörers mal 20 Schritt Radius um ihn herum) aufhalten.

Wirkungsdauer: Der Geist entscheidet selbst, wie lange er bleiben will.

Meisterhinweis: Auch dieser Zauber ist wohl seit Jahrhunderten, wenn nicht Jahrtausenden, bei allen Völkern und magischen Gemeinschaften verbreitet (mit Ausnahme der meisten Elfen, die aufgrund ihres Weltbildes Geister nicht kennen oder zumindest nicht stören wollen), so daß es kaum Schwierigkeiten bereiten dürfte, die Formel von einem Beschwörer zu erlernen. In der Anwendung ist der Spruch erfreulich risikolos, da die Geister in den seltensten Fällen dazu neigen, ihre Beschwörer zu schädigen (bei einer 20 auf W20, unabhängig von Stufe, Charisma oder sonstigen Werten des Beschwörers), sondern sich zumeist Erlösung erhoffen.



HEPTAGON UND KRÖTENEI

Gehörnte Schrecken werdet frei!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier zeichnet ein Heptagramm (Siebenstern) auf den Boden, konzentriert sich auf den geheimen Namen des Dämons, spricht mehrmals die Formel und ruft zum Abschluß den Namen des Dämons laut aus.

Zauberdauer: 1 Minute für die eigentliche Beschwörung. Danach dauert es weitere W6 Minuten, bis der Dämon erscheint.

Probe: MU/MU/CH (+Zuschlag je nach Mächtigkeit des Dämons)

Wirkungsweise: Bei Gelingen dieses Zaubers erscheint im Zentrum des Heptagramms eine Kreatur aus der Gruppe der *Gehörnten Dämonen*. Der Magier muß nun mit einer Probe auf seine Stufe feststellen, ob es ihm gelingt, den Dämon zu beherrschen. Ist dies der Fall, so kann er dem Gehörnten einen Auftrag erteilen, der sich nach Art und Wesen des Gerufenen natürlich unterscheiden wird.

Mißlingt die Beschwörungsprobe, so wird die Auswirkung mit dem W6 festgestellt: 1 - 3: kein Dämon erscheint; 4 - 5: ein Wesen aus der Gruppe der Niederen Dämonen aus derselben Domäne wie der Gerufene erscheint; 6: es tritt eine unheimliche Stille ein, Eiseskälte kriecht aus dem Nichts der Sphären in die Gebeine der Anwesenden — der Magier rollt erneut einen W6. Bei 1 - 5 geschieht nichts, bei einer 6 jedoch erscheint der Herrscher besagter niederhöllischer Domäne - ein ERZDÄMON!!!

Mißlingt die Beherrschungsprobe (Stufenprobe), so rollen Sie wieder den W6: Bei 1 - 3 zieht sich der Gerufene verärgert in seine Sphäre zurück; die für die Beschwörung eingesetzten ASP sind verloren. Bei 4-6 greift der Dämon zorn erfüllt den Beschwörer an...

Alles Weitere zum Thema "Beschwörungen" finden Sie in den **Mysteria Arkana** im Kapitel **Allgemeine Dämonologie**.

Kosten: 23 ASP für die Beschwörung. Die Kosten für die Kontrolle des Dämons sind von Gehörntem zu Gehörntem unterschiedlich.

Reichweite: Der Dämon erscheint im Heptagramm. Für die Ausführung des ihm erteilten Auftrags kann er sich beliebig weit vom Beschwörer entfernen.

Wirkungsdauer: je nach Auftrag, Art des Dämons und ASP-Einsatz.

Meisterhinweis: Bei diesem Zauber handelt es sich um die "Feldversion" des ungleich mächtigeren Beschwörungsrituals gleichen Namens. Da diese Beschwörung in vergleichsweise großer Hast ausgesprochen wird (ein wirkliches Beschwörungsritual kann Stunden, Tage,



bisweilen sogar Wochen dauern), ist die Ausführung mit erheblichen Risiken verbunden: Die Zuschläge für die Beschwörungsprobe, die sie bei dem entsprechenden Dämon finden, müssen verdreifacht werden, die für die Beherrschungsprobe steigen um 3 Punkte. Beschwörer (ganz gleich, ob Magier, Druiden oder Hexen) erlernen sowohl das komplexe Ritual als auch die hier aufgeführte Version (gleicher ZF-Wert für beide Arten), jedoch wird ihnen allen abgeraten, diesen Zauber außer im extremen Notfall anzuwenden, ist doch das Risiko, daß der Beschwörer Leben und Seele verliert, außerordentlich hoch.

Diese Formel sollte man tunlichst bei einem praktizierenden Beschwörer lernen, denn nur diese kennen alle nötigen Kunstgriffe, um die jenseitigen Monstrositäten im Zaum zu halten. Eine Beschreibung der Rituale, einiger geheimer Namen und eventuell benötigter Paraphernalia findet man zwar im *Arcanum* und ähnlichen Büchern, jedoch sind sie dort meist so verstreut, daß man leicht einmal eine (lebens)wichtige Komponente übersieht...



KOMM KOBOLD KOMM

Überlieferte Schelmenzauberei

Technik:

Der Schelm formt die Hände vor dem Mund zu einem Trichter und stößt einen koboldischen (also fast unhörbaren) Jodler aus.

Zauberdauer: 1 Sekunden

Probe: MU/CH/CH

Wirkungsweise: Wenn der Zauber gelingt, taucht ein Kobold auf. Nun entscheidet eine CH-Probe darüber, ob der Gerufene freundlich gesinnt oder verärgert ist — im letzteren Falle wird er fliehen oder sich sogar mit einigen Hexereien rächen. Was ein freundlicher Kobold zu tun bereit ist, hängt von der Situation, vor allem aber vom Verhandlungsgeschick des Schelms ab.

Kosten: 12 ASP (Alle nichtschelmischen Zauberkundigen müssen 24 ASP einsetzen.)

Reichweite: 1 Meile Radius, innerhalb der sich der Kobold befinden muß. In Wüsten oder Eiswüsten kann man davon ausgehen, daß kein Kobold zur Stelle ist. In verwunschenen Wäldern, an Feenteichen oder sonstigen Übergängen ins Nebenreich sind Kobolde dagegen häufig. Auf Schiffen erscheint bisweilen ein Klabauter.

Wirkungsdauer: je nach Situation

Meisterhinweis: Das Erscheinen eines Kobolds ist eine klassische Situation, in der echtes Rollenspiel gefordert ist: Ein Kobold, der etwas auf sich hält, ist als Verhandlungspartner mindestens so starrsinnig wie ein Zwerg und neigt zudem noch zu Unterbrechungen, Abschweifungen, eingestreuten Witzen und Schelmereien, bisweilen auch dazu, einen einmal geschlossenen Pakt buchstabengetreu auszuführen — Hauptsache es macht ihm selbst Spaß und dem Rest der Welt kleinere bis mittlere *inconveniencen*.

Es sind fast ausschließlich die Schelme, die einen solch guten Kontakt mit ihren "Zielertern" haben, daß sie sie gelegentlich zu Hilfe rufen können. Es wird zwar gemunkelt, daß auch einige Waldelfen mit den kleinen Quälgeistern auf gutem Fuß stünden — allein, wer glaubt schon Geschichten aus der Elfenwelt...

Menschliche Dämonenbeschwörer werden mit Sicherheit ihre liebe Not mit gerufenen Kobolden haben, denn auf die Dämonen sind die Kobolde gar nicht gut zu sprechen. Ein Beschwörer kann den Kobold zwar zu einem Dienst zwingen, wenn er dessen wahren Namen kennt, jedoch wird in einem solchen Fall der Kobold mit Sicherheit auf Rache sinn...



KRABELNDER SCHRECKEN

Eine Zauberei der Hexen

Technik:

Die Hexe zeichnet vor dem Gegenstand oder der Person, der sie die Insekten auf den Leib wünscht, das Zeichen Mishkharas in die Luft und ruft die Macht der erzdämonischen Wesenheit herab.

Zauberdauer: 20 Sekunden

Probe: MU/MU/CH

Wirkungsweise: Der Gegenstand oder der Körper des Opfers wird auf der Stelle von Myriaden von wimmelnden, kriechenden, krabbelnden Kleintieren (Insekten, Würmern, Maden) bedeckt! Um einen solcherart verfluchten Gegenstand zu berühren, ist eine Mutprobe + 10 erforderlich, zumal die Insekten dann auch beginnen, am Arm entlangzukrabbeln.

Das Opfer eines solchen Zaubers wird von solch großem Selbstekel übermannt, daß es sofort eine Selbstbeherrschungsprobe (erschwert um die Anzahl der ZF-Punkte, die die Hexe bei der Zaubersprobe übrigbehalten hat) ablegen muß, um nicht auf der Stelle ohnmächtig zu werden (und auch nach Ablauf der Zauberdauer für die nächsten W6 Stunden zu keiner klaren Äußerung mehr in der Lage zu sein). Aber selbst wenn die Probe gelingt, der kann nichts anderes tun, als versuchen, die Insekten abzuschütteln oder schreiend das Weite zu suchen (und beides nützt nichts).

Noch (Stufe der Hexe) Spielrunden nach Ablauf der Wirkungsdauer ist das Opfer so von Angst erfüllt, daß alle guten Eigenschaften auf die Hälfte ihres Wertes gesenkt werden müssen.

Kosten: 13 ASP für einen Gegenstand von maximal Truhengröße, 17 ASP für ein Lebewesen

Reichweite: 7 Schritt

Wirkungsdauer: Stufe der Hexe mal 10 Kampfunden

Meisterhinweis: Diese finstere Mishkhara-Beschwörung soll schon die Nerven so manches wackeren Helden zerrüttet haben. Es läßt sich zwar nicht in Regeln fassen, aber wer einmal Opfer dieses Zaubers geworden ist, der wird wohl eine Insektenphobie entwickeln, die eines kundigen Seelenheilers bedarf, um sie wieder loszuwerden.

Glücklicherweise ist die Anrufung nur wenigen übelgesinnten Hexen bekannt und auch aus dem *Arcanum* nur mit Mühe abzuleiten: zwei Jahre intensives Studium, 4 Magiekunde-Proben + 10.



KRÄHENRUF

Eine Zauberei der Hexen

Technik:

Die Hexe formt die Hände vor dem Mund zu einem Trichter und stößt ein schrilles Krächzen aus.

Zauberdauer: 7 Sekunden (So lange muß die Hexe sich auf den Zauber konzentrieren; am Ende der sieben Sekunden erscheinen die Krähen.)

Probe: MU/CH/CH

Wirkungsweise: Die Hexe ruft einen Schwarm von Stufe plus 2 Krähen aus dem Nichts zur Hilfe, die sich sofort auf ihre Gegner stürzen.

Die Werte einer Krähe: **LE:** 5, **AT:** 8, **PA:** 0, **TP:** 1 **SP,** **MK:** 2, **MR:** wie die der Hexe

Kosten: 13 ASP

Reichweite: 25 Schritt (Entfernung der Hexe von ihren Gegnern)

Wirkungsdauer: bis die Krähen getötet sind, maximal jedoch 10 Kampfunden

Meisterhinweis: "Aus dem Nichts" heißt für diesen Zauber: aus der nächstmöglichen Umgebung. Die anwesenden Krähen, die das Pech haben, sich in der Nähe zu befinden, werden offensichtlich direkt durch die Sphären zum Ort der Hexe "teleportiert". Es heißt, daß Hexen diesen Zauber nur in wirklichen Notsituationen anwenden, denn er endet fast immer mit dem Tod der beschworenen Vögel, die in diesem Fall häufig zu untoten Wesenheiten werden. In einigen Zirkeln oder bei alleine lebenden Hexen sind auch Varianten des Zaubers bekannt: der *Fledermausruf* (die Hexe stößt einen schrillen Pfiff aus und es erscheinen Stufe + 4 Fledermäuse), der *Schlangengeruf* (auf ein lautes Zischen hin erscheinen Stufe-3 Nesselvipern) und der *Hornissenruf* (ein tiefes Brummen, Stufe W6 Hornissen). Letztere Abarten sind allerdings wohl noch schwieriger zu erlernen als die Grundform des Zaubers, die ohnehin den Töchtern Saturias vorbehalten scheint.



KRÖTE, NATTER, SCHUPPENLEIB

...zum fluchbelad'nen Orte treib!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde legt die Fingerspitzen seiner gespreizten linken Hand vor sich auf die Erde und zieht sie langsam zusammen, um dann die geballte Faust auf den Boden zu stoßen.

Zauberdauer: 1 Minute

Probe: MU/IN/CH + 7

Wirkungsweise: Um den Zaubernden herum entsteht eine Zone, deren soeben vom Magier bestimmter Mittelpunkt auf alle Echsenwesen (Reptilien und Amphibien), die kleiner sind als der Zauberer selbst, eine magische Anziehungskraft ausübt: Koste es das eigene Leben, werden sie doch versuchen, das Zentrum zu erreichen.

Auch alle Echsenwesen, die diese Zone betreten, während der Zauber noch wirkt, fallen unter diesen Bann. Ihnen steht jedoch eine MR-Probe zu, um sich der Zaubewirkung zu widersetzen. Der Zaubernde ist gegen eventuelle Angriffe durch die herbeigerufenen Kröten, Schlangen, Panzerechsen usw. nicht gefeit.

Kosten: a) 2W20 + 7 ASP; b) 5W20+12 ASP

Reichweite: Stufe des Magiers mal 20 Schritt Radius

Wirkungsdauer: a) Stufe des Magiers mal 2 Stunden; b) Stufe des Magiers mal 7 Stunden

Meisterhinweis: Diese Beschwörung entstand offensichtlich aus dem Versuch heraus, satuarische Fluchmagie nachzuempfinden, weist jedoch auch gewisse Ähnlichkeit mit uralten echsischen Herrschaftsritualen auf.

Ein mit einem REVERSALIS belegter KRÖTE, NATTER... ist zwar sehr astralintensiv, stellt jedoch einen äußerst effektiven Schutz für ein Nachtlager in Sumpf oder Echsendschungel dar. Der Spruch wurde von einem gewissen Doctor Drinji Barn entwickelt, der irgendwo in den nostrischen Wäldern leben soll. Uns ist keine Akademie bekannt, an der diese Formel gelehrt wird, und auch nicht, ob eine verbreitete Niederschrift existiert.



MUTABILI HYBRIDIL

Forme dich, wie ich es will

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Anrufung Asfaloths

Technik:

Der Zaubernde muß die zu verwandelnden Lebewesen aneinander festbinden, sie in ein Heptagramm postieren, für sich selbst ein Heptagramm zeichnen, sich hineinsetzen und die Opfer der Verwandlung während der gesamten Zauberdauer mit dem Blick fixieren

Zauberdauer: von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang

Probe: KL/FF/KK (+ eventuelle Zuschläge)

Wirkungsweise: Der Zauber verwandelt zwei (oder mehr) unterschiedliche Lebewesen in ein einziges. Aussehen und Fähigkeiten der Kreatur werden in Übereinstimmung mit dem Meister festgelegt.

Die Erschaffung von Chimären ist eine schwierige Angelegenheit: Zuerst müssen die passenden Tiere beschafft und ruhig gestellt werden, damit sie sich nicht zerfleischen, wenn sie gemeinsam im Heptagramm festgebunden werden. Angeblich muß den Tieren dann ein Elixier eingegeben werden, welches ihren Widerstand gegen Zauberei herabsetzt und sie speziell für den Verwandlungsspruch empfänglich macht. Die Verwandlung funktioniert auch ohne diese Mixtur, dann jedoch müssen folgende Zuschläge auf die Zauberprobe beachtet werden: die höchste Magieresistenz der am Zauber beteiligten Tiere, der Größenunterschied (ein Zuschlag zwischen 1 und 3 Punkten), der Verwandtschaftsgrad der Tiere (0 bis 7 Punkte, wobei 0 etwa der Paarung Wolf-Hund und 7 zum Beispiel Mücke-Elefant entspricht) und eventuelle Zuschläge für Giftigkeit, Flugfähigkeit oder Feueratem. Alle diese Zuschläge addieren sich. Wenn ein Spielerheld eine solche Kreatur erschaffen will, sollte er im Rahmen des magisch Vernünftigen bleiben und sich mit dem Meister absprechen. Meisterfiguren sind natürlich nicht an solche Beschränkungen gebunden...

Kosten: 45 ASP für Lebewesen bis Hundegröße, 60 ASP für menschengroße, 100 ASP für Tiere bis Pferdegröße und 150 ASP für größere Lebewesen; von diesen Kosten werden 1/30 (aufgerundet) permanent verbraucht.

Reichweite: 1 Schritt (Abstand der beiden Heptagramme)

Wirkungsdauer: permanent

Meisterhinweis: Weitere Details zu dieser Formel finden Sie in den **Mysteria Arkana** im Kapitel **Asfaloths Transmutationen**. Der MUTABILI wird von keiner bekannten Akademie gelehrt, wenn auch Gerüchte nicht verstummen wollen, daß man die *Thesis* sowohl in der Akademie der Verformungen zu Lowangen als auch bei einem Zirkel im Ysilischen kennt. Unbezweifelbare Kenner dieser Formel sind der Tulamide Abu Terfas, der nach Zurbarans



Tod als der führende Chimärologe gilt, sowie natürlich Borbarad und Pardona, deren Kreaturen seit Jahrhunderten und Jahrtausenden den Kontinent heimsuchen.

In beiden Versionen des Zurbaran-Manuskriptes (*Chimaeren & Hybriden und Vom Leben...*) finden sich genügend Hinweise, um die Formel zu rekonstruieren (2 Magiekunde-Proben + 7, 1 Jahr aufopferungsvolles Studium) - jedoch befinden sich alle Kopien unter Verschuß oder in Privatbesitz.



PANDEMONIUM

Eine Zauberei der Hexen

Technik:

Die Hexe spreizt alle zehn Finger so weit wie möglich, deutet mit beiden Händen auf die Stelle, an der sich die Erscheinung manifestieren soll und ruft den Namen jenes Erzdämonen, der ihr beistehen soll.

Zauberdauer: 20 Sekunden

Probe: MU/MU/CH

Wirkungsweise: In dem von der Hexe verfluchten Gebiet wachsen plötzlich zuckende Krallenhände, sich windende Tentakel und klaffende Mäuler aus dem Boden! Das Gelände überzieht sich zudem mit niederhöllischem Reif, und ein übler, miasmatischer Gestank schwebt in der Luft.

Wer auch immer eine solche Zone durchschreiten will, muß eine Mutprobe ablegen, die sowohl um den eigenen Aberglauben als auch um die ZF-Punkte, die die Hexe bei der Beschwörung übrig behalten hat, erhöht ist.

Der Wagemutige kann dann die Zone durchqueren (GS-2!), muß jedoch in Kauf nehmen, von den dämonischen Erscheinungen angegriffen zu werden: Pro Rechtschritt entstehen so viele Krallenhände, wie die Hexe ZF-Punkte übrig behalten hat, halb so viele Tentakel und ein Maul. Alle Erscheinungen haben eine AT von 7 und keine Parade. Die Krallenhände richten bei einem Treffer 1W+1 TP an, die Tentakel 1W+3 TP und die Mäuler 2WTP. Fällt bei einer der Attacken eine 1, so hat die entsprechende Erscheinung den Helden ergriffen und festgehalten: Hier hilft nur eine KK-Probe (pro KR), um sich loszureißen. Es ist auch möglich, eine Schneise durch das verfluchte Gebiet zu schlagen: Jede Erscheinung hat 10 LP und einen dämonischen RS von 2.

Kosten: 13 ASP für die Beschwörung plus 1 ASP pro 10 Rechtschritt dämonenverseuchtes Gebiet.

Reichweite: Die dämonische Zone entsteht maximal sieben Schritt von der Hexe entfernt, kann jedoch jede beliebige Form annehmen, so lange die Beschwörerin das gesamte Gebiet zum Zeitpunkt der Entstehung überblicken kann.

Wirkungsdauer: Stufe der Hexe in Spielrunden

Meisterhinweis: Auch wenn es sich ursprünglich wohl um einen Zauber satuarischen Ursprungs handelt, so ist die Technik (und eine entsprechende Meisterformel) bei all jenen bekannt, die eingehend mit der Dämonologie beschäftigt haben, namentlich an den Beschwörer-Akademien in Rashdul und Brabak. Auch aus den *Wegen ohne Namen* läßt sich die entsprechende *Thesis* binnen eines Jahres intensiven Studiums (3 Magiekunde-Proben +7) herleiten.



SKELETTARIUS KRYPTADUFT

Erhebet euch aus Grab und Gruft!

**Eine Formel gildenmagischen Ursprungs
Anrufung Thargunitoths**

Technik:

Der Magier berührt einen Leichnam mit der Hand oder dem Zauberstab und spricht die Formel.

Zauberdauer: 30 Sekunden, der Leichnam erhebt sich W6 Minuten danach

Probe: MU/MU/CH (+ Modifikator je nach Untotem)

Wirkungsweise: Mit diesem Zauber kann der Magier Tote zu Untoten erwecken und sie vollständig seinem Willen unterwerfen. Untote besitzen nur geringe Intelligenz und bewegen sich meist sehr langsam. Sie sind jedoch unerbittliche und furchteinflößende Gegner. Mit dem Magnum Opus der Nekromantie, dessen "Feldversion" der SKELETTA-RIUS ist, kann ein Zauberer auch mehrere Untote gleichzeitig aus ihrem Grab rufen. Alles weitere zu diesem Ritual, zu beschwörbaren Untoten und Thargunitoths Macht finden Sie in den **Mysteria Arkana** im Kapitel **Thargunitoths Verdammte Diener**.

Kosten: 15 ASP für die Erweckung und 3 - 9 ASP (je nach Untotem) pro Spielrunde für die Kontrolle

Reichweite: Der Magier muß den Leichnam bei der Erweckung berühren, danach sind dessen Bewegungen keine Grenzen gesetzt.

Wirkungsdauer: je nach ASP-Aufwand

Meisterhinweis: Die klassische Formel der Nekromantie kann an vielen grauen und schwarzen Magierschulen erlernt werden, und es gibt (leider) mehr als nur einen Privatgelehrten, der sich diesem Zweig der Schwarzen Kunst zugewandt hat. Die Beschörung von Untoten und damit die Verehrung des Erzdämons Thargunitoth, wird fast immer von den weltlichen und kirchlichen Autoritäten hart bestraft, wenn auch viele Akademiezauberer der Meinung sind, man könne den Spruch auch zu anderen Zwecken als dem eigenen Vorteil einsetzen...



SPINNE, EGEL. KRIECHGETIER

Was kreucht und fleucht, kommt jetzt zu mir!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs Anrufung Belzhorashs

Technik: Der Zaubernde legt die Fingerspitzen seiner gespreizten rechten Hand vor sich auf den Boden und zieht sie langsam zusammen.

Zauberdauer: 1 Minute *Probe:* MU/IN/CH

Wirkungsweise: Der Zaubernde erschafft um sich herum eine Zone, in der sich alle Insekten, Spinnen, Maden und wirbellose Tiere, ja sogar Morfus, zu ihrem Mittelpunkt gezogen fühlen, und mit der ihnen eigenen Geschwindigkeit beginnen, sich auf diesen Mittelpunkt zuzubewegen.

Der Zaubernde ist gegen eventuelle Angriffe durch die herbeigerufenen Tiere nicht gefeit.

Kosten: a) W20 + 5 ASP; b) 3W20+10 ASP

Reichweite: Stufe des Magiers mal 50 Schritt Radius

Wirkungsdauer: a) Stufe des Magiers mal 2 Stunden; b) Stufe des Magiers in Tagen

Meisterhinweis: Da dieser gildenmagische Versuch, satuarische Fluchmagie nachzuempfinden, sich leicht (und speziell in sumpfigem Gebiet) gegen den Zauberer wenden kann und selbiger nicht vor den Auswirkungen seines Schaffens geschützt ist, wird er sich normalerweise tunlichst bald aus dem Zentrum des von ihm "gesegneten" Gebietes entfernen. Ein mit einem REVERSALIS belegter SPINNE, EGEL... stellt allerdings einen äußerst effektiven Schutz vor Ungeziefer für das Nachtlager dar.

Der Spruch wurde von einem gewissen Doctor Drinji Barn entwickelt, der sich offensichtlich sowohl mit alter echsischer Zauberei als auch mit historischer Dämonologie beschäftigt hat, denn seinem „Repertoire“ entstammt auch der gleichartig wirkende KRÖTE, NATTER, SCHUPPENLEIB.

Uns ist keine Akademie bekannt, an der diese Formel gelehrt wird, und auch nicht, ob eine verbreitete Niederschrift existiert. Dr. Barn lebt angeblich irgendwo in den nostrischen Wäldern.



STEIN WANDLE, TOTES HANDLE!

Eine Formel borbaradianisch-gildenmagischen Ursprungs Anrufung Asfaloths oder Thargunitoths

Technik:

- Der Zauberer formt eine Gestalt aus Lehm oder Holz und setzt sich mit ihr zusammen in ein Pentagramm. Während der gesamten Zauberdauer berührt er sie am Kopf und in der Herzgegend.
- Der Zauberer berührt eine Leiche am Kopf und in der Herzgegend und wiederholt die Formel so lange, bis der Leichnam sich erhebt.

Zauberdauer: a) 7 Stunden, b) 7 Minuten

Probe: MU/CH/KK

Wirkungsweise: a) Diese Formel haucht einer Lehm- oder Holzfigur Leben ein und verwandelt sie in einen Golem. b) Die Formel erfüllt eine Leiche mit Lebenskraft und verwandelt sie (je nach Verwesungszustand) in einen Untoten (Leichnam, Zombie oder Skelett). Sofort nach der Erschaffung muß der Zauberer eine Stufenprobe ablegen. Mißlingt diese, so kann er es ein zweites Mal versuchen, jedoch ist die Probe dann um 7 Punkte erschwert. Mißlingt auch dies, oder hat der Magier bei der Stufenprobe einen Patzer gewürfelt, so greift ihn die Kreatur an.

Beide Arten von Lebewesen sind ansonsten dem Willen ihres Erschaffers völlig unterworfen, sie können jedoch nur einfachste Befehle ausführen.

Kosten: a) 3W20 ASP für einen kleinen Golem (etwa Kindergröße), 5W20 für einen Golem in Menschengröße und 7W20 für einen maximal trollgroßen Golem, davon jeweils 1W6 ASP permanent; b) 5W20 ASP, davon 1W3 ASP permanent

Reichweite: B

Wirkungsdauer: permanent

Meisterhinweis: Weitere Details zur rituellen Erschaffung künstlicher Lebewesen finden Sie in den **Mysteria Arkana** in den Kapiteln **Asfaloths Transmutationen** und **Thargunitoths Verdammte Diener**. Diese Formel wird sowohl in Brabak als auch in Rashdul unter Verschuß gehalten und nur denjenigen zugänglich gemacht, die den Akademien einen großen Dienst erwiesen haben. Aus *Chimaeren & Hybriden*, der verstümmelten Fassung von Zurbarans großem Werk *Vom Leben in all seinen natürlichen und über-natürlichen Formen*, läßt sich die Formel binnen zweier harter Jahre (aufopferungsvollen Studiums) deduzieren (6 Magiekunde-Proben+12), aus dem genannten Original ließe sie sich einfach *erlernen* - allein, die drei existierenden Exemplare des Buches stehen in der Pentagramm-Akademie zu Rashdul, in Kusliker Hesindetempel und in den Bleikammern der Stadt des Lichts unter Verschuß.

Die Anwendung dieses Zaubers wird fast überall von den weltlichen und geistlichen Autoritäten aufs Schärfste verfolgt.



TLALUCS ODEM, SIECH UND KRANK

Der Niederhöllen Urgestank - Eine Formel gildenmagischen Ursprungs Anrufung Belzhorashs

Technik:

Der Beschwörer zeichnet ein Pentagramm in die Luft und rülpst heftig.
Danach spricht er die Formel

Zauberdauer: 5 Sekunden

Probe: MU/MU/KK

Wirkungsweise: Dieser Zauber beschwört eine üble Wolke aus den Dämonensphären, die wie ein heftiger Windstoß aus dem Mund des Beschwörers fährt und sich kegelförmig bis zu einer Entfernung von sieben Schritt ausbreitet und dort so lange verharret, bis sie von einem Luftzug aufgelöst wird. Diese wie Dungfliegen schillernde und ekelierend süßlich stinkende Wolke bewirkt bei allen, die sie einatmen, eine heftige Übelkeit (2W6 SP) und führt bei mißlungener Kraftprobe dazu, daß das Opfer für 1 W SR das Bewußtsein verliert. Selbst der Beschwörer bleibt von dieser gasförmigen Widerlichkeit nicht unberührt: 1W6 SP und ein eine Stunde andauernder CH-Verlust von 2 Punkten,

Kosten: 13 ASP

Reichweite: 7 Schritt Radius

Wirkungsdauer: maximal 1 Spielrunde

Meisterhinweis: Die kegelförmige Ausbreitung bewirkt, daß der Beschwörer den stinkenden Nebel bei seiner Entstehung einigermaßen auf ein Ziel ausrichten kann. Wie viele Opfer von dem Spruch betroffen werden, hängt jedoch von deren genauer Position ab. Der Charismaverlust gilt übrigens auch beim Zaubern, da der Beschwörer nach diesem Spruch (verständlicherweise) einen gehörigen Selbstekel empfindet. Bei einem Patzer verbleibt die Wolke übrigens im Magier, was nicht nur 4W6 Schadenspunkte verursacht, sondern eventuell (19 und 20 auf W20) bei ihm zudem die *Duelumspest* auslöst...

Dieser Spruch wird zur Zeit nur in Brabak gelehrt. Zudem finden sich die Grundlagen im *Arcanum* (allerdings ist eine Magiekunde-Probe +12 vonnöten, um die Formel aus diesem Buch zu rekonstruieren, was etwa ein halbes Jahr aufopferungsvollen Studiums bedeutet).



WEISSE MAHN UND GOLDNER HUF

Höre meinen Zauberruf!

Eine Zauberei auelfischen Ursprungs

Technik:

Der Elf begibt sich an einen abgelegenen Ort, formt die Hände zu einem Trichter und stößt ein Wiehern aus.

Zauberdauer: 15 Sekunden, das Pferd erscheint nach W6 Minuten

Probe: KL/IN/CH

Wirkungsweise: Der Elf kann mit diesem Spruch ein magisches Roß beschwören, eine milchweiße Stute, die dem Zaubernden bis zu einem Tag als Reittier dient. Das Roß ist doppelt so schnell wie andere Tiere (GS: 30) und ermüdet nicht (AU: unendlich), seine Tragkraft jedoch gleicht der eines normalen Pferdes (TK: 4000). Bei der Beschwörung dürfen keine Beobachter zugegen sein. Die Stute trägt nur denjenigen, der sie gerufen hat - jeden anderen wirft sie ab. Im Kampf ist das Pferd wie ein ausgebildetes Schlachtroß zu führen, kämpft jedoch selbst nicht mit.

Kosten: 12 ASP

Reichweite: Das Pferd erscheint neben dem Elfen, kann sich jedoch während der Wirkungsdauer beliebig weit bewegen.

Wirkungsdauer: Stufe des Zaubernden in Stunden

Meisterhinweis: Es herrscht immer noch keine einhellige Meinung unter den Gelehrten, ob es sich bei dieser Zauberei um eine Beschwörung im klassischen Sinne, zumal eine dämonischer Art handelt. Viele Anzeichen (so die Unverwundbarkeit des Tieres gegenüber gewöhnlichen Waffen, eine unbegrenzt hohe Resistenz gegen Verwandlungs- und Beherrschungszauber und die unendliche Ausdauer) deuten daraufhin. Andererseits läßt sich das Roß nicht mit gewöhnlichen Exorzismen vertreiben und weist auch keine der üblichen Zeichen dämonischer Präsenz auf— einmal ganz davon abgesehen, daß Elfen und Dämonen etwa so zusammenpassen wie Praiosamulette und Geweihte des Namenlosen.

Viel eher entstammen die Elfenrösser wohl jenem 'Licht', das die Elfen auch als ihren Ursprung bezeichnen. Die merkwürdigste Erklärung besagt, daß zumindest die Pferde der Auelfen von den 'Inseln im Nebel' ihrer eigenen Mythologie entstammen sollen.

Auch wenn die grundlegende Beschwörungstechnik Magiern und Hexen keine Schwierigkeiten bereiten sollte, so ist doch kein Elf bereit, die Kenntnis dieser Formel mit einem Menschen zu teilen.



II. Die sieben Formeln der Zeit

Was sind Satinav-Beschwörungen?

»Sieben Formeln der Zeit werden sie genannt, denn von sieben weiß man, und es heißt auch: „Ich befehle dir bei den Sieben Formeln der Zeit!“ All diesen Ritualen ist gemein, daß sie nicht etwa Satinavs Macht herbeifließen, denn er ist gebunden an den Fluß der Zeit, den er bewacht. Vielmehr zwingen sie den Dreizehngehörnten, einen Teil seiner Macht auf den Beschwörer oder den verzauberten Gegenstand zu übertragen...

So wenig, wie man den Unaufhaltsamen aufhalten kann, so wenig kann man den Fluß der Zeit bremsen — allein, es ist möglich, eine Insel im Strom zu schaffen...

Wenn aber Satinav den Frevel bemerkt, dann fällt seine volle Macht auf den Frevler zurück — und das ist nicht mehr oder weniger, als daß er die gestohlene Zeit in vollem Umfange zurückfordert...

So wie niemand die Formeln der Zeit in ihrer Gänze kennt, so weiß auch kein Sterblicher, auch nur eine davon zu Meisterschaft zuführen, wiewohl die mächtigsten Magi ihre Wirkung kannten...«

—Abstrakte Invokationen, Enzyklopaedia Magica, sog. Punmer Studienausgabe (Verschlußsache, nur als internes Zirkular) von 1007 BF., Bd. IV, p. 119f.

Meisterhinweis: Die Sieben Formeln der Zeit gehören zu den mächtigsten Zaubersprüchen, die den aventurischen Zaubernern bekannt sind. Darum gibt es auch nur wenige Kundige, die die Formeln überhaupt anwenden können, und noch weniger sind bereit, ihre Kenntnis mit jemandem zu teilen. Aus diesem Grund sind fast alle **Formeln der Zeit ausschließlich für den Gebrauch durch Meisterpersonen** gedacht. Zeitveränderungen sind so schwierig zu handhaben, daß auch Nahema, Xeraan oder Tula damit sparsam umgehen sollten, auch wenn die nannten sicherlich bisweilen den INFINITUM oder den IMMORTALIS anwenden.



BLICK IN DIE VERGANGENHEIT

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

Technik:

Der Druiden nimmt den Gegenstand in die Hand (oder läßt sich an gewünschtem Ort nieder) und konzentriert sich auf seine astralen Schwingungen.

Zauberdauer: 1 Stunde

Probe: KL/KL/CH (+Modifikator)

Wirkungsweise: Mit diesem Spruch erhält der Druiden im Zeitraffer Einblick in die Geschichte eines Gegenstandes oder Ortes. Er erhält bildliche Eindrücke, von wem, wozu und unter welchen Umständen der Gegenstand häufig benutzt wurde. Bei der Untersuchung eines Ortes kann der Druiden seinen Gesichtspunkt nicht von der Stelle bewegen, aber in alle Richtungen blicken.

Bei der Betrachtung erscheint 1 Jahr als 1 Minute, binnen zweier Tage zöge also die gesamte dokumentierte aventurische Menschheitsgeschichte am Betrachter vorbei. Wegen dieser Geschwindigkeit können keine Einzelheiten wahrgenommen werden, nur längerdauernde und wiederholte Ereignisse verdichten sich zu wahrnehmbaren Eindrücken. Die Modifikatoren auf die Probe sind: Ort: +/-0; Gegenstand: +3; Zeitabstand: 1 Jahr: +3; 1 Jahrzehnt: + 6; 1 Jahrhundert: + 9; 1 Jahrtausend: +12; 1 Jahrzehntausend: + 15; usw.

Kosten: 40 ASP + 1 ASP pro Jahrhundert zeitlicher Abstand

Reichweite: Z; zeitlicher Abstand je nach eingesetzter AE

Wirkungsdauer: 1 Stunde (die Zauberdauer)

Meisterhinweis: Diesen Zauber hielt man lange für ein geheimes druidisches Ritual, jedoch scheint es, daß jeder Sumudiener in der Lage ist, seinen Geist in die Vergangenheit zu senden. Den meisten Druiden bleibt jedoch verborgen, daß es sich um eine *der Sieben Formeln der Zeit* handelt. Aus diesem Grund sollte der Zauber Spieler-Druiden oder anderen Helden nicht (oder nur nach einer wirklich fordernden Queste) zugänglich gemacht werden.

Der Zauber ist nicht dazu geeignet, daß ein entsprechend helllichtiger Druiden Ihre ausgefeilten Detektivgeschichten ruiniert, indem er nach kurzem Grübeln den Mörder „wiedererkennt“. Vielmehr eignet er sich dafür, epische und fantastische Informationen aus der Vergangenheit der Menschheit und älteren Zeitaltern an die Spieler weiterzugeben.

Es ist übrigens nicht - auch nicht mit einer gelungenen Probe+137 - möglich, auch nur einen Sekundenbruchteil in die Zukunft zu sehen (und man berichtet schreckliche Dinge von den Druiden, die es versucht haben).



IMMORTALIS IUVENIR

Kraft des Lebens, bleib bei mir!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier zeichnet ein Heptagramm auf den Boden, legt sich (und ein eventuelles Opfer) hinein, ruft den Unergründlichen Satinav bei den Mächten an, die ihn einst verbannten, und wartet, daß eine Vision des Vielgehörnten erscheint. Das Ritual kann nur zu besonderen Sternkonstellationen (Tsa-Mond, Satinav und Sumus Schale im Meridian, Uthar geschlossen) ausgeführt werden, die sich etwa alle zehn Jahre wiederholen.

Zauberdauer: Von Neumond bis Neumond

Probe: MU/CH/KK

Wirkungsweise: Mit diesem Zauber kann sich der Magier nach Belieben verjüngen, indem er ein anderes Wesen dafür altern und vergehen läßt oder eine große Menge permanenter Astralenergie einsetzt. Die Verjüngung hebt alle negativen Auswirkungen des Alters (siehe **Mantel, Schwert und Zauberstab** — Vom Leben in Aventurien, S. 32), die in der entsprechenden, zurückgenommenen Periode aufgetreten sind, wieder auf.

Kosten: 49 ASP, davon 1 ASP permanent für das eigentliche Ritual. Dazu kommen pro 10 Jahre Verjüngung 1W6+ 1 permanente LP und ASP, wenn der Zauberer die Verjüngung mit seinem eigenen Blut bezahlt, oder 1W6 permanente ASP, wenn ein anderes intelligentes Lebewesen dafür sein Leben lassen muß.

Reichweite: Z

Wirkungsdauer: permanent

Meisterhinweis: Die siebte der *Sieben Formeln der Zeit* ist seit den Magierkriegen endgültig Erschollen, wiewohl sie auch in früheren Zeiten kaum bekannt war und schon immer als eines der sagemuwobenen 'Letzten Geheimnisse' galt. Fran-Horas und Rohal, Rashtul und Sultan Sheranbil V. sollen der Formel ihre übermenschlich langen Regierungszeiten verdankt haben. Wenn heute noch ein Zauberkundiger lebt, der diese Formel beherrscht, dann heißt dies, daß mehrere hundert Jahre alt sein muß oder in Kontakt mit einem der *Verhüllten Meister* steht. Da für das Ritual die *Magie des Blutes* unabdingbar ist, scheuen auch viele Zauberer davor zurück, die Formel neu zu entdecken oder zu rekonstruieren — von den unangenehmen Nebeneffekten gesehen, die Sie im Kapitel Die **Magie des Blutes** in den **Mysteria Arkana** finden, wird jegliche Form der Opferung intelligenter Lebewesen vom *Codex Albyricus* mit dem Feuertode bedroht. Kurz und gut: Der IMMORTALIS sollte ausschließlich Meisterpersonen vorbehalten bleiben.



INFINITUM IMMERDAR

Zauber wirk' für tausend Jahr'!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde konzentriert sich auf die dem zu verlängernden Spruch innewohnenden astralen Schwingungen, spricht die Formel und läßt seine Kraft in den Spruch fließen.

Zauberdauer: mehrere Tage Vorbereitung, der eigentliche Zauber dauert etwa 1 Stunde.

Probe: KL/CH/KK (erschwert um die ursprünglichen ASP-Kosten des zu verlängernden Spruches)

Wirkungsweise: Wird dieser Spruch angewandt, während ein anderer Spruch wirkt, so wird dessen Wirkungsdauer permanent. Mit Permanenz lassen sich nur solche Sprüche belegen, die eine begrenzte Wirkungsdauer haben, nicht aber solche, deren Dauer einmalig (z.B. viele Kampfzauber) oder von vornherein permanent (z.B. Heilzauber) ist.

Kosten: 49 ASP, plus die Mindestkosten des zu verlängernden Spruches, von dieser Summe müssen 1/20 als permanente ASP aufgewendet werden. Ein eventueller vierter Stabzauber spart 2 ASP ein, bevor durch 20 geteilt wird.

Reichweite: wirkt auf den gerade aktiven Spruch

Wirkungsdauer: permanent

Meisterhinweis: Zauber, deren Wirkungsdauer kürzer ist als die Zauberdauer des INFINITUM (1 Stunde), werden am Ende dieser Stunde gesprochen. Ein mittels INFINITUM verlängerter Zauber kann nur mittels DESTRUCTIBO gebrochen werden.

Dieser Spruch (es scheint sich jedoch eher um ein langwieriges Ritual zu handeln) ist die Formel, über die seit ihrem Verschwinden am meisten diskutiert, spekuliert, konstruiert, veröffentlicht und zensiert wurde, ohne daß ein Mensch, Elf oder Zwerg ihre Anwendung, geschweige denn das kleinste Bruchstück ihrer *Thesis*, je zu Gesicht bekommen hätte. Gerade bei „unerklärlichen“ Wirkungen eines eigentlich bekannten Zaubers wird gerne behauptet, daß es genau der INFINITUM sei, der diesen Effekt erziele...

Im Spiel steht dieser Zauber, die fünfte der *Sieben Formeln der Zeit*, **nur und ausschließlich** mächtigen Meisterpersonen (Zauberkundigen ab der 20. Stufe, seien es Nahema, Tula, Borbarad, Xeraan, oder Rohal, falls er wieder erscheint...) zur Verfügung.

Der Grund hierfür ist nicht nur das Spielgleichgewicht, sondern auch das Gleichgewicht der Welt - denn irgendwoher muß die Kraft kommen, die den Zauber aufrechterhält, und garantiert nicht aus einem läppischen permanenten ASP. Die Person, die den INFINITUM einsetzt, muß also von halbgöttlicher Wesensart sein oder so mächtig, daß sie es sich erlauben kann, eine Konfrontation mit den Wächtern des Gleichgewichts, namentlich einem gewissen Teclador, schlimmstenfalls gar mit Satinav selbst, herbeizuführen.



RITUAL DES CHR'SZESS'AICH*

Aus der Echsischen Magie, vielleicht gar von Pyrdacor selbst stammend, jedoch auch in hochelfischen Quellen erwähnt

Technik, Zauberdauer und Probe: unbekannt

Wirkungsweise: Bei Gelingen dieses mächtigen, erderschütternden Rituals verschwindet ein kompletter Landstrich vom Angesicht der Welt und läßt nur Sumus bleiche Knochen zurück! Das entrückte Land erleidet kaum einen Schaden, jedoch ist es fürderhin vom Rest der Welt getrennt.

Zudem verstreicht die Zeit in einer solchen Nebenwelt in einem anderen Maßstab als im Diesseits: So kann es geschehen, daß innerhalb der Nebenwelt 100 Jahre vergehen, während in Aventurien ein Tag verstreicht; genauso gut ist es jedoch auch möglich, daß eine Stunde in der "Zeitblase" einem ganzen Tag auf Dere entspricht. Der Rhythmus von Licht und Dunkelheit bleibt jedoch (subjektiv) derselbe wie zu dem Zeitpunkt, als das Ritual vollzogen wurde. Sonne, Mond und Sterne sind jedoch nicht zu erkennen.

Die Ränder des entrückten Landes bestehen meist aus Ozean und Nebel, bisweilen auch aus dem grauen Wabern des Limbus, so daß auf nichtmagische Art kein Übergang in das Reich oder aus ihm heraus möglich ist.

Kosten, Reichweite und Wirkungsdauer: unbekannt, jedoch müssen für die Errichtung einer ZEITBLASE sicherlich einige Zehntausend ASP aufgewendet werden, was sich meist nur durch die Magie des Blutes oder ein vieltausendfaches freiwilliges Opfer erreichen läßt. Dafür kann man jedoch ein Gebiet von der Größe Aventuriens verschwinden lassen. Um den Zauber aufzuheben, muß man das Herz der Nebenwelt zerstören, ansonsten ist die Wirkung permanent.

Meisterhinweis: Durch dieses Ritual gelang es den Alten Elfen, ihre westlichen Inseln zu den *Inseln im Nebel* zu machen, und es heißt, daß als letzte Tat des Zweiten Drachenkrieges die Dschungel der Echsen in eine solche "Unzeit" geschleudert wurden — von der Wunde in Sumus Leib zeugt noch heute die Wüste Khom.

Auf eine ähnliche, wenn auch sicherlich nicht so brutale Art und Weise haben sich wohl vor Uhrzeiten auch die Feenreiche von unseren Gefilden getrennt. Daß dies Sumu nicht bis in die

**unter diesem Namen findet man eine recht detaillierte Beschreibung der Wirkung in den "Fünf Arkanen Kapiteln H'Ranga Betreffend" (Seite 47)*



Grundfesten erschütterte, lag unter anderem daran, daß die einzelnen Domänen der Feen nie kontinentumspannende Ausmaße erreichten.

All jenen Nebenreichen (und vielleicht noch anderen, von denen wir keine Kenntnis besitzen) ist gemein, daß sich zu bestimmten Konstellationen der Sphären Tore auftun, durch die man von der einen (diesseitigen) Welt in die Nebenwelt wechseln kann — und umgekehrt. Wenn man weiß, wo zwischen den Sphären man nach einer solchen Zeitblase suchen muß, läßt sie sich mit einem PLANASTRALE ANDERWELT erreichen, unter Umständen sogar mit einem TRANSVERSALIS TELEPORT.

Wie bereits erwähnt, findet sich eine Beschreibung des Rituals in einem halbvergessenen Traktat über echsische Götter und Zauberei. Es mag noch einige Abschriften geben, die sich jedoch sicherlich alle in Privathand befinden - einmal ganz abgesehen davon, daß man das Ritual mit dem Bücherwissen nicht durchführen könnte. Es gibt in ganz Aventurien keinen menschlichen, elfischen oder zwergischen Zauberer, der die vollständige Form des Rituals kennt. Keinen. Punkt.



TEMPUS STASIS, ZEIT VERHARRE

Dein Fluß im Augenblick erstarre!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier ballt die rechte Hand zur Faust, schließt die Linke darum und führt die Fingerknöchel an die Stirn.

Zauberdauer: 5 Sekunden

Probe: MU/KL/KK (erschwert um die Anzahl der Sekunden, die der Zauber wirken soll)
Wirkungsweise: Dieser Spruch bewirkt, daß sämtliche Bewegung innerhalb des Wirkungsradius zum Erliegen kommt. Alle Lebewesen und Gegenstände bis auf den Magier (und seine am Leib oder in der Hand getragene Habe) sind an ihrem Ort eingefroren, das gleiche gilt für fallende oder geworfene Objekte, fließendes Wasser, Flammen etc. Dies heißt aber auch, daß sich keine Türen öffnen oder Gegenstände anheben lassen.

Kosten: 21 ASP

Reichweite: maximal 7 Schritt Radius

Wirkungsdauer: siehe oben (A)

Meisterhinweis: Unter der Wirkung dieses Zaubers sind alle Gegenstände und Lebewesen hart wie bester Stahl und vom Magier körperlich nicht zu verletzen, ja nicht einmal anzukratzen. Die einzige Kraft, die noch Bewegung oder Schaden hervorrufen kann, ist die Zauberkraft des Beschwörers oder die nicht an Lebewesen gebundene Magie (ein auf den Beschwörer losgelassener FULMINICTUS stört sich nicht am Zeitstillstand, ein durch AXCELERATUS beschleunigtes Wesen ist jedoch ebenso starr wie alles andere.

Wie üblich besagen die Gerüchte, daß „nur Nahema“ diesen Zauber beherrsche. Fakt ist jedoch, daß mit den jüngsten borbaradianischen Ereignissen auch die satinavschen Phänomene zugenommen haben und es möglicherweise noch mehr Zauberer gibt, die sich diesem unverständlichsten aller Unsterblichen verschrieben haben...

Weitere Hinweise finden sich übrigens im *Arkanum*, wenn auch eine Rekonstruktion der Formel aus diesem Werk nicht möglich scheint.



ZEITEN LAST UND ZEITEN PEIN

...fährt in dieses Bildnis ein!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Für diesen Zauber ist ein etwa sechsstündiges Ritual vonnöten, das in der Neumondnacht durchgeführt werden muß. Es heißt, daß (neben den Materialien für das Abbild des Zauberers) ein Menschenopfer benötigt werde, damit der Zauber gelingt.

Zauberdauer: etwa sechs Stunden

Probe: MU/KL/KK (+Zuschlag)

Wirkungsweise: Mit diesem Zauber kann der Magier die Last seines Alters in ein Bild oder eine Statuette von sich bannen, die dann an seiner Stelle altern (und auch erkranken) kann. Das Abbild des Zauberers muß nicht von eigener Hand geschaffen, aber so naturgetreu wie möglich sein.

Der Zauberer muß in jeder Neumondnacht das Ritual in abgeschwächter Form wiederholen (Dauer etwa 1 Stunde, (MU/KL/KK)-Probe-3, Kosten 11 ASP) und jedes Jahr zur Wintersonnenwende 1 permanenten ASP opfern. Wird eine der beiden Bedingungen nicht erfüllt, so altert der Zauberer schlagartig um W6 Jahre.

Sobald ein anderer Sterblicher (ein vernunftbegabtes Wesen) das Bild oder die Statuette berührt, verfliegt der Zauber, das Bildnis kehrt in seinen Originalzustand zurück und die gesamte Last des Alters fällt auf den Zauberer...

Kosten: 49 ASP + W6 ASP permanent

Reichweite: Z, außerdem darf der Magier sich niemals weiter als 7 Meilen vom Bildnis entfernen

Wirkungsdauer: permanent (s.o.)

Meisterhinweis: Bei dieser *Formel der Zeit* scheint es sich um einen abgewandelten IMMORTA-LIS zu handeln, denn auch hier wird die Zeit, die einen selbst ereilen würde, umgelenkt und auf einen anderen Gegenstand gerichtet, genau wie beim IMMORTALIS ein Opfer die Folge des Alters erleiden muß. Es kann nicht ausgeschlossen werden, daß es noch immer den ein oder anderen Magier gibt, der auf diese Weise sein unheiliges Leben verlängert. An den Akademien ist der Spruch nur von seiner Wirkung, nicht jedoch seiner Durchführung her bekannt. Um vorn ZEITEN LAST... Kenntnis zu haben, muß man einen TaW: Magiekunde von mindestens 15 (Beschwörer: 12) aufweisen.



ZEITREISE (auch bekannt als CHRONONAUTOS ZEITENFAHRT - Vergangenheit wird Gegenwart)

Ein unentschlüsseltes Ritual aus der hochelfischen oder Gildenmagie

Zauberdauer: Das vorbereitende Ritual benötigt die richtigen Sternkonstellationen (möglichst dieselben, wie sie zur Zeit des Eintreffens herrschten) und dauert etwa einen halben Tag. Der eigentliche Zaubervorgang selbst nimmt etwa eine Viertelstunde in Anspruch.

Probe: MU/CH/CH (+Modifikator)

Wirkungsweise: Mit diesem Spruch wird ein Tor in der Zeit geöffnet, so wie sich durch den PLANASTRALE ANDERWELT ein Tor in die Sphären öffnet. Dieses Tor führt jedoch nur in eine Richtung - in die Vergangenheit (allerdings sind auch räumliche Abweichungen möglich). Mit diesem mächtigen Zauber ist es möglich, in die fernste Historie zu reisen, und dort bestimmte Ereignisse zu beobachten (und sogar den Fluß der Zeit selbst zu verändern). Es gibt eine deutliche Barriere bei dem Versuch, in eine Vergangenheit zu reisen, in der einer der Zeitreisenden sich selbst begegnen könnte. Üblicherweise kommen die Zeitreisenden nackt an, jedoch ist es möglich, wenn auch deutlich schwieriger, mit Ausrüstung zu reisen. Die Modifikatoren auf die Probe sind: Reisende mit Ausrüstung: + 10; Zeitabstand: 1 Jahr +0, 1 Jahrzehnt +3, ein Jahrhundert +6, ein Jahrtausend +9, ein Jahrzehntausend +12; einer der Zeitreisenden lebt bereits: +15 pro Reisendem; Verlängerte Dauer (s.u.): +10.

Kosten: 45 ASP plus 1 ASP pro Jahrhundert plus 2W6 ASP pro Reisendem; dazu 2W6 LP je Person, 1 LP und 1 ASP werden permanent aufgezehrt. Zudem kann der Zauberer ASP aufwenden, um die Dauer der Zeitreise zu verlängern. Bei Mißlingen des Zaubers altert jeder Zeitreisende um 1W6 Jahre, der Zauberer um 1W6 Jahre pro Zeitreisendem!

Reichweite: Das Tor entsteht 1W20-1 Schritt vom Zauberer entfernt.

Wirkungsdauer: 2W20 plus eingesetzte Astralenergie in Stunden

Meisterhinweis: Die Legende weiß zu berichten, daß Satinav selbst mit diesem Spruch zum Urgrund der Zeit, zum Kataklysmus zurückging, um Sumu zu retten, und für diese Tat von Los bestraft wurde, der ihn zum Wächter über die Zeit machte, die Satinav zu verändern trachtete, demzufolge handelt es sich bei diesem Zauber, der mächtigsten der *Sieben Formeln der Zeit*, auch nicht im eigentlichen Sinn um eine Satinav-Beschwörung, sondern um einen Zwang; und der Herr der Zeit wird alles tun, um einen Zeitfrevel zu verhindern.

Das sollten Sie als Meister auch tun, denn Zeitparadoxa (wie man sie in der Literatur nennt), können das logische Gefüge einer Spielwelt vollständig und unwiederbringlich ruinieren. Die Zeitreise ist deshalb **nur und ausschließlich für Meisterpersonen** reserviert - und selbst von diesen wissen vielleicht drei in ganz Aventurien um den korrekten Ritus. Der CHRONONAUTOS wird in Rohals Systemen und in al Planes' *Sphaerologia* diskutiert, in Niobaras *Astralen Geheimnissen* sogar mehrfach beschrieben - allen drei Autoren ist es jedoch offensichtlich nicht gelungen, daraus eine funktionierende Theses abzuleiten (oder sie haben sie bewußt verschwiegen). Alles weitere Wissenswerte - auch über die Variante CHRONOKLASSIS URFOSSIL - können Sie aus dem Kapitel **Satinav** in den **Mysteria Arkana** erfahren.



III. Elementare Mächte

Was sind Elementar-Beschwörungen?

»Die *Invocatio Elementarii*, oder Anrufung der Elementhare - denn es ist in der Tat eine *Invocatio* und keine *Conjuratio*, allweil die *Elementarii* nicht Jenseitig, sondern sehr wohl der 3ten Sphaere zugeordnet - ist eine alte Kunst, welche den Bosparanern ebenso bekannt war wie den *Mogules Magii*, welche aber den Aeljen abhold scheint. Perfecto dagegen und wahre Meister der Sechse sind die *Druidi* oder *Caiodi* der Angroschim, welche die Krafft der Elemente schon wider den gueldenen Drach ihrer Legenden warffen...

Die *Invocationes* haben keinen Zwang, sondern sind eine gar dringlich Bitte, weswegen (beachte! nicht wie die Dämonen!) die *Elementarii* auch kaum ein Groll hegen. Bisweilen mag es gar scheinen, ah waere es ihnen eine Freud, den Lebewesen, ohn Ansicht des Standes oder Volkes, gar des Glaubens, dienlich zu sein, denn es heisztjür ein Stund, welche sie dienen, duerffen sie ein Stund tun, wie ihnen beliebt, und das sei ihnen große Freud...

Als Meister der *Invocationes Elementarii* hat esfuernhmlich die *Druidi*, welche alle Arten jener Geisterkennen und sich zumeist einem Elemente verschworen haben. Secundo hat es die *Magi* aus dem Tulamidschen, welche allenthalben Dschinne (wie sie sie heisren) invociren, und es scheint kein Trug, dasz ihre *Academiae* aus dem Ur-Grund der Welt selbst sind, und nur errichtet von den Dschinnen...

Allweil die Herren der Elemente doch Giganten und von und durch und aus SUMU daselbst seien, so haben sie Hasz und gerechten Zorn auf die Dämonen, und der Beschwoerer sei gut beraten, welcher wider einen Dämon nicht einen Conter-Dämon conjurirt, sondern die Elemente selbst um Beistand anfleht...«

—Von den Unterteilungen der Magie, *Encyclopaedia Magica*, sog. Kusliker Ausgabe von 812 BF., p. 55



AUGE DES LIMBUS, MAHLSTROM INS NICHTS

...verschling jede Spur des Dämonengezüchts!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier macht mit beiden Händen eine kreisende Bewegung, reißt die Hände sodann an den Körper und spricht die Formel.

Zauberdauer: 15 Sekunden

Probe: MU/CH/KK

Wirkungsweise: Diese Formel bewirkt die unkontrollierte Öffnung eines Tores zu den Andersphären, das sich als grauer Mahlstrom manifestiert. Der Zauberer muß 3W6 ASP je Schritt Durchmesser des Wirbels aufwenden. Alles was sich innerhalb dieses Radius befindet, wird unwiederbringlich in den Limbus gerissen; bis zum doppelten Durchmesser ist eine KK-Probe+ 5 erforderlich, wobei ein Opfer für jeden fehlenden Punkt bei dieser Probe 1 Schritt auf den Wirbel zurutscht; jenseits dieser Entfernung und bis zum dreifachen Radius ist eine KK-Probe-5 nötig, um sich nicht unwillentlich dem Zentrum zu nähern. Der Sog wirkt gleichermaßen auf Lebewesen, Möbel, Geister und Dämonen. Außerhalb des dreifachen Radius zeigt der astrale Wirbel keinen Effekt mehr.

Kosten: siehe oben

Reichweite: der Wirbel entsteht maximal 7 Schritt vom Magier entfernt

Wirkungsdauer: augenblicklich, der Wirbel bleibt Stufe des Zaubers in Sekunden bestehen.

Meisterhinweis: Zweck der Formel ist, wie der Name schon sagt, die Verbannung von Dämonen in den Limbus. Alle weiteren Effekte sind zwar eher störend, aber ob der Struktur des Zaubers unvermeidlich.

Die Formel ist weithin unbekannt, jedoch sollen einige Dämonologen und Elementaristen Kenntnis von ihr besitzen. Nach unserem Wissen ist dieser Zauber in seiner kompletten Form undokumentiert, wiewohl sich Hinweise im *Arcanum* und dem *Codex Dimensionis* finden. Dort wird auch auf ein Buch namens *Tore in den Äther* verwiesen, das die komplette Formel enthalten soll (Rekonstruktion aus letzterem Buch — so es sich findet — binnen 8 Monaten intensiven, Studiums gekrönt von einer Magiekunde-Probe+7)



DSCHINN DER LÜFTE (DES ERZES,...) EIL HERBEI

...diene mir und sei dann frei!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier zeichnet ein Hexagramm und einen Bannkreis auf den Boden, legt eine größere Menge des Elements, dessen Dschinn er beschwören will, in das innere Hexagon. versenkt sich in die Essenz des Elements und spricht die Formel.

Zauberdauer: etwa eine halbe Stunde

Probe: MU/KL/CH (erschwert um den entsprechenden Modifikator für widersprüchliche Elemente)

Wirkungsweise: Mittels dieser Beschwörung kann ein Dschinn, ein mächtiges Elementarwesen, herbeigerufen werden. Ob das Wesen bereit ist, dem Magier einen Dienst zu leisten, entscheidet eine Charismaprobe, die je nach Art des Dschinnen und des Dienstes mit Zuschlägen in unterschiedlicher Höhe belegt ist.

Welche Dienste die sechs Arten von Dschinnen leisten können und viele weitere Details zu den sechs Elementen erfahren Sie im Kapitel **Die Macht der Elemente** in den **Mysteria Arkana**

Kosten: 30 ASP für die Beschwörung; für die Bindung müssen entsprechend zusätzliche ASP investiert werden.

Reichweite: 1 Schritt; der Dschinn kann sich danach jedoch nach Maßgabe seines Beschwörers frei bewegen.

Wirkungsdauer: bis zur Erfüllung des Dienstes

Meisterhinweis: Mit dem druidischen MEISTER DER ELEMENTE, den *elementaren Wänden* und dem MANIFESTO gilt der DSCHINN... als eine der Kernformeln für das Wesen der Elementare. Wie bei den anderen Elementarbeschwörungen gilt auch hier, daß sich ein Zauberer für eines der sechs Elemente entscheiden sollte, dessen Beschwörung ihm dann um vieles leichter fällt.

Diese Formel wird den Eleven vor allem in Rashdul und auf der Schule des Kalifen gelehrt, kann jedoch auch in Punin und Khunchom eingesehen werden. Sobald Druiden in die Grundlage dieses Zaubers eingewiesen werden, sollten auch sie keine weiteren Schwierigkeiten mit der Magierformel haben.

Eine eigene Rekonstruktion ist nur aus der Urfassung des *Groszen Elementariums* möglich, was mit etwa einem Jahr intensiver Bibliotheksarbeit (denn die wenigen Abschriften, die von diesem seltenen Buch existieren, werden nicht verliehen) verbunden ist. Um nachzuweisen, daß man die Formel wirklich erlernt hat, muß jedes Vierteljahr eine Magiekunde-Probe+ 7 abgelegt werden, bei deren Mißlingen das vergangene Quartal offensichtlich umsonst war...



FLAMMENRING

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

Technik:

Der Druiden deutet mit dem Zeigefinger der linken Hand auf die Stelle, an der der Ring entstehen soll, dreht sich im Kreis und hebt die Arme beschwörend gen Himmel.

Zauberdauer: 5 Kampfrunden

Probe: MU/KL/CH

Wirkungsweise: Um den Druiden schießt ein Ring aus schritthohen, lodernden Flammen aus dem Boden! Um die Flammenwand zu durchschreiten, muß einem Angreifer eine Mutprobe gelingen, die um die bei der Zauberprobe übrig behaltenen ZF-Punkte erschwert ist. Wer den Ring durchbricht, erleidet 3W+2 Schadenspunkte und verliert einen Punkt seines RS.

Kosten: 3 ASP pro Kampfrunde

Reichweite: maximal 7 Schritt Radius

Wirkungsdauer: je nach eingesetzter Astralenergie (A)

Meisterhinweis: Dieser Spruch zeigt, daß die Kenntnis der „elementaren Wände“ über die Jahrhunderte doch nicht völlig verloren gegangen ist, denn um just solch einen Zauber handelt es sich. (Näheres zu den elementaren Wänden finden Sie weiter unten.) Der Zauber ist zwar allen Druiden zugänglich, aber wenig verbreitet. Es scheint, als hätten die Geoden die Kenntnis dieses Spruches aufrechterhalten - die Ähnlichkeit zum *Seelenfeuer* ist unverkennbar.



MANIFESTO, KRAFT DER SECHSE

...bei der Macht von Schlang' und Echse!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier konzentriert sich auf die essentiellen Eigenschaften des gewünschten Elements, deutet mit dem Zeigefinger der rechten Hand auf die Stelle, an der sich das Element manifestieren soll, und spricht die Formel.

Zauberdauer: 30 Sekunden Probe: KL/IN/CH

Wirkungsweise: Mittels dieser Formel kann der Magier eine kleine Manifestation des gewünschten Elements herbeirufen. Dies mag ein kleines Flämmchen sein, mit dem er eine Pfeife oder ein Herdfeuer entzünden kann; ein Becher füllt sich mit Wasser, selbiges Wasser überzieht sich mit einer dünnen Eisschicht, eine Handvoll Sand verwandelt sich in lebenserfüllten Humus, ein Kiesel oder Erzbröckchen fällt vom Himmel oder ein Windhauch frischt die Luft der muffigen Studierstube auf...

Die elementare Erscheinung ist dem Beschwörer stets von Nutzen, kann allerdings nicht zur persönlichen Bereicherung oder zum Schaden anderer eingesetzt werden, d.h. es erscheint das Element in einer kleinen und möglichst reinen Form, also keine Feuerbälle oder vom Himmel regnende Diamanten...

Kosten: 3 ASP

Reichweite: Das Element manifestiert sich maximal 1 Schritt vom Magier entfernt

Wirkungsdauer: maximal 1 Minute (Will der Magier die Manifestation bis zum nächsten Sonnenaufgang in der diesseitigen Welt binden, so muß er einen weiteren ASP investieren.)

Meisterhinweis: Wie bei der Beschwörung von Elementarwesen gilt auch bei dieser Formel: Der Magier muß sich zu Beginn seines Studiums ein Element erwählen, dessen Prinzipien er folgt. Die beschworene Erscheinung gilt übrigens *nicht* als „eine größere Menge des Elements“, die für die Beschwörung eines Elementargeists oder Dschinns vonnöten ist. Diese Formel ist den Magiern erst seit kurzem zugänglich, da auch sie aus der Urfassung des *Groszen Elementariums* rekonstruiert wurde. Sie wird in Rashdul, Festum, Punin u.a. den Eleven beigebracht und an all jenen Orten auch an auswärtige Magier vermittelt (gegen den geringen Obulus von 50 Dukaten "zur Förderung der hesindegefälligen Erforschung der elementaren Prinzipien"). Ebenfalls bekannt, dort jedoch nur an die eigenen Schüler vermittelt, ist die Formel im Konzil der Elementaren Gewalten.

Da elementare Manifestationen jedoch zur Geschichte der zivilisierten Völker gehören wie Ackerbau, Herdfeuer und Sprache, scheint es nur natürlich, daß auch andere Zauberkundige diesem Zauber ein intuitives Verständnis entgegenbringen.



MEISTER DER ELEMENTE

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

Technik:

Der Zaubernde muß hierzu eine größere Menge des Elementes, dessen Essenz er beschwören will, fixieren, oder, besser noch, berühren. Danach kann er sich auf die Beschwörung konzentrieren.

Zauberdauer: a) 5 Minuten, b) 1 Stunde

Probe: MU/KL/CH a) + 6, b) +18

Wirkungsweise: Dieser Zauber ruft entweder a) einen Elementargeist herbei, der dem Beschwörer einen Dienst leistet, wenn diesem eine CH-Probe+3 gelingt; oder b) beschwört einen der sechs Elementarherren, der bereit ist, sich für den Beschwörer einzusetzen, wenn selbigem eine CH-Probe +7 gelingt. Welche Dienste die unterschiedlichen Arten von Elementarwesen zu leisten bereit sind, wie sie gebunden werden können, ihre Natur und ihre spieltechnischen Werte — all dies erfahren Sie aus dem Kapitel **Die Macht der Elemente** in den **Mysteria Arkana**.

Kosten: a) 12 ASP, b) 48 ASP (Die Kosten gelten jeweils für die Beschwörung; unter Umständen muß der Druiden noch weitere ASP für die Bindung des Elementarwesens und für weitere Dienste investieren.)

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: nach Belieben des Elementarwesens oder bis zur Erfüllung des Dienstes.

Meisterhinweis: Die Notwendigkeit, eine bestimmte Menge des zu beschwörenden Elementes zu berühren, ist auch der Grund dafür, daß sich die Beschwörung eines Schneesturms in der Wüste so außerordentlich schwierig gestaltet und daß die Luftgeister zu den am häufigsten Geschworenen Wesenheiten gehören (denn wo keine Luft ist, kann auch kein Beschwörer existieren). Wie oben erwähnt, ist den Elementaren ein eigenes Kapitel gewidmet, aus dem Sie alles Wesentliche erfahren können. An dieser Stelle sei nur vermerkt, daß ein Zauberkundiger sich stets einem der sechs Elemente verpflichtet fühlt und ihm dessen Manipulation leichter von der Hand geht als die Kontrolle über die anderen oder gar das gegensätzliche Element. Bis vor wenigen Jahren galten allein die Druiden als Meister dieser Formel, während selbst den Tulamiden (profunden Kennern der Dschinne) das Wissen verloren schien! Dies änderte sich Jedoch schlagartig mit der Entdeckung der späthorasischen Urfassung des *Groszen Elementarium* vor 7 Jahren und dem Wiedererscheinen des Konzils im Raschtulswall, und mittlerweile können sowohl Druiden als auch Magier, in geringerem Umfang sogar Hexen und Elfen, auf ein ansehnliches Wissen über die elementaren Kräfte und Wesenheiten verweisen.



MEISTER MINDERER GEISTER

Überlieferte Schelmenzauberei

Technik:

Der Schelm stößt einen kaum hörbaren Pfiff durch die Zähne aus und denkt dabei an den Geist, den er beschwören will.

Zauberdauer: 7 Sekunden (bis der Geist erscheint)

Probe: MU/CH/CH

Wirkungsweise: Dieser Spruch ruft ein Wesen aus der Gruppe der Minderen Geister herbei. Der Geist erscheint sofort, läßt sich aber vom Schelm nicht kontrollieren und führt auch keine Befehle aus. Näheres zu den Minderen Geistern finden Sie in den **Mysteria Arkana** im Kapitel **Die Welt der Geister**.

Kosten: 3 ASP pro Geist

Reichweite: Der gerufene Geist muß sich innerhalb einer Meile Entfernung befinden.

Wirkungsdauer: Wie lange der Geist bleibt, ist ihm selbst überlassen.

Meisterhinweis: Außer der Tatsache, daß der Schelm mittels dieses Spruches zeigen kann, daß er wirklich ein "Meister minderer Geister" ist, hat der Spruch keine irgendwie geartete Auswirkung, da Mindergeister nicht handeln können, sondern einfach nur *sind*. Was sie durch ihre schiere Existenz bewirken, bleibt der Phantasie des Meisters überlassen — gehörig beeindrucken wird der Schelm mit einer solchen Beschwörung sein Auditorium allemal. Es ist eigentlich ein Leichtes, Mindergeister herbeizurufen, jedoch kümmern sich weder Magier, noch Hexen und Druiden (von den Geoden einmal abgesehen) um solche Art Beschwörung, so daß es vornehmlich den Schelmen überlassen bleibt, Interessierte in diese Invokation einzuweihen, die andere Magiekundige zudem noch die doppelten angegebenen Astralpunkte kostet.



NIHILATIO GRAVITAS

Der Schwere Fessel von dir laß!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde sucht sich einen festen Stand, hebt langsam die Arme und spricht dabei die Formel.

Zauberdauer: 15 Sekunden

Probe: KL/KK/KK

Wirkungsweise: Mit Hilfe dieser Formel kann der Zaubernde um sich eine zylinderförmige Zone erschaffen, in der Schwerelosigkeit herrscht: Gegenstände und Personen beginnen plötzlich zu schweben oder erheben sich durch unbedachte Bewegungen gar hoch in die Lüfte. Egal wo man sich innerhalb der Zone befindet, man verspürt ein ständiges Gefühl des Fallens. (HA-Probe!) Sollten sich mehrere Gegenstände und/oder Lebewesen innerhalb des Wirkungsradius befinden, so bricht mit Sicherheit ein allgemeines Chaos aus. An Kampf oder ähnliche, heftige Bewegungen ist nicht zu denken.

Die Zone verbleibt an der Stelle, an der sie erzeugt wurde; Personen und Objekte, die den Wirkungsradius verlassen, unterliegen wieder Sumus Griff— auch wenn sie gerade 10 Schritt über dem Boden schweben.

Kosten: 5 ASP pro Schritt Radius

Reichweite: je nach ASP-Aufwand, jedoch höchstens Stufe des Zaubernden in Schritt

Wirkungsdauer: maximal 1 Spielrunde

Meisterhinweis: Auch wenn es sich hierbei nicht um die Anrufung eines Elementes selbst handelt, so findet die Formel im Gebiet der elementaren Beschwörungen doch ihren rechten Platz, denn es ist die Schwere, die Eigenschaft des Elements Fels, die durch die Bewegung, die Eigenschaft des Elements Luft ersetzt wird. Dies zeigt auch die Umkehrung vermittelt des REVERSALIS: In diesem Fall wird allen Elementen die Eigenschaft des Felses zusätzlich auferlegt, so daß jeder und alles von doppelter Last gebeugt wird.

Der NIHILATIO gehört zurecht zu den schwierigsten Formeln überhaupt, und es gibt nur wenige Magi und Magae, die von sich behaupten können, den Spruch in seiner Tiefe ausgelotet haben. So verwundert es dann auch nicht, wenn sich fast ausschließlich die Abgänger der Akademien Nostria, Festum und die Raschtulswaller Elementaristen als Lehrmeister für diesen Spruch eignen. Gelehrt wird er zwar auch in Khunchom, Mirham und Punin, jedoch eher zu Studienzwecken denn zur praktischen Anwendung - und Übung macht schließlich den (Lehr)meister.



PLANASTRALE ANDERWELT

Dunkler Spalt im Himmelszelt

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier ballt die Fäuste, stellt sich breitbeinig auf den Boden und erhebt die Arme gen Himmel. Dabei spricht er laut und deutlich die Formel.

Zauberdauer: 1 Minute Probe: MU/MU/CH

Wirkungsweise: Diese Formel öffnet ein Tor in die Nichtsphären, den Limbus, den Zwischenraum, oder wie auch immer die Gelehrten die graue Leere zwischen den Sphären nennen: Vor den Augen des Magiers zerreißt das Gefüge der Welt und macht dem grauen Wabern des Limbus Platz, umrandet von schwarzen Schwaden, dort, wo Welt und Nicht-Welt aufeinanderstoßen. Nun kann der Magier, so er den Mut hat, hinübertreten; er kann andere Wesen dorthin führen oder Gegenstände dort deponieren und letztlich das Tor vor oder hinter sich wieder schließen.

Nähere Informationen über den Limbus finden Sie im gleichnamigen Kapitel in den **Mysteria Arkana**.

Kosten: je nach Größe des Tors: ein etwa kopfgroßes Loch kostet 17 ASP, eine rumpfgroße Öffnung 21 ASP, ein mannshohes Portal 49 ASP und eine scheunentorgroße Durchfahrt schließlich 99 ASP

Reichweite: 3 Schritt

Wirkungsdauer: Das Tor bleibt maximal Stufe des Magiers minus 5 Spielrunden lang offen, kann jedoch nach Belieben vom Beschwörer wieder geschlossen werden.

Meisterhinweis: Diese "Feldversion" eines großen Rituals kann momentan ausschließlich in Punin oder bei einer Handvoll Privatgelehrter studiert werden, wo sie in Jahrzehnten mühevoller Kleinarbeit aus verschiedenen alten Schriften zurückgerechnet wurde. Das entsprechende Ritual ist neben Magiern auch Hexen und Druiden zugänglich, wird aber selten zelebriert. Wie schon erwähnt, findet sich eine Beschreibung der Zwischensphäre und ihrer Möglichkeiten und Gefahren im Kapitel **Der Limbus** in den **Mysteria Arkana**. Sollte die Möglichkeit zu Reisen in andere Sphären (vornehmlich die Niederhöllen) oder gar andere Welten in Ihrer Vorstellung von Aventurien nicht existieren, so ersetzen Sie den vorangegangenen Abschnitt einfach durch den einfachen Satz: »Dieser mächtige Spruch bleibt den erfahrensten zauberkundigen Meisterpersonen vorbehalten.« Auf diese Weise stellen Sie sicher, daß Borbarad, Nahema, Xeraan, Tula, Archon Megalon und andere jederzeit an beliebigen Orten in Aventurien auftauchen können, ohne daß sie sich lange über deren Anreise Gedanken machen müßten...



SOLIDIRID FARBENSPIEL

Trage mich auf Luft zum Ziel!

Eine Zauberei firnelfischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde spricht die Formel und zeichnet einen Bogen in die Luft.

Zauberdauer: 10 Sekunden

Probe: IN/GE/KK

Wirkungsweise: Der Zauberer erschafft, von seinen Füßen ausgehend, in der Luft eine in allen Regenbogenfarben schimmernde Brücke von maximal 49 Schritt Länge, einem Schritt Breite und von unbegrenzter Tragkraft.

Kosten: 2 ASP pro Schritt Länge

Reichweite: siehe oben, die Brücke entsteht direkt vor den Füßen des Zaubernenden.

Wirkungsdauer: Stufe des Zaubernenden mal 5 Kampfrunden

Meisterhinweis: Obwohl die Firnelfenmagie bereits seit Jahrhunderten bekannt ist, gehört dieser Spruch immer noch zu den großen Geheimnissen der arkanen Kunst. Wenige Au- und Waldelfen und noch weniger Menschen können von sich behaupten, mehr als nur rudimentäre Kenntnis dieser Formel zu besitzen, und selbst in Gerasim, wo Lebewesen aller Rassen und Völker gemeinsam die Magie studieren, sind es einzig die Firnelfen, die es hierin zu wahrer Meisterschaft bringen.

Und da noch kein akademischer Magus die Formel (von der, und das kommt erschwerend hinzu, kein Transskript, geschweige denn eine verständliche *Thesis* existiert) *en detail* studiert hat, bleibt es auch weiterhin fraglich, ob die eigentliche Wirkung nun in einer elementaren Invokation, der Transmutation von Luft zu Fels oder schierer Bewegung besteht.



VERSCHWINDIBUS

Überlieferte Schelmenzauberei

Technik:

Der Schelm fixiert den Gegenstand seines Interesses, verschränkt die Arme vor der Brust und zwinkert einmal pro fünf Minuten, die das Objekt verschwunden bleiben soll.

Zauberdauer: 3 Sekunden Probe: IN/CH/GE

Wirkungsweise: Dieser Zauber bringt wie durch Geisterhand Gegenstände zum Verschwinden! Der Gegenstand, der bis zu 400 Unzen (10 Stein) schwer sein darf, wird nicht einfach unsichtbar, sondern verschwindet tatsächlich. Am Ende der Wirkungsdauer kehrt er normalerweise an seinen ursprünglichen Platz zurück, aber es kommen auch Abweichungen vor (bei einer 20 auf W20 erscheint das Objekt W20 Schritt von seinem Ursprungsort entfernt wieder).

Gegenstände, die von lebenden Wesen in der Hand gehalten oder gerade betrachtet werden, können nicht zum Verschwinden gebracht werden, ebensowenig solche, die an schwereren Objekten befestigt sind.

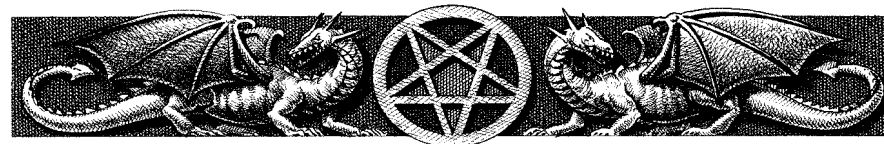
Kosten: 5 ASP pro Gegenstand und Spielrunde

Reichweite: 15 Schritt

Wirkungsdauer: je nach ASP-Aufwand

Meisterhinweis: Wie auch beim AUGES DES LIMBUS handelt es sich bei diesem Zauber um eine unkontrollierte, jedoch reduzierte Variante des PLANASTRALE ANDERWELT, denn die verschwundenen Gegenstände verbringen ihre "Zwischenzeit" in der Tat im Limbus, wo sie weitestgehend ungestört sind. Dies läßt sich erkennen, wenn man die Aura der Objekte direkt nach dem Auftauchen genau studiert.

Dieser Spruch ist hinreichend bekannt, wird jedoch fast ausschließlich von Schelmen angewandt. Andere Zauberkundige müssen — wie bei Schelmenzaubern üblich — die doppelte AE für den VERSCHWINDIBUS aufwenden.



WAND AUS ERZ (FEUER. HUMUS,...), ERHEBE DICH

Vor Feind und Fährnis schütze mich!

Eine Formel gildenmagischen wie auch druidischen Ursprungs

Technik: Der Magier legt beide Handflächen vor der Brust zusammen, breitet danach die Arme aus (Handflächen nach außen) und ruft die Formel

Zauberdauer: 30 Sekunden Probe: MU/KL/CH

Wirkungsweise: Dieser Zauber erschafft im Sichtfeld des Magiers eine Wand aus einem der sechs Elemente Erz/Fels, Humus, Eis, Wasser, Feuer oder Luft. Die Wand hat eine Höhe von etwa drei Schritt und kann vom Magier beliebig geformt werden, entscheidend ist allein die Länge der Barriere. (Um unnötige Rechnerei bei der Erschaffung eines Ringes zu vermeiden, nehmen Sie einfach mal an, π sei genau gleich 3, egal, was ihr Mathematiklehrer ihnen erzählt hat.)

Jede Art von Wand hat ihre eigenen, speziellen Eigenschaften, die jener der anderen Elemente jedoch ebenbürtig ist: Eine Wasserwand kann z.B. Wesen ersticken, die versuchen, sie zu durchdringen, eine Feuerwand verursacht Flammenschaden und ist nur mit einer MU-Probe zu durchschreiten (siehe die Wirkung des FLAMMENRINGS), eine Wand aus Luft hingegen ist ein kleiner, stationärer Orkan usw. Allen elementaren Wänden ist jedoch gemein, daß sie weder von Geschossen noch von Zauberei durchdrungen werden können. Hinweise zur Wirkung der einzelnen elementaren Barrieren finden Sie im Kapitel **Die Macht der Elemente** in den **Mysteria Arkana**. Die genaue spieltechnische Wirkung (die *Macht* der Barriere) sollte vom Spielleiter danach bemessen werden, wie viele ZF-Punkte der Zauberer bei der Probe übrig behalten hat.

Kosten: 7 ASP pro Schritt Länge der Barriere

Reichweite: Die Wand darf bei ihrer Entstehung maximal 7 Schritt vom Magier entfernt sein, danach verbleibt sie an dem Ort, an dem sie beschworen wurde

Wirkungsdauer: Stufe des Magiers minus 2 Spielrunden

Meisterhinweis: Dieser Zauber scheint, wie einige andere Zauber auch, gleichzeitig bei mehreren magischen Gemeinschaften entstanden zu sein, weswegen sowohl Magier als auch Druiden (sie kennen ihn als SCHUTZ DER ELEMENTE) ihn als "ihr eigen" betrachten dürfen. Wie bei den anderen elementaren Invokationen gilt auch hier, daß der Zauberende sich einem Element verschrieben haben sollte. Für alle anderen Elemente ist die Zaubersprobe entsprechend erschwert.

Magier müssen diesen Spruch in Punin oder Rashdul erlernen oder gar zum Konzil der Elementaren Gewalten pilgern, Druiden einen der seltenen Zirkel besuchen (nach Absprache mit dem Meister, vielleicht ergibt sich hieraus ja ein kleines Abenteuer). Alle anderen Zauberkundigen benötigen den Beistand eines wohlwollenden Druiden oder Magiers.



Eine Rekonstruktion aus dem *Großen Elementarium* (alle Fassungen) ist möglich, aber extrem schwierig: Das Erlernen der Formel erfordert 1 Jahr intensiven Studiums, wobei jedes Quartal eine Magiekundeprobe + 7 abgelegt werden muß. Mißlingt auch nur eine der Proben, so war die ganze Arbeit umsonst (offensichtlich hat sich der Zauberer in einen falschen Lösungsweg verrannt), und der Magier muß von vorne beginnen.



ZORN DER ELEMENTE

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

Technik:

Der Druiden muß für diesen Zauber eine kleine Menge des Elementes besitzen, dessen zerstörerische Wirkung er herbeirufen will. Diese schleudert er dann auf den oder die Gegner, während er sich auf die elementare Macht konzentriert.

Zauberdauer: 7 Sekunden

Probe: MU/CH/KK

Wirkungsweise: Noch während sich die kleine Menge des Elements im Flug befindet, verwandelt sie sich in ein elementares Inferno, das sodann auf den Gegner niederprasselt. Dies mag ein Flammenmeer oder eine stationärer Orkan sein, ein Hagelschauer, ein Regen spitzer Erzbröckchen, ein mörderischer Wasserstrahl oder eine fliegende Dornenhecke. All diesen Erscheinungen ist gemein, daß sie beim Gegner 3W+Stufe des Druiden Trefferpunkte anrichten und zudem noch die Umgebung mit dem Schaden beeinflussen, den eine solche Manifestation mit sich bringt (Meisterentscheidung).

Der Druiden kann die entstehenden Schadenspunkte auch nach Belieben auf mehrere Gegner oder Objekte verteilen. Bei einer solchen Art des Zaubers ist die Probe um die Anzahl der betroffenen Opfer/Objekte erschwert.

Kosten: 3W+Stufe ASP (die angerichteten TP) *Reichweite:* 21 Schritt

Wirkungsdauer: sofort, eventuelle Nebeneffekte bleiben so lange bestehen, bis sie auf natürliche Art und Weise vergehen

Meisterhinweis: Wie bei allen anderen elementaren Beschwörungen gilt auch hier, daß der Zaubernde sich einem Element verschrieben haben muß. Für alle anderen Elemente ist die Zauberprobe um 7 Punkte erschwert.

Bei diesem Spruch handelt es sich nicht um eine „verschollene“, sondern um eine von den Druiden bewußt geheimgehaltene Beschwörung. Im Jahre 22 Hal erging jedoch (auf eine Art Weise, die bis heute im Dunkeln liegt) das Wort an alle Kundigen, diesen Spruch in Zukunft allen Sumudienerrinnen und Sumudienern zugänglich zu machen - diesen, und nur diesen, denn die Zeit sei gekommen, in der die Mächte der Siebten Sphäre erneut nach Sumus Leib griffen, die Zeit, in der ein jeder Sumudienner gerüstet sein müsse, den Angriff auf die Urmutter allen Seins unter Einsatz aller Kräfte abzuwehren...



BEWEGUNG



Was ist Bewegungsmagie?

»Um die Bewegungsmagie (*Magica Moventia*) ranken sich viele Deutungsversuche ihrer Abkunft, denn, wie neuere Forschungen zeigen, sind es oftmals die Kraefte der Elemente, welche vom Bewegungs-Zauberer genutzt und zum Zwecke der Dis- und Translokation genutzt werden.

So gibt es eine klassische Hexalogie elementarer Bewegungen (welche gar zu einer Heptalogie wird, so man den *TRANSVERSALIS* einbeziehet), und es heißt, daß bei allen anderen Bewegungs-Zaubern der "luftige Anteil" (will heißen, die Eigenschaft der Beweglichkeit) im verzauberten Object erhöht wird — was jedoch, je nach Art des Objectums, als eine *Mutatio* oder *Transformatio* gelten mueszte... Dem entgegengesetzt sind jedoch die *MOTORICUS*-Abarten, welche in der Tat auf der Krafft gruenden, welche der Zauberer in eine "bewegende Matrix", welches ist die Vorgabe von Ziel, Richtung und Geschwindigkeit, zu involviren bereit ist. Selbige *Magica* ist aber frei vom Elementarismus und rein Aus-Druck der Krafft... Die *Magica Moventia* wird niemandem verwehret, denn sie ist keine Schadens-Zauberei, und wem sie nicht gegeben, dem empfiehlt selbst der *Albyricus* "eynn *Contra-Magus* zu beschaefftigen, welcher *Contramagica appliciret* wider magisch Schlosz Brecherey, denn oh' s ein *Phexhaken*, die rohe Crafft & *Ignorantia*, oder Zauberwerck und-that, macht's keyn Unterschied, denn es ist wider das Gesetz so oder so"... Waehrend die schon angesprochene Hexalogie von den Aelffen ahkoemmlich ist, .gruenden sieh die zielgerichteten Object-Bewegungen teils auf der *Cobolds*-Zauberei, teils in der *Gildenmagie*, und so nimmt es nicht wunder, dasz die *Magica Moventia* keinem Zauberkundigen voellig fremd, wiewohl man (so man sich naeher damit beschaeßigt) sehr wohl Schwerpunkte zu setzen weisz.

--Von den Unterteilungen der Magie, *Encyclopaedia Magica*, sog. Kusliker Ausgabe von 8 12 BF, p. 64



AUFGEBLASSEN, ABGEHOBEN

Überlieferte Schelmenzauberei

Technik:

Der Schelm holt laut und gut sichtbar Luft, bläst seine Backen auf, hebt die Hände langsam zum Himmel und läßt die Luft mit einem lauten "Pfrz!" wieder entweichen.

Zauberdauer: 7 Sekunden

Probe: CH/KK/KK

Wirkungsweise: Der Bezauberte bläst gegen seinen Willen selbst die Backen auf (ja, er erscheint überhaupt sehr aufgeblasen), und beginnt, langsam aber stetig nach oben zu schweben, um nach Ablauf der Zauberdauer ebenso langsam wieder zu Boden zu sinken. Das Opfer bewegt sich eventuell mit dem Wind, kann aber weder vom Schelm gelenkt werden, noch selbst irgendwelche Steuerbewegungen vornehmen — und da es die Backen aufgeblasen hat, kann es auch nicht schreien (oder Zaubersprüche ausstoßen).

Der Zauber wirkt nur gegen intelligente Lebewesen, dabei aber auch gegen solch massive Gestalten wie Trolle.

Kosten: 10ASP

Reichweite: 7 Schritt

Wirkungsdauer: Stufe des Schelms in Minuten

Meisterhinweis: In geschlossenen Räumen wird der Verzauberte natürlich höchst unbeholfen und lächerlich unter der Decke haften bleiben, während im Freien eine große Höhe (HA-Proben!) sicherlich dazu führt, daß er den Boden mit leicht gebräunten Beinkleidern wieder betritt...

Andere Zauberkundige als Schelme müssen nicht nur (wie bei allen Schelmenzaubern) die doppelte Menge an Astralpunkten für diesen Zauber aufwenden, sondern sich zudem noch mit der Magieresistenz des Opfers herumschlagen.

Ob Druiden, Magier, Elfen oder Hexen diesen Spruch überhaupt je erlernen werden, sei einmal dahingestellt.



AXXELERATUS BLITZGESCHWIND

Flieg dahin wie Laub im Wind!

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

Technik:

Der Waldelf konzentriert sich auf alle Muskeln und Sehnen seines Körpers und spricht die Formel.

Zauberdauer: 2 Sekunden

Probe: KL/GE/KK

Wirkungsweise: Dieser Zauber setzt den Waldelfen in die Lage, sich kurzfristig mit doppelter Geschwindigkeit zu bewegen: Seine Bewegungen sind fließend und grazil, wirken jedoch wegen der Schnelligkeit leicht verschwommen. Im Kampf bedeutet dies eine Erhöhung des Attacke- und des Paradowertes um je 2 Punkte.

Der Elf kann diesen Zauber auch auf Gefährten anwenden.

Kosten: 7 ASP pro Person

Reichweite: Z / 7 Schritt

Wirkungsdauer: 20 Kampfunden (A)

Meisterhinweis: Will der Elf den AXXELERATUS gleichzeitig auf mehrere Personen anwenden (z.B. um seinen Gefährten eine schnelle Flucht zu ermöglichen), so ist die Probe um die doppelte Anzahl der Beschleunigten erschwert und dauert außerdem 5 Sekunden. Wundersamerweise wird die Fingerfertigkeit durch die Formel nicht beeinflusst, so daß der Elf auch beschleunigt noch in der Lage ist, komplizierte Handhabungen auszuführen - unter anderem kann er auch schneller seinen Bogen abschießen und einen neuen Pfeil auf die Sehne bringen... Außer den Elfen (von denen die Magier die Formel übernommen haben, die sie nun in Gerasim, Belhanka, an der Akademie der Verformungen zu Lowangen und auch im Kreis der Einfühlung lehren) scheinen auch die Koboldkinder sich recht passabel auf den Zauber zu verstehen - kein Wunder, wenn man die Fähigkeiten ihrer Ziehelnern bedenkt...

Der AXXELERATUS läßt sich bedauerlicherweise nicht aus *Zauberkräfte der Natur* rekonstruieren, obwohl Tamara seine Wirkung *en detail* beschrieben hat.



DURCH FELS UND ERZ, TROTZ ACH UND WEH

...ich wie über Erde geh

Eine Zauberei auelfischen Ursprungs

Technik:

Der Elf stellt sich barfuß auf den Boden, konzentriert sich und spricht die Formel.

Zauberdauer: 1 Minute

Probe: MU/KK/KK

Wirkungsweise: Vermittels dieses Zaubers ist der Elf in der Lage, sich durch massive Hindernisse hindurchzubewegen, seien es nun Mauern, Bergflanken oder gar schrittdicke Eisenportale. Für längere Strecken ist der Zauber jedoch nicht geeignet, da sich der Elf "unter Tage" nur eine GS von 1 erreicht. Zudem bewirkt der Zauber eine völlige Resistenz gegen elementaren Fels-Schaden, sei es durch einen Steinschlag oder Treibsand. Endet die Zauberdauer (oder der Vorrat an AE), während der Zaubernde noch im Felsgestein steckt, so stirbt er auf der Stelle!

Da es sich um einen Zauber handelt, der sich auf das Laufen als Bewegung bezieht, scheint er nicht zu funktionieren, wenn der Elf nur durch Wände hindurchgreifen will.

Kosten: 15 ASP + 3 ASP pro Spielrunde

Reichweite: Z

Wirkungsdauer: je nach ASP-Aufwand (A)

Meisterhinweis: Die mysteriöseste und "unelfischste" Formel der *Hexalogie der elementaren Bewegung* kann hier nur vermutet werden, denn es gibt nicht einmal Gerüchte, die von einer existierenden Kenntnis dieses Spruches reden. Demzufolge läßt sich auch nicht vergleichen, ob eine Ähnlichkeit zum Koboldzauber DURCH MARMORSTEIN UND EISENWAND besteht oder sich der Zauber eher mit bestimmten Geodenritualen vergleichen läßt. Aufschlüsse über die Formel kann man wohl erst erwarten, wenn mehr Artefakte, Schriften und Lieder aus der Zeit der Alten Elfen ans Tageslicht kommen.





DURCH MARMORSTEIN UND EISENWAND

Überlieferte Schelmenzauberei

Technik:

Der Sehern tritt vor das Hindernis, schließt die Augen und geht einfach hindurch.

Zauberdauer: 5 Sekunden

Probe: KL/GE/KK

Wirkungsweise: Ein Zauber, mit dem ein Schelm durch Wände und Hindernisse gehen kann. Pro Stufe kann er 2 1/2 Finger (5 cm) dickes Material durchdringen. Stellt sich das Material als zu dick heraus oder zögert der Schelm bei seinem Vorhaben, so wird er von dem Hindernis wieder ausgespien.

Der Schelm kann nur die Habe, die er am Leibe oder in der Hand trägt (bis insgesamt 500 Unzen), jedoch kein weiteres Lebewesen mit sich durch die Wand nehmen.

Kosten: 10ASP

Reichweite: maximal 1 Schritt Dicke

Wirkungsdauer: augenblicklich

Meisterhinweis: Handelt es sich bei dem Hindernis nicht um Erz/Metall oder Fels/Mauerwerk, sondern um Holz oder Eis, dann ist die Zauberprobe um 3 Punkte erschwert, bei verzauberten Materialien oder Wänden aus elementarer Kraft (WAND AUS..., ERHEBE DICH, in diesem Falle gilt auch Erz als Hindernis) sogar um 7 Punkte.

Es scheint fast, als handele es sich bei diesem Zauber um die dem Erz zugeordnete Formel der Hexalogie der Elementaren Bewegung (siehe ÜBER EIS...), jedoch scheinen ihre Beschränkungen auf eine Abwandlung hinzudeuten. Genauer lässt sich über den DURCH MARMOR-STEIN nicht sagen, da selbst die Akademie zu Belhanka - die einzige Akademie, an der diese Formel gelehrt wird - ihre Abgängerinnen und Abgänger zum Stillschweigen verpflichtet hat. Es mag gut sein, daß sie einen Pakt mit einem Kobold geschlossen haben, da diese ja als Meister der Bewegung gelten.



FORAMEN FORAMINOR

Öffnet euch, Tür und Tor!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier berührt das Schloß dreimal mit der Hand und murmelt dabei die Formel.

Zauberdauer: 5 Sekunden

Probe: KL/KL/FF (+ eventuelle Zuschläge)

Wirkungsweise: Dieser Zauber öffnet mechanische Schlösser, Riegel etc. an Türen, Truhen und ähnlichem, ohne daß der Zauberer den genauen Schließmechanismus kennen muß.

Kosten: je nach Art des Verschlusses zwischen 2 und 20 ASP, gegen einen CLAUDIBUS möglicherweise noch mehr.

Reichweite: B

Wirkungsdauer: augenblicklich, das Schloß bleibt so lange offen, bis es wieder zugesperrt wird.

Meisterhinweis: Man kann diese Formel am ehesten verstehen, wenn man sie sich als eine Verbindung aus einem intuitiven PENETRIZZEL und einem MOTORICUS vorstellt, wobei der Hellsichtzauber dafür sorgt, daß der Magier den Mechanismus des Schlosses durchschaut, während die Telekinese das eigentliche Öffnen besorgt. Genau so - durch Kombination zweier alter Zauber, die den o.g. ähnelten - soll der FORAMEN übrigens entstanden sein. Gewöhnliche, wenn auch komplizierte Schlösser stellen für diesen Zauber kein Hindernis dar. Sollte der Schließmechanismus jedoch mit einer Falle gekoppelt sein, so können Sie als Meister einen Zuschlag (bis zu +10 wäre angemessen) auf die FORAMEN-Probe verlangen, damit die Falle gesichert bleibt, während das Schloß sich öffnet.

Gegen einen CLAUDIBUS CLAVISTIBOR zeigt der FORAMEN eine besondere Wirkung; die Einzelheiten finden Sie unter dem Verschlusszauber angegeben. Nach einem gelungenen FORAMEN ist dann nicht nur der CLAUDIBUS aufgehoben, sondern auch die Tür geöffnet. Dieser Formel gilt ebenfalls als klassische Magierformel, die fast überall gelehrt wird und deren Wesen anderen Zauberkundigen verschlossen bleibt. Daß dem nicht so ist, zeigt sich schnell, wenn man sieht, mit welcher Leichtigkeit ein Schelm diesen Zauber erlernen kann. Es scheint so, als würden sich die anderen Magiebegabten einfach nur einen feuchten Kehricht um Schlösser und Türen scheren, so daß leicht der Eindruck entstehen kann, sie hätten mit dem FORAMEN nichts im Sinn.



HEXENHOLZ

Eine Zauberei der Hexen

Technik:

Die Hexe berührt den Gegenstand und konzentriert sich.

Zauberdauer: 1 Spielrunde

Probe: KL/FF/KK

Wirkungsweise: Mit diesem Zauber läßt die Hexe die Kräfte der Erde wieder in totes Holz fließen. So kann sie den Gegenstand beleben und für kurze Zeit aus der Ferne dirigieren. Das Holz ist zwar zu langsam, um Kampfhandlungen auszuführen, für *einen* kräftigen Schlag oder Stoß oder ein Stuhlwegziehen reicht es aber aus. Wenn sich die Hexe einmal mehr als sieben Schritt vom Gegenstand entfernt, geht die Kontrolle verloren.

Der Gegenstand muß zum allergrößten Teil aus Holz bestehen, darf maximal 4000 Unzen (100 Stein) wiegen und nirgendwo eingemauert, angenagelt oder -geschraubt sein.

Kosten: 5 ASP plus 1 ASP pro Spielrunde

Reichweite: siehe oben

Wirkungsdauer: je nach ASP-Aufwand

Meisterhinweis: Ob es sich tatsächlich um die Kräfte der Erde handelt, muß fraglich bleiben, es scheint eher als würde hier die elementare Eigenschaft der Luft, die Bewegung, auf das Holz hinabgerufen. Sei's drum, eigenständige Bewegungen sind dem hölzernen Gegenstand ohnehin nicht möglich. Wenn die Hexe das Objekt aus dem Blickfeld verliert, ohne sich jedoch zu weit zu entfernen, wiederholt es immer wieder die letzte ihm befohlene Bewegung, sei es nun ein wiegender Tanz, ein heftiges Zittern oder ein Schlag in eine bestimmte Richtung. Das Holz kann zwar hüpfende Bewegungen ausführen, sich aber nicht schwebend in die Luft erheben. Es kann sich maximal so schnell bewegen wie die Hexe (bei zu hohem Gewicht können Sie als Meister dem jedoch einen Riegel verschieben).

Auch wenn es sich um einen recht einfachen Bewegungszauber handelt, so ist er doch wenig verbreitet: Er kann fast ausschließlich bei satuarischen Lehrmeisterinnen erlernt werden (es mag Magier oder Schelme geben, die den Spruch ebenfalls beherrschen), andernfalls muß er aus den Büchern *Stillstand—Die unsichtbare Bewegung* und *Druidentum und Hexenkult* rekonstruiert werden, was eine aufopferungsvolle Aufgabe für die nächsten 15 Monate darstellt und drei erfolgreiche Magiekunde-Proben + 7 erfordert.



IN GLUT UND LOHE OHNE WEH

...ich wie über Erde geh.

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

Technik:

Der Elf stellt sich barfuß auf den Boden, konzentriert sich und murmelt die Formel.

Zauberdauer: 20 Sekunden

Probe: MU/GE/KK

Wirkungsweise: Der Elf ist in der Lage, aufglühenden Kohlen, durch lodernde Feuer, über (und durch!) glutflüssiges Gestein zu gehen, ja selbst im Angesicht eines Drachen oder Lindwurms zu bestehen, denn das Feuer beflügelt seine Bewegungen eher als daß es sie hemmt oder ihm Schaden zufügt. Es heißt sogar, daß der Elf in der Lage ist, an Flammen hochzuklettern. Der Zaubernde muß nur dafür sorgen, daß er nach Ablauf der Wirkungsdauer wieder erträgliche Temperaturen um sich hat...

Kosten: 11 ASP + 3 ASP pro Spielrunde

Reichweite: Z

Wirkungsdauer: je nach ASP-Aufwand (A)

Meisterhinweis: Dieser Zauber aus der *Hexalogie der Elementaren Bewegung* gilt noch immer als verschollen, jedoch darf man annehmen, daß eine Handvoll der ältesten Elfen (vielleicht die Hüter der mythischen Feuerstadt Mandalya im Neunaugensee) das Geheimnis um die Formel wahren, um sie, sollte die Not es fordern, an ausgewählte Elfen weiterzugeben. Eine gildenmagische Transskription, eine Herleitung aus den bekannten Bewegungsformeln oder dem FEUERBANN ist bisher noch nicht gelungen und scheint auch in weiter Ferne zu liegen.



KLICKERADOMMS

Überlieferte Schelmenzauberei

Technik:

Der Schelm schnippt mit den Fingern in Richtung auf den Gegenstand, auf den er es abgesehen hat.

Zauberdauer: 1 Sekunde

Probe: KL/FF/KK

Wirkungsweise: Dieser Bewegungszauber ermöglicht das Zerteppern von zerbrechlichen Materialien: Gläser zerspringen, Krüge fallen vom Regal, Zinnbesteck beult und biegt sich, Tannenzapfen regnen vom Baum und dergleichen mehr. Der Gegenstand darf maximal Stufe des Schelms mal 5 Unzen wiegen. Der Zauber wirkt nicht auf magische Gegenstände (sehr wohl aber auf Fläschchen, die z.B. magische Elixiere enthalten) oder auf Objekte, die von ihrer Konstruktion darauf ausgelegt sind, Schaden zu widerstehen (Türen, Balken, Waffen, Rüstungen etc.)

Kosten: 3 ASP pro Gegenstand

Reichweite: 10 Schritte, der Schelm muß das Objekt seines Schabernacks sehen können

Wirkungsdauer: augenblicklich, die Zerstörung ist permanent

Meisterhinweis: Während es sich beim FORAMEN um eine kontrollierte und sehr differenzierte Ausformung des MOTORICUS handelt, ist der KLICKERADOMMS eher eine grobe Angelegenheit (hier werden die Schelme zwar Zeter und Mordio schreien, es ist aber nun einmal so) Während der MOTORICUS einen festen Griff oder delikates Fingerspiel darstellt, ist der KLICKERADOMMS die schiere Entladung der telekinetischen Kraft, ein Anschubsen, ein Faustschlag oder eine kleine „telekinetische Explosion“.

Auch in diesem Fall gilt, daß der Zauber eigentlich recht einfach erlernbar ist, aber offensichtlich nur die Schelme ihn verwenden. Kenner und Kennerinnen des MOTORICUS (ZF: 7 und besser) können aus dieser Grundform der Telekinese jedoch den Schelmenpruch ableiten, wenn sie diesen in Aktion beobachten konnten. Dazu sind drei erfolgreiche Magiekunde-Proben+5 und etwa ein halbes Jahr Studium vonnöten. Andere Zauberkundige als Schelme müssen jedoch, wie bei allen Schelmenzaubern, die doppelte ASP-Anzahl in diesen Zauber investieren.



LOCKRUF UND FEENFÜSSE

Überlieferte Schelmenzauberei

Technik:

Der Schelm fixiert den Gegenstand, den er verzaubern will, deutet mit dem Zeigefinger auf ihn und schnalzt mehrfach mit der Zunge.

Zauberdauer: 2 Sekunden

Probe: IN/CH/FF

Wirkungsweise: Der Schelm kann kleine und leichte, unbelebte Objekte (Holzschalen, Becher, Jacken, Fackeln,..., maximal 80 Unzen Gewicht) dazu bringen, wie ein apportierender Hund zu ihm hinzulaufen. Dabei erscheint es einem unbeteiligten Betrachter in der Tat so, als hätte der Gegenstand kleine Füße bekommen, auf denen er eilfertig zum Schelm hintrippelt. Hierin liegt auch die Beschränkung dieses Zaubers, denn das verzauberte Objekt braucht in der Tat einen Boden oder Treppe, worauf es laufen kann. Kleinere Hindernisse kann es eventuell überspringen, keinesfalls jedoch kann es fliegen oder an Decken und Wänden entlanglaufen!

Kosten: 3 ASP

Reichweite: 10 Schritte

Wirkungsdauer: Bis der Gegenstand angekommen ist (A)

Meisterhinweis: In einigen Sagen und Märchen heißt es, daß ein Gegenstand „Feenfüße bekommen habe“, will heißen, spurlos verschwunden sei oder sich aus unerklärlichem Grund von einem Ort an den anderen bewegt habe. Vielleicht ist dieser, nur den Schelmen und Kobolden (vielleicht noch anderen Feenwesen) bekannte Zauber der wahre Grund hinter diesen Erzählungen.

Als Schelmenzauber gilt auch für den LOCKRUF: Alle anderen Zauberkundigen müssen die doppelte Menge an ASP einsetzen, um die entsprechende Wirkung zu erzielen. Was als „klein und leicht“ gilt, liegt in der Entscheidung des Meisters.



MATERIALIA ANIMAT

Stummer Dieser, sei parat!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier faßt den Gegenstand mit beiden Händen und vollführt mit ihm siebenmal die Bewegung, die in das Objekt übergehen soll und spricht dabei siebenmal die Formel.

Zauberdauer: 5 Minuten

Probe: KL/FF/GE

Wirkungsweise: Der auf diese Art verzauberte Gegenstand (ein unbelebtes Objekt) wiederholt die ihm vorgeschriebene Bewegung, sobald er vom Magier die entsprechende Aufforderung erhält (Fingerschnippen, kurzer Befehl) oder ein bestimmter Effekt eintritt. Die wiederholte Bewegung ist unabhängig vom Ort, an dem sie beginnt. Soll der Zauber durch einen anderen Effekt als den Befehl des Magiers ausgelöst werden, ist die Zauberprobe um 7 Punkte erschwert. Dieser Effekt darf aber nur einfachster Natur sein (z.B. das Öffnen einer Tür).

Kosten: 15 ASP, b) 45 ASP

Reichweite: B, nach Abschluß der Zauberdauer kann sich der Magier jedoch beliebig weit vom verzauberten Objekt entfernen.

Wirkungsdauer: a) Stufe des Magiers in Stunden, längstens jedoch bis zum nächsten Sonnenaufgang; b) in Monaten, längstens jedoch bis zur nächsten Sommersonnenwende

Meisterhinweis: Die eigentliche Bewegung muß vom Magier mit dem Gegenstand in weniger als 10 Sekunden auszuführen sein. Der Gegenstand selbst darf dabei auch „unmögliche“ Bewegungen wie Schweben nachvollziehen. Soll in einem Gegenstand mehr als eine Bewegung verankert werden, so ist die Probe für jede weitere Aktion um jeweils 7 Punkte erschwert und erfordert einen separaten Befehl.

Bekannte Beispiele für diesen Zauber sind apportierende Tablett, sich auf Kommando öffnende Türen, herbeieilende Mäntel und dergleichen mehr. Der große Rohal selbst soll ein großer Freund dieses Zaubers gewesen sein, den er in den *Gesprächen* als eine der klassischen Arten der Herrschaft des Geistes über die Materie bezeichnete.

Der Zauber gilt als nicht ganz einfach zu erlernen, wird jedoch sowohl in Belhanka als auch in Khunchom und Punin gelehrt; außerdem läßt er sich aus den Schriften Telekins herleiten. Hierzu ist jedoch der Besitz der kompletten Trilogie nötig (ein Jahr intensives Studium, 2 Magiekunde-Proben + 7)



MIT DEM WIND, IN STERNENHÖH

...ich wie über Erde geh.

Eine Zauberei firnelfischen Ursprungs

Technik:

Der Firnelf stellt sich barfuß auf den Boden, breitet die Arme aus und spricht die Formel.

Zauberdauer: 30 Sekunden

Probe: MU/GE/KK

Wirkungsweise: Der Elf erhebt sich in die Luft und kann sich vom Wind wie ein Vogel tragen lassen! Dabei darf er sich nicht gegen den Wind, sondern höchstens quer zur elementaren Macht bewegen. Die Geschwindigkeit wird von der Windstärke bestimmt: In Richtung des Windes bewegt sich der Firnelf mit Windgeschwindigkeit, querab dazu mit halber Windgeschwindigkeit. Bei Windstille steht es dem Elfen frei, seine Richtung zu wählen, jedoch bewegt er sich dann nur mit Schrittgeschwindigkeit vorwärts.

Der Elf kann seine Flughöhe frei wählen, diese jedoch um höchstens 2 Schritt pro Sekunde ändern kann (etwas mehr, wenn er einen guten Auf- oder Abwind findet).

Kosten: 13 ASP plus 3 ASP pro Spielrunde

Reichweite: Z

Wirkungsdauer: je nach ASP-Aufwand (A)

Meisterhinweis: Die MIT DEM WIND... gilt als die mächtigste der Formeln aus der *Hexalogie der Elementaren Bewegung* (siehe den Meisterhinweis bei ÜBER EIS...). Selbst von den Firnelfen, denen dieser Zauber zugeschrieben wird, beherrschen ihn nur die wenigsten und erfahrensten, so daß es für Menschen (und auch andere Elfen) ein Ding der Unmöglichkeit scheint, die Formel zu erlernen. Während sich im *Großen Elementarium* noch einige vage Andeutungen finden, scheint der Autorin von *Zauberkräfte der Natur* dieser Zauber vollkommen unbekannt gewesen zu sein.

Der Elf kann diesen Zauber übrigens auch anwenden, um durch einen Sturm zu gehen, ohne umgeworfen zu werden. Mit dem Ende der Zauberdauer sinkt der Elf mit besagten 2 Schritt pro Sekunde zu Boden.



MOTORICUS MOTILITICH

Leblos Ding, bewege dich!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier fixiert den Gegenstand, deutet in dessen Richtung und spricht die Formel.

Zauberdauer: 5 Sekunden

Probe: KL/FF/KK

Wirkungsweise: Ein Zauberkundiger, der diesen Spruch beherrscht, kann Gegenstände anheben, sie schweben oder durch die Luft fliegen lassen, maximal mit einer Geschwindigkeit von 2 Schritt pro Sekunde. Der Zauber ist auch dazu geeignet, ohne Berührungen feinste Manipulationen durchzuführen. In beiden Fällen muß der Magier das bewegte Objekt jedoch sehen können. Das maximale Gewicht, das der Magier auf diese Art bewegen kann, beträgt KK des Zaubers mal 100 Unzen.

Kosten: Gewicht in Unzen mal Strecke in Schritt geteilt durch 10 gleich benötigte ASP, mindestens jedoch 5 ASP.

Reichweite: Der Abstand zwischen Magier und Gegenstand darf nie größer als 7 Schritt sein.

Wirkungsdauer: maximal 1 Spielrunde (A)

Meisterhinweis: Der MOTORICUS gilt (zumindest in Magierkreisen) als der Kernspruch der Bewegung unbelebter Objekte, von dem sich im Endeffekt alle anderen Formen (wie z.B. der FORAMEN) ableiten. Von den Druiden abgesehen scheinen auch alle anderen Zauberkundigen dieser Meinung zu sein, denn vielen fällt es leicht, die Formel zu erlernen, wenn sie sie von einem kompetenten Magus beigebracht bekommen.

Die eigentliche Bewegung von Objekten (wohlgemerkt, lebende Materie ist vollkommen unempfindlich gegen diesen Spruch) ist noch nicht einmal die Krönung dieses Zaubers. Vielmehr gilt die „Telesmanipulation“ als die höchste Kunst. Dies beginnt beim einfachen Drehen eines gut sichtbaren Schlüssels im Schloß über das gleichzeitige Bewegen mehrerer Gegenstände und die Fernhandhabung gefährlicher alchemistischer Stoffe und Gerätschaften bis hin zur telesmanipulatorischen Entschärfung kaum sichtbarer Fallen (hier hilft meist ein ADLER AUG...).

In all diesen Fällen ist die Zaubersprobe für den MOTORICUS natürlich erschwert: Während das Drehen des Schlüssels im Schloß einen Aufschlag von 2 Punkten mit sich bringt, kann eine Fallenentschärfung ohne Berührung leicht auch eine Erschwernis von 25 Punkten bedeuten. Pro Gegenstand oder einzelнем Objekt, das so gehandhabt wird, ist jedoch mindestens ein Malus von 2 Punkten auf die Zaubersprobe zu veranschlagen. Zudem würden wir empfehlen, in diesem Fall die Zaubersprobe auf (KL/FF/FF) abzulegen.



MOVIMENTO DAUERLAUF

Wie Hirsch und Wolf, nichts hält mich auf.

Eine Formel auelfischen Ursprungs

Technik:

Der Elf atmet tief durch, läuft barfuß auf der Stelle und konzentriert sich auf die Muster des Zaubers

Zauberdauer: 1 Minute

Probe: IN/GE/KK

Wirkungsweise: Unter der Wirkung dieses Zaubers ist der Auelf in der Lage, ohne Ermüdung große Strecken laufend zurückzulegen, je nach Beschaffenheit des Geländes bewegt er sich hierbei mit GS 4 bis GS 8 (jeweils abzüglich entsprechender Belastung durch Rüstung oder Ausrüstung). Er kann sich jedoch nur auf Terrain bewegen, das er auch ohne die Wirkung des Zaubers bewältigen könnte.

Kosten: 7 ASP + 2 ASP pro Stunde

Reichweite: Z

Wirkungsdauer: maximal Stufe des Elfen in Stunden (A)

Meisterhinweis: Wieder einmal haben wir hier eine Formel vor uns, von der uns Menschen lange Zeit unbekannt war, daß sie überhaupt existierte, denn die Ausdauerleistungen der Elfen waren ja auch rein durch die körperliche Verschiedenheit zu erklären gewesen. Nichtsdestotrotz haben wir es hier mit einem Zauber zu tun, dazu noch mit einem, der offensichtlich allen Auelfen wohlbekannt ist. Wer weiß, welche Geheimnisse noch hinter ihren unergründlichen Augen schlummern?



NACKEDEI

Überlieferte Schelmenzauberei

Technik:

Der Schelm betrachtet sein Opfer und macht eine abwinkende Handbewegung.

Zauberdauer: 2 Sekunden

Probe: KL/GE/KK

Wirkungsweise: Diese Schelmerie läßt die gesamte Kleidung, Rüstung und Ausrüstung des Opfers vom Leib rutschen, so daß es splitternackt dasteht: Alle Schnallen und Verschlüsse, Knöpfe und Bänder lösen sich auf magische Weise, Helme und Hüte rutschen vom Kopf, Kragen weiten sich, so daß Hemd und Rock über die Schultern rutschen und dergleichen mehr. Das Opfer ist durch den wüst verwickelt um seine Füße liegenden Kleiderhaufen so behindert, daß es (vom Schreck einmal ganz abgesehen) mindestens 10 Sekunden und eine GE-Probe benötigt, um sich aus dem Schlamassel zu befreien (wenn es nicht ohnehin damit beschäftigt ist, rot anzulaufen und seine Blößen zu bedecken).

Kosten: 5 ASP plus RS mal RS in ASP

Reichweite: 10 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Meisterhinweis: Wir können es nur noch einmal betonen, daß Schelme Blutvergießen abgrundtief verachten und diesen Zauber keinesfalls dazu benutzen, daß ihre Gefährten den nun Ungerüsteten in Stücke hauen. Da den Koboldkindern durchaus bewußt ist, daß andere Zauberkundige mit diesem Spruch nur Tod und Verderben, nicht aber Spaß und Spott verbreiten würden, halten sie diesen Spruch so geheim wie es nur Schelme können. Könnten andere Zauberkundige den Spruch erlernen, würde er sie doppelt so viel kosten wie einen Schelm, der dieselbe Aufgabe vollbringt.

Von der Wirkung des Spruches her mag man darauf schließen, daß es sich wiederum um eine Abart des MOTORICUS (oder in diesem Fall: der MOTORICUS-Variante FORAMEN) handelt, denn der Zauber wirkt durch das „fernfingerige“ Öffnen von Verschlüssen und das Vergrößern von Öffnungen aller Art.



SPURLOS, TRITTLOS, FÄHRTENLOS

...sei mein Schritt in Sand und Moos.

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

Technik:

Der Waldelf wischt mit der Hand über den Boden.

Zauberdauer: 5 Sekunden

Probe: IN/GE/GE

Wirkungsweise: Hinter dem Waldelfen verschwinden seine Fußabdrücke und andere Spuren, die er verursacht, augenblicklich. Der Weg des Waldelfen ist selbst vom besten Spurenleser nicht mehr zu erkennen. Fußstapfen im Schnee füllen sich wieder, geknickte Zweige richten sich auf, ja, nicht einmal Staub wird aufgewirbelt. Dazu gehört ebenfalls, daß der Zauber sämtliche Gerüche auslöscht, wodurch auch Spürhunde keine Witterung mehr aufnehmen können.

Kosten: 7 ASP pro Spielrunde und Person (für Gefährten des Waldelfen muß die entsprechende ASP-Anzahl vorher aufgewendet werden).

Reichweite: Z, B

Wirkungsdauer: je nach ASP-Aufwand (A)

Meisterhinweis: Da der Spruch, wie schon die Formel verrät, davon ausgeht, daß der Elfsich über natürlichen Untergrund bewegt, ist die Probe für eine Tarnung auf künstlichem Untergrund (Straßen, Brücken, Teppiche) um 3 Punkte erschwert—glücklicherweise entstehen an solchen Stellen ohnehin wenig Spuren.

Druiden und Hexen können den Spruch von einem Elfen recht leicht erlernen (alle Elfenvölker haben Kenntnis in ihrer speziellen Variante des Zaubers), während Magiern das Konzept eher verschlossen bleibt, wenn sie nichtgerade die Bewegung in all ihren Arten studieren; will heißen: Die Formeln sind nur in Gerasim und Belhanka schriftlich niedergelegt. Tamaras Berichte in *Zauberkräfte der Natur* sind zu widersprüchlich, um daraus eine Formel ableiten zu können.



TRANSVERSALIS TELEPORT

Trage mich an fernen Ort!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier verschränkt die Arme vor der Brust, denkt an den Ort, an dem er erscheinen will, und nickt mit dem Kopf.

Zauberdauer: 3 Sekunden

Probe: KL/KL/KK

Wirkungsweise: Der Magier ist in der Lage, sich schlagartig zu entmaterialisieren und ohne Zeitverzug am Zielort zu erscheinen. An diesem Zielort muß er zuvor mindestens einmal im Leben gewesen sein. Mit sich nehmen kann er eine Last bis zu 1000 Unzen. Muß der Magier ZF-Punkte aufwenden, damit die Probe gelingt, so landet er nicht genau am gewünschten Zielort, sondern W20 Schritt entfernt (Meisterentscheidung, jedoch sollte dem Magier dadurch kein körperlicher Schaden entstehen). Ein Patzer bei diesem Zauber kann nur eins bedeuten: Dem Magier ist nur ein Teil des Zaubers gelungen - die Entmaterialisierung...

Kosten: 1-100 Schritt: 15 ASP; 101-1000 Schritt: 30 ASP; mehr als 1000 Schritt: 50 ASP

Reichweite: 1 Meile pro Stufe des Magiers

Wirkungsdauer: augenblicklich

Meisterhinweis: Die Beschränkung "muß schon einmal am Zielort gewesen sein" ist hier von äußerster Wichtigkeit, da der Magier die astralen Muster des Ortes mit seinem Geist erfaßt haben muß (was für gewöhnlich automatisch geschieht, so lange der Magier noch mindestens einen ASP besitzt).

Will der Magier sich an einen Ort teleportieren, den er zwar sehen kann, an dem er aber noch nicht gewesen ist (z.B. auf eine Turmzinne oder über einen Abgrund), so ist die Zauberprobe um 20 Punkte erschwert, für einen Ort, den er nur von irgendeiner Art von Geistreise kennt (also seine Schwingungen bereits erspürt hat), ist die Probe immer noch um 10 Punkte schwieriger. Magier, die bei einer gräßlich verpfuschten Zauberprobe verschwinden, landen im Limbus - wahrlich kein Ort, an dem man sich länger aufhalten möchte. (Näheres zum Limbus erfahren Sie im Kapitel **Der Limbus** in den **Mysteria Arkana**.)

Bei gewöhnlichem Mißlingen kann der Zauberer sich nicht auf die Muster des gewünschten Ortes einstellen, und es geschieht einfach nichts.

Die Formel kann nur in den Akademien in Gerasim, Belhanka, Rashdul und Punin erlernt oder aus dem Codex Dimensionis rekonstruiert (9 Monate Studium, 3 Magiekunde-Proben +7) werden.



ÜBER EIS UND ÜBER SCHNEE

...ich wie über Erde geh.

Eine Zauberei firnelfischen Ursprungs

Technik:

Der Firnelf stellt sich barfuß auf den Boden, breitet die Arme aus und spricht die Formel.

Zauberdauer: 5 Sekunden

Probe: KL/GE/KK

Wirkungsweise: Der Elf kann sich sicher über alle Arten von Eis- und Schneeflächen bewegen. Er überquert Tiefschnee ohne einzusinken, behält auf Eisschollen das Gleichgewicht und bricht nicht in hauchdünnes Eis ein. Er kann an dünnen Eiszapfen hinaufklettern, erleidet keinen Schädel durch Hagelschlag und es heißt, der Elf könne sogar durch dünne Eismauern hindurchschreiten.

Kosten: 5 ASP plus 3 ASP pro Spielrunde

Reichweite: Z

Wirkungsdauer: je nach ASP-Aufwand (A)

Meisterhinweis: Diese Formel ist die bekannteste der sogenannten *Hexalogie der Elementaren Bewegung*. Die anderen Formeln lauten ÜBER WIPFEL, ÜBERKLEE; ÜBERSTROM UND ÜBER SEE; MIT DEM WIND, IN STERNENHÖH; IN GLUT UND LOHE OHNE WEH; DURCH FELS UND ERZ, TROTZ ACH UND WEH. Alle Formeln entstammen dem elfischen Sprücheschatz, und alle bisherigen Erkenntnisse deuten daraufhin, daß es sich bei ihnen um Entwicklungen des halb-mythologischen ersten Firnelfen, des Schiffbauers und Elementaristen Ometheon handelt. Bis auf die Formeln des Feuers und des Erzes scheinen alle Sprüche die Zeiten überdauert zu haben und auch heute noch Anwendung zu finden.



ÜBER STROM UND ÜBER SEE

...ich wie über Erde geh.

Eine Zauberei auelfischen Ursprungs

Technik:

Der Auelf stellt sich barfuß auf den Boden, breitet die Arme aus und spricht die Formel.

Zauberdauer: 15 Sekunden

Probe: IN/GE/GE

Wirkungsweise: Mittels dieses Zaubers ist der Elf in der Lage, sich über jegliche Art von Wasserflächen zu bewegen, als wäre es fester Boden, ganz gleich ob es sich hierbei um schäumende Stromschnellen oder einen ruhigen Teich handelt. Zudem verliert er auf feuchtem Boden nicht den Halt und ist in der Lage, schlüpfrige Bäume oder Wände zu erklettern. Während der Zauber wirkt, kann ihm keine Form von Feuchtigkeit irgendeinen Schaden zufügen. (Er kann schließlich auch genausowenig ertrinken wie plötzlich in den Boden einzusinken.) Bewegtes Wasser bewegt sich trotz allem weiterhin relativ zum Elfen.

Kosten: 9 ASP plus 3 ASP pro Spielrunde

Reichweite: Z

Wirkungsdauer: je nach ASP-Aufwand (A)

Meisterhinweis: Dies ist ein weiterer, wenig bekannter Zauber aus der *Hexalogie der Elementaren Bewegung*, der vornehmlich dem Auvolk, seltener auch den Wald- oder Firnelven bekannt ist und der selbst für Elfen lange Zeit des Studiums benötigt. Aus diesem Grund ist er auch erst in letzter Zeit bei den Menschen zu größerer Bekanntheit gekommen, was jedoch nicht bedeutet, daß irgendein menschlicher Zauberer die Formel gut genug beherrschen würde, um sie zu lehren.



ÜBER WIPFEL, ÜBER KLEE

...ich wie über Erde geh.

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

Technik:

Der Waldelf stellt sich barfuß auf festen Boden, breitet die Arme aus und spricht die Formel.

Zauberdauer: 10 Sekunden

Probe: KL/GE/KK

Wirkungsweise: Ein Waldelf, der diesen Zauber beherrscht, ist in der Lage, auf dünnsten Ästen zu balancieren, sich durch dichtestes Unterholz zu schlängeln und katzengleich an glatten Stämmen hinaufzuklettern. Er kann sich auch ohne einzusinken durch Sumpf und Moor bewegen. Wichtig ist nur, daß seine Bewegung in stetigem Kontakt mit der lebendigen Kraft der Erde (repräsentiert durch den Humus oder Pflanzen) stattfindet - auf Treibsand oder abgestorbenem Holz wie der Kante einer Palisade wirkt der Zauber nicht. Der Elf kann allerdings eventuelle unbelebte Hindernisse auf normale Art und Weise überwinden, z.B. indem er von Baum zu Baum springt.

Unter der Wirkung des Zaubers erleidet der Elf auch keinen Schaden durch Dornestrüpp oder Messergras, verheddert sich nicht in Lianen und entgeht allen Gift- oder fleischfressenden Pflanzen. Es kann allerdings sehr wohl passieren, daß er sich in Wildfallen verstrickt.

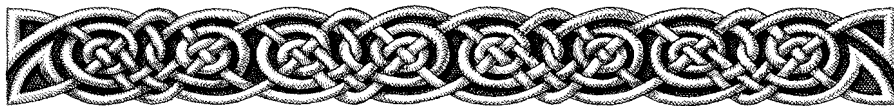
Kosten: 1 ASP plus 3 ASP pro Spielrunde

Reichweite: Z

Wirkungsdauer: je nach ASP-Aufwand (A)

Meisterhinweis: Die dem Humus, der belebten Erde entsprechende Formel aus der *Hexalogie der Elementaren Bewegung* (siehe die Anmerkung beim ÜBER EIS..) ist fast ausschließlich dem Waldvolk bekannt, das sich mit dieser Zauberei wie Windhauch und Schatten durch die Wälder bewegen kann. Die besten unter ihnen (die meist auch noch den MOVIMENTO beherrschen) werden Wipfelläufer genannt, da sie selbst auf den höchsten Spitzen der Bäume noch Halt finden. Die Wipfelläufer verfügen meist noch über perfekte Kenntnis des AXXELE-RATUS und des SPURLOS, TRITTLOS, so daß sie scheinbar an allen Orten gleichzeitig auftauchen können. Menschlichen Zaubernern und auch den meisten Au- und Firnelven ist dieser Zauber bislang unbekannt.

In unbekannter Vegetation (meist in den südlichen Dschungeln und Sümpfen) ist die Zauberprobe für den Elfen um bis zu 7 Punkte erschwert (Meisterentscheidung).



HEILUNG



Was ist Heil-Zauberei?

»Als *Magica Curativa* (Heil- oder Curative Magie) kennen wir die Zauberkunst, welche am lebenden Objecte Wunden schlieszt, Siechtum, Gebrechen und Dementia revidiret und allgemein den Leibes-Craefften foerderlich, also *stricto verso* der Combattiven Magie, welche im Ziele schaedlich sein soll.

Die *Magica Curativa* ist ab origine zumeist eine Verwandlungs-Zauberei, welche primo entweder dadurch wircket, das sie den Ursprungs-Zustand wieder erstellt, welcher (so hoffet man) ist noch vorhanden in den Matrices, wesfoelglich solche Magica auch dem eiler, welchselbiger mit der Formula auch die Matrices erkennt, wenig Forderndes engengesetzt (was — Hesinden sei Dank! — ein Segen ist). Also geschieht es bei jenen Heilungen, welchselbige auf den Patienten selbst einwinken...

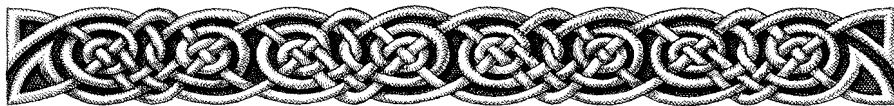
Secundofinden wir die Wirckung, dasz eine Verwandlung von Unbelebtem einsetzet, sei es, um gerupftes Craut zu potenciren, sei es, um Gifft aufzuloesen...

Tertio ist es auch Beherrschung, welche den Coerper zwinget, dem Geiste zu folgen, welchselbiger wiederum den Leib heile sehen will...

Darum stehet man, dasz die *Magica Curativa* eine *eclectisch Disciplin*, welche aus vielem Zehret und doch einem Ziele zugewandt, wie es auch bei der *Magica Combattiva* und der *Magica Communicatia* der Fall ist...

Die Heil-Kunst in der Zauberei ist im ganzen Weltenrund verbreitet (wenn auch vorherrschend im Norden), so sehr gar, daß vielerorts fuer selben Effect gleiche mehrere *Formulae* bestehen. Geruehmet in der Heilerei sind die Aelffen und die Toechter Sathuars, was sind die Hexen, und manch Baeuerlein sucht ihren Rat und Beistand...«

—Von den Unterteilungen der Magie, *Encyclopaedia Magica*, sog. Kusliker Ausgabe von 812 BF., p. 71



ÄNGSTE LINDERN

Eine Zauberei der Hexen

Technik:

Die Hexe tritt vor die Person, der sie helfen möchte, sieht ihr in die Augen und legt ihr beide Hände auf die Schultern.

Zauberdauer: 20 Sekunden

Probe: MU/IN/CH

Wirkungsweise: Das Selbstvertrauen des Gefährten wird auf magische Weise gestärkt. Der Zauber wird nach einer gelungenen Probe auf eine der schlechten Eigenschaften *Höhenangst*, *Raumangst*, *Totenangst* oder *Aberglaube* oder nach einer mißlungenen *Mutprobe* angewandt und gestattet es einem Helden, die mißlungene Probe zu wiederholen. Für diese Wiederholungsprobe ist die entsprechende Eigenschaft je nach ASP-Aufwand der Hexe verbessert. Die Hexe kann diese Formel nicht auf sich selbst anwenden.

Kosten: 4 ASP plus 1 ASP für jeden Punkt, der bei der Wiederholung der Probe zum Würfelresultat des Helden addiert beziehungsweise bei einer Mutprobe vom Würfelresultat abgezogen werden soll.

Reichweite: B

Wirkungsdauer: augenblicklich, die motivierende Kraft des Zaubers hält maximal 1 Minute lang an

Meisterhinweis: Obwohl dies ursprünglich wohl nicht in der Absicht der Töchter Satuaris lag, hilft dieser Zauber auch gegen verschiedene, von finsterner Zauberei verursachte Ängste: Er verkürzt die Wirkung des HORRIPHOBUS, des SCHWARZEN SCHRECKENS, des BÖSEN BLICKS FURCHT und des EIGNEN ÄNGSTE QUÄLEN DICH jeweils auf die Hälfte der Wirkungsdauer. Damit diese Wirkung eintritt, muß der Hexe jedoch eine Zauberprobe gelingen, die um die MR des Opfers erschwert ist. Bei dieser Art der Anwendung kostet der Zauber 7 ASP.

Außer von einer Hexe läßt sich dieser Zauber noch an den Akademien in Norburg, Vinsalt und Donnerbach erlernen, wobei jedoch in Vinsalt nur Magier, in Donnerbach nur Magier und Elfen und in Norburg alle Zauberkundigen außer Schelmen zum Studium zugelassen sind. Es heißt, daß die gildenmagische *Thesis* dieser Formel wohl auch in Perricum und der Halle der Antimagie zu Kuslik bekannt ist, dort jedoch nur den eigenen Eleven gelehrt wird.



BALSAM SALABUNDE

Heile, WUNDE

Eine Zauberei auelfischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde legt dem Verletzten eine Hand auf die Wunde (bei großflächigen oder inneren Verletzungen aufs Herz) und wiederholt die Formel so lange, bis die heilende Wirkung einsetzt.

Zauberdauer: 5 Minuten

Probe: KL/IN/CH

Wirkungsweise: Diese mächtige Zauberei heilt, je nach ASP-Einsatz, sämtliche Wunden und inneren Verletzungen des Verzauberten: Für jeden ASP, den der Zauberer einsetzt bekommt ein Verwundeter, Kranker oder Vergifteter einen Lebenspunkt zurück. Der Zauberer kann sich mit diesem Spruch auch selbst heilen. Die schädliche Wirkung von Krankheiten und Giften kann mit diesem Zauber nicht gestoppt, wohl aber können die erlittenen Schadenspunkte kuriert werden. Man kann der heilenden Wirkung eines mächtigen BALSAMSALABUNDE förmlich zusehen: Offene Wunden überziehen sich mit frischer Haut, Blutungen halten ein, zersplitterte Knochen finden wieder zusammen usw.

Kosten: 1 ASP pro LP, mindestens aber 7 ASP

Reichweite: Z, B

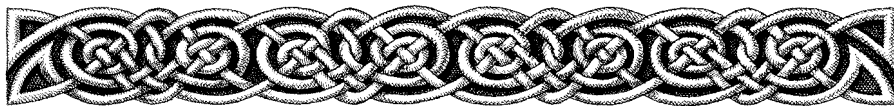
Wirkungsdauer: permanent

Meisterhinweis: Die Beschränkung auf mindestens 7 ASP gilt nur für den Fall, daß der Zaubernde noch mehr als 7 ASP besitzt. In äußersten Notfällen kann der Heiler einfach „alles geben, was er noch hat“.

Die Heilwirkung setzt sofort mit Beginn der Zauberhandlung ein, weshalb man mit diesem Spruch auch Schwerstverwundete vom Rande des Todes (LE: 0 oder weniger) zurückholen kann, wenn der Zauber sofort und mit vollem Einsatz (mindestens 10 ASP) gesprochen wird. Die hierfür eingesetzten Astralpunkte werden vollständig dafür aufgewendet, die LE des Patienten auf den Wert 1 zu bringen. Es ist sogar möglich, abgetrennte Gliedmaßen wieder anzufügen oder komplett zerstörte Organe wieder zu regenerieren. Dies erfordert jedoch mehr als die dem Zauber für gewöhnlich innewohnende intuitive Heilkraft (will heißen, die Probe ist je nach Schwere der Verletzung um bis zu 15 Punkte erschwert) und häufig auch den Einsatz eines oder mehrerer permanenter Astralpunkte (Meisterentscheidung).

Übrigens: Nur Wunden, die auf magische Art kuriert werden (BALSAMSALABUNDE, HEXENSPEICHEL oder magischer Heiltrank) hinterlassen keine Narben.

Der Zauber ist so weit verbreitet, daß jeder Zauberkundige diesen Spruch zumindest in Ansätzen versteht.



HEXENSPEICHEL

Eine Zauberei der Hexen

Technik:

Die Hexe streicht ihren Speichel auf die Wunde des Verletzten: bei Krankheiten und Vergiftungen muß der Speichel auf die Zunge des Erkrankten aufgetragen werden.

Zauberdauer: 20 Sekunden

Probe: IN/CH/FF

Wirkungsweise: Mit diesem Zauber kann eine Hexe den durch Wunden, Krankheiten und Gifte verursachten Schaden heilen. Bei Wunden gibt der Zauber einen Lebenspunkt pro 2 eingesetzter Astralpunkte zurück, bei Krankheiten 1 LP pro ASP, bei Vergiftungen 2 LP für 1 ASP. Die schädliche Wirkung von Giften und Krankheiten kann mit diesem Spruch jedoch nicht gestoppt werden.

Die Hexe kann sich mit ihrem Speichel nicht selbst heilen.

Kosten: siehe Wirkungsweise

Reichweite: B

Wirkungsdauer: permanent

Meisterhinweis: Weitaus weniger bekannt (um der Wahrheit Genüge zu tun, ausschließlich bei den Töchtern Satuaris) als der elfische BALSAMSALABUNDE ist dieser allgemein wirkende Zauber, der (so haben wir vernommen) häufiger Bestandteil allerlei satuarischer Mixturen ist und sich hierfür anscheinend besser eignet als der Elfenspruch.

Besitzer von *Druidentum und Hexenkult*, des *Almanachs der Wandlungen* und der *Geheimnisse des Lebens* können versuchen, die Fragmente aus allen Büchern zusammenzutragen und daraus eine *Thesis* zu rekonstruieren, was jedoch eine äußerst schwierige Aufgabe darstellt (1 Jahr aufopferungsvollen Studiums, inklusiver dreier Magiekunde-Proben +10)



KLARUM, PURUM KRÄUTERSUD

Frei von Gift wird alles Blut.

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zauberer legt dem Vergifteten die Hand aufs Herz und spricht die Formel.

Zauberdauer: 7 Sekunden

Probe: KL/KL/CH

Wirkungsweise: Diese Formel sorgt dafür, daß sich Giftstoffe in der Blutbahn spontan auflösen und ausgeschieden werden können. Der Zauber bringt den Vergiftungsprozeß zum Stillstand, heilt aber nicht den bis dahin eingetretenen Schaden. Die Wirkung von Giften, die keinen Schaden anrichten (z.B. Halbgift) wird sofort gestoppt.

Mit dem Spruch kann der Magier auch sich selbst heilen.

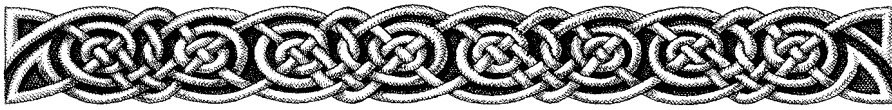
Kosten: 1 ASP pro Stufe des Giftes (muß vor der Probe festgelegt werden)

Reichweite: Z, B

Wirkungsdauer: permanent

Meisterhinweis: Die heilende Wirkung setzt nach Ende der Zauberdauer ein, womit es weiterhin eine Angelegenheit von Augenblicken bleibt, ein *Tulmadron-* oder *Purpurblitz-*Opfer zu retten. Da der Heiler zudem in den seltensten Fällen weiß, um welches Gift es sich handelt und vor der Zauberprobe festlegen muß, wie viele ASP er einsetzen will, gehen viele Zauberer auf Nummer sicher und setzen einen größeren Teil der Kraft ein als nötig wäre. Mit dem KLARUM PURUM können auch die Wirkungen eines morgendlichen Katers nach heftigem Saufgelage beseitigt werden (nicht jedoch der eigentliche Rausch). Die Kosten hierfür betragen je nach Heftigkeit des Alkoholgenusses und Qualität der Getränke 2 ASP (für einen leichten Kater nach etwas zuviel Ferdoker Bier) bis 7 ASP (gegen die trommelnden Dämonen nach drei Maß übelsten Fusels).

Da diese alte Formel mehr als einmal ihre Wirksamkeit bewiesen hat, sind viele Zauberer bereit, die Kenntnis mit anderen Magiekundigen zu teilen - einmal abgesehen von einigen Hofmagiern, die ihr Salär dieser Formel verdanken und unnötige Konkurrenz fürchten.



LACH DICH GESUND

Überlieferte Schelmenzauberei

Technik:

Der Schelm erzählt dem Heilbedürftigen einen (möglichst makabren) Witz oder führt eine entsprechende Pantomime auf und versetzt ihm dann einen aufmunternden Nasenstups.

Zauberdauer: so lange, bis der Witz erzählt ist

Probe: IN/CH/CH

Wirkungsweise: Der Witz und das aufmunternde Gesicht des Schelmen versetzen den Verwundeten ob der Tatsache, daß jemand in solch einer Situation noch Witze reißen kann, in einen glücklichen Rauschzustand, in dem er die nächste Stunde ständig vor sich hin kichert, vor allem jedoch seine Umgebung und seine Schmerzen vergißt. Dies gibt ihm so viel Kraft, daß er während der Zeit 2W6 Lebenspunkte regenerieren kann. Der Schelm kann diesen Zauber nur auf solche Lebewesen anwenden, die seinen Witz hören und verstehen können (also intelligent und bei Bewußtsein sind und die Sprache verstehen, in der der Schelm den Witz erzählt oder die Pantomime beobachten können), niemals jedoch auf sich selbst.

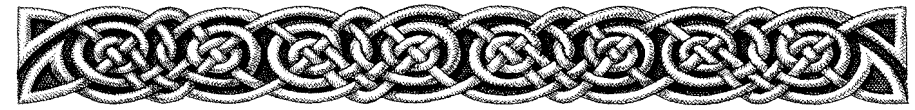
Kosten: der Schelm muß so viele ASP aufwenden, wie dem Verwundeten LP wiedergegeben werden

Reichweite: B

Wirkungsdauer: die fehlenden Lebenspunkte werden während der nächsten Stunde regeneriert, die Wirkung ist dann natürlich permanent

Meisterhinweis: Mißlingt die Zauberprobe, so hat der Schelm während der Heilung offensichtlich an etwas anderes gedacht. Die heilende Wirkung tritt zwar ein (mit 2W-2 LP), jedoch überfällt den Verwundeten an einem der nächsten Tage plötzlich ein beliebiger anderer Schelmenzauber nach dem Willen des Meisters — und zwar in einer denkbar peinlichen Situation.

Diese Koboldsmagie ist einzig und alleine den Schelmen vorbehalten und die Gelehrten werden wohl noch lange rätseln, wie ihre Wirkung zustandekommt.



LEVTHANS FEUER

Eine Zauberei der Hexen

Technik:

Die Hexe berührt ihr Gegenüber, schaut ihm (oder ihr) tief in die Augen und konzentriert sich dabei auf den Zauber. Der Zauber kann nur gewirkt werden, wenn Praios nicht mehr am Himmel wacht.

Zauberdauer: 7 Sekunden

Probe: IN/CH/CH (+MR)

Wirkungsweise: Der Verzauberte entbrennt auf der Stelle nicht nur in romantischer Minne, sondern auch in rahjagefälligem Feuer für die Hexe und schon bald versinken die beiden in wildem und innigem Liebesspiel, das sicherlich die halbe Nacht anhält.

Diese Wirkung des Zaubers ist zwar gewiß angenehm, jedoch nicht der wesentliche Effekt von LEVTHANS FEUER: Die Hexe ist durch diesen Spruch in der Lage, ihrem Partner ihre nächtliche Regeneration (LP- und ASP-Würfe) zu schenken oder ihm selbige zu entziehen und selbst zu nutzen.

Der Verzauberte fühlt sich am nächsten Morgen seltsam ermattet (wer würde das nicht) und seine Erinnerungen an die vergangene Nacht sind von rotem Nebel umgeben. Diese Wirkung tritt ein, wenn sich die Hexe der Regenerationswürfe ihres Opfers bemächtigt hat. So er die Regeneration genossen hat, beginnt der Verzauberte den Tag voller Tatendrang und erinnert sich begeistert an jede Kleinigkeit.

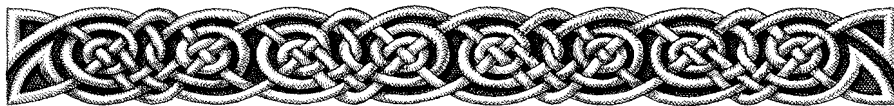
Kosten: 7 ASP

Reichweite: B

Wirkungsdauer: nach Belieben der Hexe, längstens jedoch bis zum nächsten Sonnenaufgang

Meisterhinweis: In Sagen und Legende heißt es oft, die Töchter Satuaris seien einander in „schwesterlicher Liebe“ verbunden, und auch, daß der Mann, der eine Nacht mit einer Hexe verbringt, am nächsten Morgen "wie vom Schlag geührt bis zur Praiosstund liegenblieb." Hierbei handelt es sich offensichtlich um eine Umschreibung von LEVTHANS FEUER— denn kein Mensch, Elf oder Zwerg außerhalb der verschworenen Hexengemeinschaft scheint diesen Zauber zu kennen (obwohl solches von Thomeg Atherion, dem mysteriösen Leiter der Al'Achami behauptet wird).

Es soll sogar mächtige Hexen geben, die ihrem Opfer mittels dieses Zaubers mehr als nur die nächtliche Regeneration rauben, sondern sogar auf deren Grundvorrat zugreifen. Diese Variante ist Spieler-Hexen jedoch keinesfalls bekannt.



RUHE KÖRPER, RUHE GEIST

Schlaf dir neue Kraft verheißt.

Eine Zauberei firnelfischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde legt Zeige- und Mittelfinger beider Hände auf die geschlossenen Augen des zu Heilenden und murmelt die Formel.

Zauberdauer: 1 Minute

Probe: KL/CH/KK

Wirkungsweise: Der Verzauberte fällt auf der Stelle in einen mindestens siebenstündigen, erholsamen Tiefschlaf, während dem er 10 LP (und, bei Zauberkundigen, 5 ASP) regeneriert. Der Heiler kann den Zauber nicht auf sich selbst anwenden. Während des Tiefschlafs ist die Wirkung von Krankheiten (nicht jedoch die von Giften) angehalten und auch Hunger und Durst verspürt der Patient nicht mehr.

Kosten: 7 ASP

Reichweite: B

Wirkungsdauer: Der Schlaf dauert mindestens 7 Stunden, die Heilwirkung ist permanent.

Meisterhinweis: Der Schlaf, den dieser Zauber hervorruft, ist so tief, daß der Patient sogar mitten im Schlachtgetümmel nicht aufwachen würde. Während der Wirkungsdauer kann kein anderer Heilzauber auf den Patienten angewendet werden, da der RUHE KÖRPER... von der Ganzheit des Heilbedürftigen Besitz ergreift.

Obwohl alle Elfen diese Zauberei leicht erlernen können, scheint es doch, daß fast ausschließlich das Firnvolk die Formel häufiger anwendet. Glücklicherweise existiert an allen Akademien, die sich der Heilung verschrieben haben, ein Transskript der Formel, die es Magiern ermöglicht, den Spruch zu erlernen. Auch Druiden und Hexen ist die Formel dort oftmals zugänglich.



SUMUS ELIXIERE

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

Technik:

Der Druiden hält das Gefäß mit der Kräutermixtur, die er verzaubern will, in beiden Händen. konzentriert sich auf die den Kräutern innewohnenden Kräfte und berührt dann mit dem Gefäß dreimal den (belebten) Boden.

Zauberdauer: 5 Minuten

Probe: IN/CH/FF

Wirkungsweise: Kräuter, die auf diese Art und Weise verzaubert werden, entfalten stets das Doppelte ihrer angegebenen Wirkung; sei es, daß sie die doppelte LP-Anzahl zurückgeben, in der Hälfte der Zeit wirken, dem Patienten Probeerleichterungen bringen usw. Dieser Zauber konzentriert die Heilwirkung der verschiedenen Kräuter auf eine kurze Zeitspanne. Er wirkt nicht auf alchemistische Rezepturen (magische Tränke, Elixiere, Gifte). Mit diesem Spruch kann der Druiden eine Portion eines Krauls verzaubern.

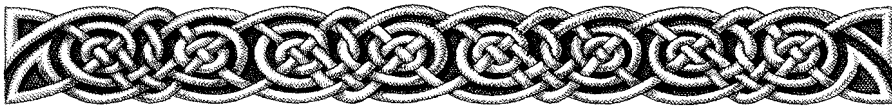
Kosten: 7 ASP

Reichweite: B

Wirkungsdauer: Die Kräutermixtur bleibt Stufe des Druiden in Minuten "aufgeladen", danach verläßt sie auch ihre natürliche Heilkraft. Werden die Kräuter jedoch während dieser Zeitspanne angewendet, so ist die Wirkung natürlich permanent (im Rahmen der entsprechenden Kräuterwirkung).

Meisterhinweis: Die Wirkung aller Kräutermixturen wird verdoppelt, das heißt, auf natürliche (im Gegensatz zu alchemistisch) Weise zubereitete Gifte zeigen ebenfalls den doppelte Effekt. Unbeeinflußt bleibt der Effekt eine Wundheilkunde-Probe, die ja mehr auf der Fertigkeit des Heilers als auf der Kraft der eingesetzten Kräuter beruht. (Zusätzlich applizierte Tarnel wirkt jedoch ebenfalls doppelt.)

Es mag einige Töchter Satuaras geben, die ebenfalls Kenntnis von diesem Spruch haben, ansonsten jedoch scheint der Zauber auf die Sumudienerschaft beschränkt.



TIERE BESPRECHEN

Eine Zauberei der Hexen

Technik:

Der Zaubernde berührt das Tier möglichst nahe der Wunde oder des Krankheitsherdes.

Zauberdauer: 1 Minute

Probe: MU/IN/CH

Wirkungsweise: Wunden (a), Krankheiten (b) und Vergiftungen (c) von Tieren werden auf magische Weise geheilt: gebrochene Gliedmaßen wachsen zusammen, offene Wunden schließen sich, und das Blut wird von allen Fremdstoffen gereinigt. Außerdem verhindert dieser Zauber Panikreaktionen des verwundeten Tieres, das sich mindestens während der nächsten 24 Stunden friedfertig gegen den Heiler verhalten wird. Der Zaubernde spendet ASP, die dem Tier als Lebenspunkte zugute kommen. Die Formel ist auf denkende Wesen nicht anwendbar.

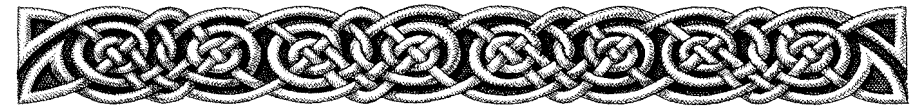
Kosten: a) 5 ASP für die ersten 5 LP, für je 2 weitere LP 1 ASP; b) 2 ASP pro Stufe der Krankheit; c) 1 ASP pro Stufe des Giftes

Reichweite: B

Wirkungsdauer: permanent

Meisterhinweis: Warum diese mächtige Formel, die vor allem bei Hexen, selten auch bei Elfen (diese nutzen für fast alle Heilungen den BALSAMSALABUNDE), verbreitet ist, nur auf Tiere wirkt, konnte bisher noch nicht enträtselt werden. (Um ehrlich zu sein, es hat sich auch noch kein gelehrter Magus darum gekümmert). Da mit dem BALSAMSALABUNDE Tier wie Mensch geheilt werden können, scheint der Unterschied so groß doch nicht zu sein. Vielleicht liegt es daran, daß bei denkenden Wesen immer noch eine Spur magischer Resistenz wirkt, die erst überwunden werden will?

Es heißt, daß übelwollende Hexen bisweilen auch die Umkehrform des Spruches anwenden - zweifelsohne eine wenig göttergefällige Tat.



VON FROST UND HUNGER UNBERÜHRT

...wer Kraft und Ruhe in sich spürt.

Eine Zauberei firnelfischen Ursprungs

Technik:

Der Firnelf konzentriert sich auf seinen Herzschlag und beginnt, ihn willentlich zu verlangsamen.

Zauberdauer: 3 Spielrunden

Probe: MU/KK/KK

Wirkungsweise: Dieser Zauber versetzt den Anwender oder eine mit dem Zauber einverständige Person in eine Art Winterschlaf, während dessen der Schläfer keine Nahrung zu sich nehmen muß, kaum Luft zum Atmen benötigt und von Hitze oder Kälte (im Rahmen der natürlichen Schwankungen!) nicht beeinflusst wird. Die Astralenergie muß vorher investiert werden, denn während der Zauberdauer sind auch alle Denkvorgänge verlangsamt, so daß das willentliche Aufwachen eines auf den Elfen selbst angewandten VON FROST UND HUNGER... unmöglich ist. Die Starre läßt sich allerdings mittels BEHERRSCHUNGEN BRECHEN beseitigen.

Kosten: 7 ASP pro Monat Starre bei Anwendung auf sich selbst, 13 ASP/Monat bei Verzauberung anderer.

Reichweite: Z, B

Wirkungsdauer: je nach aufgewandter Astralenergie

Meisterhinweis: Während des "Winterschlafs" regeneriert der Schläfer weder Lebens- noch Astralpunkte, jedoch wird glücklicherweise auch die Wirkung von Krankheiten (nicht jedoch die von Giften) um den Faktor 10 verlangsamt.

Der Zauber gehört zum Gemeingut aller Firnelfen, ist aber bei den anderen Elfenvölkern wenig bekannt. Magier können ihn nur in Donnerbach oder Norburg von den dort ansässigen Elfen erlernen, schriftlich scheint die Formel jedoch nirgends niedergelegt zu sein. An beiden Akademien ist man übrigens bereit, das Wissen auch mit Hexen und Druiden zu teilen.



MAGISCHE WAHRNEHMUNGEN



Was ist Hellsicht?

»Einen Kern-Zweig, wenn nicht den Stamm moderner Zauberei daselbst, bildet die Magica Clarobservantia oder Hellseherei (wiewohl sie mehr ist als jenes, welches die Volksmeinung die Hellsicht oft nennet). Sie wirckt daher, dasz sie primo die existirenden Sinne unterstuetzet, auf dasz sie ueber-menschliches zu leisten in der Lage, und dasz sie secundo einen Sinn induciret, welchen man Magiesinn, bisweilen auch -gespuer nennet (denn es muss nicht immer das Gesicht sein, mit welchem der Zauberer die astralen Kraeffte wahrnimmt).

Die Magica Clarobservantia wirckt jedoch primo mit dem secundo, als das sie die weltlichen Sinne transformiret mit der Krafft, um Äug oder Ohr durch Waende zu schicken oder ein Bild aus dem Geiste zu lesen. Wo sie aber nur secundo, als alle inigliche Krafft wircket, da vermag sie zu sehen, was das wahre Gefueg der Welt... Angemerckt werden musz hier, dasz die M. Clarobservantia wohl in der Lage zu erkennen, was tot und was lebt, wie es beschaffen, ob es besessen und vielerlei mehr, doch niemals was Goettlich oder was die Seel ist...

Wenn es vermittels der M. Clarobservantia auch moeglich, infremde Raeume zu schauen, zu lauschen, was privatim gesprochen, gar auf den Grund des Wesens und in die Gedanken zu greifen, so ist doch nichts hiervon Schwartz Kunst oder im Albyricus genannt. Es ist in der Hand des Zaubernenden, zum Wohl oder zum Wehe mit seiner Gäbe umzugehen, wie der Gelehrte sein Wissen zu Ruhm und Nutz oder zu Lug und Verderben verwendet...

Kein Zweiffel ist, dasz die Aelffen grosze Meister dieser Kunst, wohingegen Magi und Magae sie perfectioniret und dahin gebracht haben, dasz sie in der Lage, die Muster der Zauberei, die Matrices Astralorum, zu kennen, ja zu lesen. Allein, fuer jene, die Willens, ist es ohne Widrigkeit, die Clarobservantia zu erlernen, ganz gleich, welchem Zweige er oder sie sich zugehoerig fuehlet.«

'—Von den Unterteilungen der Magie, Encyclopaedia Magica, sog. Kusliker Ausgabe von 812 BF, p. 75



ADLERAUG UND LUCHSENOHR

Mein Scharfer Sinn die Welt durchbohrt!

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

Technik:

Der Zauberende legt die Hände an die Schläfen und konzentriert sich auf den Zauber.

Zauberdauer: 5 Sekunden

Probe: KL/IN/FF

Wirkungsweise: Das gesamte Wahrnehmungsvermögen des Elfen (alle fünf Sinne) wird so stark verbessert, daß alle Proben auf das Talent *Sinnesschärfe* um 7 Punkte erleichtert werden. Er ist in der Lage, haarfeine Ornamente zu ertasten, hört das Rascheln von Tieren im Dutzende Schritt entfernten Gebüsch, riecht den schleichenden Oger auf hundert Schritt Entfernung und kann selbst in einer Meile Entfernung noch das Gesicht eines Reiters erkennen - wenn die entsprechende Sinnenschärfe-Probe gelingt...

Kosten: 5 ASP

Reichweite: Z

Wirkungsdauer: 1 Minute (A)

Meisterhinweis: Der ADLERAUG... ist der Ursprung der Sagen über die fantastischen Sinnesleistungen, die alle Quellen den Elfen zuschreiben. Der Zauber ermöglicht *nicht* das Sehen im Dunkeln oder irgendeine Form von „Restlichtverstärkung“. Solcherart geschärfte Sinne haben übrigens für den Zaubierenden nicht nur Vorteile: Plötzlicher Lärm, gleißendes Licht oder übler Geruch können für den Anwender so erschreckend sein, daß er für W20 Sekunden desorientiert ist und praktisch nichts unternehmen kann, wenn ihm keine Selbstbeherrschungsprobe gelingt. Die elfische Formel wird auch an allen menschlichen Hellsicht-Akademien, in Donnerbach, Norburg und dem Kreis der Einfühlung gelehrt, und auch alle anderen Magiebegabten haben wenig Schwierigkeiten, diesen Zauber zu erlernen, so sie einen entsprechend bewanderten Lehrmeister finden.





ANALÜS ARCANSTRUKTUR

Entblöße die Magienatur!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier fixiert das Ziel seines Interesses und spricht die Formel.

Zauberdauer: von 10 Sekunden bis zu 10 Minuten, je nach Komplexität und Fremdheit der untersuchten Zauberei, bisweilen sogar länger, wenn der Magier sich erst auf das Artefakt oder die Person einstellen will.

Probe: KL/KL/IN (+eventuelle Modifikatoren)

Wirkungsweise: Mit diesem Spruch kann ein Magier die magische *Matrix*, das aller Zauberei innewohnende Gewebe aus den Fäden und Bahnen der Kraft sehen, das ein magisches Artefakt, magisches Wesen oder einen wirkenden Zauber ausmacht. Insbesondere kann er damit den Typ und Ursprung eines Zaubers erkennen, der auf einem Gegenstand oder einer Person liegt, nicht jedoch, um welchen speziellen Spruch es sich handelt. Ganz exakt kann er nur solche Sprüche oder Zauberkraftwirkungen bestimmen, die er selbst beherrscht oder deren *Matrix* er schon häufiger gesehen hat. Für Elixiere, Tränke und Artefakte, die auf Zauberei beruhen, gelten besondere Regeln, die Sie in den entsprechenden Kapiteln finden.

Kosten: 10ASP

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: siehe die Zauberdauer (A)

Meisterhinweis: Dieser Spruch bietet Spielern und Spielleitern jegliche Freiheit, die Natur eines Zaubers so zu beschreiben, wie die Magier sie sehen: als kompliziertes Gewebe aus den Fäden der Kraft, ein komplexes, für jeden Spruch einmaliges Muster. Ein Meister dieses Spruches (ZF: 15 und mehr kann sogar erkennen, wer einen bestimmten Spruch gewoben hat, auf welcher Akademie oder bei welchem Lehrmeister der Spruch erlernt wurde und dergleichen mehr. Der ANALÜS stellt somit die magische Form des Magiekunde-Talents dar und sollte zum Rüstzeug eines jeden Magiers gehören, der etwas auf sich hält. Aus diesem Grund wird die Formel auch an fast jeder Akademie unterrichtet und findet sich zudem in mehreren arkanen Werken. In diesem Rahmen steht es dem Meister natürlich frei, für besonders detaillierte Untersuchungen auch Zuschläge bis hin zu +50 zu verlangen.



BLICK DURCH FREMDE AUGEN

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

Technik:

Der Druiden konzentriert sich auf die Person, deren Gesichtssinn er benutzen will, versetzt sich mit rhythmischen Schaukeln in Trance und läßt seinen Geist wandern.

Zauberdauer: 10 Minuten Einstimmung; danach muß der Druiden die Konzentration aufrechterhalten.

Probe: MU/IN/CH (+MR, +1 pro 10 Meilen Entfernung)

Wirkungsweise: Durch diesen Zauber ist der Druiden in der Lage, die Augen einer Person mitzubedenutzen, die fast beliebig weit von ihm entfernt sein kann. Der Spruch bezieht sich jedoch nur und ausschließlich auf den Gesichtssinn. Der Druiden sieht genau das, was der Träger der Augen ebenfalls wahrnimmt - schließt dieser die Augen oder schläft gar, so kann der Druiden nichts erkennen.

Der Hellseher muß eine konkrete Vorstellung von der Person haben, deren Augen er benutzen will, das heißt, wenn die Person ihm nicht persönlich bekannt ist, wird die Zauberprobe um 7 Punkte erschwert, bei Opfern, die er gar nur vom Hörensagen kennt (z.B. Wachen in einem unbekannten Verlies), sogar um 21 Punkte.

Kosten: Grundkosten 10 ASP bis 1 Meile Entfernung, 20 ASP bis 10 Meilen, 40 ASP bis 100 Meilen usw.; Folgekosten 7 ASP pro Spielrunde

Reichweite: Stufe des Druiden mal 10 Meilen

Wirkungsdauer: je nach ASP-Einsatz (A)

Meisterhinweis: Der Zauber birgt gewisse Gefahren in sich, denn bei einem Zauberpatzer kann es passieren, daß sich der Geist des Druiden auf Dauer vom Körper trennt und im Geist desjenigen gefangen ist, durch dessen Augen er gesehen hat.

Es scheint so, als wäre dieser Zauber aus einem druidischen Ritual entwickelt worden, jedoch sprechen alte Schriften aus der Zeit der Magier-Mogule von ähnlichen Wirkungen, ja, einige führen die Entstehung der ersten Schwarzen Augen auf diesen Zauber zurück.



EIGENSCHAFTEN SEID GELESEN

Enthülle mir dein inn'res Wesen!

Eine Zauberei auelfischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde mustert sein Opfer von oben nach unten und konzentriert sich dann auf die Formel.

Zauberdauer: 15 Sekunden

Probe: KL/IN/CH (+MR)

Wirkungsweise: Mit diesem Spruch können die guten *oder* die schlechten Eigenschaften *oder* bis zu zehn Talente *oder* bis zu 10 Zaubert Fertigkeiten *oder* der beste Kampfwert (AT/PA-Kombination der hauptsächlich geführten Waffe) eines Wesens auf einen Punkt genau bestimmt werden. Der Zaubernde erhält so eine recht genaue Vorstellung der Fähigkeiten und Fertigkeiten seines Gegenübers.

Kosten: 7 ASP

Reichweite: 3 Schritt

Wirkungsdauer: 15 Sekunden (die Zauberdauer)

Meisterhinweis: Eine detailliertere Untersuchung des Gegenübers, will heißen, die Enthüllung mehrerer der o.g. Fertigungsgruppen ist mit diesem Spruch ebenfalls möglich, jedoch ist die Zauberprobe für jede weitere Gruppe um 1 Punkt erschwert. Eine solche „Durchleuchtung“ dauert auch deutlich länger (1 Minute) und ist auch anstrengender (11 ASP). Neben dem ODEM ARCANUM und dem SENSIBAR handelt es sich um einen der elementarsten Hellsichtzauber, der den Menschen seit den Sanin-Expeditionen bekannt ist, und der eigentlich jedem Zauberkundigen, der sich ein wenig für Hellscherei interessiert, offensteht.



ETERNIA MEMORABILIS

Erinnerung sei mir gewiß!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde konzentriert sich auf das Bild oder Schriftstück, das er in Erinnerung behalten will und murmelt die Formel.

Zauberdauer: 5 Minuten

Probe: KL/KL/GE

Wirkungsweise: Mit dieser Formel ist es dem Magier möglich, Bilder, Schriftstücke, Inschriften o.ä. für immer in Erinnerung zu behalten. Spieltechnisch bedeutet dies, daß er den Meister jederzeit dazu auffordern kann, ihm das jeweilige Bild oder Dokument, das er sich eingepreßt hat, auszuhändigen oder vorzulesen. Zum Behalten schnell ablaufender Vorgänge (Bewegungen, Zaubergesten, Reden...) ist dieser Spruch nicht geeignet.

Kosten: 1 ASP

Reichweite: Z

Wirkungsdauer: Stufe des Magiers Spielrunden (A), das aufgesogene Wissen bleibt permanent im Geist des Magiers gespeichert.

Meisterhinweis: Ursprünglich (in prägarethischer Zeit) scheint dieser Spruch zur Grundausbildung eines jeden Magiers gehört zu haben, denn wir können immer wieder von phänomenalen Gedächtnisleistungen der frühen Zauberer lesen. Dieser Spruch galt seit dem Fall Bosparans als verschollen und konnte erst vor kurzem in Punin rekonstruiert werden, wo er auch sofort ins Curriculum übernommen wurde, damit die Abgänger den Spruch bald an andere Akademien weitergeben können. Zumindest an der Thorwaler Akademie scheint dies auch bereits geschehen zu sein.

Um sich eine Seite eines arkanen Werkes einzupreßen, benötigt der Magier etwa 2 Minuten, für ein gewöhnliches Schriftstück etwa die halbe Zeit, gleichermaßen für eine Inschrift, ein Ornament oder ähnliches. Während der Wirkungsdauer muß der Magier eindeutig erklären, was er sich besonders einpreßt, und der Meister sollte sich hierüber entsprechende Notizen machen.



EXPOSAMI CREATUR

Weise mir des Lebens Spur!

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

Technik:

Der Waldelf konzentriert sich auf die Formel und hält die Hände muschelförmig hinter die Ohren.

Zauberdauer: 10 Sekunden

Probe: KL/KL/IN

Wirkungsweise: Mit diesem Spruch kann der Zaubernde die Lebensaura jedes Lebewesens im Umkreis von 30 Schritt wahrnehmen, das größer ist als eine Ratte. Er empfängt eine vage Vorstellung von der Größe des Lebewesens, nicht aber von seiner Gestalt.

Der Zauber durchdringt dichtestes Gestrüpp und Unterholz, nicht aber massive Mauern oder Gesteinsschichten (also alle Barrieren, die nicht zum größten Teil aus dem Element Fels bestehen).

Kosten: 5 ASP

Reichweite: 30 Schritt

Wirkungsdauer: 10 Sekunden (die Zauberdauer)

Meisterhinweis: Im Rahmen der Wirkung des EXPOSAMI gelten Insektenstaaten als Lebewesen spürbarer Größe. Nicht erkennbar sind alle Formen des Nicht- oder Unlebens: Geister, Dämonen, Untote und ähnliche Wesen rufen beim Elfen keine Reaktion hervor. Es sei übrigens tunlichst davon abgeraten, diesen Zauber im Gedränge eines tulamidischen Basars auszuführen, will man nicht riskieren, von der Flut der Eindrücke überwältigt und vollkommen desorientiert zu werden.

Magier, die sich mehr mit der *Kraft* als der *Lebenskraft* beschäftigen, scheinen einige Schwierigkeiten mit dem Zauber zu haben, während andere menschliche Zauberkundige die Elfenformel offensichtlich recht schnell begreifen. Allerdings erfordert es in allen Fällen einen elfischen Lehrmeister oder einen Magister einer Hellsichtakademie, um die Formel zu erlernen.



IN DEIN TRACHTEN, FÜHLEN, DENKEN

...will ich meine Sinne lenken.

Eine Zauberei firnelfischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde sieht seinem Opfer ins Gesicht und konzentriert sich dann auf die Formel.

Zauberdauer: 10 Sekunden

Probe: KL/KL/CH (+MR)

Wirkungsweise: Der Elf oder Magier erhält einen kurzen Einblick in die Gedankengänge seines Opfers. Er kann in den momentanen Denkvorgängen seines Gegenübers wie in einem Buch lesen - ein echtes Gedankenlesen also.

Kosten: 8 ASP pro 10 Sekunden

Reichweite: 3 Schritt

Wirkungsdauer: je nach ASP-Einsatz (A)

Meisterhinweis: Diese Formel gehört mit einigen anderen elfischen Verständigungszaubern zu den am stärksten von den Gildenmagiern „pervertierte“ Sprüchen: Was ursprünglich freudlichem Gedankenaustausch oder der Verständigung im Schneesturm diene, ist zu einem Verhörzauber *par excellence* verkommen, und das in solch großem Umfang, daß heutzutage viele Magier den Spruch besser beherrschen als die meisten Elfen.

Aus diesem Grund zögern viele Elfen auch, den Spruch an Menschen weiterzugeben, was jedoch für die Magie keine Schwierigkeit darstellt, da alle Hellsichtschulen und auch viele andere Akademien den Spruch lehren.

Wenn ein Hellscher versucht, die Gedankengänge eines andersartigen Wesens (eines Orks, Goblins oder Echtenmenschen) zu erforschen, verhängen Sie als Meister ruhig einen Zuschlag bis zu 7 Punkten auf die Probe, wobei Sie beachten sollten, daß die Gedankengänge der Zwerge denen der Menschen noch am ähnlichsten sind, während das Denken der Echten sehr fremden Mustern folgt — Drachen, Einhörner oder Dämonen mögen gar noch schwieriger zu durchschauen sein.



KATZENAUGEN

Eine Zauberei der Hexen

Technik:

Die Hexe legt kurzzeitig die Hände vor die Augen und konzentriert sich auf den Zauber.

Zauberdauer: 10 Sekunden

Probe: KL/FF/KK

Wirkungsweise: Mit diesem Zauber können Hexen sogar in völliger Dunkelheit sehen. Zwar können sie keine Farben erkennen, wohl aber Umrisse und Formen in schwarzweiß. Dieser Zauber wirkt nicht bei Tageslicht oder hellem Mondlicht, sehr wohl aber bei schwachem Restlicht.

Kosten: 5 ASP pro Spielrunde

Reichweite: Z

Wirkungsdauer: je nach ASP-Einsatz (A)

Meisterhinweis: Von diesem satuarischen Zauber haben wir erst vor kurzem erfahren, und es scheint, daß er auch in Hexenkreisen noch keine allzuweite Verbreitung gefunden hat, während ihn andererseits auch einige wildlebende Elfen kennen. Ob es sich um einen traditionellen Spruch oder eine Neuentwicklung handelt, ist demzufolge ebenfalls unklar. Es scheint so, als würde der Zauber die Augen der Hexe höchst empfindlich für die geringste Spur von Eicht machen, so daß bereits helles Mondlicht (Vollmond) ihr Schmerzen bereitet und der direkte Blick ins Fackellicht sie für Stunden blenden kann. Dies mag auch der Grund sein, warum der Spruch eine so geringe Verbreitung erfahren hat.

Um eine Blendung durch plötzlich aufflammendes Eicht zu vermeiden, muß der Hexe eine Intuitionsprobe gelingen, damit sie die Augen rechtzeitig schließen oder abwenden kann.



MISHKHARAS MACHT ERSPÜREN

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

Technik:

Der Druiden berührt den Kranken oder Vergifteten gleichzeitig an Herz und Nieren und senkt seinen Geist in den Körper des Kranken.

Zauberdauer: etwa eine Viertelstunde

Probe: KL/IN/CH (+ Stufe der Krankheit oder des Giftes)

Wirkungsweise: Mit diesem Spruch kann ein Druiden erkennen, an welcher Krankheit oder welcher Art Vergiftung ein Erkrankter leidet.

Kosten: 9 ASP

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: etwa eine Viertelstunde (die Zauberdauer)

Meisterhinweis: Die Druiden verfügen schon geraume Zeit über diesen Spruch — es war bisher nur nicht bekannt, daß es sich überhaupt um einen Zauber handelte. Ähnliche Formeln und Rituale sind u.a. auch von den Töchtern Satuaris und den Firnelfen überliefert, so daß es nicht verwundert, daß diese Gruppen von Zauberkundigen den Spruch fast instinktiv beherrschen.



OCULUS ASTRALIS, AUGE DER SPHÄREN

Das Wissen, um die Kraft zu mehren

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier konzentriert sich auf die astralen Schwingungen und spricht die Formel.

Zauberdauer: 15 Sekunden

Probe: KL/IN/CH

Wirkungsweise: Mit diesem Spruch kann der Magier seine Umgebung oder einen Gegenstand so wahrnehmen, wie er im Limbus (oder bei der Betrachtung mittels ANALÜS ARCANSTRUKTUR) erscheinen würde: Als leuchtende Ansammlung von Kraftfäden für magische Dinge, als nebulöse Dunkelheit für alles, was nicht von Zauberei erfüllt ist. Alle diesseitigen Dinge haben ihr Ebenbild in der Astralwelt, weswegen man mit diesem Spruch auch die Orientierung im Diesseits behalten kann, während man gleichzeitig nach einem bestimmten astralen Muster sucht (z.B. ein Geist, der in einem Gegenstand gefangen ist). Vor allem in der diesseitigen Welt unsichtbare Wesen oder Illusionen lassen sich hiermit recht gut aufspüren.

Kosten: 17 ASP pro Spielrunde

Reichweite: Z

Wirkungsdauer: je nach ASP-Einsatz (A)

Meisterhinweis: Die Orientierung in der diesseitigen Welt ist mit so einigen Schwierigkeiten verbunden, da der normale Gesichtssinn des Magiers ja nicht mehr funktioniert, und nur noch Ansammlungen magischer Kraft eine Form von "Licht" ausstrahlen. Als Meister können Sie auf alle Proben, die mit der Handhabung nichtmagischer Gegenstände zu tun haben (z.B. ein Handwerkstalent wie *Holzbearbeitung*), rein körperliche Aufgaben beinhalten (*Akrobatik* oder Kampf gegen nicht Magiebegabte) einen Zuschlag bis zu 10 Punkten auf die entsprechende Probe verhängen.

Seine eigentliche Wirkung entfaltet der Spruch jedoch im Limbus, wo ohne die Formel schlechterdings keine Form der Orientierung möglich ist. Jedem prospektiven Dimensionsreisenden sei daher eine Kenntnis dieses Zaubers wärmstens ans Herz gelegt.

Dieser Spruch wird in Punin, Methumis und neuerdings auch in Thorwal gelehrt. Die ursprüngliche Rekonstruktion basiert auf dem Buch *Das Wesen des Unbekannten* und soll mehrere Jahrzehnte in Anspruch genommen haben — was Wunder bei der Auslegung, die der Autor des Buchs, ein Praiosgeweihter, von allen magischen Phänomenen gegeben hat.



ODEM ARCANUM SENSEREI

Weht da ein Hauch von Zauberei?

Eine Zauberei auelfischen Ursprungs

Technik:

Der Magier betrachtet sein Ziel intensiv und spricht die Formel.

Zauberdauer: 4 Sekunden

Probe: KL/IN/CH

Wirkungsweise: Mittels dieses Zaubers läßt sich Zauberei in weltlichem Wirken erkennen. Wenn in dem vom Magier betrachteten Ziel (das kann ein Gegenstand, ein Lebewesen oder auch eine Aktion sein) eine magische Kraft wirksam ist, nimmt er 2 Sekunden lang einen rötlichen Schimmer wahr, der das Ziel umgibt.

Kosten: 5 ASP

Reichweite: 15 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Sekunden

Meisterhinweis: Es ist auch möglich, daß der Magier mit diesem Zauber mehrere Gegenstände oder seine Umgebung beobachtet. Diese Art des ODEM ARCANUM erfordert jedoch 10 Sekunden Konzentration, eine um 3 Punkte erschwerte Zauberprobe und 7 ASP. Dafür kann der Magier jedoch für 20 Sekunden alle Arten von Magie mit rötlichem Schimmer umgeben sehen. Während dieser Zeit ist es ihm auch möglich, sich um seine eigene Achse zu drehen und dabei seine Umgebung zu beobachten.

Die magische Aura eines Wesens oder Gegenstand ist je nach angesammelter Astralenergie unterschiedlich stark und verblaßt recht schnell, nachdem das Wesen den untersuchten Ort verlassen hat: Die Anwesenheit eines Alten Drachen oder Erzdämonen erzeugt ein grellrotes Gleißn, das den beobachtenden Zauberer für einen Tag blendet, während die Frage, ob sich vor einigen Stunden in der untersuchten Kasette noch ein Schutzamulett befunden hat, nur mit einer Probe+25 beantworten läßt. Genau wie beim ANALÜS ARCANSTRUKTUR stehen dem Meister hier viele Beschreibungsmöglichkeiten offen.

Übrigens: Die Präsenz göttlichen Wirkens, das bisweilen mit Zauberei verwechselt werden kann, läßt sich mit dem ODEM ARCANUM nicht erkennen, ebensowenig, ob eine rot Wuchende Person nun eine Hexe oder ein Druide ist. Für diese Zwecke muß der ANALÜS ARCANSTRUKTUR bemüht werden.

Der ODEM ARCANUM gilt als der bekannteste Zauber überhaupt - ein Spruch, über den alle Zauberkundige recht früh verfügen können und sollten.



PENETRIZZEL HOLZ UND STEIN

In fremde Räume schau hinein!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier lehnt seine Stirn gegen das Hindernis, durch das er hindurchblicken möchte, und konzentriert sich auf die Formel.

Zauberdauer: 5 Sekunden

Probe: KL/KL/KK

Wirkungsweise: Der Magier kann mit Hilfe dieser Formel durch feste Materialien blicken, so als befänden sich seine Augen auf der gegenüberliegenden Seite der Barriere, die seine Sicht behindert. Während der Zauber- und auch der Wirkungsdauer ist der Magier zu keinen anderen Aktionen fähig.

Kosten: 4 ASP plus 1 ASP pro 5 Finger (10 cm) Materie, die durchdrungen werden soll

Reichweite: je nach ASP-Einsatz

Wirkungsdauer: 5 Sekunden

Meisterhinweis: Die Wirkungsdauer von 5 Sekunden ist die Zeit, die der Blick des Magiers benötigt, um die Barriere zu durchdringen. Danach kann er seinen Blick hinter der Wand schweifen lassen, wenn er für jeweils weitere 10 Sekunden 2 ASP aufwendet. Er kann sogar durch die Wand Formeln wirken, wenn dafür keine Zaubergesten (sondern nur Blickkontakt) erforderlich sind; solcherart während eines PENETRIZZEL gesprochene Zauber sind jedoch um mindestens 7 Punkte erschwert. Der Magie kann keine anderen Aktionen unternehmen, während er seine Stirn an die Wand lehnt.

Der Meister kann die Probe je nach Art des Materials auch mit Zuschlägen belegen. Eisen, Gold, magisch durchdrungene Materialien oder gar elementare Wände sollen Erschwernisse bis zu 7 Punkte mit sich bringen.

Übrigens: Der PENETRIZZEL hilft nichts, wenn der hinter der Wand liegende Raum nicht *beleuchtet* ist...

Trotz der Tatsache, daß es sich um einem Magierspruch handelt, hat er auch bei den Elfen und Schelmen weite Verbreitung gefunden - Neugier ist schließlich eine universelle Eigenschaft.



SENSIBAR - WAHR UND KLAR

Gefühle werdet offenbar!

Eine Zauberei auelfischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde konzentriert seine Gedanken auf das Opfer und murmelt die Formel

Zauberdauer: 10 Sekunden

Probe: KL/IN/CH (+MR)

Wirkungsweise: Gelingt der Zauber, erhält der Magier einen kurzen Einblick in das Gefühlsleben seines Gegenübers. Zum echten Gedankenlesen ist die Formel nicht geeignet. Die Kreatur, auf die der Magier den Zauber anwenden will, muß für den Zaubernden sichtbar sein, ihm aber nicht unbedingt das Gesicht zuwenden.

Kosten: 5 ASP

Reichweite: 7 Schritt

Wirkungsdauer: 10 Sekunden (A)

Meisterhinweis: Der Zauber ist auch unter den Menschen seit Jahrhunderten bekannt, so daß sich stets eine Akademie oder ein Lehrmeister finden läßt, der einem Spielhelden die Formel beibringt.

Je stärker die Gefühle des Gegenübers sind, desto einfacher sind sie auch zu spüren (was sich ruhig in einigen Probenerleichterungen niederschlagen kann). Wie beim IN DEIN TRACHTEN ist jedoch auch zu bedenken, daß Fremdassen oftmals ein völlig anderes, eben *fremdartiges* Gefühlsleben besitzen und demzufolge auch weniger leicht zu durchschauen sind.



WAS VERSCHWUNDEN, WIRD GEFUNDEN

Überlieferte Schelmenzauberei

Technik:

Der Schelm konzentriert sich auf die Schwingungen des Gegenstands, spricht die Formel und läßt seinen Geist reisen.

Zauberdauer: 30 Minuten

Probe: KL/IN/GE (+ Modifikator)

Wirkungsweise: Mit diesem Spruch kann ein Schelm den Aufenthaltsort eines Objektes (nicht aber einer Person oder eines Lebewesens) ermitteln. Er muß eine genaue Beschreibung des Gegenstandes besitzen oder das Objekt selbst kennen, besser ist jedoch, wenn er die Aura des Objektes kennt (z.B. weil er es lange mit sich geführt hat).

Kosten: 17ASP

Reichweite: maximal 5 Meilen

Wirkungsdauer: siehe Zauberdauer

Meisterhinweis: Als Anhaltspunkte für die Modifikatoren der Zauberprobe können gelten:

Entfernung: +1 pro 100 Schritt

Größe: Truhe oder größer -1, Rucksack +1, Buch +3, Ring, Amulett o.a. +5, noch kleinere Objekte +7

Vertrautheit: Gegenstand aus dem persönlichen Besitz des Schelms -1, Schelm hat den Gegenstand nur von Besitzer beschrieben bekommen +10

Besonderheiten: Gegenstand ist magisch -2, Objekt bewegt sich +3, Objekt ist von magischem

Behältnis umschlossen +7

Dieser Schelmenzauber hat seit neuestem Eingang in die Lehrpläne der Akademien zu Thorwal, Riva und im Kreis der Einfühlung gefunden, bereitet aber, da die Formel offenkundig vor allem zum Wiederauffinden der persönlichen Habe dient, derzeit noch Schwierigkeiten beim Einsatz zu magisch-detektivischen Zwecken. Es ist jedoch unklar ob es sich hierbei um eine parallele Eigenentwicklung oder einen geschickt kopierten Schelmenzauber handelt. Auf letzteres würde hindeuten, daß die Magier für diesen Spruch 35 ASP aufwenden müssen.

Allem Anschein verwendet der Schelm die Formel in erster Linie im Kampf gegen das alltägliche Chaos, das ihn umgibt.



XENOGRAPHUS CLARVOYANT

Deute mir die fremde Hand!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier fixiert das Schriftstück oder die Inschrift, wischt sich mit der Hand über die Augen und spricht die Formel.

Zauberdauer: Die Umstellung der Wahrnehmung dauert etwa 20 Sekunden, danach muß sich der Magier ständig auf den Zauber konzentrieren.

Probe: KL/KL/IN

Wirkungsweise: Ein Zauberer, der diese Formel kennt, ist in der Lage, fremde oder alte Schriftzeichen zu entziffern, auch wenn er nicht die geringste Ahnung von der verwendeten Sprache oder Schrift hat. Dies kommt beim Entziffern alter Zauberbücher sehr zupass, jedoch gilt der Zauber als äußerst schwierig zu meistern. Für Schriften, die von anderen Wesen (z.B. Echsen) verwendet wurden, kann der Meister einen Zuschlag von maximal 7 Punkten auf die Probe verhängen.

Die Wirkung der Formel erstreckt nur auf Schriften und Schriftzeichen, nicht jedoch auf das gesprochene Wort - eine echte Verständigung ist mit diesem Zauber also nicht möglich.

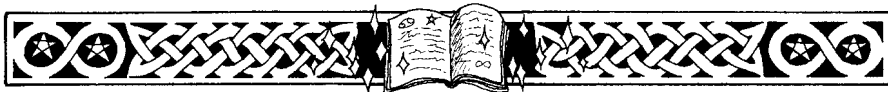
Kosten: 7 ASP für die geänderte Wahrnehmung plus 1 ASP pro 10 Sekunden

Reichweite: 3 Schritt

Wirkungsdauer: je nach ASP-Einsatz (A)

Meisterhinweis: Der Effekt dieses höchst komplizierten Hellsichtzaubers entsteht dadurch, daß sich der Magier auf die astralen Muster konzentriert, die den Sinn der Zeichen bilden. Dieser Sinn hängt natürlich ganz davon ab, wer die Zeichen verfaßt hat und was er damit bezwecken wollte. Die Formel ist also nicht geeignet, um alte Sprachen zu erlernen, sondern nur, um eine bestimmte Textpassage in ihrem jeweiligen Zusammenhang zu verstehen.

Die *Thesis* dieses Spruches ist nur in Punin bekannt, wo sie angeblich aus Rohais *Systemen* (wahrscheinlich aber eher aus einem alten Text über Hellscherei) hergeleitet wurde. Das Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik, die Thorwaler Hellsichtschule, die Beschwörungssakademie Rashdul und auch die Khunchomer Artefaktmagier sollen bereits ihr Interesse an der Meisterformel bekundet haben, jedoch weigert man sich in Punin bislang, den dadurch erreichten Wissensvorsprung aufzugeben.



ILLUSIONEN



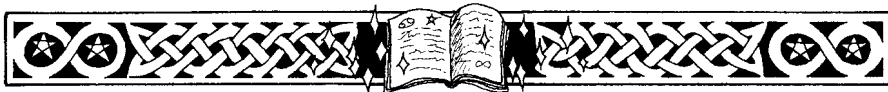
Was ist Illusionsmagie?

»Eine alte Kunst fuerwahr ist die Illusions-Zauberei, Trugbildnerei oder Magica Phantasmagorica, welche der Clarobservantia contra-gerichtet ist, denn es ist ihr einziger Ziel und Zweck, die Sinne zu taeuschen. Zu diesem Ziele bedient sie sich der Matrices Astralorum, von welchen sie nur jene erschafft, welche im Diesseits sichtbar, haeuffig gar nur solche, welche auf einen Sinn winken. Deshalb mag eine Phantasmagorie dem Auge ein Trug sein, vor der Hand aber weichen (was man bisweilen oft nennet die klassische Detection von Phantasmagorien).

Was der Illusionszauberei versagt, ist die Erschaffung einer vollsensorischen Phantasmagorie, will heissen, eines Trugbildes, welches alle Sinne umfaszt. Selbiges gilt als das Letzte Geheimnis der Phantasmagorica, und viele bezweifeln, ob es nicht wider Natur und COetter ist, allweil selbiges ihnen alleine vorbehalten. Die Kundigen aber wissen, es ist nicht Goettlicher Wille, sonder ein Natur-Gesetz denn wenn man auch die Fuenff Sinne, gar vielleicht den Instincto taeuschen kann, so doch nicht die Clarobservantia, denn es ist das Gespinst der Magie, welches die Phantasmagorie zusammenhaelt, und darob stets als solches zu sehen. Gelaenge es, auch jenen Sinn zu truegen, so waere es fuerwahr Realitaet, und eine Erschaffung aus dem Nichts...

Dem wahren Wissenschaftler mag die Phantasmagorica verachtbar scheinen, doch bereitet sie vielen (und auch solchen, die der Kunst nicht maechtig) grosze Freude, und da sie zwar reiner Trug, aber kaum von Dauer, mag sie auch wenig Schaden anrichten, denn Spott ueber den bringen, der sieht, was nicht ist. Allhier erkennt man, dasz die Phantasmagorica vom Ursprünge her coboldsch, weshalb die Coboldsbankerte sie auch leicht erlernen, aber fast gaenzlich unbekannt den Drutdi, welche Zerstreuung nicht schaeetzen. Hex und Aelff kennen sie, wo sie von Nutzen, und Magus und Maga erlernen sie zur Erfreung des Publicums, denn sie ist gar jenen zugaenglich, denen nur wenig von der Krafftgegeben.«

—Von den Unterteilungen der Magie, Encyclopaedia Magica, sog. Kusliker Ausgabe von 812 BF, p. 82



AUREOLUS GULDENGLANZ

Erstrahle golden voll und ganz!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubерnde berührt das zu verzaubernde Objekt und spricht die Formel.

Zauberdauer: 5 Sekunden

Probe: KL/CH/FF

Wirkungsweise: Das (etwa handgroße) Objekt erhält einen goldenen Glanz und schimmert leicht- auch im Dunkeln. Der Glanz reicht aus, um einen Gegenstand zu lokalisieren, stellt aber keine nutzbare Lichtquelle dar. Das Objekt darf maximal Truhengröße haben, das Gewicht spielt jedoch keine Rolle.

Kosten: 5 ASP pro Objekt

Reichweite: B

Wirkungsdauer: maximal Stufe des Zaubereers mal 6 Stunden

Meisterhinweis: Diese Illusion stellt genau die richtige Zauberei für eitle Magi und Magae aller Art dar, die sich gerne mit dem Schein von Reichtum umgeben. An Fürstenhöfen mag ein Zaubereer hiermit so manchen Dukaten, Batzen oder Maravedi verdienen, indem er der Einrichtung des Herrschers strahlenden Glanz verleiht. Fürstin Sybia von Aranien soll auf diese Art schon manchen Stammesfürsten der Ferkinas und auch den darpatischen Emissär zutiefst beeindruckt haben. (Sybias Hofmagierin Perishan Yezeminsunyara al Jhalafai unterrichtet den Zaubere auch an der Zorganer Akademie).

Um größere Objekte mit dem AUREOLUS zu belegen, ist die Probe erschwert und auch ein größerer ASP-Aufwand erforderlich: Gebrauchsgegenstände 9 ASP/Probe +3, möbelgroße Objekte 13 ASP/Probe + 7. Weitere bekannte Varianten sind „*Erstrahle silbern...*“, „*Erstrahl kristallen...*“ (halbdurchsichtiges Gleißern) und „*Erstrahl opalgleich...*“ (regenbogenfarbenedes Irisieren).

Dieser Spruch - ein Spruch der Methellessa ya Comari, der Verfasserin *des Liber Methellessae* - findet sich in dem allseits bekannten und an vielen Akademien einzusehenden Octavo Magie - *Macht der Überzeugung*, von dem sich auch etliche Kopien in Privatbesitz befinden. Gelehrt (als Bestandteil des festen Curriculums) wird dieser Zaubere nur an der Akademie des Seienden Scheins und an der Universalschule von Al'Anfa.



AURIS. NASUS. OCULUS

Aug', Nas' und Ohren ein Verdruß

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier konzentriert sich auf den Ort, an dem die Illusion erscheinen soll, und murmelt mit geschlossenen Augen die Formel.

Zauberdauer: 15 Sekunden

Probe: KL/CH/FF

Wirkungsweise: Der Magier kann mit dieser Formel illusionäre Geräusche, Gerüche und dreidimensionale (aber unbewegte) Bilder erschaffen (z.B. eine Schrift an der Wand oder eine Stimme aus dem Nichts). Die Größe der entstehenden Bilder kann maximal 30 Raumschritt betragen. Die drei Illusionen können miteinander kombiniert werden. Wenn sie einmal entstanden sind, kann der Magier sich anderen Dingen zuwenden. Hat ein Opfer der Sinnestäuschung die Möglichkeit, die Illusion mit einem nicht betroffenen Sinn zu überprüfen, so löst sich das Trugbild für ihn auf.

Kosten: je 5 ASP für Geräusch, Geruch oder Bild

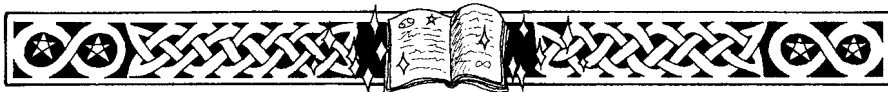
Reichweite: 50 Schritt

Wirkungsdauer: bis zu 1 Minute

Meisterhinweis: Die Kombination mehrerer Effekte zu einer Illusion erfordert pro zusätzlich getäuschem Sinn einen Probenzuschlag von 2 Punkten. Nur den wenigsten Magiern (nämlich jenen, die die Formel auf ZF: 10 oder besser beherrschen), ist bekannt, daß sich mittels AURIS NASUS sehr wohl bewegte Illusionen erzeugen lassen. Allerdings erfordert dieser Effekt von vornherein eine Probe-1-10, in Kombination mit Geräusch oder Geruch jeweils noch einmal 3 Punkte mehr.

Es ist mit dem AURIS NASUS nicht möglich, den Tast- und den Geschmackssinn zu täuschen. Kein Wunder also, daß an allen Illusionsschulen heftig an einer solchen Erweiterung des Zaubers geforscht wird, jedoch scheint die Entwicklung einer „vollsensorischen Phantasmagorie“ noch in weiter Ferne zu liegen. (Zumal auch berechtigter philosophischer Zweifel daran stehen darf, ob eine solch mächtige Illusion nicht gar die Erschaffung von *Realität* darstellt Und damit ein Privileg der Götter ist.)

Dies ist die phantasmagorische Meisterformel, die "Mutter aller Illusionen". Die Formel wird in Zorgan, Grangor, Khunchom und Punin gelehrt. Zudem findet sich die Thesis in allen relevanten Werken zur Illusionszauberei, namentlich *der Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung* und dem *Liber Methellessae*.



BLENDWERK

Überlieferte Schelmenzauberei

Technik:

Der Schelm blickt - so lange, wie das Trugbild währen soll - unverwandt auf die Stelle, an der er es erscheinen lassen will.

Zauberdauer: 5 Sekunden (bis das Bild erscheint)

Probe: IN/CH/FF

Wirkungsweise: Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Schelm bewegte, dreidimensionale Bilder bis zu 5 Raumschritt Größe pro Stufe des Schelms, jedoch keine Geräusche oder Gerüche erscheinen lassen.

Kosten: 7 ASP pro Spielrunde

Reichweite: die Illusion entsteht maximal 30 Schritt vom Schelm entfernt, ihre maximale Größe siehe oben.

Wirkungsdauer: nach Wunsch des Schelms und ASP-Aufwand

Meisterhinweis: Wie bei allen anderen Illusionen auch sollte der Schelm das gewünschte Bild kennen, damit es hinreichend echt wirkt. Dies mag vielleicht für eine „Theaterillusion“ nicht von Belang sein; soll jedoch ein Beobachter zugunsten des Schelms getäuscht werden, spielt die Echtheit der Illusion schon eine Rolle. Für besonders komplexe Illusionen (z.B. Massenszenen) können Sie als Meister einen Aufschlag bis maximal 7 Punkten auf die Probe verlangen. Auch ein BLENDWERK löst sich auf, wenn man es berührt.

Um diesen Illusionszauber zu erlernen, muß man einen Schelm oder Kobold aufsuchen oder bei einem früheren Abgänger einer der beiden Illusionsakademien Zorgan oder Grangor nachfragen. An beiden Akademien ist der Spruch mittlerweile aus dem offiziellen Lehrplan gestrichen.



CHAMAELEONI MIMIKRY

Feindes Auge sieht mich nie.

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde erstarrt zu völliger Bewegungslosigkeit und denkt an die Formel.

Zauberdauer: 2 Sekunden

Probe: IN/CH/GE

Wirkungsweise: Solange sich der Elf nicht bewegt, verschmilzt er vollkommen mit dem Hintergrund und kann von Beobachtern, die weiter als 3 Schritt von ihm entfernt sind, nicht entdeckt werden.

Beobachter, die näher als 3 Schritt bei dem verzauberten Elfen stehen, müssen eine Sinnesschärfe-Probe ablegen, die um so viele Punkte erschwert ist, wie der Elf bei seiner Zauberprobe an ZF-Punkten übrig behalten hat.

Kosten: 5 ASP

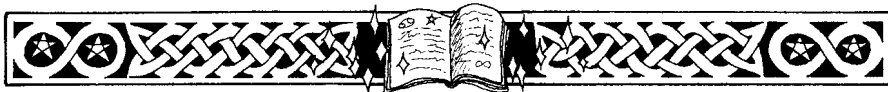
Reichweite: Z

Wirkungsdauer: 1 Spielrunde (A)

Meisterhinweis: Je nach der Umgebung, in der der Zauberer aufgewachsen ist, fällt es ihm natürlich unterschiedlich leicht, mit seinem Hintergrund zu verschmelzen: Ein Waldelf wird einige Schwierigkeiten haben, eine Stadtmauer vorzutäuschen, während ein städtischer Magus wohl kaum mit dem Aussehen der Grimmfrostöde vertraut ist — Probenzuschläge bis zu +7 wären in einer solchen Situation angemessen.

Der CHAMAELEONI wirkt, wie die Formel schon besagt, nur auf den Gesichtssinn. Tiere oder Monster, die sich mehr auf Gehör oder Geruch verlassen, lassen sich mit diesem Spruch nicht täuschen.

Menschliche Magier haben es recht schwer, diese Formel zu erlernen (sie wird nur in Zorgan vermittelt), während es bisweilen eine Hexe oder einen Druiden gibt, die den Spruch von einem Elfen erlernt haben und somit weitergeben können. In Tamaras *Zauberkräfte der Natur* finden sich nur Bruchstücke, aus denen die Rekonstruktion zu schwierig ist, daß sich ein Spielermagier an sie heranwagen würde - wer will schon mehrere Jahre täglich acht Stunden mit der Analyse einer kurzen, aber umso obskureren Textpassage verbringen?



DELICIOSO GAUMENSCHMAUS

Ein Festtagsmahl in jedem Haus

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier steckt den Zeigefinger seiner rechten Hand in den Mund.
so als wolle er einen Geschmack prüfen, murmelt die Formel
und berührt dann mit dem Finger die Speise, die er verzaubern will.

Zauberdauer: 10 Sekunden

Probe: KL/IN/FF

Wirkungsweise: Eine Speise, die mittels dieser Illusion verzaubert wird, nimmt nach Willen des Magiers jeden beliebigen, angenehmen Geschmack (süß, gut gewürzt, nach bestimmten Aromen) an, egal, wie sauer, versalzen oder abgestanden sie im Ursprungszustand ist. Zudem wirken bereits kleine Mengen eines solcherart "veredelten" Essens für die gesamte Zauberdauer überaus sättigend.

Nicht verändern (aber vielleicht überdecken) lassen sich die Beschaffenheit des Essens, seine Temperatur, sein Nährwert und vor allem sein Erhaltungszustand.

Der Zauberer kann auch einem anderen unbelebten Gegenstand einen beliebigen Geschmack geben - aber wer prüft schon mit der Zunge, ob eine Türklinke nach Khunchomer Pfeffer schmeckt? Lebewesen, die sich auf Geruchs- und Geschmackssinn verlassen (z.B. Schlangen), können hierdurch allerdings sehr wohl getäuscht werden.

Kosten: 7 ASP pro Stein Gewicht des Essens

Reichweite: B

Wirkungsdauer: maximal Stufe des Illusionisten mal 2 Spielrunden

Meisterhinweis: Da ins Gewebe des Zaubers nur angenehme Geschmäcker eingeflochten sind, aber jeder Geschmack im Übermaß widerwärtig wird, ist es auch möglich, unangenehme Aromen zu erzeugen. Die Zauberprobe ist in diesem Fall jedoch um 7 Punkte erschwert. Es ist ebenfalls möglich, einer kompletten Mahlzeit verschiedene Geschmäcker zu verleihen, jedoch ist für jeden zusätzlichen Geschmack die Zauberprobe um 3 Punkte erschwert. Obwohl sie mit Leichtigkeit gezaubert scheint, gilt diese Illusion als eine der anspruchsvollsten überhaupt, da der Geschmackssinn offensichtlich nur sehr schwer zu täuschen ist. Wegen der großen Komplexität eines trisensorischen AURIS NASUS ist es noch nicht gelungen, die beiden Sprüche miteinander zu kombinieren.

Die Formel, die nur in Zorgan gelehrt wird, ist seltsamerweise von Schelmen ohne Probleme zu erlernen, oftmals sogar leichter als von den Magiern selbst. (Schelme dürfen den DELICIOSO um 2 Punkte pro Stufe steigern, wenn sie erst einmal beigebracht bekommen haben.)



DUPLICATUS DOPPELPEIN

Verfluchet soll das Auge sein!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier hebt die Hände - Handflächen nach außen - vor das Gesicht, spreizt die Finger und verschiebt die Hände mehrfach gegeneinander; dabei spricht er die Formel

Zauberdauer: 5 Sekunden

Probe: KL/CH/GE (+1 pro Doppelgänger)

Wirkungsweise: Der Magier erschafft durch diese Formel einen Doppelgänger, der sich synchron mit ihm bewegt, dabei ständig mit ihm verschmilzt und sich wieder von ihm trennt, so daß ein Gegner kaum feststellen kann, welches der echte Magier ist und ihn z.B. nur noch mit 50% Wahrscheinlichkeit trifft. Nach einer gelungenen AT wird mit dem W6 gewürfelt. Die Attacke trifft den Magier bei 1-3, den immateriellen Doppelgänger bei 4-6.

Falls der Magier noch einen zweiten Doppelgänger erzeugt, wird er nur bei 1-2 getroffen. Diese Regelung gilt auch für gegen den Magier gerichtete Zauberei.

Der Magier kann für sich und jeden seiner Gefährten bis zu zwei Doppelgänger erschaffen.

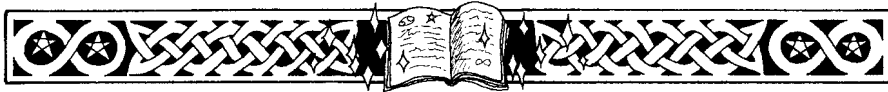
Kosten: 6 ASP pro Doppelgänger und 10 Kampfrunden

Reichweite: Z/B (Wenn der Magier für einen Gefährten einen Doppelgänger erschaffen will, muß er den Freund zunächst berühren.)

Wirkungsdauer: 10 Kampfrunden (A)

Meisterhinweis: Der DUPLICATUS zählt neben dem AURIS NASUS zu den klassischen Illusionsformeln der Gildenmagie und hat seine Wirksamkeit als Verteidigungszauber oft genug bewiesen. Kein Wunder also, daß dieser Spruch an jeder Magierakademie erlernt werden kann und daß es mehr als genug Privatgelehrte gibt, die bereit sind, ihn gegen geringes Entgelt weiterzugeben.

Ab einer ZF von 11 ist es dem Magier auch möglich, einen dritten Doppelgänger zu erschaffen, so daß er selbst nur mit 25% Wahrscheinlichkeit (1-5 auf W20) getroffen wird, ab ZF: 15 sogar einen vierten (1-4 auf W20), bei ZF: 18 schließlich einen fünften (Treffer bei 1 auf W6).



HARMLOSE GESTALT

Eine Zauberei der Hexen

Technik:

Die Hexe schlägt die Hände vors Gesicht und kauert sich zusammen.

Zauberdauer: 10 Sekunden

Probe: KL/CH/GE

Wirkungsweise: Wenn die Hexe die Hände herunternimmt, erscheint sie in neuer, harmloser Gestalt, z.B. als Krüppel oder kleines Kind. Auffällige Ausrüstungsgegenstände (lange Waffen, Rucksäcke o.a.) und Vertraute (die Tierbegleiter der Hexen) können mit diesem Zauber nicht verborgen werden, wenn sich auch die Kleidung der gewünschten Gestalt anpaßt.

Kosten: 6 ASP

Reichweite: Z

Wirkungsdauer: Stufe der Hexe in Spielrunden (A)

Meisterhinweis: Zur gewünschten harmlosen Gestalt gehören nicht nur die Kleidung und das entsprechende Aussehen, sondern auch eine dazu passende Stimme, ja selbst ein typischer Bewegungsablauf und überzeugende Mimik — will heißen: Wenn die Hexe nicht gerade einen Zweihänder, eine Schatztruhe und eine Wagenladung Teppiche mit sich herumschleppt, kann die Illusion nur mittels Magie durchschaut werden.

Als HARMLOSE GESTALT kann je nach den herrschenden Umständen auch z.B. ein Ork gewählt werden (wenn man gerade von Orks überfallen wird). Der Zauber speist sich aus den unterbewußten Ängsten der Hexe und den Vorstellungen, wie diesen Ängsten zu begegnen ist — Sie können also als Meister der Hexe die entstandene Illusion vorgeben. Seit der Zeit der Priesterkaiser hat diese Zauberei Eingang in alle Spielarten der Magie gefunden, so daß es nicht allzu schwierig sein sollte, einen Lehrmeister (oder am Besten eine satuarische Lehrmeisterin) für diesen Zauber zu finden.



HEXENKNOTEN

Eine Zauberei der Hexen

Technik:

Die Hexe verknotet ein Stück Schnur, einen Faden oder ein Haar und wirft es über die Schulter hinter sich.

Zauberdauer: 10 Sekunden

Probe: KL/IN/CH

Wirkungsweise: Durch diesen Zauber entsteht eine imaginäre, unsichtbare Barriere, die von intelligenten Lebewesen nicht überwunden werden kann — wohl aber von den meisten Tieren und von Zaubern, Pfeilen oder Speeren (und auch von Untoten oder Dämonen). Höhe und Breite der Barriere entsprechen der Stufe der Hexe in Schritt.

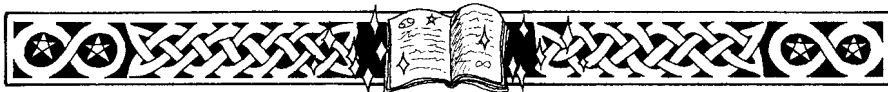
Kosten: 4 ASP

Reichweite: 0 (Lage des Knotens), bei einer Ausdehnung von der Stufe der Hexe Schritt im Geviert

Wirkungsdauer: Stufe der Hexe in Minuten

Meisterhinweis: Ein gegen die Barriere anrennender Ork wird nicht plötzlich gegen ein imaginäres Hindernis prallen und sich eine Beule am Kopf holen, sondern alles tun, um zu verhindern, daß er die Barriere überhaupt berührt, da sie ihm, je nach Vorstellungsvermögen, wie ein gähnender Abgrund, eine Flammenwand oder eine bluttriefende Dornenhecke erscheint.

Magietheoretisch scheint dies plausibel, wenn man sich den HEXENKNOTEN als eine Kombination einer Illusion mit einem Furchtzauber vorstellt — einmal ganz abgesehen davon, daß Hexen sich meist einen Gehörnten um solche Überlegungen scheren, und sie wären die einzigen, die den Zauber so gut beherrschen, daß sie solche Gedankengänge hegen könnten. Der HEXENKNOTEN läßt sich aus *Druidentum und Hexenkult* rekonstruieren, wenn ein Theoretiker bereit ist, zwei Jahre aufopferungsvolles Studium zu investieren (zu dem auch vier Magiekunde-Proben+10 und profunde Kenntnis im AURIS NASUS, ZF: 10 oder besser, gehören).



IGNORANTIA UNGESEHN

Werd' unauffällig bei dir stehn.

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde berührt leicht seine Augen und Ohren und murmelt die Formel.

Zauberdauer: 10 Sekunden

Probe: IN/CH/GE

Wirkungsweise: Dieser Zauber sorgt dafür, daß der Magier von zufälligen Beobachtern nicht bemerkt wird. Er eignet sich damit hervorragend, um in größeren Menschenmengen unterzutauchen. Der Magier wird nicht etwa unsichtbar, sondern die Umstehenden haben überhaupt kein Interesse an ihm. Wenn ein Beobachter sich auf den Magier konzentriert oder mit ihm alleine ist - was allgemein auch für Wachen gilt - kann er ihn entdecken, wenn ihm einfache Sinnenschärfe-Probe gelingt, die um so viele Punkte erschwert ist, wie der Magier bei der Zauberprobe ZF-Punkte übrig behalten hat.

Kosten: 6 ASP pro SR

Reichweite: Der Magier und alles, was er am Leibe trägt, werden nicht beachtet, der Spruch läßt sich nicht auf andere Personen anwenden.

Wirkungsdauer: je nach ASP-Einsatz (A)

Meisterhinweis: Man darf vermuten, daß es sich hierbei um eine Variation des elfischen CHAMAEIONI handelt, denn dieser Spruch erzeugt das gleiche Feld des Desinteresses um den Magier wie die genannte elfische Illusion. Hier gebührt die Ehre der (Wieder?) entdeckung dem Informations-institut zu Rommilys, von wo aus der Spruch seine Verbreitung über Gareth und Zorgan nach Fasar zur Bann-Akademie genommen hat. Er ist demzufolge auch in noch keinem öffentlich zugänglichen Werk niedergeschrieben.



IMPOSTORISIMAGOTIN

Für deinen Blick ich anders bin.

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde fährt sich - oder der Person, die er tarnen will - mit den gespreizten Fingern der linken Hand über das Gesicht und spricht die Formel.

Zauberdauer: 5 Minuten

Probe: KL/IN/FF

Wirkungsweise: Dieser Spruch legt eine bewegte Illusion über das Gesicht einer Person, so daß sie einer anderen gleicht. Die Illusion wirkt nur auf die Gesichtszüge, nicht jedoch auf die typische Mimik oder gar die Aussprache, genauso wenig auf Größe und Körperbau. Der Zaubernde muß ein Gesicht schon einmal gesehen haben, wenn er es imitieren will, besser ist jedoch, wenn er den zu Imitierenden geraume Zeit beobachtet hat.

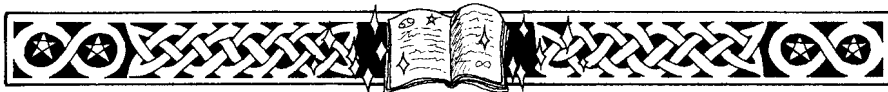
Kosten: 13 ASP

Reichweite: Z, B

Wirkungsdauer: Stufe des Magiers in Stunden (A)

Meisterhinweis: Diese Formel ist offensichtlich so gefährlich, daß ihre Benutzung vom Codex Albyricus vor über 400 Jahren untersagt wurde. Nichtsdestotrotz erfreut sie sich bei all jenen Magiern großer Beliebtheit, die Wert auf Unauffälligkeit legen. Gelehrt wird der Spruch in Riva, an der Bann-Akademie in Fasar, in Zorgan, in Mirham, Al'Anfa und Brabak und „zu Studienzwecken“ in Punin. Die Thesis fand sich auch in der Originalausgabe der *Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung*, wurde aus allen späteren Ausgaben jedoch von den Kopisten (oder den Zensoren?) entfernt.

Je nach Bekanntheit des Gesichts kann der Meister Zuschläge bis zu 7 Punkten auf die Probe verlangen. Will der Magier sich ein vollkommen neues Gesicht erschaffen, so ist die Probe beim ersten Mal um 7 Punkte erschwert, bei der zweiten Anwendung um 6 Punkte usw., bis der Zauberer gelernt hat, das Phantasiegebilde richtig zu beherrschen und seine Mimik zu steuern. Bei Mißlingen der Zauberprobe entsteht meist eine groteske Karikatur des gewünschten Gesichts, die von jedermann sofort als Trugbild erkenntlich ist (weswegen der Illusionist den Zauber auch meist fallenläßt). Das bei einem Patzer entstehende Gesicht ist so schrecklich, daß der Zauberer während der nächsten Stunden tunlichst die Öffentlichkeit und den Blick in den Spiegel meiden sollte: Gar gräßlich ist das Angesicht, willentlich weichen tut es nicht...



KOBOLDGESCHENK

Überlieferte Schelmenzauberei

Technik:

Der Schelm überreicht seinem Opfer, während er ihm in die Augen sieht, eine Handvoll eines beliebigen Materials. z.B. einen Pferdeapfel, einen Frosch oder Mehl.

Zauberdauer: 4 Sekunden

Probe: IN/CH/FF

Wirkungsweise: Der Beschenkte glaubt, einen Gegenstand nach Wunsch des Schelms in Händen zu halten, z.B. einen Dukaten, eine Schere, eine Schriftrolle, eine Handvoll Rosinen oder ein Glas Wein.

Kosten: 4 ASP (8 ASP für alle Nicht-Schelme)

Reichweite: B (der Schelm muß das Material berühren und übergeben), danach kann (und sollte!) er sich beliebig weit entfernen

Wirkungsdauer: maximal 1 Stunde

Meisterhinweis: „Eine Handvoll“ bedeutet auch genau dies — nämlich alles, was der Schelm in *einer* Hand fassen kann, egal, ob es sich nun um einen einzelnen Grashalm oder mehrere Stein Blei handelt. Die verwendeten wie die vorgetäuschten Objekte können nützlich, wertvoll, lebendig, beweglich und teilbar sein — niemals jedoch magisch. Von der (übrigens *alle* fünf Sinne beeinflussenden) Illusion ist nur der Beschenkte betroffen, während es für alle Zuschauer meist einen königlichen Spaß darstellt, das Opfer dieses Spruches an einem knorrigen Ast wie an einer fein gewürzten Hühnerkeule herumzagen zu sehen...

Die Tatsache, daß es sich um eine "vollsensorische Phantasmagorie" (wie die Puniner Theoretiker die Beeinflussung aller Sinne durch die Illusion bezeichnen) handelt, hat schon zu allerlei theoretischen Debatten Anlaß gegeben — denn es ist mit keiner Magierformel möglich, alle fünf Sinne zu täuschen, und auch die Analyse der Matrix des KOBOLDGESCHENKS hat die hochgelehrten Herren und Damen Gelehrten noch keinen Fingerbreit weitergebracht. Der Lösung am nächsten scheint die Theorie zu kommen, daß es sich bei diesem Zauber überhaupt nicht um eine *Illusion*, sondern um einen *Beherrschungsspruch* handelt.

Allein, diese Überlegungen sind müßig, da ein Magier (Hexe, Druide, Elf) erst einmal einen Schelm oder Kobold finden muß, der ihm den Zauber beibringt.



LUCIFERI LICHTERTANZ

Erfüll die Luft mit buntem Glanz!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier schließt kurz die Augen und nickt mit dem Kopf.
Dabei murmelt er die Formel.

Zauberdauer: 2 Sekunden

Probe: IN/CH/FF

Wirkungsweise: Der Illusionist, eine Person oder ein Gegenstand seiner Wahl wird von einem Schwärm tanzender Funken in allen denkbaren Farben des Regenbogens umgeben. Dieser Lichterschwarm kann einfache geometrische Formen annehmen. Je nach Form, Farbe und Geschwindigkeit des Tanzes kann der Illusionist eine Wirkung wählen, die dem „Umschwärmt“ einen leichten Vorteil bringt.

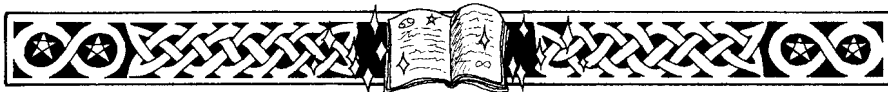
Kosten: 5 ASP

Reichweite: der Lichterschwarm entsteht in maximal 1 Schritt Entfernung vom Magier, der sich danach bis zu 7 Schritt entfernen darf.

Wirkungsdauer: maximal 2 Kampfrunden pro Stufe des Zaubernden

Meisterhinweis: Mögliche Wirkungen dieses Spruches sind: Das Charisma des Verzauberten steigt für eine Probe im Umgang mit Menschen um 1 Punkt; der Gegner eines solcherart Umschwärmt muß im Kampf AT-1 hinnehmen; ein Objekt erscheint als magische Artefakt oder von besonderem Wert und vielerlei dieser Wirkungen mehr.

Der Spruch stammt aus dem *Liber Methellessae*, einem neuen Kompendium über die Illusionsmagie, dessen Verfasserin von 981 bis 1002 BF an der Zorganer Akademie lehrte. Hierin finden sich viele interessante Variationen des AURIS NASUS OCULUS, die allesamt durch entsprechende Modifikationen leicht und schnell zu erlernen und zu handhaben sind, wenn man den AURIS NASUS beherrscht (ZF: 10 oder besser). Das Buch kann in Zorgan, Grangor oder Punin erworben werden (100 Dukaten), in Zorgan ind Grangor wird dieser Spruch auch gelehrt.



MENETEKEL FLAMMENZEICHEN

Zur Mahnung soll es dir gereichen!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde konzentriert sich auf die Worte, die er erscheinen lassen will, spricht sie leise vor sich hin, schließt die Augen und denkt die Formel.

Zauberdauer: 10 Sekunden

Probe: KL/CH/FF

Wirkungsweise: Dieser Zauberspruch läßt eine Flammenschrift (wahlweise auch Blut, Nebel, astrales Glühen...) von maximal 100 Schriftzeichen (einer Schrift, die der Illusionist beherrscht) Länge an einer beliebigen Wand innerhalb der Reichweite erscheinen.

Kosten: 5 ASP

Reichweite: Die Schrift kann maximal 49 Schritt vom Zaubernenden entfernt erscheinen. Der Illusionist muß die Stelle, an der die Schrift erscheinen soll, jedoch schon einmal vorher gesehen haben.

Wirkungsdauer: Stufe des Magiers mal 2 Kampfrunden.

Meisterhinweis: Neben dem LUCIFERI und dem VOCOLIMBO stammt auch dieser Spruch aus dem *LiberMelhelessae* und ist auch unter den gleichen Bedingungen zu erlernen. Das Entstehenlassen einer Schrift an der Wand gilt ohnehin als klassische Illusion (und ist auch als separater Zauber in Deliberas' *Schlüssel zur magischen Verständigung* erwähnt), wieso also sich umständlich mit der metamagischen Theorie der Geräusche und Gerüche für einen kompletten AURIS NASUS abplagen?



REFLECTIMAGO SPIEGELSCHEIN

Betrachte stets die Schönheit mein!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde legt die Hände an die Augen und schaut dann auf seine Handflächen.

Zauberdauer: 1 KR

Probe: KL/CH/FF

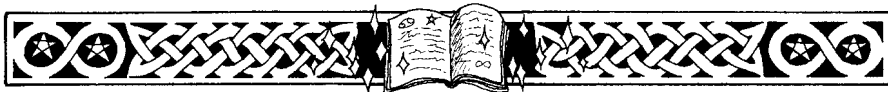
Wirkungsweise: Solange der Zauber wirkt, kann der Zaubernde beliebig vielen Objekten oder Wesen in seinem Blickfeld eine spiegelnde Oberfläche geben. Der Zauber wurde dazu geschaffen, daß man sich selbst jederzeit betrachten kann und ist nur bedingt als Erkundungsmöglichkeit zum Um-Die-Ecke-Sehen geeignet.

Kosten: 7 ASP

Reichweite: Das jeweilige Blickfeld des Zaubernenden.

Wirkungsdauer: Stufe des Magiers in Spielrunden

Meisterhinweis: Die Formel deutet darauf hin, daß es sich wiederum um einen Zauber *Methelessas* handelt, der berühmtesten lebenden Illusionistin (die aber, wie viele ihrer Sprüche zeigen, nicht ganz frei von Eitelkeit ist). Der Spruch stammt ursprünglich wohl aus der *Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung*, wurde von ihr entsprechend hergeleitet und ist heutzutage im Buch *Magie — Macht der Überzeugung* nachzulesen, das mittlerweile zur Grundausrüstung fast jeder Akademie- und magischen Privatbibliothek gehört. Offiziell gelehrt wird die Formel jedoch nirgends.



SCHELMENMASKE

Überlieferte Schelmenzauberei

Technik:

Der Schelm schließt die Augen und denkt intensiv an ein Wesen, dessen äußere Gestalt er annehmen will.

Zauberdauer: 6 Sekunden

Probe: IN/CH/GE

Wirkungsweise: Uplötzlich erscheint der Schelm, der diesen Zauber anwendet, als jemand ganz anderes, vielleicht gar als Tier! Das Wesen, dessen Aussehen er annimmt, darf nicht größer als ein Pferd und nicht kleiner als eine Katze sein. Der Schelm verfügt in der neuen Gestalt weiterhin über seine Sprache und alle normalen Fähigkeiten, nicht aber über die Fähigkeiten des anderen Wesens - er kann also in Adlergestalt nicht fliegen. Normalerweise wird er „die Schelmenmaske anlegen“, um einen anderen Menschen nachzuahmen.

Kosten: 7 ASP pro Spielrunde

Reichweite: Z

Wirkungsdauer: nach Wunsch des Schelms und ASP-Aufwand (A)

Meisterhinweis: Um für den unbedarften Beobachter als „echte Katze“ oder „Habicht“ durchzugehen, muß er sich natürlich auf allen vieren bewegen bzw. darf die Arme nur in Flügelschlägen bewegen (was nicht heißt, daß er in einem unbeobachteten Moment nicht den Kristallpokal unter seinem Gefieder verschwinden lassen kann). Der Meister kann die Probe für besonders gewagte Illusionen mit entsprechenden Zuschlägen belegen. (Das Aussehen einer dem Schelm nahe bekannten Person nachzuahmen, sollte ohne Schwierigkeiten möglich sein, während ein Tier Erschwernisse bis zu 7 Punkten mit sich bringen kann.) Der Schelm muß das Tier oder die Person natürlich vorher schon einmal gesehen haben, ansonsten entsteht eine Gestalt aus der Phantasie des Schelms ...

Die Ausführung dieser Illusion ist nur den Schelmen (und natürlich ihren Zieheltern, den Kobolden) bekannt. Da die Illusionistenschulen in Zorgan und Grangor offensichtlich einen Pakt mit Kobolden geschlossen hatten, durften sie den Spruch an ihre Eleven weitergeben, denen es jedoch bei Strafe untersagt war, ihr Wissen zu verbreiten. An beiden Schulen hat man den Pakt mittlerweile gelöst, denn die Kobolde verbreiteten in den Hallen der Akademien mehr Unheil als es durch die Kenntnis des Spruches aufgewogen werden konnte. Zudem wurden und werden die Abgänger häufig ungesehen von Kobolden begleitet, oder soll man sagen: überwacht die durch ihre Schelmereien schnell die Reputation des besten Magus ruinieren können.



SEIDENWEICH, SCHUPPENGLEICH

Überlieferte Schelmenzauberei

Technik:

Der Schelm reibt seine Hände so lange schnell gegeneinander, bis die Handflächen erhitzt sind, und berührt dann mit beiden Händen den Gegenstand, dessen Oberfläche er mit der Illusion überziehen will.

Zauberdauer: 10 Sekunden

Probe: IN/FF/FF

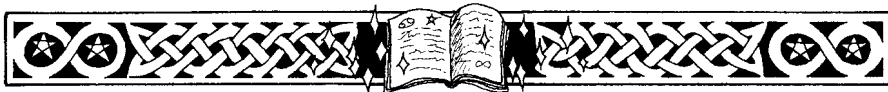
Wirkungsweise: Der vom Schelm berührte Gegenstand (der ein klar definiertes Objekt wie ein Stuhl, eine Robe oder Stück Braten sein muß), fühlt sich plötzlich so an, wie es dem Schelm gerade in den Sinn kommt: der Stuhl scheint mit Bärenfell, die Robe mit kaltem Schleim überzogen zu sein und das Stück Braten sich wie ein Reibeisen anfühlen. Je nach gewünschtem Tastempfinden kann dies einem unbedarften Beobachter (oder besser: Berührer) nur wunderbarlich vorkommen oder aber ihn bis ins Mark erschrecken.

Kosten: 7 ASP

Reichweite: B

Wirkungsdauer: Stufe des Schelms in Stunden, längstens jedoch bis zum nächsten Sonnenaufgang

Meisterhinweis: Wie beim KOBOLDGESCHENK rätseln die Spektabilitäten auch bei diesem Spruch, wie es den vermaledeiten Schelmen bloß gelingen mag, eine Illusion für den Tastsinn zu erschaffen — eine Leistung, die den Magi und Magae seit Jahrtausenden versagt bleibt. Wir wissen nicht, ob die Schelme darüber eine phexgefällige Schadenfreude empfinden, zumindest werden sie einen Gehörnten tun und einem Magier diesen Zauber beibringen. Bei Jahrmachtszaubern, Hexen oder Elfen lassen sie sich *vielleicht* dazu überreden...



VOCOLIMBO HOHLER KLANG

Ertön wie Drohung oder Zwang!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier konzentriert sich auf die Worte, die er ertönen lassen will, legt die linke Hand an den Mund und denkt die Formel.

Zauberdauer: 5 Sekunden

Probe: KL/CH/FF

Wirkungsweise: Von einem, vom Zaubern den benannten, Ort innerhalb der Reichweite des Spruchs ertönt eine deutlich vernehmbare, hohle Stimme. Der Magier muß die Stelle, von der aus die Stimme ertönen soll, nicht sehen können, jedoch wissen, wo sie ist (sie also schon einmal *gesehen haben*). Mit Hilfe des Talents *Stimmen Imitieren* kann der Magier die Stimme der eines bekannten Wesens *ähneln* lassen. Maximal können 21 Worte einer Sprache, die der Illusionist selbst kennt, gesprochen werden.

Kosten: 5 ASP

Reichweite: Stufe des Magiers mal 3 Schritt

Wirkungsdauer: 5 Kampfrunden

Meisterhinweis: Wie der LUCIFERI LICHTERTANZ stammt auch dieser Spruch aus dem dort erwähnten *Liber Methellessae* und ist auch unter den gleichen Bedingungen zu erlernen (entweder aus dem Buch oder durch Besuch der Akademien Grangor oder Zorgan). Der Spruch zeigt wieder einmal die enorme Vielfaltigkeit des AURIS NASUS OCULUS, aus dem Methellessa ihn entwickelt — oder besser: wiederentwickelt — hat. (Ein sehr ähnlicher Zauber findet sich nämlich auch bei Deliberas im *Schlüssel*...)



VOGELZWITSCHERN. GLOCKENSPIEL

Klinge so, wie ich es will!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubern de legt die Hände an die Ohren, spricht die Formel und deutet dann auf den zu Verzaubern den.

Zauberdauer: 5 Sekunden

Probe: KL/CH/FF

Wirkungsweise: Mit diesem Spruch kann der Magier die *Art* der Geräusche ändern, die er oder ein anderer verursacht; das heißt, seine Schritte klingen wie Fanfarenstöße oder Wassergeplätscher. Nicht veränderbar ist die absolute *Lautstärke* der Geräusche, der Zauber ist daher nur bedingt als Schleichhilfe geeignet. Das gesprochene Wort zählt — außer bei einem Zauberputzer — nicht zu den Geräuschen im obigen Sinne.

Kosten: 10 ASP

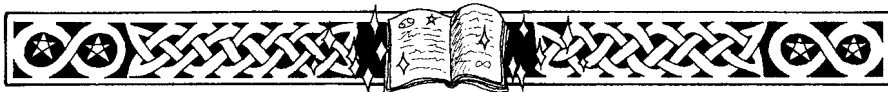
Reichweite: Z / 1 Schritt

Wirkungsdauer: maximal Stufe des Magiers in Stunden

Meisterhinweis: Neben der persönlichen Eitelkeit kann man mit diesem Zauber auch dem eigenen Säckel etwas Gutes tun: Vor allem an tulamidischen Fürstenhöfen erfreut sich der Wohlklang bei ausschweifenden Festen großer Beliebtheit.

Will der Illusionist mit diesem Zauber einer Person mehrere verschiedene Geräusche anhexen (Ein Tritt des linken Fußes klingt wie eine Schelle, ein Fingerschnippen wie ein Fanfarenstoß, ein Schnalzen wie ein Paukenschlag...), so ist die Zauberprobe für jedes zusätzliche Geräusch um 2 Punkte erschwert. Diese Art der Darbietung hat den Thaluser Illusionisten Haschnabah „ibn Djinni“ (Sohn des Djinn)s und seine Partnerin, die Sharisad Ayrina „saba Tharisha“ (Tochter des Bergwinds) reich und berühmt gemacht. Es heißt daß Haschnabah auch einer der Autoren oben genannten Breviers sein soll.

Dieser Spruch findet sich u.a. in *Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung*, dem illusionisti-schen Standardwerk. Zum festen Curriculum zählt der Zauber an keiner Akademie, obwohl viele Illusionisten aus Grangor und Zorgan die Formel bereits nach Abschluß ihrer Elevenzeit beherrschen.



WEIHRAUCH. ROSE, WOHLGERUCH

Blütenduft aus Haut und Tuch

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde streicht mit der rechten Hand kurz über die Nase und dann über den ganzen Körper.

Zauberdauer: 5 Sekunden

Probe: IN/CH/FF

Wirkungsweise: Dieser Zauber verleiht dem Anwender jeden gewünschten Geruch. Da er dafür entwickelt wurde, um sich mit einem angenehmen Blüten- oder Parfümduft zu umgeben, sollte der Meister ungewöhnliche und üble Gerüche mit einem Zuschlag auf die Probe belegen, ebenso Gerüche, die der Magier nicht aus eigener Erfahrung kennt.

Kosten: 8 ASP

Reichweite: Z, B

Wirkungsdauer: maximal Stufe des Magiers in Stunden

Meisterhinweis: Der Illusionist kann mit diesem Spruch auch andere Personen und Gegenstände mit dem gewünschten Wohlgeruch umgeben. Für Lebewesen ist der Spruch in diesem Fall um 3 Punkte erschwert, für Objekte um 5 Punkte.

Dieser Spruch stammt ebenfalls aus dem *Octavo Magie—Macht der Überzeugung*, das in fast allen Akademien einzusehen ist und von dem sich auch etliche Kopien in Privatbesitz befinden. Es heißt, daß die Formel vom Thaluser Illusionisten Haschnabah ibn Djinni erfunden wurde. Zudem steht dieser Spruch in Riva und Zorgan auf dem Lehrplan.



WIDERWILLE, UNGEMACH

Worauf ich diese Formel sprach

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik: Der Zaubernde zieht mit der Hand einen Kreis um den Gegenstand oder vor dem Raum und spricht die Formel.

Zauberdauer: 10 Minuten

Probe: MU/IN/CH

Wirkungsweise: Dieser Zauber bewirkt bei allen Betrachtern außer dem Zauberer selbst eine Abscheu oder unerklärliches Mißtrauen vor dem verzauberten Objekt: Der Zauberspruch kann entweder auf einen Raum angewendet werden, der dann äußerst ungerne betreten wird, oder ein Objekt, das daraufhin niemand mehr berühren möchte. Es kommt dem Betrachter auch gar nicht in den Sinn, dies zu tun, denn die Angst vor dem Objekt ist unterbewußt. Um dennoch den Gegenstand zu berühren oder den Raum zu betreten, muß eine MU-Probe gelingen, die um so viele Punkte erschwert ist, wie der Zauberer bei der Zauberprobe ZF-Punkte übrig behalten hat, plus dem AG-Wert des Betrachters. Eine erwürfelte 1 gilt in diesem Fall nicht als automatischer Erfolg.

Kosten: 12 ASP für ein Objekt, 21 ASP für einen Raum

Reichweite: B: der Magier muß das Objekt berühren oder sich in dem Raum aufhalten.

Wirkungsdauer: maximal Stufe des Magiers in Wochen

Meisterhinweis: Bei diesem Spruch handelt es sich angeblich um eine Eigenschöpfung von Meister Thomeg Atherion, dem derzeitigen Leiter der Fasarer Beherrschungs-Schule (jedoch sind Ähnlichkeiten zum REVERSALIS LESSEF DNU DNAB und der schamanistischen Tabuzone unverkennbar). Es heißt auch, daß er sich mit diesem Spruch praktisch die Berufung zum Rat der Akademie erkaufte, einer Position, die er dann so geschickt auszunutzen verstand, daß er zwei Jahre darauf zur Spektabilität ernannt wurde. Die Spur des Spruches zieht sich dann (mit allen Mitteln der zauberischen Spionage) über die Bannakademie Fasar und die Puniner Hochschule bis nach Rommilys und Gareth. In allen genannten Akademien wird der Spruch, dessen *Thesis* sich in keinem Buch findet, mittlerweile gelehrt.

Für den Meister bringt der WIDERWILLE... ein erzählerisches Problem: Wie teilt man den Spielern mit, daß etwas ausdrücklich ihrer Neugier entgeht, ohne selbige zu wecken? Wir empfehlen, den verzauberten Raum oder Gegenstand nicht zu erwähnen, so lange sich die Helden nicht ausdrücklich wundern, was an dieser Stelle fehlt (was wohl nur bei sorgfältigem Kartenzeichnen geschieht).



MAGIE IM KAMPF



Was ist Kampf-Zauberei?

»Bisweilen *Hermetica Destructiva* geheißen, ist die *Magica Combattiva* oder Kampf-Zauberei ein Sammel-Begriff ueber all jene Zauberei, welche dem Kampfe huelfft, sei es eine *Clarobservantia*, die Aug und Hand bei Schuß und Stich sicher fuehret, sei es eine *Mutanda*, welche im Opfer Unwohlsein induciret, auf das es vom Kampfe ablasse, oder eine *Daimonologia* wie die Schatten-Belebung...

Jenigen Theil der *Magica Combattiva*, welcher die ungeformte Kraft auf den Gegner schleudert, nennen wir den originaeren Theil oder. *Hermetica Destructiva*, und die Menschen kennen ihn schon aus dem Guelden-Lande, und auch jenen Part, welcher die Kraeffte der Elemente invociret (siehe den Flammen-Ball und -Strahl!), heisset man so, denn sie sind die eigentliche Kampf-Zauberei, welche sich nicht um Diffieilitaeten scheret, nicht die *Matrices* achtet, sondern nur einen Canal schafft für die ungestueme Krafft der Sphaeren, weshalb sie auch so schwierig zu lencken und controlliren ist... Wenn auch die Schadens-Zauberei dem Unkundigen die offensichtlichste Form ueblen Zauberwercks,soistsiedochdirectundohn Trug, weshalb sie vom Albyricus nur genannt "Todt-Schlag vermittels Zauberey", wohingegen viel andere Schwartz Kunst genannt wird "zauberisch Meucheley und Mord-That", was auch dazu gefuehret, dasz viele Magi von Reputation sich der Kampff-Zauberei erklaeret haben. Wiewohl alle Voelcker und Gemeinschaften die *Magica Combattiva* in der einen oder anderen Form kennen, sind es doch die Magi und Aelffen, welche sie haeufigst nutzen.«
—Von den Unterteilungen der Magie, *Encyclopaedia Magica*, sog. Kusliker Ausgabe von 812 BF, p. 87



BLITZ DICH FIND

Werde blind!

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde deutet mit Zeige- und Mittelfinger der linken Hand auf das Opfer und spricht die Formel.

Zauberdauer: 1 Sekunde

Probe: KL/IN/GE (+MR)

Wirkungsweise: Dieser Zauber erzeugt im Geist des Opfers einen grellen Lichtblitz, der es für zwei Kampfunden fast völlig außer Gefecht setzt. Der Geblendete kann keine gezielten Kampfhandlungen, Zauber o.ä. ausführen, wohl aber zur Verteidigung (mit seinem Parade-Grundwert) wild um sich schlagen.

Kosten: 5 ASP

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: 2 Kampfunden

Meisterhinweis: Dieser klassische Verteidigungszauber läßt sich im äußersten Notfall auch gegen mehrere Gegner einsetzen. Die Probe ist in diesem Fall mit einem Zuschlag von 7 Punkten pro zusätzlichem Opfer erschwert, und kostet 5 ASP pro Gegner.

Um es noch einmal zu betonen: Der BLITZ... entsteht im Geist des Opfers und ist nicht sichtbar, noch beeinflußt er auf irgendeine Art die Augen.

Dieser Zauber ist bei allen Magiebegabten so verbreitet, daß sie ihn von Kindesbeinen an erlernen können, ohne jemals einen Waldelfen gesehen zu haben. Selbige setzen den BLITZ DICH FIND übrigens ausschließlich zur Verteidigung ein, während er bei allen anderen auch bisweilen zur Vorbereitung eines Angriffs dient.



CORPOFRIGO KÄLTESCHOCK

Kalt und steif wie Stein und Stock

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier klatscht in die Hände und spricht die Formel.

Zauberdauer: 2 Sekunden

Probe: CH/GE/KK (+ MR)

Wirkungsweise: Der Zauber entzieht einem Lebewesen schlagartig die Körperwärme so drastisch, daß sich seine Haut sogar mit Reif bedeckt. Dadurch erleidet es 7 Schadenspunkte und muß 10 Kampfunden lang je 4 Punkte von GE, FF und KK abziehen (was sich natürlich auch auf AT und PA auswirkt).

Auf kälteempfindliche Wesen (darunter viele Echsen) wirkt der Spruch mit doppelter Stärke; Feuer- und Wasserelementare sind ebenfalls sehr anfällig gegen diese Formel.

Es ist nicht möglich, einen Gegner gleichzeitig mit einem mehrfachen KÄLTESCHOCK zu belegen.

Kosten: 11 ASP

Reichweite: 7 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Meisterhinweis: Wie IGNIFAXIUS und IGNISPHAERO gehört auch dieser Spruch zur Gruppe der elementaren Kampfzauber, die vor der Kenntnis der Elfenmagie die Basis der „Destruktiven Hermetik“ (dem güldenländischen Vorläufer der heutigen Kampfzauber) bildeten. Man wagt es kaum zu sagen, aber die Meisterformel wurde in einem seit mehr als 800 Jahren vermauerten Keller in Bethana friedlich vor sich hin rottend gefunden. In einer gemeinsamen Anstrengung der Akademien von Bethana und Kuslik (Halle der Metamorphosen) konnte der Spruch rekonstruiert und der magischen Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden. Beide Institute teilen die Kenntnis dieser Formel auch mit auswärtigen Magiern.



ECLIPTIFACTUS DUNKLE MACHT

Kampfgefährte aus der Nacht

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs Anrufung Belhalhars

Technik:

Der Magier fixiert seinen Schatten und hebt beide Arme in einer beschwörenden Geste.

Zauberdauer: 5 Sekunden

Probe: MU/KL/KK

Wirkungsweise: Dieser Zauber bewirkt, daß der Schatten des Magiers mit Eigenleben erfüllt wird und an dessen Seite kämpft. Die Kampfwerte und die LE entsprechen denen des Magiers, der Schatten handelt eigenständig, kann aber nicht zaubern. Jedem Gegner des Schattens muß eine MU-Probe gelingen, damit er überhaupt mit dieser scheinbar aus den Niederhöhlen entsprungenen Kreatur die Klingen kreuzt. Der Schatten ist durch Zauberei nicht zu verletzen oder sonstwie zu beeinflussen.

„Stirbt“ der Schatten, so verliert der Zauberer schlagartig seine gesamte Astralenergie, davon 2 ASP für immer. Es dauert sieben Wochen, bis dem Magier ein neuer Schatten „nachgewachsen“ ist.

Stirbt der Magier, so erhält der Schatten die restliche, verbliebene Astralenergie des Magiers zu seiner „LE“ hinzu und wütet so lange als seelenlose Kampfmaschine weiter, bis auch er vernichtet wird.

Kosten: 5 ASP plus 2 ASP pro Kampfrunde

Reichweite: 1 Schritt, der Schatten kämpft immer direkt neben dem Magier

Wirkungsdauer: nach ASP-Einsatz (A)

Meisterhinweis: Da der verlorene Schatten auch ein Zeichen der Geweihten des Namenlosen ist, muß ein Magier, dessen Schatten erschlagen wurde, damit rechnen, schärfster Befragung unterzogen, wenn nicht gar von einer wütenden Menge aufgeknüpft zu werden. Der ECLIPTIFACTUS gilt allgemein als "Schwarze Kunst" (was Wunder bei dem eindeutigen Anrufungs-Charakter der Formel) und wird nur vom Kampfseminar Andergast gelehrt. Die Meisterformel ist jedoch auch in Mirham, Brabak und Fasar (an beiden Akademien) zugänglich. In *Magie im Kampf- Kämpfende Magie* und auch im *Arcanum* finden sich nur vage Andeutungen, so daß die Rekonstruktion der *Thesis* aus diesen Werken unmöglich scheint. Dagegen beherrschen einige unabhängige Beschwörer diese Formel, wobei es unklar bleibt, aus welcher Quelle sie ihr Wissen schöpfen.



EISENROST UND GRÜNER SPAN

An Klingen nagt der Zeiten Zahn.

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier spricht die Formel und berührt anschließend die Waffe des Gegners mit seinem Zauberstab (oder der eigenen Waffe).

Zauberdauer: 2 Sekunden

Probe: KL/CH/GE

Wirkungsweise: Eine Metallwaffe, die von diesem Zauber getroffen wird, überzieht sich augenblicklich mit Rostflecken oder Grünspan, wird schartig und zerfällt binnen weniger Herzschläge. Nach Aussprechen der Formel bleiben dem Zauberer 10 Sekunden Zeit, um seine Waffe in Kontakt mit einer gegnerischen zu bringen (bei gelungenem AT- und PA-Wurf beider Kontrahenten; welche Seite zuschlägt, ist ohne Belang). Der Bruchfaktor dieser Waffe steigt dann pro Kampfrunde um einen Punkt. Überschreitet der BF den Wert 20, so zerbricht die Waffe automatisch beim nächsten Treffer/der nächsten gelungenen Parade. Magische Waffen werden von diesem Zauber nicht betroffen.

Kosten: 5 ASP

Reichweite: B (siehe oben)

Wirkungsdauer: siehe oben, der Verfall der Waffe setzt sich auch nach dem Kampf fort und führt zu deren permanenter Vernichtung.

Meisterhinweis: Unter dem Einsatz von 12 ASP und bei einer um 7 Punkten erschwerten Probe ist es auch möglich, metallene Rüstungen dem Verfall preiszugeben. Wenn dem Zauberer mit seinem Stab innerhalb der nächsten 10 Sekunden ein Treffer gegen die Rüstung seines Kontrahenten gelingt, so beginnt diese, auf der Stelle zu verrosten. Sie verliert alle 10 Kampfrunden einen Punkt ihres Rüstungsschutzes (die Behinderung bleibt jedoch erhalten). Sinkt der RS auf 0, ist die Rüstung irreparabel zerstört. Dieser Verfall (wie übrigens auch der von entsprechend verzauberten Klingen) läßt sich mittels KAMPFZAUBER STÖREN nur kurzfristig bremsen, nicht jedoch aufhalten. Hierzu muß, noch während der Verfall andauert, der EISENROST mittels REVERSALIS eingesetzt und so negiert werden.

Die Formel ist bei allen Magiekundigen bekannt und erfreut sich außer bei Magiern vor allem W Druiden und Schelmen größter Beliebtheit.



FULMINICTUS DONNERKEIL

Triff und töte wie ein Pfeil!

Eine Zauberei auelfischen Ursprungs

Technik:

Der Magier deutet mit der linken Faust auf das Opfer, während er die Formel ausruft.

Zauberdauer: 2 Sekunden

Probe: KL/GE/KK

Wirkungsweise: Der Zaubernde erzeugt einen magischen Schaden, der jede gewöhnliche Rüstung glatt durchdringt. Der Zaubernde rollt 3W6 und addiert seine Stufe. Gesamtergebnis gleich Anzahl der Schadenspunkte, die direkt von der Lebensenergie des Getroffenen abgezogen werden. Die magische Entladung des FULMINICTUS ist unsichtbar.

Kosten: 1 ASP pro zugefügtem Schadenspunkt. Ist die Summe aus Würfelresultat und Stufe höher als die derzeitige Astralenergie des Zaubernden, werden dem Gegner nur so viele SP zugefügt wie der Zaubernde noch ASP besitzt.

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Meisterhinweis: Obwohl es genügend andere Kampfzauber gibt, die sich besser dosieren lassen, hat der allgemein bekannte, wenn auch fast ausschließlich von Elfen und Magiern verwendete FULMINICTUS nichts von seiner Beliebtheit verloren, da er kaum Vorbereitung und Konzentration benötigt und somit genau die rechte Formel für den „letzten Ausweg“ darstellt. Der Schaden, den dieser Zauber anrichtet, entsteht vornehmlich im Hirn des Opfers (woran man auch erkennen kann, daß ein Verstorbener durch diesen Zauber getötet wurde) und wirkt nicht gegen unbelebte Gegenstände.



GLIEDERSCHMERZEN, NADELSTICH

Schwäche überkomme Dich!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier deutet mit der offenen rechten Hand auf das Opfer, spricht die Formel und ballt die Hand zur Faust.

Zauberdauer: 5 Sekunden

Probe: CH/KK/KK (+MR)

Wirkungsweise: Das Opfer dieses Zauberspruches verliert schlagartig 8 Punkte Körperkraft und 2 Punkte Gewandtheit. Während der gesamten Wirkungsdauer ist es zu keiner Kraftanstrengung oder längerer Dauerbelastung fähig. Sinkt die KK gar unter 5, so ist das Opfer auch nicht mehr in der Lage, sich ohne Hilfe fortzubewegen.

Kosten: 11 ASP

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: Stufe des Magiers mal 10 Kampfunden

Meisterhinweis: Dieser Kampfzauber eignet sich vor allem dazu, lästige Verfolger zu bremsen oder einen Gegner nur kampfunfähig, nicht aber gleich zum Krüppel zu zaubern. Diese Eigenentwicklung aus Bethana wurde mit gemischtem Echo aufgenommen: Während der Beilunker Akademieleiter äußerte, daß „so eine goblinske Albernheit“ nie den Weg in den Kanon der gelehrten Sprüche finden würde, haben alle „elfisch“ orientierten Schulen (Donnerbach, Kreis der Einfühlung, Norburgund die Akademie der Verformungen in Lowangen) den Spruch freudig angenommen. Dies ist auch der erste Zauber, dessen Meisterformel im jährlichen *Journal für angewandte Hermetik*, dem Almanach der Bethaner Akademie, der allgemeinen Öffentlichkeit zugänglich gemacht wurde.



HERZSCHLAG RUHE. ATEM STOCKE!

Eine Formel borbaradianisch-gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier spricht die Formel und berührt das Opfer in der Herzgegend.

Zauberdauer: Der Magier muß sein Opfer mindestens 10 KR lang berühren.

Probe: MU/CH/KK (+MR)

Wirkungsweise: Dem Opfer dieses Spruches bleibt das Herz schlagartig stehen!. Je nach eingesetzter Astralenergie dauert der diese Wirkung unterschiedlich lange an. Nach den ersten 10 Kampfrunden Herzstillstand erleidet das Opfer W20 Schadenspunkte, nach den nächsten 10 KR weitere 2W20, danach 3W20, 4W20 und so fort, je nachdem, wie viele ASP der Borbaradianer aufgewendet hat.

Das Opfer ist nicht in der Lage, selbst etwas gegen den Zauber zu unternehmen, da es von Todesangst wie gelähmt ist.

Kosten: W20 ASP pro 10 Kampfrunden Dauer

Reichweite: B

Wirkungsdauer: je nach eingesetzten ASP (A)

Meisterhinweis: Schon auf dem ersten Konvent nach der Wiederentdeckung dieses Spruches einigten sich alle aventurischen Akademien darauf, die Formel keiner Person zugänglich zu machen. Man hört zwar immer wieder, daß es Mirham mit dieser Abmachung nicht so genau nimmt, aber da die einzige Kopie der *Thesis* in Kuslik im Hesindetempel unter Verschuß liegt, kann man davon ausgehen, daß es auch den Mirhamern nicht gelungen ist, die Formel aus bloßem Hörensagen zu entwickeln. Nichtsdestotrotz sollen einige Einzelgänger aus der großen Gemeinde der Magier über Kenntnis in diesem Spruch verfügen. Sollte einer Ihrer Helden Opfer dieses Spruches werden, so hilft ein KAMPFZAUBERSTÖREN über die schlimmsten Folgen hinweg.



HÖLLENPEIN ZERREISSE DICH!

Eine Formel borbaradianisch-gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde berührt sein Opfer mit der Hand.

Zauberdauer: 2 Sekunden

Probe: KL/CH/KK (+MR)

Wirkungsweise: Das Opfer windet sich in unerträglichen Schmerzen, als wenn ein Krampf alle Muskeln gleichzeitig befallen hätte. Da es W20 imaginäre Schadenspunkte erleidet, kann es, wenn seine LE gerade niedrig oder der W20-Wurf hoch ist, in Bewußtlosigkeit versinken. Während des schmerzhaften Krampfes ist das Opfer zu keiner kontrollierten Bewegung fähig.

Kosten: W20 ASP

Reichweite: B

Wirkungsdauer: Stufe des Magiers mal 10 Sekunden

Meisterhinweis: Soll das Opfer eines HÖLLENPEIN-Zaubers während des Krampfes erschlagen werden, muß der Angreifer trotzdem eine Attacke würfeln, da sich sein Ziel unkontrolliert bewegt. Diesem steht auch ein Glückswurf zu (1 oder 2 auf W20), der darüber entscheidet, ob es sich gerade von an der Stelle weg bewegt hat, auf die das Schwert zielt. Trifft der Hieb, so fällt auf jeden Fall die HÖLLENPEIN-Wirkung vom Opfer ab, und es kann (so es durch den zusätzlichen Hieb nicht ohnehin kampfunfähig geworden ist) wieder normal auf seine Umgebung reagieren.

Will ein Magier, der sich im Griff eines Gegners befindet, den Zauber im waffenlosen Nahkampf einsetzen, so muß er auf jeden Fall durch gelungene eine Selbstbeherrschungs-Probe nachweisen, daß er sich lange genug auf die Formel konzentrieren kann.

Da - wie bei fast allen Borbaradianersprüchen — eine Niederschrift der Formel nicht vorhanden ist, muß ein wißbegieriger Scholar den Zauber wohl oder übel bei einem Borbaradianer oder einem Magier ähnlich finsterner Gesinnung erlernen. Damit ein Mindestmaß an Kontrolle über den Zauber existiert, wird er auch widerwillig in Andergast und (weitaus weniger widerwillig) in der Halle der Macht zu Lowangen gelehrt.



IGNIFAXIUS FLAMMENSTRAHL

Magisch' Feuer, schmelze Stahl!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde hebt die rechte Hand zur Schulter, konzentriert sich auf die Formel und deutet dann ruckartig mit Zeige- und Mittelfinger auf sein Opfer.

Zauberdauer: 4 Sekunden

Probe: KL/GE/FF

Wirkungsweise: Aus den Fingern des Zaubernnden schießt ein Strahl elementarer Gewalt: eine Lanze aus Feuer und gleißendem Licht.

Der Magier legt fest, wie viele W6 Trefferpunkte die "Feuerlanze" anrichten soll. Er kann maximal Stufe plus 1 Würfel einsetzen. Dann würfelt er und addiert alle Punkte zu einer Trefferpunktsumme.

Für je 10 erzielte Trefferpunkte verliert das Opfer einen Punkt seines Rüstungsschutzes. Außerdem sinken durch einen schweren Treffer meist die AT- und PA-Werte des Opfers, oder es wird gar auf der Stelle kampfunfähig (siehe „Mit Mantel, Schwert und Zauberstab“, Seite 67).

Kosten: Anzahl der TP in ASP

Reichweite: 21 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Meisterhinweis: Der Spieler muß vor der Zauberprobe ansagen, wie viele Würfel er in der "Feuerlanze" einsetzen will. Dadurch kann es auch geschehen, daß er mehr TP erwürfelt als er noch ASP besitzt. In diesem Fall ist die Feuerlanze komplett mißlungen und kostet den Magier die obligatorische halbe ASP-Anzahl. Verfügt er auch nicht mehr über diese Kraft, so werden alle fehlenden Punkte von seiner LE abgezogen. Ab einer ZF von 11 im IGNIFAXIUS ist es dem Magier möglich, einen Flammenstrahl so exakt abzumessen, daß er genau alle noch vorhandenen Astralpunkte aufzehrt, ohne daß der Magier sich um Würfelei scheren müßte. Dieser Spruch gehört zu jenem Formelkanon, der den Eleven aller Magierakademien mit auf den Weg gegeben wird. Es soll zudem Druiden geben, die sich dem elementaren Feuer verschrieben haben und die Formel ebenfalls beherrschen.

Wie alle Zauber der klassischen "Destruktiven Hermetik" scheint auch der IGNIFAXIUS zu einer Hexalogie zu gehören, denn (auch wenn ihre jeweilige *Thesis* unbekannt ist) es soll Formeln namens FRIGIFAXIUS EISKRISTALL, ARCHOFAXIUS SCHWERMETALL und AQUAFAXIUS WASSERSCHWALL geben, die einen ähnlichen Effekt hervorrufen und offensichtlich ebenfalls auf der Anrufung des Elements in seiner reinen, aber zerstörerischen Form beruhen. Inwieweit es sich hierbei um Magier-Zhayad handelt, ist bis heute ungeklärt.



IGNISPHAERO FEUERBALL

Gleiben, Brand und Donnerhall

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde hält beide Hände schalenförmig geöffnet in Armeslänge von sich und spricht die Formel.

Zauberdauer: 7 Sekunden

Probe: MU/GE/KK

Wirkungsweise: Aus den geöffneten Händen des Magiers steigt ein Feuerball, den er beliebig dirigieren und zur Explosion bringen kann. Verliert er die Feuerkugel aus dem Blick oder durch äußere Einwirkung die Konzentration, so explodiert der Feuerball augenblicklich.

Der angerichtete Schaden beträgt bis 1 Schritt Entfernung von der Explosion 5W+ 5 TP, in 2 Schritt 4W+4 TP, in 3 Schritt 3W+3 TP, in 4 Schritt 2W+2 TP und in 5 Schritt Entfernung 1W+1 TP. Dabei werden einmal die Würfel für das Zentrum des Feuerballs gerollt und für jede Entfernungsstufe der Würfel mit dem niedrigsten Resultat entfernt. Von diesen TP wird jeweils der RS der Opfer abgezogen. Bei mehr als 10 erlittenen TP sinkt der RS entsprechend dem IGNIFAXIUS-Zauber.

Brennbare Objekte innerhalb des Wirkungsradius gehen ebenfalls in Flammen auf.

Kosten: 35 ASP + 2W LP

Reichweite: Sichtweite, maximal 49 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich, der Feuerball hat eine GS von 15.

Meisterhinweis: Dieser lange verloren geglaubte „Klassiker“ der Kampf magie wurde 18 Hal von einem weltfremd wirkenden Gesandten eines "Konzils elementarer Gewalt" im Raschtulswall mit der größten Selbstverständlichkeit als "Beglaubigungsschreiben" vorgeführt — so als wäre er nicht im übrigen Aventurien seit 400 Jahren nur mehr Inhalt von Magiersagen. Wir wissen zwar nicht, ob dieser Spruch das Original und damit der Ursprung dieser Sagen ist, aber von der phänomenalen Wirkung her darf dies angenommen werden. Die *Thesis* (die sich auch aus der späthorasischen Fassung des *Groszen Elementariums* erstellen läßt (2 Jahre aufopferungsvollen Studiums und 4 Magiekunde-Proben +12) wurde von den Elementaristen auf Anraten der Puniner an die Akademien Beilunk, Bethana, Andergast und Al'Anfa weitergegeben wobei man sich darüber einig war, eine weitere Verbreitung verhindern zu wollen. Man munkelt, es gäbe eine weitere Version der Formel, bei der der Schaden kontrollierbar sei, jedoch ist hierzu nichts Näheres bekannt - es scheint sich vielmehr eine neue Magiersage zu handeln. Soll der Feuerball vor seiner Explosion komplizierte Bewegungen ausführen (z.B. einen Kreis um eine gegnerische Gruppe fliegen), so ist die Zauberprobe um bis zu 7 Punkte (Meisterentscheid) erschwert.



KALT WIE STEIN DAS KÄMPFERHERZ

Fühle weder Angst noch Schmerz!

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

Technik:

Der Elf legt die Hände an die Brust, atmet tief ein und spricht die Formel.

Zauberdauer: 2 Sekunden

Probe: MU/IN/KK

Wirkungsweise: Der Nutznießers dieses Spruchs erhält einen MU-Punkt sowie einen zusätzlichen Punkt magischen Rüstungsschutzes. Zudem fühlt er keine Schmerzen mehr, was bedeutet, daß er keine Einbußen auf seine AT- und PA-Werte erleidet, wenn er schwer getroffen wird (siehe „Mit Mantel, Schwert und Zauberstab“, Seite 67). Sein TaW: Selbstbeherrschung steigt außerdem um 7 Punkte

Kosten: 3 ASP pro KR

Reichweite: Z

Wirkungsdauer: je nach ASP-Einsatz; maximal Stufe des Elfen in Kampfrunden (A)

Meisterhinweis: Neben dem ARMATRUTZ des Auvolkes scheint dies der zweite Schutzspruch aus dem elfischen Zauberschatz zu sein, und es würde nicht verwundern, wenn auch das Firnvolk einen ähnlichen Zauber besäße. Möglicherweise ist diese Formel Ursprung der Berichte über die „animalische Wildheit“ in die Enge getriebener Elfen, die wie Tiger oder Schneelaurer tobten. Der KALT WIE STAHL hat dennoch seine Tücken, denn da der Kämpfer seine kostbare Lebenskraft nicht schwinden fühlt, kann es sein, daß er zu Tode kommt, ohne es zu bemerken (der Meister sollte die erlittenen SP des Elfen verdeckt notieren). Nach Ende der Wirkungsdauer kann es leicht passieren, daß der Anwender dieses Spruches ohnmächtig umstürzt (Selbstbeherrschungs-Probe, erschwert um alle während der Wirkungsdauer erlittenen Schadenspunkte).

Diese Formel scheint ausschließlich beim Waldvolk (und auch dort nur für lebensgefährliche Einzelaktionen) Anwendung zu finden, so daß selbst elfische Brüder und Schwestern einen Angehörigen der Waldelfen aufsuchen müssen, um die Grundlagen dieses Spruches zu erlernen. Irgendeine Form von Niederschrift existiert nicht.

Die reine Existenz dieser Formel deutet übrigens daraufhin, daß die Historie der Waldelfen nicht immer harmonisch verlaufen ist. Vermutlich datiert der Zauber aus der Zeit des Kampfes gegen die Gott-Echse Pyrdacor oder gar aus der Zeit elfischen Bruderzwistes,



KULMINATIO KUGELBLITZ

Funkenstiebend Eiligflitz

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier fixiert sein Opfer, schließt dann die Augen, spricht die Formel und reißt die Augen ruckartig auf.

Zauberdauer: 7 Sekunden

Probe: MU/IN/FF

Wirkungsweise: Aus den Augen des Magiers lösen sich zwei gleißende Kugeln, die sich zu einem Kugelblitz vereinigen, der wild zuckend auf das Opfer des Spruches zurast. Dabei folgt er jedoch einem willkürlichen Zickzack-Kurs, so daß er pro Kampfrunde nur 1W20-2 Schritt in Richtung auf das Opfer zurücklegt (jede Kampfrunde neu auswürfeln!), dem damit die Möglichkeit zur Flucht bleibt.

Wird das Ziel jedoch eingeholt, so explodiert der Kugelblitz in einem knisternden Funkenregen, begleitet von durchdringendem Ozongestank, und fügt dem Opfer W20 + 5 Schadenspunkte zu. Träger metallener Rüstungsteile erleiden so viele SP zusätzlich, wie der RS ihrer Metallrüstung beträgt.

Kosten: W20 ASP (Dieser Wurf ist unabhängig von dem für die Schadensermittlung, da der Kugelblitz offensichtlich völlig auf Zufallsprinzipien gründet.)

Reichweite: 21 Schritt bei der Herbeirufung des Kugelblitzes, danach je nachdem, wie weit das Opfer flieht und so lange es die Wirkungsdauer erlaubt.

Wirkungsdauer: Stufe des Magiers mal 2 Kampfrunden

Meisterhinweis: Diese Formel ist bislang nur wenigen, sehr erfahrenen Kampfzauberern bekannt, läßt sich aber aus *Magie im Kampf— Kämpfende Magie* binnen eines halben Jahres aufopferungsvollen Studiums (zwei Magiekunde-Proben+ 7) herleiten. Es ist unerforscht, auf welchem elementarem Effekt dieser Spruch gründet.



PLUMBUMBARUM UND NARRETEI

Arm und Schwert sind schwer wie Blei.

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde deutet mit den gespreizten Fingern der rechten Hand
oder dem Zauberstab auf das Opfer und spricht die Formel.

Zauberdauer: 3 Sekunden

Probe: CH/GE/KK (+MR)

Wirkungsweise: Dieser Spruch wirkt sich lähmend auf die Angriffskraft der Widersacher des Zaubernden aus. Er senkt den Attackewert eines Opfers um 3 Punkte. Der Zauber kann gegen mehrere Gegner gleichzeitig gesprochen werden; der Modifikator beträgt dann: höchste MR der zu Verzaubernden plus Zahl der Opfer.

Kosten: 5 ASP plus 2 ASP für jeden Gegner

Reichweite: 7 Schritt

Wirkungsdauer: 5 Kampfunden

Meisterhinweis: Dieser Verteidigungszauber gilt als einer der ältesten bekannten Sprüche, da sowohl seine gesprochene Formel als auch seine Wirkung in mehreren Werken noch aus dem horasischen Zeitalter überliefert sind. Kein Wunder also, daß die *Thesis* an fast jeder Magierakademie eingesehen werden kann, und auch verschiedenste Nichtmagier diesen Zauber beherrschen.

Besonders effektiv wirkt der Zauber übrigens gegen wilde Tiere, die nicht nur in ihrer Attackefähigkeit eingeschränkt werden, sondern - erschreckt über die merkwürdige Veränderung, die sie befallen hat - häufig desorientiert das Weite suchen.



RADAU

Eine Zauberei der Hexen

Technik:

Die Hexe dreht ihren Besen (oder einen beliebigen Stecken) um ihre Hand und wirft ihn
anschließend auf das Ziel.

Zauberdauer: 4 Sekunden

Probe: MU/CH/GE

Wirkungsweise: Das Ziel kann eine Person sein oder ein Gebiet von 7 Schritt Radius, in dem der Besen seine Schläge blind für Freund und Feind austeilt. Der Besen schlägt wie eine Furie mit 2 Attacken pro KR (AT-Wert: 12) um sich. Er gilt während des Kampfes als unzerbrechlich. Der Besen beginnt den Kampf mit 1 W+2 TP und steigert sich alle 5 Kampfunden um 1TP.

Will die Hexe den Zauber beenden, so muß ihr eine Charisma-Probe gelingen, sonst wendet sich der Besen in seiner Raserei gegen sie selbst. Die Probe kann in jeder zweiten KR wiederholt werden.

Kosten: 4 ASP plus 2 ASP pro Kampfunde (so lange, bis der Besen „beruhigt“ werden kann)

Reichweite: maximal 21 Schritt

Wirkungsdauer: je nach Wunsch der Hexe oder bis alle ASP aufgebraucht sind

Meisterhinweis: Da dieser Zauber ausschließlich Hexen bekannt ist, und auch nur von ihnen verwendet wird, läßt sich wenig über die genaue Struktur, geschweige denn über irgendeine Form von *Thesis* berichten. Es scheint jedoch so, als handele es sich hierbei um eine besondere Form des HEXENHOLZES, obwohl es noch keinem Magiethoretiker gelungen ist, jenen Zauber so zu modifizieren, daß das Holz zu irgendeiner sinnvollen Handlung in der Lage wäre.



SAFT. KRAFT, MONSTERMACHT

Schlage drein, so daß es kracht!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubерnde berührt den Waffenarm eines Gefährten und spricht die Formel.

Zauberdauer: 3 Sekunden

Probe: MU/IN/CH

Wirkungsweise: Der Verzauberte verfällt in einen Kampfrausch. Dabei erhöhen sich sein Attackewert und die Trefferpunkte um je 5 Punkte, während der Paradowert um 5 Punkte sinkt. Der Kämpfer ist nicht in der Lage, eine der „verfeinerten Kampfregele“ (mit Ausnahme des Ausfalls) anzuwenden.

Mit dem W20 wird festgelegt, wie viele Attacken der Kämpfer im Rausch schlagen muß. (Sind die Gegner besiegt, greift er seine Freunde an.) Der Kampfrausch nimmt erst dann ein Ende, wenn die letzte Attacke geschlagen ist, oder dem Magier ein KAMPFZAUBER BRECHEN gelingt.

Nach dem Kampf ist der Verzauberte völlig entkräftet und verliert das Bewußtsein, wenn ihm keine Selbstbeherrschungs-Probe, erschwert um die Anzahl der unter Bann geschlagenen Attacken, gelingt. Seite Ausdauer beträgt Null.

Kosten: Anzahl der „Monstermacht-Attacken“ in ASP

Reichweite: B

Wirkungsdauer: siehe oben

Meisterhinweis: In seinem Kampfrausch nimmt der Verzauberte keine Schmerzen mehr wahr. Aus diesem Grund sollten Sie die erlitten SP des Charakters verdeckt notieren und dem Spieler erst nach dem Ende der "Monstermacht-Attacken" mitteilen.

Die Struktur der Formel, wie auch die fehlende Erwähnung in sämtlichen frühzeitlichen Schriften läßt darauf schließen, daß es sich bei diesem Zauber um eine Entwicklung der Schüler Borbarads handelt. Gleichwohl fand der Zauber im Lauf der Magierkriege schnell eine solche Verbreitung, daß der Ursprung im Dunkel blieb und die Gilden den SAFT-KRAFT... für alle Magier zum Studium freigaben. Da die Herkunft der Formel nunmehr geklärt scheint, haben sich die Akademien, die dem Weg der rechten Hand folgen, im Jahre 14 Hal geeinigt, die Formel komplett aus ihrem Lehrplan zu streichen.



SCHARFES AUGE. SICHERE HAND

Von Pfeil zu Ziel ein Zauberband

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubерnde streicht dem Schützen (bzw. sich selbst) über die Augen.

Zauberdauer: 5 Sekunden

Probe: IN/GE/FF

Wirkungsweise: Der Zauber stellt ein geistiges Band zwischen dem Schützen und seinem Ziel her: Die Talentprobe auf Fernkampfwaffen wird für den nächsten Schuß oder Wurf um so viele Punkte erleichtert, wie der Waldelf bei seiner Zauberprobe an ZF-Punkten übrig behalten hat.

Kosten: 5 ASP

Reichweite: B

Wirkungsdauer: 15 Sekunden; innerhalb dieser Zeit muß der Schuß abgefeuert werden.

Meisterhinweis: Eigentlich handelt es sich bei dieser allgemein recht bekannten Zauberei nicht um einen Kampf- sondern um einen Jagdzauber der Waldelfen, der es ihnen ermöglichte, das Wild mit einem einzigen Schuß sicher und ohne Schmerzen zu fallen. Es soll aber auch ein ähnlicher Zauber für den Nahkampf existiert haben, der jedoch selbst den Elfen heutzutage unbekannt ist.



SENSATTACCO MEISTERSTREICH

Durchdring die Deckung blitzesgleich!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier berührt Augen, Ohren und Schwerthand mit seiner flachen Linken, konzentriert sich und spricht die Formel.

Zauberdauer: 7 Sekunden

Probe: MU/IN/GE (+Modifikator)

Wirkungsweise: Durch diesen Zauber ist ein Kämpfer in der Lage, Lücken in der Deckung seines Gegenübers zu erkennen, Schwachstellen der Rüstung zu ahnen, um dann im richtigen Moment zuzuschlagen, d.h. er kann auch mit höheren Würfelwürfen als der 1 eine Gute Attacke schlagen. Je nachdem, wie bewandert der Zauberer in dieser Formel ist, kann er versuchen, den Wert nach oben zu verbessern: Um die Gute Attacke auf 2 zu heben, ist eine Zauberprobe ohne Modifikatoren nötig, Für jeden weiteren Punkt, um den der Wert für die Gute Attacke steigen soll, ist die Zauberprobe um 7 Punkte erschwert.

Kosten: 13 ASP

Reichweite: Z, B

Wirkungsdauer: 1 Kampf, maximal aber 50 Kampfunden (A)

Meisterhinweis: Die einzige Quelle, die von diesem Zauber berichtet, ist *Magie im Kampf* — *Kämpfende Magie*. Das Buch enthält jedoch leider nicht die *Thesis* der Formel, die sich ein Studiosus des Buches schon selbst herleiten muß (6 Monate intensives Studium, dabei zwei Magiekunde-Proben+ 7). Es heißt, daß einige Kampfmagier den Spruch beherrschen, ihn jedoch nicht weitergeben.

Wer übrigens den TREUE KLINGE gemeistert hat (ZF: 10 +), der kann den SENSATTACCO ohne weitere Schwierigkeiten herleiten, allein, der Firnelfenzauber gilt ebenfalls als verschollen...



TREUE KLINGE, SICH'RER STAND

Ohne Fehl die Waffenhand

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

Technik:

Der Elf ballt beide Hände über dem Kopf zu Fäusten, berührt dann mit beiden Handflächen seine Brust, spricht die Formel und greift zur Waffe.

Zauberdauer: 4 Sekunden

Probe: IN/GE/FF

Wirkungsweise: Der unter der Wirkung dieses Zaubers stehende Kämpfer erreicht eine ungeahnte Gewandtheit der Bewegungen, so daß sein Fuß stets festen Halt findet, seine Hände die Waffe fest umschließen und kein noch so geschicktes Manöver des Gegners seinen Blicken entgeht.

Dies bedeutet, daß dem Elfen keine Patzer mehr unterlaufen, er also weder stolpert, noch sich selbst trifft, noch seine Waffe verlieren kann.

Kosten: 11 ASP

Reichweite: Z

Wirkungsdauer: 1 Kampf, längstens aber 50 Kampfunden (A)

Meisterhinweis: Es wundert nicht, daß gerade die Firnelfen einen solchen Zauber entwickelt haben, kann doch auf trügerischem Eis und Schnee und in Abwesenheit der eigenen Sippe schon der geringste Fehler der letzte sein, ganz gleich, ob es gegen den Firunsbären oder Pardonas Dämonenknechte geht. Aus letztgenannter Zeit des elfischen Bruderzwistes scheint der Zauber auch zu stammen, denn er ist nur noch den wenigsten Firnelfen (und niemand anderem) im Gedächtnis geblieben.

Ein weiterer nützlicher Nebeneffekt der Formel ist übrigens, daß gegen einen durch sie gestärkten Kämpfer auch keine Finten mehr möglich sind.



VERSTÄNDIGUNG



Was ist Verständigungs-Zauberei?

»Ob ihrer Wirkung schwer einem Gebiete beizuordnen ist die *Magica Communicatia* oder *Verstaendigungs-Zauberei*, welche sowohl Zuege der *Magica Clarobservantia*, der *M. Controllaria* und auch der *M. Phantasmagorica* in sich traegt. Es ist, dasz sie auf vielerlei Arten winket, und darob *eclectisch*, weil von vielerlei Ursprung, und doch auf ein Ziel gerichtet angesehen werden muß...

Wo die *Clarobservantia*, *Controllaria* oder *Phantasmagorica* immer ein-seitig, will heißen, mit klarer *Subject-Object-Beziehung*, ist die *Communicatia* oiftmals beidergerichtet, so das willige *Objecte* ihrerseits wiederum als *Subject* fungiren. Dies als *Conditio Discerna* genommen, erfuellet kaum ein Teil dessen, was wir als *Verstaendigungs-Zauberei* kennen, obige Bedingung, will heißen, es ist mehr an der *Communicatia* denn ihr Kern (*quod erat demonstrandum*)...

So sind auch die Grenzen der *Magica Communicatia* nicht gesteckt, und wer denn HESinde mag zu sagen, was uns in Zukunft noch entquellert... An der *Verstaendigungs-Zauberei* ist kein Trug und Uebel, wiewohl man die *Commu-nicatio* mit dem *BOrons-Reiche* auch ungerne stehet, bisweilen gar *daimonisch* heizet... Es ist ein Unding zu sagen, die *M. Communicatia* entstamme einem Volcke oder einer Zauberischen Richtung, alldieweil sie so vielfältig wie die zauberischen Gemeinschaften selbst. Ihr noch am naechsten stehend scheinen die *Aelffen*, welche auch in ihren Liedern vielfach die *Verstaendigung* preisen und gar zur *Eied-Zaubmi* erhoben haben.«

—Von den Unterteilungen der Magie, *Encyclopaedia Magica*, sog. Kusliker Ausgabe von 812 BF, p. 99



CRYPTOGRAPHO ZAUBERSCHRIFT

Weisheit jenen, die's betrifft

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde berührt das Blatt Pergament, das er verzaubern will, spricht das Lösungswort, investiert Astralenergie nach Wunsch und rezitiert dann die Formel.

Zauberdauer: 5 Minuten

Probe: KL/KL/IN

Wirkungsweise: Jegliche Schrift, die auf ein solcherart verzaubertes Pergament (Papier, Papyrus) aufgebracht wird, verwandelt sich sofort in ein unleserliches Gekritzel, das nur der Zauberer und alle weiteren Besitzer des Lösungswortes als sinnvollen Text erkennen können. Wird das Lösungswort gesprochen, erscheinen nämlich die Originalzeichnung oder der ursprüngliche Text für 5 Minuten wieder. Man kann den Text auch sichtbar machen (wenn man das Lösungswort nicht kennt), indem man mindestens die doppelte Menge Astralenergie in das Pergament fließen läßt wie der Verschlüsseler.

Kosten: 5 ASP plus eine beliebige Anzahl ASP für zusätzliche Sicherheit; Kosten jeweils pro Blatt

Reichweite: B

Wirkungsdauer: Bis das Lösungswort gesprochen wird, längstens jedoch bis zur nächsten Sonnenwende

Meisterhinweis: Das benötigte Lösungswort kann von einem kundigen Magier mittels eines ANALÜS ARCANSTRUKTUR (Probe erschwert um die Stufe des Verzauberers) ermittelt werden. Ein VERSTÄNDIGUNG STÖREN wirkt als Gegenzauber nicht, da es sich ja bereits um eine Form „gestörter Verständigung“ handelt.

Dieser Zauber gilt als so elementar, daß er bereits wenige Jahre nach seiner Wiederentdeckung im Jahre 37 v.H. laut Beschluß des „Großen Konvents“ allen Magierakademien zur Verfügung gestellt wurde, um den Schriftverkehr der Magierschulen vor den neugierigen Augen der nichtmagischen Welt zu schützen.



DAS SINNEN FREMDER WESEN

...kann ich verstehn und lesen.

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde wirft einen raschen Blick auf das Tier, dessen Gedanken er lesen will, dann konzentriert er sich mit geschlossenen Augen auf die Gedankenbilder.

Zauberdauer: 20 Sekunden

Probe: MU/IN/CH

Wirkungsweise: Mit Hilfe dieser Formel kann der Zauberer die Gedanken- und Gefühlsbilder eines Tieres aufnehmen. Wenn der Meister dem Spieler diese Bilder beschreibt, sollte er bedenken, daß selbst intelligentere Tiere nur eine äußerst eingeschränkte Wahrnehmung besitzen und für sie die Welt nur aus Futterplätzen, Beutetieren, Fluchthindernissen und Freßfeinden besteht. Aber eine Schilderung aus der Sicht eines Tieres kann natürlich sehr reizvoll sein.

Zudem kann sich der Waldelf dem Tier verständlich machen und versuchen, es zu einer dem Tier angemessenen Handlung zu bewegen. Hierzu sind eine KL- und eine CH-Probe, erschwert je nach Intelligenz des Tieres (Meisterentscheidung) vonnöten. Das Tier versteht dies jedoch nicht als Befehl, sondern eher als freundliche Aufforderung. Ob es die gewünschte Tat auch wirklich ausführt, liegt im Ermessen des Meisters.

Kosten: 7 ASP pro Minute

Reichweite: 10 Schritt

Wirkungsdauer: je nach ASP (A)

Meisterhinweis: Wie oben erwähnt, ist die Wirkung dieses Zaubers eher dem SENSIBAR als dem IN DEIN TRACHTEN... ähnlich.

Wenn es sich bei dem Tier um eines jener Art handelt, in die der Zaubernde sich mittels ADLER, WOLF... verwandeln kann, sollten Sie als Meister alle geforderten Proben deutlich erleichtern, denn die Verwandlungsformel bringt eine intuitive Kenntnis der Gedankengänge einer Tierart mit sich.

Die ursprünglich waldelfische Formel, die in erster Linie dazu diente, sich das richtige Zaubertier, häufig einen „Wolfsbruder“ zu erwählen, ist bei allen Zauberkundigen, vor allem auch Druiden und Hexen recht verbreitet. Sie wird auch an vielen Akademien der Magiergilden (vor allem solcher mit „grauer“ oder „elfischer“ Ausrichtung) gelehrt.



ELFEN, FREUNDE, HÖRT DEN RUF

...den ich stumm im Geist erschuf.

Eine Zauberei firnelfischen Ursprungs

Technik: Der Zaubernde legt die Hand an die Stirn und schließt die Augen.

Zauberdauer: 5 Sekunden

Probe: KL/IN/CH

Wirkungsweise: Der Zaubernde sendet eine geistige Botschaft aus, die von jedem im Wirkungsbereich aufgefangen werden kann, der den Zauber ELFEN, FREUNDE gleichfalls beherrscht (einen Mindestwert von -5 in dieser ZF hat).

Kosten: 5 ASP für eine Botschaft von 10 Sekunden Dauer; nur der Aussender muß Astralenergie einsetzen.

Reichweite: Stufe mal 100 Schritt

Wirkungsdauer: je nach ASP-Aufwand (A)

Meisterhinweis: Der klassische elfische Verständigungszauber sollte auch tunlichst von einem Mitglied des Alten Volkes erlernt werden, da nur sie richtig verstehen, die Gedanken so zu ordnen, daß sie für einen anderen verständlich sind. Magiern steht einzig der Weg zu den „elfischen“ Akademien in den Salamandersteinen und in Donnerbach (und zu Bigesia-Schnee-auf-den-Gipfeln an der Belhankaner Bewegungs-Schule) offen, da unseres Wissens nach keine schriftliche Aufzeichnung der Formel existiert.



ELFENSTIMME, FLÖTENTON

...aus großer Weite hört man schon.

Eine Zauberei firnelfischen Ursprungs

Technik:

Der Elf stimmt das Instrument, mit dem er den Zauber hervorbringen will, konzentriert sich auf die Personen, die den Klang hören sollen, und beginnt zu spielen.

Zauberdauer: 1 Minute

Probe: IN/CH/KK

Wirkungsweise: Wenn der Elf sein Instrument spielt, ist der Klang für all jene, für die die Botschaft gedacht ist, beliebig weit hörbar, wobei auch Wände, Erdreich oder Wasser keine Hindernisse darstellen. Es werden jedoch nur die Töne übertragen, die das Instrument von sich gibt, nicht aber eventueller zusätzlicher Gesang.

Kosten: 7 ASP pro Kampfrunde

Reichweite: beliebig weit, jedoch nicht sphärenübergreifend

Wirkungsdauer: je nach ASP-Einsatz (A)

Meisterhinweis: Als Empfänger der Botschaft kann der Elf nur solche Personen wählen, mit denen ihn ein persönliches Verhältnis verbindet: Blutsverwandte und Sippenangehörige, Freunde und Geliebte.

Als eigentliche Zauberhandlung ist dieser Spruch fast vergessen, jedoch wird vielfach von Instrumenten (vor allem Hörnern und Flöten) berichtet, deren Klang „über tausend Meilen trägt“ und die wohl mittels dieser alten firnelfischen Zauberei entstanden sein müssen. Da ähnliche Gerüchte auch in Mhanadistan existieren, scheint eine Abart des Zaubers auch dort einstmal verbreitet gewesen zu sein.



HEXENBLICK

Eine Zauberei der Hexen

Technik:

Die Hexe sieht ihrem Gegenüber starr in die Augen.

Zauberdauer: 7 Sekunden

Probe: IN/IN/CH

Wirkungsweise: Mit Hilfe dieses Zaubers können Hexen einander an den Augen erkennen. Ist der Mensch, den eine Hexe anschaut, selbst eine Hexe, so verfärbt sich die Iris des Angeschauten und die der Betrachterin in ein dunkles Purpur. Diese Verfärbung kann aber nur von den beteiligten Hexen wahrgenommen werden.

Kosten: Für beide Beteiligte je 2 ASP. Die Angeschaute kann sich gegen diesen ASP-Verlust nicht wehren

Reichweite: 3 Schritt

Wirkungsdauer: 7 Sekunden (die Zauberdauer)

Meisterhinweis: Es ist zwar allgemein bekannt, „daß Hexen sich an den Augen erkennen können“, doch nur die wenigsten Nicht-Satuarier wissen, daß es sich dabei um einen Zauber handelt. Aus diesem Grund kann der Spruch auch von niemand anderem als einer Hexe persönlich erlernt werden - und die werden einen Gehörnten tun, das Geheimnis ihres Bundes zu verraten.



IMMATERIALIS PHANTOMAR

Bin scheinbar hier und doch nicht da.

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier konzentriert sich auf den Ort, an dem sein Abbild erscheinen soll, spricht die Formel und läßt seine Kräfte fließen.

Zauberdauer: 10 Sekunden

Probe: MU/IN/CH

Wirkungsweise: Der Magier kann ein naturgetreues, bewegtes Abbild seiner selbst an den Zielort projizieren, wobei jedoch nur Bild und Geräusch übertragen werden. Während der gesamten Wirkungskdauer handelt und spricht das Abbild ebenso wie der Magier. Der Magier kann sich nur an solche Orte projizieren, die er selbst schon einmal gesehen hat oder von denen er eine detaillierte Beschreibung besitzt.

Vorsicht: Die Projektion birgt gewisse Gefahren in sich, denn bei einem Zauberputzer kann es passieren, daß sich der Geist des Magiers auf Dauer vom Körper trennt und in Zukunft am Ort der Erscheinung umherspukn muß.

Kosten: Grundkosten von 3 ASP pro Meile Entfernung, Folgekosten 2 ASP pro Kampfrunde Projektion

Reichweite: Stufe des Magiers in Meilen

Wirkungsdauer: je nach ASP-Einsatz (A)

Meisterhinweis: Die Projektion erfolgt blind, das heißt, der Magier weiß nicht, wie sein Abbild erscheint und wirkt, es sei denn, er würde gleichzeitig ein Schwarzes Auge benutzen. (In diesem Fall würde das Abbild sich jedoch gleichfalls so gebärden, als ob es in ein Schwarzes Auge schaute.) Der Zaubernde erhält ansonsten keinerlei Eindrücke dessen, was am Zielort vor sich geht.

Um zu erkennen, daß es sich um ein Abbild und nicht den Magier selbst handelt, ist eine Sinnesschärfe-Probe nötig, die um so viele Punkte erschwert ist, wie der Magier bei der Zauberprobe ZF-Punkte übrig behalten hat.

Der Zauber kann sowohl mit einem gelungenen VERSTÄNDIGUNG STÖREN als auch mit einem ILLUSIONEN ZERSTÖREN gebrochen werden.

Nur die Akademien in Donnerbach, in den Salamandersteinen und zu Grangor kennen und 'ehren die Formel, die sich jedoch aus der Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung rekonstruieren läßt, wenn man genügend Zeit (intensives, einjähriges Studium) und Eifer (Jedes halbe Jahr eine Magiekunde-Probe +12) in die Forschung steckt.



KOBOLDOVISION

Überlieferte Schelmenzauberei

Technik:

Der Schelm kneift die Augen zusammen, so als wolle er etwas fixieren und reißt sie dann ruckartig auf.

Zauberdauer: 10 Sekunden

Probe: IN/IN/CH

Wirkungsweise: Der Zauber ermöglicht es dem Schelm oder der von ihm berührten Person, einen kurzen Blick in die Nebenwelt, ins Reich der Feen, Dryaden, Nymphen und Kobolde zu werfen, ja sogar, sich mit eventuell anwesenden Feenwesen zu unterhalten (auf koboldisch, versteht sich).

Kosten: 13 ASP

Reichweite: Z/B; der Schelm kann so weit ins Feenreich blicken, wie seine natürliche Sicht erlaubt

Wirkungsdauer: 1 Minute pro Stufe des Schelms

Meisterhinweis: Hier spiegelt sich auch die Sehnsucht der Schelme nach ihrer Kindheit wieder, und es liegt keine Spur Schabernack in ihrem Streben. Der Spruch funktioniert natürlich nur, wenn am Orte des Zaubers die Nebenwelt, das Feenreich, tatsächlich präsent ist — wovon man in der Khom oder auf Yetiland kaum ausgehen kann.

Auch hier gilt: Alle anderen Zauberkundigen außer Schelmen müssen für den Spruch die doppelte Astralenergie aufwenden, und es mag in der Tat den einen oder anderen Schelmen geben, der bereit ist, einem Elfen oder eine Hexe die Formel zu lehren (kaum jedoch einem Druiden oder Magier).



MAGISCHER RAUB

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

Technik:

Der Zaubernde berührt die unbedeckte Brust seines Opfers und konzentriert sich mit geschlossenen Augen.

Zauberdauer: 1 Minute

Probe: MU/KE/KK (+MR)

Wirkungsweise: Dieser Zauber kann nur gegen magiebegabte Opfer angewendet werden. Er schafft eine magische Brücke zwischen dem Zauberer und seinem Opfer, die es dem Druiden ermöglicht, sich bei einem seiner nächsten Zauber der Astralenergie seines Opfers zu bedienen. Dieser Zauber, der dem Opfer mit einem Schlag die gesamte Astralenergie rauben kann, kann nicht gegen das Opfer selbst gelenkt werden. Der MAGISCHE RAUB gilt nur für einen Zauber (nicht notwendigerweise den nächsten) und läßt sich nur in Abständen von sieben Tagen wiederholen.

Kosten: 6 ASP (für die Errichtung der magischen Brücke)

Reichweite: B (Für den Entzug der Astralenergie; für den anschließenden Zauber gelten die Bedingungen der entsprechenden Formel, bei der Ausführung dieses Zaubers kann der Druiden beliebig weit von seinem Opfer entfernt sein)

Wirkungsdauer: Stufe des Zaubernenden in Stunden (Während dieser Zeit muß der folgende Zauber ausgesprochen werden, danach reißt die magische Verbindung ab.)

Meisterhinweis: Nach allem, was wir wissen, wird dieser Zauber häufig bei den großen Ritualen der Druiden eingesetzt. In diesem Fall sind es auch meist „Freiwillige“, die ihre Astralenergie opfern — die jüngeren und unerfahrenen Druiden —, während die Meister die dazugewonnene Kraft für Beschwörungen und Manipulationen der Umgebung verwenden. Gildenmagier und Töchter Satuarias kennen eine sehr ähnliche Variante dieses Zaubers, die jedoch wenig verbreitet ist. Elfen können diesen Spruch zwar erlernen (er stellt immerhin eine erzwungene Version des firmelfischen UNITATIO dar), jedoch gilt er als klassische *taubra* und ist damit *badoc*.

Die älteste Form des MAGISCHEN RAUBES entzieht dem Opfer übrigens nicht die astralen, sondern die Lebenskräfte. Dies ist die gefürchtete „Magie des Blutes“, die selbst von den Akademien der Linken Hand geächtet und nur von den finstersten Dämonenknechten angewandt wird.



NEKROPATHIA MODERND LEICH

Sprich zu mir aus Boroos Reich!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier legt den Toten oder einen Gegenstand, den dieser früher besessen hat, in ein mit Zauberkreide gezeichnetes Boronrad, tritt selbst hinzu, nimmt Platz und spricht die Formel.

Zauberdauer: 3 Spielrunden

Probe: MU/KL/CH

Wirkungsweise: Mit diesem Zauber kann der Magier eine Gedankenbrücke ins Totenreich errichten und sich mit dem Verstorbenen verständigen. Je länger der Tod des Gerufenen zurückliegt, desto schwieriger gestaltet sich die Kommunikation.

Kosten: 11 ASP für den Aufbau der gedanklichen Verbindung plus 11 ASP pro Spielrunde

Reichweite: B (der Magier muß den Toten oder den Gegenstand berühren)

Wirkungsdauer: je nach ASP-Aufwand (A)

Meisterhinweis: Bei diesem Zauber handelt es sich *nicht*, wie vielleicht erwartet, um eine Beschwörung, denn der Geist des Verstorbenen erscheint nicht etwa im Boronrad; vielmehr muß der Magier die gefährvolle Reise ins Totenreich antreten — eine Reise, die schon den Geist so manches Magus (vor allem solcher mit hoher Totenangst) zerrüttet hat. Als etwaige Aufschläge auf die Herstellung der Verbindung sollte die Zeit dienen, die der Verstorbene bereits in Boroos Reich weilt: Von +/-0 für einen frisch Verstorbenen bis hin zu + 50 für den Geist eines frühen gildenländischen Aventurienbesiedlers ist eine weite Spanne... Mit Seelen, die in Targunithos Reich oder im Limbus leiden, ist mit diesem Zauber keine Verständigung möglich. (Das Erlebnis würde die meisten Magier auch schlichtweg um den Verstand bringen.)

Obwohl es sich, wie bereits erwähnt, um keine Beschwörung handelt, wird der Blick in Boroos Hallen allgemein als lästerlich angesehen, so daß Magi und Magae den Spruch nur an Beschwörungsschulen erlernen oder aus dem *Etherischen Geflüster* rekonstruieren können. Letzteres erfordert etwa ein Jahr intensiven Studiums und zwei Magiekunde-Proben +7. Man munkelt, daß auch einige erfahrene Druiden diesen Zauber gemeistert haben. Inwieweit selbige jedoch bereit sind, Außenstehende die Formel zu lehren, steht in den Sternen.



OBJECTUM STUMM. OBJECTUM STILL

Sag mir, was ich wissen will!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubende berührt den Gegenstand, den er befragen will, mit beiden Händen und spricht die Formel.

Zauberdauer: 30 Sekunden

Probe: KL/IN/CH

Wirkungsweise: Mit diesem Zauber kann der Magier bis zu drei Fragen an einen unbelebten Gegenstand stellen. Die Fragen müssen mit *Ja* oder *Nein* zu beantworten sein, und der Gegenstand kann nur Beobachtungen, nicht aber Beurteilungen weitergeben. Die Antwort erfolgt in einer Sprache, die der Zaubende versteht, jedoch mit einer dem Objekt entsprechenden Stimme und Sprechweise.

Kosten: 7 ASP pro Frage

Reichweite: B

Wirkungsdauer: Der Gegenstand ist 1 Spielrunde lang bereit, Fragen zu beantworten.

Meisterhinweis: Hierbei ist zu beachten, daß Gegenstände natürlich nur ein begrenztes Wahrnehmungsfeld haben — auch im übertragenen Sinne. (Der Ausspruch, jemand sei *dumm wie ein Stuhl*, kommt nicht von ungefähr.) Deshalb ist es Sache des Zaubers, seine Fragen so präzise wie möglich zu formulieren.

Erlern werden kann dieser Spruch an fast jeder Magierakademie, aber auch von Druiden, Elfen und Hexen, wobei letztere den geistigen Kontakt mit der toten Materie jedoch zu scheuen scheinen.



REISE ZWISCHEN DEN SPHÄREN

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

Technik:

Der Druiden versinkt in tiefe Meditation.

Zauberdauer: 30 Minuten

Probe: MU/KL/IN

Wirkungsweise: Dieser Zauber ermöglicht es dem Druiden, seinen Geist vom Körper zu trennen (welcher in einer totenähnlichen Starre zurückbleibt) und durch den „Näheren Limbus“ zu reisen. Er kann diese Sphäre jederzeit verlassen, um sich umzusehen — ein vorzügliches Spionagemittel — oder um jemand eine Botschaft zukommen zu lassen. Es kann jedoch auch vorkommen, daß er sich mit Wesen des Limbus auseinanderzusetzen hat und Gefahr läuft, seinen Verstand zu verlieren. Um dies festzustellen, würfelt der Spieler jede Spielrunde mit dem W20: Bei einer 20 muß sich der Druiden einer Präsenz des Limbus erwehren. Um welche Wesenheit es sich hierbei handelt kann, entnehmen Sie bitte dem Kapitel **Der Limbus** in den **Mysteria Arkana**.

Kosten: 35 ASP (pro halber Stunde, s.u.)

Reichweite: Z, der Geist des Druiden kann jedoch im Näheren Limbus beliebig weit reisen, in der realen Welt mit maximal GS 15 (entsprechend 50 Meilen pro Stunde).

Wirkungsdauer: entsprechend der Zauberdauer; um den Zauber aufrechtzuerhalten, muß nach einer halben Stunde eine um 7 Punkte erschwerte Probe abgelegt werden, nach einer Stunde um 14 Punkte erschwert usw.

Meisterhinweis: Wie der BLICK IN DIE VERGANGENHEIT, so scheint auch diese Art des druidischen Geistreisens schon geraume Zeit unter erfahrenen Druiden verbreitet gewesen zu sein. Wegen der innewohnenden Gefahren wurde er aber offensichtlich nur an die besten und mutigsten Nachfahren weitergegeben. Sollte der Druiden nämlich zu weit gereist sein und nicht rechtzeitig zurückkehren können oder außerstande den Zauber aufrechtzuerhalten, so erleidet er pro weiterer Spielrunde 2W SP.

Es ist übrigens - aus Gründen, die der Magietheorie bislang verschlossen sind - nicht möglich, mittels dieses Zaubers in geschlossene Räume einzudringen, was die Spionagemöglichkeiten wiederum drastisch einschränkt, aber nicht allgemein bekannt ist. Um jemandem eine Botschaft zukommen zu lassen, muß der Druiden weitere 10 ASP aufwenden, um sich so zu „verdichten“, daß er entweder wie beim MENETEKEL als Schrift an der Wand erscheint oder um wie beim VOCOLIMBO einige wenige Worte zu sprechen.

Weitere Details zum Limbus und auch zum Ablauf dieses Zaubers finden Sie im gleichnamigen Kapitel in den **Mysteria Arkana**.



SEELENWANDERUNG

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung, die auch Hexen und Gildenmagiern bekannt ist.

Technik:

Der Druiden versenkt sich in Meditation und konzentriert sich auf das Wesen, mit dem er seine Seele tauschen will..

Zauberdauer: normalerweise 5 Minuten, mindestens jedoch 1 Minute

Probe: MU/CH/CH (bei unwilligen Opfern + doppelte MR, mindestens aber +7)

Wirkungsweise: Der Druiden tauscht seinen Geist und seine Seele mit der des Opfers. Dies kann freiwillig geschehen, um dem Druiden z.B. Einblick in Räume zu geben, die er in seinem eigenen Körper nicht erreichen könnte; in den meisten Fällen wird der Druiden jedoch von einem unwilligen Opfer Besitz ergreifen wollen, um in dessen Körper Unheil zu stiften. Damit die fremde Seele nicht gleiches mit dem Körper des Druiden anrichtet, muß der Sumdiener natürlich entsprechende Vorsorge treffen.

Der Druiden muß das Opfer schon einmal gesehen haben. Falls er es genauer kennt, ist die Zaubersprobe um 2 Punkte erleichtert, falls er eine Haarlocke o.a. des Opfers besitzt, sogar zusätzlich um 3 Punkte. Wenn der Druiden das Opfer zum Zeitpunkt des Zaubers sehen kann, ist die Probe um weitere 3 Punkte erleichtert.

Stirbt einer der beiden Körper während des Zaubers, so wird die in diesem „Gefäß“ enthaltene Seele zum ruhelosen Geist, während die andere Seele vollständig Besitz von ihrem neuen Körper ergreift.

Kosten: Grundkosten von 1 ASP pro Meile Entfernung, danach 27 ASP pro Stunde

Reichweite: Stufe des Druiden in Meilen

Wirkungsdauer: je nach ASP-Einsatz (A)

Meisterhinweis: Seelenwanderung bedeutet nicht mehr und nicht weniger, als daß der Druiden sämtliche geistigen Eigenschaften (MU, KL, IN, CH, alle schlechten Eigenschaften sowie die AE) mit dem Opfer tauscht. Es heißt, daß einige mächtige Druiden auf diese Art ihr Leben verlängern, indem sie im Augenblick ihres Todes oder kurz davor von einem fremden Körper Besitz ergreifen und ihren alten Leib mit der fremden Seele darin vergehen lassen. Dieses Gerücht ist so ziemlich die einzige Information, die der magiekundigen Öffentlichkeit bekannt ist - sie reicht allerdings aus, um diesen Zauber als finsterste Schwarzmagie zu erkennen.

Während der Zauber wirkt, läßt er sich mittels VERSTÄNDIGUNG STÖREN (gegen das Opfer) aufheben, ist jedoch einmal ein endgültiger Seelentausch vollzogen, so ist schon ein kleineres Abenteuer notwendig, um den ursprünglichen Geist wieder zurückzubringen. Dieser Zauber scheint in mehreren zauberischen Gemeinschaften (Druiden, Hexen, Gildenmagier) bekannt zu sein, wenn auch höchstens eine Handvoll Aventurier ihn beherrschen. Wir empfehlen, daß dieser Spruch für **Meisterpersonen** reserviert bleibt.



TRAUMGESTALT

Eine Zauberei der Hexen

Technik:

Die Hexe versetzt sich in eine tiefe Trance und konzentriert sich auf denjenigen, dem sie die Traumgestalt schicken will.

Zauberdauer: Die Vorbereitung der Trance dauert etwa 5 Minuten. Danach konzentriert sich die Hexe beliebig lange auf die Erscheinung, die in dem fremden Traum entstehen soll.

Probe: IN/CH/CH (+MR)

Wirkungsweise: Die Hexe erscheint in den Träumen desjenigen, für den die Sendung bestimmt ist. Sie kann auf diese Art Warnungen aussprechen, Botschaften überbringen oder auch dem Träumer Alpdrücken bereiten. In letzterem Fall finden Sie die entsprechenden Regeln im Kapitel **Tödliche Träume** in den **Mysteria Arkana**.

Will die Hexe im Traum als jemand anderer erscheinen, als sie wirklich ist, wird die Zauberverprobe nochmals um 7 Punkte erschwert.

Kosten: Grundkosten von 1 ASP pro 10 Meilen Entfernung, Folgekosten von 7 ASP pro Spielrunde

Reichweite: Stufe der Hexe mal 100 Meilen

Wirkungsdauer: je nach ASP-Einsatz (A)

Meisterhinweis: Der Träumer muß sich nach dem Schlaf nicht unbedingt an den Traum erinnern können. Deswegen sollte die Hexe ihre Botschaft aufschreiben. Als Meister können Sie dann, entsprechend dem Ergebnis einer KL-Probe, dem Spieler des Träumers einen entsprechend verstümmelten, visionären oder vollständigen Eindruck seiner nächtlichen Erlebnisse geben. Das nächtliche Erscheinen (meist eines Freundes oder Mentors) in Zeiten der Not wird aus allen Völkern und Kulturen berichtet, die der Zauberei mächtig sind. Zur Meisterschaft gebracht haben diese Art der Verständigung jedoch die Töchter Saturias.

Es ist zwar möglich, den Spruch aus *Druidentum und Hexenkult* herzuleiten, jedoch ungemein schwierig: Hierfür sind anderthalb Jahre intensives Studium und drei Magiekunde-Proben +12 erforderlich.



UNITATIO GEISTESBUND

Kraft entström aus unsrem Rund!

Eine Zauberei firnelfischen Ursprungs

Technik:

Alle am Bund Beteiligten fassen sich an den Händen (Der Bund kommt nur zustande, wenn allen Mitgliedern die UNITATIO-Probe gelingt)

Zauberdauer: 30 Sekunden

Probe: IN/CH/KK

Wirkungsweise: Dieser Zauber vereinigt die Astralenergie der Beteiligten und vergrößert die Reichweite der ausgesprochenen Formeln. Der Bund erwählt einen Ausführenden, der die Zauberverprobe ablegt. Ihm steht die gesammelte Astralenergie aller zur Verfügung, und die Reichweite des Zaubers vervielfacht sich entsprechend der am Bund Beteiligten.

Wird in einer Zaubervirkung oder -dauer irgendwo die Stufe des Zaubers benötigt, so gilt als Stufe des Zirkels: Stufe des Ausführenden plus Anzahl aller am Bund Beteiligten.

Kosten: Zum Schließen des Bundes investiert jeder Teilnehmer 1 ASP.

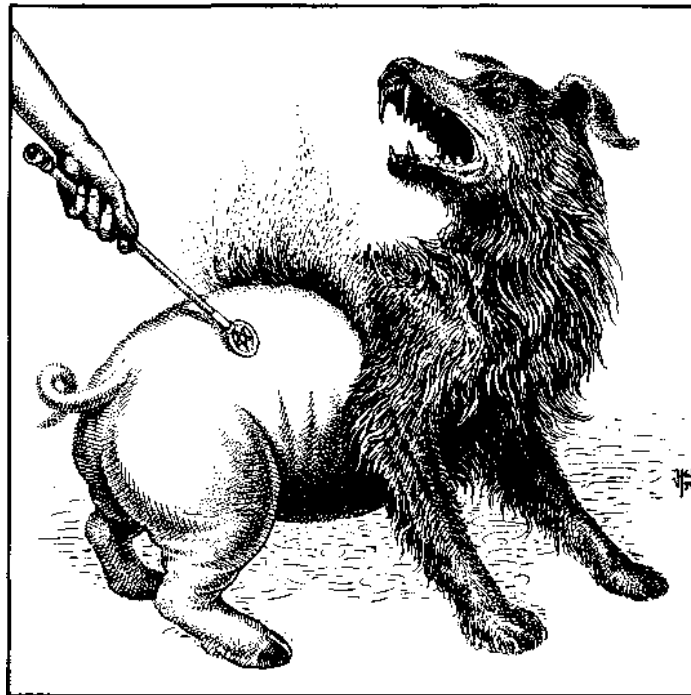
Reichweite: B

Wirkungsdauer: bis der Bund gelöst wird

Meisterhinweis: Es heißt, die Firnelfen verwandten diesen Spruch zur gegenseitigen Hilfe in fast jeglicher Situation. Dies sei dahingestellt. Von allen menschlichen Zauberkundigen wissen wir jedoch, daß sie die Formel fast ausschließlich im Rahmen komplizierter Beschwörungen einsetzen (näheres hierzu finden sie in den **Mysteria Arkana**), weswegen vor allem Beschwörer (und dazu zählen im weiteren Sinne auch Hexen und Druiden) bereit sind, die Kenntnis des Spruches mit anderen zu teilen. Kein Wunder, ist es doch schlechterdings unmöglich, eine große Beschwörung ohne diesen vorbereitenden Zauber erfolgreich abzuschließen. Besonders versierte Kenner des Unitatio (ZF: 10 und besser), sind übrigens in der Lage, die Fehler der anderen Teilnehmer zu bemerken, auszugleichen und so den Zirkel zu „harmonisieren“ - sie können ihre aus der eigenen UNITATIO-Probe übrigbehaltenen ZF-Punkte an andere Teilnehmer des Kreises übertragen und so dafür sorgen, daß der Zauber insgesamt gelingt.



VERWANDLUNG VON LEBEWESSEN



Was ist Verwandlungs-Zauberei?

»Schon seit aeltesten Zeiten bekannt ist uns die Magica Mutanda, die Verwandlungs-Zauberei, welche nur jene Objecte von einer Form in die andere transformiret, welche von Leben erfuellt sind (dabei jedoch gleich ob Pflanz, Thier oder Mensch). Zu diesem Behufe zieht sie einen Teil der Krafft aus dem Leben daselbst, um damit die Matrices der zu veraendernden Wesenheiten zu ueberfuehren vom Vor-Stadium zur End-Form, dabei jedoch belassend die grundsatzliche Form der Muster, welche Leben ausmachet... Der Act der Transformatio Mutandaque erfordert vom Zaubernden groszes Geschick, denn die Muster, welche das Wesen formen, sind zumeist delicat und nicht dem magisch unbewehrten Auge offensichtlich. Veraenderungen, welche nur geringer Art, beinhalten zumeist die Benefacation des koerperlichen und geistigen Wohls, wohingegen die klassische Mutatio, sei es jene eines Selbst oder eines Anderen eine Veraenderung groeszter Art ist... Selbige Aenderungen moegen zum Wohl und zum Wehe des transformirten Objectes sein, aus welchem Grunde man die Magica Mutanda auch keiner Philosophia unterordnen kann, wenn auch Formulae bestimmter Art ein-deutig schaedigend, gar Goetterlaester-lich sind.

Wieder andere Manifestationen der Magica Mutanda laessen eher in andere Bereiche, namentlich die Heilungszauberei oder die Destruktive Hermetik und vice versa...

Es scheint moeglich, wenn auch mit groeszten Schwierigkeiten behaftet, eine Mutatio vorzunehmen, welche auch die Muster des Lebens in solche unbelebter Wesenheiten transformiret (welchselbiges ein Ende des Lebens mit sich bringen wuerde), die Umkehrung jedoch ist noch nicht gelungen...

Als klassische Zauberkunst ist die Magica Mutanda bei allen Kundigen verbreitet, wobei jedoch die Aelffen und Magi das tieffste Wissen besitzen.

—Von den Unterteilungen der Magie, Encyclopaedia Magica, sog. Kusliker Ausgabe von 812 BF., p. 103



ADLER, WOLF UND HAMMERHAI

Tiergleich mein Erscheinen sei!

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

Technik:

Der Zauberode kauert sich auf dem Boden zusammen und spricht leise die Formel.

Zauberdauer: 20 Sekunden

Probe: MU/IN/GE

Wirkungsweise: Der Zauberer wählt bei Erlernen dieser Formel die Gestalt eines bestimmten Tieres, das nicht kleiner als eine Ratte und nicht größer als ein Pferd sein darf. Er kann sich mit diesem Zauber immer nur in dieses Tier verwandeln. Kleidung und Ausrüstung werden nicht mitverwandelt.

Der Magier behält seine Verstandeskraft, ihm stehen aber die körperlichen Fähigkeiten des Tieres (und auch dessen Instinkte) zur Verfügung. Er kann in Tiergestalt nicht zaubern, kann sich somit auch vor Ablauf der Wirkungsdauer nicht zurückverwandeln. Diese muß demzufolge vorher festgelegt werden.

Erleidet der Zauberer in Tiergestalt Schaden, so überträgt sich dieser Schaden in vollem Umfang auf den menschlichen (oder elfischen) Körper.

Kosten: 7 ASP für die Verwandlung plus 1 ASP pro Spielrunde; bei schwimmenden Lebewesen 2 ASP/SR; bei fliegenden Lebewesen 3 ASP/SR

Reichweite: Z

Wirkungsdauer: je nach vorher festgelegtem ASP-Einsatz

Meisterhinweis: Um es noch einmal zu betonen, der Zauberer erlernt die Verwandlung in *eine* Tierform. Will er sich in ein zweites Lebewesen verwandeln können, so muß er den Zauber ein zweites Mal erlernen, beginnend mit einem ZF-Wert von -5 (oder seinem ursprünglichen Startwert, falls dieser besser ist).

Für viele Waldelfen ist es nicht ungewöhnlich, zwei oder gar drei Tierformen zu beherrschen und auch Firn- und Auelfen scheinen eine Vorliebe für diesen Zauber zu haben. Menschen tun sich mit dieser Formel etwas schwer, weshalb sie für Magier auch nur in den Akademien Lowangen, Tuzak, Kuslik, Punin und im Kreis der Einfühlung in den Salamandersteinen erlernbar ist. Mit etwas Tüftelarbeit (und einer Magiekunde-Probe +12) läßt sich die Formel jedoch auch aus *Zauberstern* und *Silberhaar* binnen etwa eines Jahres intensiven Studiums deduzieren, selbiges gilt auch für das *Corpus Mutantis*, eines der Standardwerke der *Mutanda*. Gelegentlich kann es übrigens vorkommen, daß die Instinkte des Tieres Überhand nehmen und den Elfen-Falken dazu bringen, jetzt - und genau jetzt - diesen schmackhaften Hasen zu schlagen, ohne sich um solchen Unfug wie das eilige Überbringen einer Botschaft zu scheren...



ARCANO PSYCHOSTABILIS

Dem Zauber trotze ich gewiß.

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zauberer deutet mit beiden Händen auf den Kopf der Person, deren Widerstand gegen feindliche Magie er stärken will.

Zauberdauer: 30 Sekunden

Probe: MU/KL/CH

Wirkungsweise: Der Zauber hebt die Magieresistenz eines denkenden Wesens für 1 Stunde um 2 Punkte. Dieser Spruch kann auf eine Kreatur nur einmal pro Tag und auch ohne weitere Einschränkungen vom Zaubernden auf sich selbst angewendet werden.

Kosten: 7 ASP

Reichweite: 10 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Meisterhinweis: Diese Formel ist eine Weiterentwicklung des Zaubers WIDER HELLSICHT UND BEFEHLE, die bei den Magiern schon seit bosparanischer Zeit bekannt ist. Sprüche ähnlicher Wirkung sind auch Druiden und Hexen (und sogar Schelmen) schon lange verfügbar — allein die Elfen, die wenig Wert darauf legen, sich gegenseitig zu lahmen, in Frösche zu verwandeln oder in Panik zu versetzen, haben diesen Zauber nicht selbst entwickelt und können ihn auch nicht von Kindesbeinen an erlernen, sondern müssen ihn von einem Menschen beigebracht bekommen.



ARMATRUTZ

Schild und Schutz

Eine Zauberei auelfischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde streicht mit den Händen über seine Brust, während er die Formel spricht.

Zauberdauer: 3 Sekunden

Probe: IN/GE/KK

Wirkungsweise: Der Zauber erschafft eine unsichtbare Rüstung. Um den Aufwand an Astralenergie zu ermitteln, multipliziert der Zaubernde die RS-Punkte, die er erschaffen will, mit sich selbst.

Beispiel: Die Elfe Lorindel trägt einen Lederharnisch (RS3). Diese Rüstung will sie auf RS6 verstärken, benötigt also 3 zusätzliche RS-Punkte. $3 \times 3 = 9$. Lorindel muß also 9 ASP einsetzen. Die zusätzliche Rüstung wirkt sich nicht hinderlich auf die Kampftalente oder auf Proben aus.

Kosten: RS mal RS in ASP, mindestens aber 4 ASP

Reichweite: Z

Wirkungsdauer: 1 Kampf oder maximal 1 Spielrunde (A)

Meisterhinweis: Obwohl dieser Spruch von den Elfen stammt, gehört er doch - wie auch der finnfische FLIM FLAM - zu den meistgelehrten Sprüchen an menschlichen Akademien, und auch Hexen und Druiden ist diese Schutzformel (in ihrer entsprechenden Abwandlung) nicht unbekannt.

Gegen einen „meisterlichen Schlag“ schützt dieser Zauber mit seinem RS-Aufschlag. Würde Arinion aus dem obigen Beispiel also von einem meisterlichen Hieb getroffen, so würden von den entstandenen Schadenspunkten 3 Punkte wegen ihrer Zauberrüstung abgezogen. Der ARMATRUTZ hält übrigens auch die Bisse von Tieren wie Ratten oder Fledermäusen ab, die sich ungerüstete Stellen des Körpers aussuchen und SP anstatt TP hervorrufen.



ATEMNOT

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

Technik:

Der Druiden fixiert sein Opfer, atmet heftig aus und schlägt die Hände vor der Brust zusammen.

Zauberdauer: 3 Kampfunden

Probe: MU/CH/KK (+MR)

Wirkungsweise: Eine unsichtbare Kraft scheint dem Opfer die Kehle zuzuschnüren. Es leidet unter Kurzatmigkeit und gelegentlichen Schwindelanfällen und muß einen Tag lang mit der Hälfte seines derzeitigen Ausdauerwertes auskommen, das heißt, es kann nicht mehr so lange laufen, schwimmen etc. und ermüdet auch schneller bei kräfteaubenden Aktionen wie z.B. Kampf. Der Druiden hingegen kann sich die Hälfte der geraubten Ausdauer gutschreiben, so er sie benötigt

Kosten: 11 ASP

Reichweite: 3 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Tag

Meisterhinweis: Dieser Druidenspruch ist uns aus dem Bornland überliefert, wo er recht verbreitet sein soll. Es spricht jedoch nichts dagegen, daß auch Druiden aus anderen Ländern bereits über diese Formel verfügen. Anderen Zauberkundigen scheint er bislang jedoch vollkommen unbekannt zu sein.



CHARISMA, PERSÖNLICHKEIT

Hochgeachtet weit und breit

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier legt seinem Gefährten die gespreizte Hand auf das Gesicht.

Zauberdauer: 30 Sekunden

Probe: KL/CH/CH

Wirkungsweise: Der Zauber hebt den Charismawert des Gefährten für 1 Stunde um 2 Punkte. Dieser Spruch kann auf eine Person nur einmal pro Tag angewendet werden.

Kosten: 7 ASP

Reichweite: B

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Meisterhinweis: Dieser Spruch gehört zum Allgemeingut aller Zaubernden und kann fast überall von jedem Kundigen erlernt werden.

Will ein Zaubernder den Spruch auf sich selbst anwenden, so muß er dazu seine eigene Magieresistenz überwinden (die demzufolge als Probenzuschlag angerechnet wird).

Von dieser „kleinen Mutanda“ existiert auch eine mächtigere Version, die dem Nutznießer des Zaubers für die Dauer von (Stufe des Magiers Kampfrunden) einen Bonus von 5 CH-Punkten bringt, den Zauberer jedoch 13 Astralpunkte kostet. Diese Form des Zaubers benötigt 5 Sekunden Vorbereitung.



DRUIDENRACHE

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

Technik:

Der Druiden wendet sich mit gespreizten Beinen und ausgestreckten Armen nach Osten.

Zauberdauer: 20 Sekunden

Probe: MU/MU/KK

Wirkungsweise: Die Druidenrache (die auch von anderen Magiebegabten angewandt werden kann) ist ein spektakulärer Akt der Selbstvernichtung, bei der der Zaubende seine gesamte verbliebene Lebensenergie, sämtliche Körperkraftpunkte und seine ZF-Punkte in dieser Formel in Astralenergie umwandelt. Die dadurch gewonnene Kraft kann er in den letzten Zauber seines Lebens legen.

Für diesen finalen Zauber steigt seine Stufe um 5 Punkte und auch die Probe für den letzten Spruch ist um 5 Punkte erleichtert.

Wenn der Druiden sein Leben ausgehaucht hat, ist von ihm nichts mehr übrig, was sich in irgendeiner Art für eine Wiedererweckung eignen würde. In den meisten berichteten Fällen zerfiel der Körper des Zaubenden zu stinkender Asche.

Kosten: die gesamte Lebensenergie

Reichweite: Z

Wirkungsdauer: 1 Stunde; innerhalb dieser Frist muß der finale Zauber ausgeführt sein - sonst war das Opfer vergebens...

Meisterhinweis: Dies ist wirklich die Opferung der letzten Reserven, die eine sterbliche Hülle hervorzubringen vermag. Eine etwas verfeinerte und auch ungefährlichere Variante der Zauberei mit Lebenskraft finden Sie im Kapitel **Verbotene Pforten in den Mysteria Arkana**. Bei allen Magiebegabten außer den Druiden ruht diese Formel im „Giftschrank“ der Akademien (oder dem Äquivalent dazu). Magier, denen entsprechende moralische Festigkeit bescheinigt wurde, können ein Transskript der Meisterformel in Punin einsehen und es heißt, daß auch der innerste Zirkel der Fasarer Al-Achami-Akademie über entsprechende Kenntnisse verfügt.

Druidentum und Hexenfalt bietet zwar einige überaus plastische Beschreibungen der Wirkung dieses Spruches - allein, die Formel läßt sich daraus nicht rekonstruieren.



EINS MIT DER NATUR

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

Technik:

Der Druiden legt sich mit ausgestreckten Gliedmaßen auf den Boden und läßt die Kraft der Erde durch seinen Körper pulsieren.

Zauberdauer: 15 Minuten

Probe: IN/GE/KK

Wirkungsweise: Der Druiden verspürt die Schwingungen des Lebens, mit denen die Natur vibriert: Seine Talentwerte in *Wildnisleben*, *Fahrtensuchen* und *Gefahreninstinkt* steigen um so viele Punkte, wie er bei der Zaubprobe an ZF-Punkten übrig behalten hat. Zudem erleidet er durch die Gefahren der entsprechenden Umgebung (Dornen, Kälte etc.) nur die Hälfte des Schadens, den ein nicht Verzauberter verspüren würde.

Die Wirkung gilt nur für die Art von Umgebung, in der der Druiden den Zauber ausgeführt hat, also für Wald, wenn er sich auf Waldboden gelegt hat, für Steppe, Gebirge oder Schneewüste. Auch der Gefahreninstinkt gilt nur für die Gefahren der jeweiligen Umgebung (also lauernde Raubtiere im Wald, Lawinen im Gebirge etc.). Innerhalb menschlicher Ansiedlungen oder gar von Gebäuden zeigt der Zauber nicht die geringste Wirkung.

Kosten: 7 ASP pro Tag (bis zum nächsten Sonnenaufgang)

Reichweite: Z

Wirkungsdauer: je nach ASP-Einsatz (A)

Meisterhinweis: Dieser Zauber ist wie so viele Druidensprüche von einer Wand des Schweigens umgeben, daß man bislang hinter der Naturkenntnis der Druiden überhaupt keinen Zauber vermutete (und sie sind ja in der Tat sehr gewandt im Umgang mit Pflanzen und Tieren). Der EINS MIT DER NATUR wird unseres Wissens fast ausschließlich von Druiden beherrscht (die einzigen Ausnahmen stellen wohl einige Waldelfen und Hexen dar).



EMPATHIE UND SECHSTER SINN

Ahnung schon von Anbeginn

Eine Zauberei der Hexen

Technik:

Die Hexe berührt ihren Gefährten mit beiden Händen an den Schläfen.

Zauberdauer: 30 Sekunden

Probe: KL/IN/CH

Wirkungsweise: Der Zauber hebt den Intuitionswert des Gefährten für 1 Stunde um 2 Punkte. Dieser Spruch kann auf eine Person nur einmal pro Tag angewendet werden.

Kosten: 7 ASP

Reichweite: B

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Meisterhinweis: Dieser Spruch gehört zum Allgemeingut aller Zaubernden und kann fast überall von jedem Kundigen erlernt werden. Wir haben ihn hier in der gildenmagischen Variante angegeben - die Töchter Satuaras kennen ihn schlicht als VORAHNUNG.

Will ein Zaubernder den Spruch auf sich selbst anwenden, so muß er dazu seine eigene Magieresistenz überwinden (die demzufolge als Probenzuschlag angerechnet wird).

Von dieser „kleinen Mutanda“ existiert auch eine mächtigere Version, die dem Nutznießer des Zaubers für die Dauer von (Stufe der Hexe Kampfrunden) einen Bonus von 5 KL-Punkten bringt, die Zauberin jedoch 13 Astralpunkte kostet. Diese Form des Zaubers benötigt 5 Sekunden Vorbereitung.



FEUERBANN

Eine Zauberei der Hexen

Technik:

Die Hexe formt mit ihrer Hand über einer kleinen Flamme eine Halbkugel.

Zauberdauer: 15 Sekunden

Probe: MU/MU/KK

Wirkungsweise: Die Hexe fügt sich bei der oben genannten Prozedur selbst 2 Schadenspunkte zu. Dafür erleidet sie anschließend durch Feueratem keinen Schaden, durch magische und elementare Feuer (wie den IGNIFAXIUS, den Angriff eines Feuerelementars oder eines Feurdämonen) nur die halben Schadenspunkte und durch gewöhnliches Feuer nur ein Viertel der SP. Vor Feuerschaden, der weniger als 3 SP anrichten würde (nach der Halbierung bzw. Viertelung) ist sie vollständig geschützt.

Kosten: 7 ASP

Reichweite: Z

Wirkungsdauer: Stufe der Hexe in Spielrunden (A)

Meisterhinweis: Obwohl die Struktur der Meisterformel eigentlich keine großen Geheimnisse birgt, scheint es doch, daß bislang ausschließlich Töchter Satuaris und vereinzelte Druiden diesen Zauber beherrschen. Spekulationen, es handele sich bei diesem Zauber in Wirklichkeit um den IN GLUT UND LOHE, OHNE WEH, können nicht vollständig von der Hand gewiesen werden, da sich die Gewebe der beiden Zauber sehr ähneln. Der Ursprung des Zaubers liegt im Dunkeln, jedoch scheint es, daß er ursprünglich bei besonderen Ritualen am großen Feuer der Hexennacht Verwendung fand.



FINGERSPIEL UND SCHNELLE HAND

Größte Kunst im ganzen Land

Eine Zauberei auelfischen Ursprungs

Technik:

Der Elf berührt die Fingerspitzen des Gefährten mit den seinigen.

Zauberdauer: 30 Sekunden

Probe: KL/CH/FF

Wirkungsweise: Der Zauber hebt den Fingerfertigkeitwert des Gefährten für 1 Stunde um 2 Punkte. Dieser Spruch kann auf eine Person nur einmal pro Tag angewendet werden.

Kosten: 7 ASP

Reichweite: Z, B

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Meisterhinweis: Dieser Spruch gehört zum Allgemeingut aller Zaubernden und kann fast überall von jedem Kundigen erlernt werden.

Will ein Zaubernder den Spruch auf sich selbst anwenden, so muß er dazu seine eigene Magieresistenz überwinden (die demzufolge als Probenzuschlag angerechnet wird).

Von dieser „kleinen Mutanda“ existiert auch eine mächtigere Version, die dem Nutznießer des Zaubers für die Dauer von (Stufe des Auelfen Kampfrunden) einen Bonus von 5 FF-Punkten bringt, den Zauberer jedoch 13 Astralpunkte kostet. Diese Form des Zaubers benötigt 5 Sekunden Vorbereitung.



FLUCH DER PESTILENZ

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung Anrufung Belzhorashs

Technik:

Der Zaubernde fixiert sein Opfer und denkt an die Krankheit, die es erleiden soll.

Zauberdauer: 10 Sekunden

Probe: MU/KL/CH (+MR)

Wirkungsweise: Mit dieser Formel kann der Zauberer seinem Opfer eine beliebige Krankheit anhexen. Das Opfer bemerkt die ersten Krankheitssymptome erst einen Tag später und muß dann sämtliche Schäden hinnehmen, die auch eine natürlich entstandene Krankheit bei ihm hervorrufen würde.

Der Druiden kann mit diesem Spruch auch mehrere Personen gleichzeitig verzaubern. Dafür muß jedoch eine Probe gelingen, die um die höchste Magieresistenz aller Opfer plus deren Anzahl erschwert ist.

Kosten: Stufe der Krankheit mal 3 ASP (pro Person)

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: bis zum natürlichen Abklingen der Krankheit

Meisterhinweis: Es steht zu vermuten, daß dieser Zauber, den offensichtlich nur Druiden meisterlich beherrschen, in Wirklichkeit eine mindere Anrufung des Erzdämons Mishkhara darstellt. Trotz allem haben schon viele (auch wohlmeinende und göttergefällige) Magier versucht, den Spruch zu erlernen, um dann mittels des REVERSALIS eine mächtige Formel zur Heilung von Krankheiten zu generieren. Bisher wurden diese löblichen Anstrengungen noch nicht von Erfolg gekrönt, doch gibt es Berichte, daß die Formeln, hintereinander eingesetzt, in der Tat Wirkung zeigen.



GEWANDTHEIT UND GESCHICKLICHKEIT

Anmut, Grazie, Sicherheit Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier legt seine Hand auf den Unterarm oder die Hand des Gefährten.

Zauberdauer: 30 Sekunden

Probe: KL/CH/GE

Wirkungsweise: Der Zauber hebt den Gewandtheitswert des Gefährten für 1 Stunde um 2 Punkte. Dieser Spruch kann auf eine Person nur einmal pro Tag angewendet werden.

Kosten: 7 ASP

Reichweite: Z, B

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Meisterhinweis: Dieser Spruch gehört zum Allgemeingut aller Zaubernden und kann fast überall von jedem Kundigen erlernt werden.

Will ein Zaubernder den Spruch auf sich selbst anwenden, so muß er dazu seine eigene Magieresistenz überwinden (die demzufolge als Probenzuschlag angerechnet wird).

Von dieser „kleinen Mutanda“ existiert auch eine mächtigere Version, die dem Nutznießer des Zaubers für die Dauer von (Stufe des Magiers Kampfrunden) einen Bonus von 5 GE-Punkten bringt, den Zauberer jedoch 13 Astralpunkte kostet. Diese Form des Zaubers benötigt 5 Sekunden Vorbereitung.



GRANIT UND MARMOR SOLLST DU SEIN

...niemals wieder Fleisch und Bein!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier schlägt die Fingerknöchel der linken und der rechten Hand aneinander und spricht die Formel.

Zauberdauer: 10 Sekunden

Probe: MU/CH/KK (+MR)

Wirkungsweise: Das Opfer dieses Spruches verwandelt sich langsam und unwiederbringlich in das vor Ort vorherrschende Gestein. Dadurch sinken alle körperlichen Eigenschaften (GE, FF, KK) pro Spielrunde um 3 Punkte. Die vollständige Versteinerung ist abgeschlossen, wenn all diese Eigenschaften auf Null gesunken sind, spätestens jedoch nach 7 Spielrunden.

Kosten: 37 ASP, davon 1 ASP permanent

Reichweite: 3 Schritt

Wirkungsdauer: permanent

Meisterhinweis: Dieser üble Spruch (oder besser, seine Auswirkungen) wird bereits seit uralten Zeiten erwähnt, und es scheint, daß er besonders im borbaradanischen Umfeld zu besonderer Blüte gelangte. Es scheint, daß in den alten Fassungen der *Wege ohne Namen* die Formel recht detailliert beschrieben wurde (so daß sie mit einer Magiekunde-Probe +7 binnen eines halben Jahres intensiver Arbeit rekonstruiert werden könnte), jedoch gelten all jene besagten Exemplare als verschollen. Im *Almanach der Wandlungen* (der den Zauber detailliert beschreibt, sich aber ausdrücklich weigert, die Thesis anzugeben) wird spekuliert, es gäbe auch andere elementare Verwandlungen, namentlich das Verwurzeln und die Verwandlung in eine ewig brennende Flamme.

Falls die Statue übrigens attackiert werden sollte: für jeden Schlag muß eine Bruchprobe für die entsprechende Waffe durchgeführt werden. An den Lebenspunkten des Verwandelten ändert sich jedoch nichts...

Unwiederbringlich bedeutet in diesem Fall natürlich nur, daß es eines VERWANDLUNGEN BEENDEN (auch dieser unter Aufwendung eines permanenten ASP) bedarf, um den Unglücklichen aus seiner mißlichen Lage zu befreien. Der Rückverwandelte hat keinerlei Erinnerung an die Zeit, die er als steinerne Stau verbracht hat.



HASELBUSCH UND GINSTERKRAUT

...gehorschen meiner Stimme Laut.

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde berührt die Pflanze und beginnt, ihre Kraftfäden umzuformen.

Zauberdauer: 1 bis mehrere Stunden

Probe: CH/FF/KK

Wirkungsweise: Mit diesem Zauber können Aussehen, Wuchs und „Verhalten“ einer Pflanze beeinflusst werden. Die genauen Auswirkungen legen Spieler und Spielleiter gemeinsam fest. Die Pflanze kann z.B. blitzschnell wachsen, vor der Zeit Blüten und Früchte hervorbringen, Stamm und Äste können gebogen und in neue Form gebracht werden. Widernatürliche Veränderungen sind nicht möglich: Pflanzen können nicht ihren Platz wechseln oder irgendwelche intelligenten Handlungen vollbringen, wie z.B. gezielte Schläge austeilen. Die Pflanze erleidet durch den Zauber keinen Schaden, sondern findet danach in ihren natürlichen Kreislauf zurück.

Kosten: von 1W6 ASP für einen kleinen Busch, der ein halbes Jahr vor seiner Zeit Beeren tragen soll, bis zu 10W20 für die Umformung eines ausgewachsenen Baumriesen zu einem veritablen Baumhaus (Spielleiterentscheidung)

Reichweite: B (zumindest eine Stelle der betreffenden Pflanze muß berührt werden)

Wirkungsdauer: permanent

Meisterhinweis: Auch im Fall dieses Zaubers gilt, daß die Formel selbst von eher geringer Komplexität ist, daß jedoch die Elfen (das Waldvolk vorneweg) eine „Entweihung“ ihres Zaubers durch die Menschen äußerst ungerne sehen und ihn daher nur in den seltensten Fällen weitergeben. Uns ist nur von wenigen Hexen und Druiden (und noch weniger Magiern) bekannt, daß sie diese Formel beherrschen, und daß die *Thesis* oder ein Äquivalent dazu in keiner Bibliothek oder Akademie zu finden sind. Eine Rekonstruktion aus *Zauberkräfte der Natur* scheint möglich, ist jedoch so schwierig, daß sie bisher noch niemandem gelungen ist: Es sind etwa zwei Jahre aufopferungsvollen Studiums nötig, wobei jedes halbe Jahr eine Magiekunde-Probe +12 abgelegt werden muß. Beim Mißlingen einer Probe verlängert sich die Arbeit um ein Weiteres halbes Jahr. Zudem muß der Studiosus dieses Spruchs noch die *Geheimnisse des Lebens* und den *Almanach der Wandlungen* stets griffbereit zur Hand haben.

Im Spiel läßt diese Formel dem Meister so ziemlich jede Freiheit, dem Spieler-Elfen ein eindrucksvolles Schauspiel zu schildern. Immerhin sind die meisten Ansiedlungen der Waldelfen auf diese Art und Weise entstanden, was von der Macht des Spruches zeugt.



IMAGO TRANSMUTABILE

Grundauf neu von Kopf bis Zeh

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier legt den zu Verwandelnden in ein Hexagramm, setzt sich daneben und rezitiert so lange wie möglich die Formel. Unterbrechungen von mehr als einer Spielrunde führen zum Abbruch der Zauberwirkung. Dabei kann es zu schweren Pannen kommen.

Zauberdauer: 1 Tag (von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang)

Probe: CH/GE/KK (+ MR)

Wirkungsweise: Mit diesem Spruch kann das Aussehen einer Person radikal geändert werden, ohne daß sich ihre inneren Werte, sprich ihre Eigenschaften ändern. Haar-, Haut- und Augenfarbe, Proportionen der Gliedmaßen und des Gesichts lassen sich so ändern, ja selbst Größe und Gewicht können um bis zu 5% verändert werden. Auch Narben und geringfügige Verstümmelungen lassen sich so entfernen. Auch wenn das „Opfer“ in die Verwandlung einwilligt, muß die MR in die Probe eingerechnet werden.

Der Magier kann den Spruch auch auf sich selbst anwenden, doch auch er muß seine eigene Magieresistenz bezwingen.

Kosten: a) 49 ASP, b) 77 ASP, davon 1 ASP permanent

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: a) 1 Monat, b) permanent

Meisterhinweis: Obwohl der Spruch an mehreren Akademien (namentlich in Vinsalt, Lowangen und Mirham) bekannt ist - das Original der Formel stammt aus vorhelaischer Zeit und wird in Mirham aufbewahrt -, wird dieser Spruch nur an solche Magier weitergegeben, die besonders intensiv und mit der Unterstützung durch schweres Gold (man munkelt von 250 Dukaten und mehr) nach diesem Spruch fragen. Den Eleven der drei Akademien ist die Formel, offensichtlich eine gezielte Reduktion des SALANDER, meist gänzlich unbekannt. Eine nicht angezeigte und überwachte Verwendung dieses Spruches zu kriminellen Machenschaften wird gemäß C.A. III-271 mit schweren Strafen geahndet.

Ein permanenter IMAGO kann mittels VERWANDLUNGEN BEENDEN auch nur unter Einsatz eines permanenten Astralpunktes aufgehoben werden.



IN SEE UND FLUSS. AUF MEERESGRUND

...dort atme Wasser durch den Mund!

Eine Zauberei auelfischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde schöpft eine Handvoll Wasser und bläst sacht darüber hin. Sodann berührt er mit der rechten Hand Mund und Nase.

Zauberdauer: 15 Sekunden

Probe: MU/KL/KK

Wirkungsweise: Der Zauber verändert die Atmungsorgane des Elfen in die eines Wasserwesens, so daß er sich wie ein Kiemenatmer unter Wasser - und nur dort - bewegen kann. Der Zaubernde kann die Formel auch auf seine Gefährten anwenden. Da der Zauber im Wasser nicht erneuert werden kann, muß der Elf die Wirkungskdauer vorher festlegen.

Kosten: 7 ASP pro Spielrunde und Person

Reichweite: Z, B

Wirkungsdauer: je nach ASP-Einsatz (A)

Meisterhinweis: Außerhalb des Wassers ist ein mit diesem Zauber umgeformtes Wesen in wirklichen Schwierigkeiten: Wie „ein Fisch auf dem Trockenen“ schnappt es nach Luft und ist binnen einer Spielrunde erstickt, wenn es nicht sofort wieder ins Wasser gebracht wird.

In seinem Element jedoch kann der Verwandelte ohne Schwierigkeiten bis zu einer Tiefe tauchen, die dem Zehnfachen seiner Stufe in Schritt entspricht und selbst in dieser Tiefe je nach Wirkungskdauer des Zaubers große Strecken zurücklegen.

Der Zauber entspricht weniger dem Streben der Elfen nach Ähnlichkeit mit einem „Tierbruder“ (dies erfüllt ja der ADLER, WOLF..., zumal es auch wenige Elfen gibt, die sich für geschuppte Wesen irgendeiner Art entscheiden), sondern scheint offensichtlich ganz profaner Natur zu sein, zumal die Auelfen schon immer vom Fischen lebten. Anderen Zauberkundigen ist er weitgehend unbekannt und ausschließlich die Akademie der Verformungen zu Lowangen verfügt über eine, auch dem Geist eines menschlichen Magiers zugängliche *Thesis*.



KLUGHEIT. WISSEN. INTELLEKT

Geist, Verstand, seid nun erweckt!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier berührt seinen Gefährten an der Stirn.

Zauberdauer: 30 Sekunden

Probe: KL/KL/CH

Wirkungsweise: Der Zauber hebt den Klugheitswert des Gefährten für 1 Stunde um 2 Punkte. Dieser Spruch kann auf eine Person nur einmal pro Tag angewendet werden.

Kosten: 7 ASP

Reichweite: Z, B

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Meisterhinweis: Dieser Spruch gehört zum Allgemeingut aller Zaubernden und kann fast überall von jedem Kundigen erlernt werden.

Will ein Zaubernder den Spruch auf sich selbst anwenden, so muß er dazu seine eigene Magieresistenz überwinden (die demzufolge als Probenzuschlag angerechnet wird).

Dieser Zauber kann auch auf Vertraute, Reit- und Haustiere angewandt werden, ja sogar auf Pflanzen (z.B. als Vorbereitung auf einen Verständigungszauber). Natürlich spricht ein solcherart „erleuchtetes“ Wesen keine Menschensprache, und auch die Erinnerungen aus der Zeit vor Einsetzen des Zaubers sind entsprechend unintelligent. Als Ausgangswerte mögen hier dienen: KL 0 - Gewürm, Schnecke; 1 - Fisch, Eidechse; 2 - Rindvieh, Schlange; 3 - Pferd, Raubvogel; 4 - Katze, Raubtier; 5 - Hund, Wolf, Schwein; 6 - Affe, Eule, Rabe.

Von dieser „kleinen Mutanda“ existiert auch eine mächtigere Version, die dem Nutznießer des Zaubers für die Dauer von (Stufe des Magiers Kampfrunden) einen Bonus von 5 KL-Punkten bringt, den Zauberer jedoch 13 Astralpunkte kostet. Diese Form des Zaubers benötigt 5 Sekunden Vorbereitung.



LANGER LULATSCH - KLEINER DOTZ

Überlieferte Schelmenzauberei

Technik:

Der Schelm blickt erst auf das Opfer, dann entweder nach oben oder auf den Boden.

Zauberdauer: 2 Sekunden

Probe: CH/GE/KK

Wirkungsweise: Durch diese Formel wird das Opfer entweder auf die dreifache Länge seines Körpers gestreckt oder auf ein Drittel reduziert. In beiden Fällen verändert sich die Masse des Opfers nicht, so daß entweder eine lebende Bohnenstange oder eine Kürbisgestalt entsteht. Während der Wirkungsdauer des Zaubers ist das Opfer immun gegen allen körperlichen Schaden.

Kosten: 10 ASP pro Kreatur und Spielrunde

Reichweite: B

Wirkungsdauer: je nach ASP-Einsatz (A)

Meisterhinweis: Wie bei allen Schelmenzaubern gilt auch hier: Wenn ein anderer, magiebegabter Held außer einem Schelm diese Formel einsetzt, so muß die Magieresistenz des Opfers in die Probe eingerechnet werden. Die Formel kann von Schelmen nicht auf sich selbst angewendet werden.

Wir können Ihnen hier nur den Hinweis geben, daß Schelme diesen Spruch nicht zur Vorbereitung von Kämpfen benutzen. Sollte in Ihrer Runde kein Wert auf stimmiges Rollenspiel gelegt werden und ein durch diesen Zauber unverwundbar gemachter Held trotzdem in einen Kampf eingreifen, so belegen Sie ihn mit hohen AT- und PA-Abzügen, hohen Probenzuschlägen etc., da er sich in der neuen Form kaum so geschickt bewegen können wird wie in seinem Ursprungszustand.

Dieser Zauber kann ausschließlich von Schelmen oder Kobolden weitergegeben werden. Weder in Büchern, noch im Gedächtnis von Druiden Hexen, Elfen oder Magiern scheint die Kenntnis der Meisterformel vorhanden zu sein.



LAST DES ALTERS BEUGE DICH!

Eine Formel borbaradianisch-gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier berührt das Opfer an der Stirn und spricht die Formel.

Zauberdauer: 30 Minuten

Probe: IN/CH/KK (+ doppelte MR)

Wirkungsweise: Durch diesen Spruch altert das Opfer nach Ende der Zauberdauer schlagartig um halb so viele Jahre, wie der Magier ASP eingesetzt hat. Alle negativen Auswirkungen hohen Alters (siehe Mantel, Schwert und Zauberstab - Vom Leben in Aventurien, S. 32) treten sofort ein.

Kosten: nach Belieben des Borbaradianers, mindestens jedoch 13 ASP, davon 1W6-1 ASP permanent

Reichweite: B

Wirkungsdauer: permanent

Meisterhinweis: Diese Formel ist uns nur aus historischen Aufzeichnungen überliefert. Wir wissen, daß sie zur Zeit Borbarads unter seinen Dienern zu Folter- und Verhörzwecken sehr beliebt war. Eine Rekonstruktion der Meisterformel ist bisher noch nicht gelungen, jedoch darf nicht ausgeschlossen werden, daß es auch heute noch einige mächtige Schwarzmagier gibt, die diese Formel beherrschen.

Insgesamt scheint es sich um eine REVERSALIS-Form, wenn nicht eine groteske Verballhornung des IMMORTALIS JUVENIR zu handeln, eines Spruches, den der schwarze Dämonenmeister offensichtlich beherrschte, aber nie weitergab.

Die andere Sichtweise dieser Formel besagt, daß sie nur die allen Wesen innewohnende Vergänglichkeit verstärkt und damit in der Tat eine eigenständige Verwandlungszauberei, nicht aber eine Satinav-Beschwörung wie der IMMORTALIS darstellt. Sollte die Formel jemals wiederentdeckt werden, stehen (in Kombination mit dem REVERSALIS) natürlich alle Türen offen, eine dem IMMORTALIS ähnliche Formel neu zu erfinden.



MUSKELSTÄRKE, KÖRPERKRAFT

Mächt'ger Leib, der Neues schafft

Eine Zauberei firnelfischen Ursprungs

Technik:

Der Firnelf umfaßt den rechten oder linken Oberarm seines Gefährten mit beiden Händen.

Zauberdauer: 30 Sekunden

Probe: KL/CH/KK

Wirkungsweise: Der Zauber hebt den Körperkraftwert des Gefährten für 1 Stunde um 2 Punkte. Dieser Spruch kann auf eine Person nur einmal pro Tag angewendet werden.

Kosten: 7 ASP

Reichweite: B

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Meisterhinweis: Dieser Spruch gehört zum Allgemeingut aller Zaubernenden und kann fast überall von jedem Kundigen erlernt werden.

Von dieser „kleinen Mutanda“ existiert auch eine mächtigere Version, die dem Nutznießer des Zaubers für die Dauer von (Stufe des Firnelfen Kampfbruders) einen Bonus von 5 KK-Punkten bringt, den Zauberer jedoch 13 Astralpunkte kostet.

Wegen der besonderen Technik kann dieser Spruch nicht vom Zaubernenden auf sich selbst angewendet werden. Diese Form des Zaubers benötigt 5 Sekunden Vorbereitung.



NEBELLEIB

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

Technik:

Der Druiden konzentriert sich auf seinen Körper und dann auf die Nebelform, atmet dreimal kräftig aus und verwandelt sich.

Zauberdauer: 30 Sekunden

Probe: MU/IN/KK

Wirkungsweise: Mit diesem Zauber kann der Druiden seine eigene Form auflösen und sich in einen wehenden Nebelfetzen verwandeln, der durch Türritzen, Gitter u.a. entfleuchen kann. Die Verwandlung betrifft nur den Zaubenden selbst, nicht jedoch seine Ausrüstung. Der Nebel besitzt dieselbe LE wie der Druiden, ist nur mit magischen Waffen und Zaubersprüchen zu bekämpfen und kann sich mit GS 5 fortbewegen oder vom Wind tragen lassen, dabei aber nicht mehr als ein Dutzend Schritt über den Boden erheben. In der Nebelgestalt kann der Druiden weder sprechen noch zaubern, wohl aber seine Umgebung mit allen fünf Sinnen wahrnehmen. Vorsicht! Bei der Rückverwandlung sollte sich der Druiden tunlichst in Bodennähe befinden.

Kosten: 15 ASP pro Spielrunde

Reichweite: Z

Wirkungsdauer: je nach vorher festgelegtem ASP-Einsatz

Meisterhinweis: Obwohl es sich hierbei eindeutig um einen Druidenspruch handelt, wurde er uns von einem Magier überliefert: eine recht detaillierte Beschreibung fand sich im Tagebuch eines Shiral Levthansson (offensichtlich ein Künstlername), der kurz nach den Magierkriegen lebte. Es scheint so, als wäre die Kenntnis dieses Spruches auch heute noch unter Druiden verbreitet, jedoch kann man davon ausgehen, daß nur wenige Kundige ihn beherrschen.



OHNE KAMM UND OHNE SCHERE

...meiner Locken Schönheit mehre!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubende schüttelt kurz den Kopf und streicht sich über die Haare.

Zauberdauer: 3 KR

Probe: KL/CH/FF

Wirkungsweise: Die Haare und/oder der Bart des Magiers verändern sich nach Wunsch; das umfaßt sowohl Frisur wie auch Haarfarbe. Die Länge der Haare kann nur in beschränktem Maße verändert werden: +1 ASP pro Finger Verlängerung. Naturfremde Haarfarben (wie grün oder purpur) erfordern ebenfalls 5 ASP zusätzlich.

Kosten: mindestens 5 ASP, weitere Kosten s.o.

Reichweite: Z

Wirkungsdauer: maximal Stufe des Magiers in Tagen, die Wirkung kann jedoch vorher beendet werden.

Meisterhinweis: Dieser Spruch findet sich im *Almanach der Wandlungen* und ist in letzter Zeit auch als Zirkular an vielen Akademien verbreitet. Unseres Wissens nach kann der Magier den Spruch nur auf sich selbst anwenden.



PARALÜ-PARALEIN

Sei starr wie Stein!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zauberer schlägt mit der rechten Faust in die linke Handfläche und spricht dabei die Formel.

Zauberdauer: 2 Sekunden

Probe: IN/CH/KK (+MR)

Wirkungsweise: Mit diesem Spruch kann der Zaubernde einen oder mehrere Gegner dadurch in eine magische Starre versetzen, daß er sie in der Tat mit Haut und Haar in eine steinähnliche Substanz von diamantener Härte und stählerner Festigkeit verwandelt.

Das erstarrte Opfer kann sich nicht bewegen, ist aber auch unverwundbar durch alle gewöhnlichen Waffen, Feuer oder ähnliches. Die Versteinigung wirkt nur auf den Körper des Opfers, nicht aber auf am Leib oder in der Hand getragene Gegenstände.

Will der Magier gleichzeitig mehrere Gegner versteinern, so ist die Probe um die höchste vorhandene Magieresistenz der Opfer plus deren Anzahl erschwert.

Kosten: 13 ASP pro Gegner

Reichweite: 7 Schritt

Wirkungsdauer: Stufe des Magiers in Spielrunden

Meisterhinweis: Dies ist wohl sicherlich einer der am weitesten verbreiteten Magiersprüche überhaupt, den man demzufolge auch allerorten erlernen kann.

Ein mittels PARALÜ gelähmtes Opfer ist nicht in der Lage zu hören oder zu fühlen, sehr wohl aber zu sehen (innerhalb seines Sichtfeldes, da es natürlich weder Kopf noch Augen bewegen kann) und besonders starke Düfte zu riechen.

Die Unverwundbarkeit durch den PARALÜ bezieht sich ausschließlich auf physische Einwirkungen. Darunter fallen auch alle magischen Effekte, die dem Verzauberten durch irgend eine faßbare Kraft Schaden zufügen, also z.B. der IGNIFAXIUS oder magisch erhöhte Waffen-TP, nicht jedoch Zauber wie der FULMINICTUS

Es sind in letzter Zeit übrigens Fälle bekanntgeworden, in denen ein Magus den PARALÜ auf sich selbst anwandte, um sich vor einer Lawine oder einem Brand zu schützen. Auch in diesem Fall - oder bei der Verwandlung eines willigen Subjekts - muß die Magieresistenz in die Probe eingerechnet werden. Die Verwandlung kann nicht willentlich rückgängig gemacht werden.



SALANDER MUTANDERER

Sei ein anderer!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier berührt sein Opfer mit beiden Händen oder dem Zauberstab und spricht dabei die Formel.

Zauberdauer: 10 Sekunden

Probe: KL/CH/KK (+MR, mindestens aber +/-0)

Wirkungsweise: Mit diesem Spruch kann ein Lebewesen in ein beliebiges anderes, jedoch kleineres Lebewesen oder eine Pflanze verwandelt werden. Ist der Größenunterschied zu extrem (Meisterentscheid, etwa bei der Verwandlung eines Ogers in eine Maus), kann der Meister einen Zuschlag von 2 Punkten auf die Probe verlangen; soll das Opfer in eine Pflanze verwandelt werden, so wird auf jeden Fall ein weiterer Zuschlag von 4 Punkten auf die Zaubersprobe fällig.

Kosten: a) 18 ASP; b) 31 ASP; c) 49 ASP, davon 1 ASP permanent

Reichweite: B

Wirkungsdauer: a) Stufe des Magiers in Stunden; b) ST Tage; c) permanent

Meisterhinweis: Dies ist eine der mächtigsten und zugleich „klassischsten“ Formeln, die die Gildenmagie hervorgebracht hat. Selbst vielversprechende Novizen brauchen Jahre, bis sie diesen Zauber gemeistert haben. Wer sich jedoch mit diesem komplizierten Spruch befassen will, der findet Unterstützung bei allen bekannten Akademien und Gildenhäusern (mit Ausnahme der Schule in Gareth) oder bei verschiedenen freischaffenden Magi und Magae, die jedoch für die Vermittlung des SALANDER ein saftiges Lehrgeld sehen wollen.

Das Ergebnis einer SALANDER-Verwandlung ist immer *ein* Tier oder *eine* Pflanze. Das Opfer behält in seiner neuen Form noch einen Rest ursprünglichen Verstandes und eine nebelhafte Erinnerung an sein bisheriges Leben. Allerdings erscheint das Opfer bei hoher Lebensenergie entsprechend stattdlich für die Tier- oder Pflanzenart, denn es behält seine ursprüngliche Lebensenergie und hat den natürlichen Rüstungsschutz seiner neuen Form. So kann zum Beispiel Alrik, eine prachtvolle Brennessel, praktisch nicht ausgerissen oder geknickt werden... Ein Opfer eines permanenten SALANDER läßt sich mittels VERWANDLUNGEN BEEN-DEN nur dann erlösen, wenn der Verwandlungsbrecher ebenfalls einen permanenten ASP einsetzt.



SCHWARZ UND ROT

Bald bist du tot.

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier berührt sein Opfer mit dem Zeigefinger in der Herzgegend und spricht dabei die Formel

Zauberdauer: 10 Sekunden

Probe: MU/CH/CH (+MR)

Wirkungsweise: In der Herzgegend des Opfers entsteht ein rotes Mal, das sich langsam ausdehnt und dabei immer dunkler wird. Der Zauber setzt den raschen Verfall der kompletten Persönlichkeit eines Opfers in Gang. Es verliert pro Stunde W6 Lebenspunkte und je einen Punkt auf drei beliebige, vom Magier bestimmte Eigenschaften. Nach Ablauf der Wirkungsdauer wird das Opfer für eine Spielrunde bewußtlos. Wenn es am Ende dieser Runde erwacht, hat es alle durch den Zauber verlorenen Eigenschaftspunkte, nicht jedoch die Lebenspunkte wieder regeneriert.

Sinkt die LE während der Wirkungsdauer des Zaubers unter Null, so ist es tot. Sinkt eine Eigenschaft auf Null oder darunter, so verliert das Opfer in dieser Eigenschaft permanent einen Punkt.

Kosten: 4 ASP pro Stunde, die der Zauber wirken soll

Reichweite: B

Wirkungsdauer: je nach vorher festgelegtem ASP-Einsatz

Meisterhinweis: Dieser Zauber ist, oftmals unter Einsatz der letzten Lebenskraft des Magiers, ein häufiger Fluch, den finstere Gesellen vor ihrem Dahinscheiden von sich geben. Skrupellose Magier wenden ihn auch auf Geiseln an, um die „Kooperation“ der Geiseln selbst oder von Freunden und Verwandten zu gewährleisten.

Die Formel wird an beiden Lowanger Akademien, aber auch an der Beherrschungsschule zu Fasar gelehrt. In Tuzak, wo sie einstmals gar zu den Haussprüchen gehörte, ist sie seit der Besetzung durch das Kaiserreich und der strengen Überwachung durch die praiosgefällige Sondergerichtsbarkeit im Giftschränk verschwunden. Frühere Abgänger der Tuzaker Schule sollen jedoch die Formel so gut beherrschen, daß sie sie an willige Zöglinge weitergeben können. Ein VERWANDLUNGEN BEENDEN stoppt auf der Stelle den Verfall von Eigenschaftswerten und macht den eingetretenen Verlust rückgängig, regeneriert jedoch keine verlorenen Lebenspunkte.



SPINNENLAUF UND KRÖTENSPRUNG

Eine Zauberei der Hexen

Technik:

Die Hexe spreizt die Finger so weit wie möglich auseinander, kauert sich nieder und konzentriert sich auf den Zauber.

Zauberdauer: 10 Sekunden

Probe: IN/GE/KK

Wirkungsweise: Unter der Wirkung dieses Zaubers ist die Hexe in der Lage, phänomenale akrobatische Leistungen zu vollbringen: Sie kann sich vor dem Spruch entscheiden, ob sie dreimal so weit springen können will wie unter normalen Umständen (a) oder lieber in der Lage ist, an glattesten Felswänden, ja sogar an Überhängen oder unter Decken klettern zu können (b). In beiden Fällen steigt zudem das entsprechende Talent (Körperbeherrschung oder Klettern) um so viele Punkte, wie die Tochter Satuarias bei der Zauberprobe an ZF-Punkten übrig behalten hat. Die Hexe kann den Zauber auch auf einen Gefährten anwenden.

Kosten: a) 3 ASP pro Sprung; b) 11 ASP pro Spielrunde

Reichweite: Z, B

Wirkungsdauer: a) augenblicklich; b) je nach ASP-Aufwand (A)

Meisterhinweis: Die körperliche Gewandtheit, die dieser Spruch verleiht, ist jedem Zauberkundigen zugänglich, der eine gewillte satuarische Lehrmeisterin findet, jedoch scheint der Zauber auch nur wenigen Hexen bekannt zu sein.

Für den SPINNENLAUF, der darauf gründet, daß die Hände der Hexe an jeglicher Art von Wand nach ihrem Willen haften, muß die Tochter Satuarias übrigens stets in Bewegung bleiben, es ist ihr also nicht möglich, unter der Decke hängend auf Opfer zu lauern (um im Spinnenbild zu bleiben). Der KRÖTENSPRUNG bewirkt kurzfristig eine enorme Kraftsteigerung der Beinmuskulatur. Normalerweise kann ein einigermaßen athletischer, unbedeckter und unbelasteter Mensch so weit springen, wie seine seine halbe KK angibt. Für jeden Talentpunkt Körperbeherrschung, den der Springer bei der entsprechenden Probe übrig behält, kann er nochmals 5 Finger zu seiner Weite addieren. In Kombination mit dem KRÖTENSPRUNG heißt dies, daß die Hexe selbst in Kleidung und mit einem Rucksack auf dem Rücken noch mehr als 10 Schritt weit springen kann!



VISIBILIVANITAR

Zauber, mach mich unsichtbar!

Eine Zauberei auelfischen Ursprungs

Technik:

Der Zauberer spricht die Formel und nickt mit dem Kopf. Alle weiteren Personen, die unsichtbar gemacht werden sollen, müssen während der gesamten Wirkungsdauer mit dem Zaubernden in körperlichem Kontakt bleiben.

Zauberdauer: 3 Sekunden pro Person, die unsichtbar gemacht werden soll.
Probe: KL/KL/GE (Sollen zusätzliche Personen unsichtbar gemacht werden, so ist die Probe pro weiterem Lebewesen um 1 Punkt erschwert.)
Wirkungsweise: Nach Anwendung dieser Formel wird die Gestalt des Zaubernden kurz durchscheinend und schließlich für alle Außenstehenden völlig unsichtbar. Der Zauber wirkt ausschließlich auf Lebewesen, nicht aber auf tote Materie wie z.B. Kleidung, Ausrüstung, Waffen. Unsichtbare sind weiterhin fühlbar und hinterlassen auch Spuren auf dem Boden oder im Wasser.
Was in den Körper eindringt (Nahrung, Waffenspitzen) wird unsichtbar, was einen Körper verläßt (z.B. Blut), wird sichtbar. Staub in größeren Mengen läßt die Umrisse des Unsichtbaren erkennen.
Kosten: 5 ASP pro Person und Spielrunde
Reichweite: Z, B
Wirkungsdauer: je nach ASP-Einsatz (A)

Meisterhinweis: Schon lange suchen die Zauberer nach einer Formel, die sowohl Lebewesen als auch deren Kleidung und Ausrüstung unsichtbar machen kann. Hier ist zwar mit dem OBJECTUM DISAPARATEC in letzter Zeit ein Durchbruch gelungen, jedoch bereitet die Kombination beider Zauber noch größte Schwierigkeiten, da die Sprüche aus unterschiedlichen Spezialgebieten stammen. Damit bleibt immer noch offen, wie es den Elfen früherer Zeiten gelungen ist, solche Artefakte wie die Tarnkappe anzufertigen, die ja beide Effekte in sich vereinigte.

Der VISIBILI gehört nicht nur zum bekannten Repertoire aller Elfen und Magier, sondern kann auch von Schelmen recht leicht erlernt werden, da ja die Unsichtbarkeit eine der klassischen Eigenschaften ihrer koboldischen Zieheltern ist.



WAGEMUT. ENTSCLOSSENHEIT

Unerschütterte Tapferkeit

Eine Zauberei firnelfischen Ursprungs

Technik:

Der Firnelf berührt seinen Gefährten auf der Brust.

Zauberdauer: 30 Sekunden
Probe: MU/KL/IN
Wirkungsweise: Der Zauber hebt den Mutwert des Gefährten für 1 Stunde um 2 Punkte. Dieser Spruch kann auf eine Person nur einmal pro Tag angewendet werden.
Kosten: 7 ASP
Reichweite: Z, B
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Meisterhinweis: Dieser Spruch gehört zum Allgemeingut aller Zaubernden und kann fast überall von jedem Kundigen erlernt werden.

Will ein Zaubernder den Spruch auf sich selbst anwenden, so muß er dazu seine eigene Magieresistenz überwinden (die dann als Probenzuschlag angerechnet wird).

Von dieser „kleinen Mutanda“ existiert auch eine mächtigere Version, die dem Nutznießer des Zaubers für die Dauer von (Stufe des Firnelfen Kampfrunden) einen Bonus von 5 MU-Punkten bringt, den Zauberer jedoch 13 Astralpunkte kostet. Diese Form des Zaubers benötigt 5 Sekunden Vorbereitung.



WEISHEIT DER BÄUME

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

Technik:

Der Druiden stellt sich mit beiden Beinen barfuß auf den Boden, hebt beide Arme, spreizt die Finger und konzentriert sich auf die elementaren Kräfte des Humus und des Windes.

Zauberdauer: 1 Minute

Probe: IN/GE/KK (erschwert um die Anzahl der gewünschten Tage als Baum)

Wirkungsweise: Während der Zauberdauer beginnt der Druiden, im Boden zu verwurzeln. Seine Haut wird borkig, und er beginnt zu wachsen, Äste und Blätter auszutreiben und sich schließlich in einen prächtigen Baum seiner Wahl zu verwandeln.

Während seiner Zeit als Baum darf der Druiden jeden Tag eine IN-Probe ablegen. Gelingt diese, so erhält er einen tieferen Einblick in das Wesen der Natur, insbesondere der Elemente Humus, Luft und Wasser - ein Erlebnis, das für viele Druiden ein fast religiöses Erfahren der Kraft Sumus darstellt. Zudem regeneriert er pro Tag 1W6 LP und ASP. In Baumform kann der Druiden sich zudem mit seinen Nachbarbäumen und anderen Pflanzen der näheren Umgebung in der Sprache der Bäume unterhalten. Was die Zweige ihm flüstern, liegt in der Hand des Meisters, es sollte jedoch auf den natürlichen Erfahrungshorizont der Bäume beschränkt und höchst visionär gestaltet sein.

Kosten: 11 ASP plus 1 ASP pro Tag als Baum

Reichweite: Z

Wirkungsdauer: siehe oben, je nach Willen des Druiden, mindestens jedoch bis zum nächsten Sonnenaufgang

Meisterhinweis: Da der Druiden als Eiche oder Birke nicht mehr aktiv zaubern kann (um genau zu sein, er kann überhaupt nicht mehr recht wie ein Mensch denken), muß er die gewünschte Wirkungsdauer vorher festlegen. Überschreiten die erwürfelten ASP-Kosten die momentane AE des Druiden, so wird der Würfel mit dem niedrigsten Resultat von der ASP-Summe und ein Tag von der gewünschten Wirkungsdauer abgezogen. Dies wird nötigenfalls so lange wiederholt, bis die benötigten ASP weniger als die aktuelle AE betragen.

Gelingt es dem Druiden, zwei Neumonde als Baum zu verbringen, erhält er übrigens je einen permanenten LP und ASP zu seinem Grundwert hinzu, bei einem Zeitraum von drei Neumonden weitere 2 LP und ASP sowie je einen ZF-Punkt auf alle elementaren Humuszauber.



Obwohl dieser Zauber in erster Linie dazu dient, die Kräfte der Natur in sich aufzunehmen innig mit ihr zu verschmelzen und ihre Wege und Weisheiten zu erkennen, eignet er sich bisweilen auch als Flucht- und Tarnzauber.

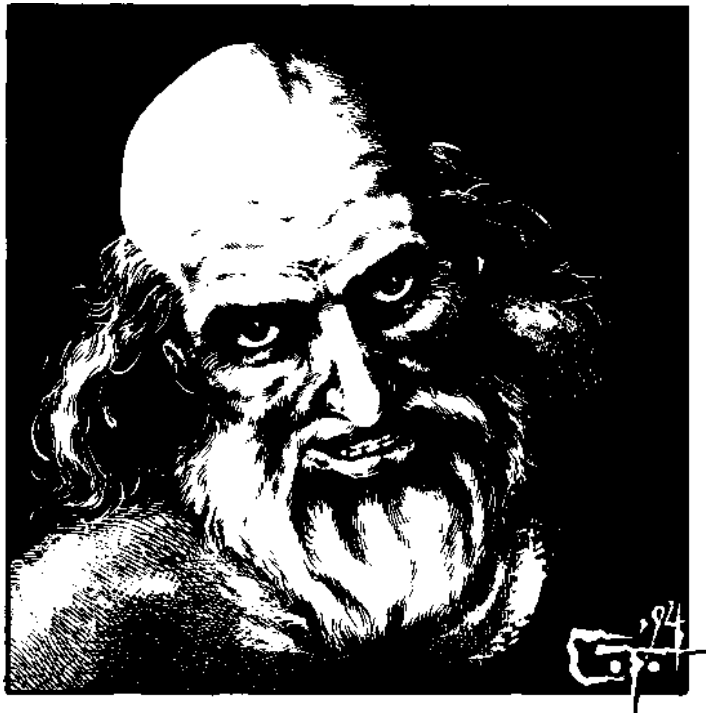
Ein Mißlingen der Formel birgt wenig Gefahren für den Druiden: Bei einem Zauberputzer verwandelt er sich für den Rest seiner Tage in einen Waldschrat, der nur mittels VERWANDLUNGEN BEENDEN +10 in seine ursprüngliche Form zurückgebracht werden kann; ein katastrophaler Mißerfolg (dreimal die 20) führt dazu, daß der Druiden ein Alter von mehreren hundert Jahren erreichen kann — als Baum. Eine Rückverwandlung ist dann nur noch mit der o.g. antimagischen Formel, erschwert um 20 Punkte, möglich.

Außer mächtigen Druiden scheinen auch noch einige wirklich erfahrene Hexen und Waldelfen diese ansonsten undokumentierte Formel zu beherrschen.

Es ist wahrscheinlich, daß auch dieser Zauber zu einer Hexalogie elementarer Verkörperungen gehört, denn man hört auch (jedoch sehr selten) von Druiden, die sich in Teiche, Felsen oder Wolken verwandeln, während Elfen, denen die Formel vielleicht bekannt ist, eindeutig Bäume zu bevorzugen scheinen. Auch der NEBELLEIB mag ursprünglich zu diesem Kanon gehört haben.



VERWANDLUNG VON UNBELEBTEM



Was ist Veränderungs-Zauberei?

»Was wir Veraenderungs- oder Transformationsmagie (Magica Transformatorica) heissen, ist das Wircken der Krafft auf ein Objectum, welches nicht von Leben erfuellet sein darf, oder auf die Matrices der Umgebung, vielmals durch die Invocation elementarer Kraeffte oder Principien.

Letzteres stellt auch den Schluessel Verstaendnis der Magica Transformatorica dar, denn es ist die Veraenderung von fuenffen der Elemente, ihre Eigenschaften und Manifestationen (welchselfbige in veraenderlichem Antheil in jedem unbelebtem Objecte vorhanden), weswegen man die Veraenderungs-Zauberei auch dem Elementarismus beordnen koennte...

Hierbei sei erwahnet, daß die Borbaradiani Transformationen entwickelt haben, welche jedoch eher auf der Invocation von Daimonen-Kraefften beruhen...

Allen Transformationen ist gemein, daß sie die elementaren Antheileveraendern, welche in den Mustern des Objectes zu lesen und auch dorten zu manipulieren sind.

Das letzte Geheimnis der Magica Transformatorica, das Magnum Opus, ist die Einbindung des sechsten Elementes und seiner Muster in die Transformation. Selbige Moeglichkeit wuerde die Grenzen zwischen der Mutanda und der Transformatorica aufheben, weshalb man das Forschen auch als die Suche nach der Vereinheitlichten Krafft kennt. Somit ist noch verschlossen die Animatio der Materia, will heissen, die Belebung des Unbelebten, so nicht Goetter oder Daimonen winksam...

Es bleibet im Unklaren, ob die Druidi der Angroschim den primaeren Codex der Magica Transformatorica entwickelt haben, ob er von den Aelffen stammt oder aus dem Gueldenlande. Sei es, wie es sei — wir kennen kaum ein Volk, in welchem die Zauberer nicht die ein oder andere Form dieser urspruenglichen Magica kennen und verwenden.«

—Von den Unterteilungen der Magie, Encyclopaedia Magica, sog. Kusliker Ausgabe von 812 BF., p. 114



ABVENENUM PEST UND GALLE

Gift und Seuchenkeim zerfalle!

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

Technik:

Der Zauberende spricht die Formel über die zu reinigende Nahrung.

Zauberdauer: 15 Sekunden

Probe: KL/KL/FF (+Stufe des Giftes oder der Krankheit)

Wirkungsweise: Der Zauber reinigt Nahrungsmittel und Getränke(eine Mahlzeit für bis zu 10 Personen) von sämtlichen Giften und Krankheitskeimen.

Kosten: 5 ASP

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: permanent

Meisterhinweis: Dieser Spruch stammt zwar ursprünglich aus dem „Formelkanon“ des Waldvolkes, ist aber mittlerweile bei allen Zauberkundigen so weit verbreitet, daß man fast von einem „magischen Allgemeingut“ sprechen kann. An allen Orten, an denen die lokalen Potentaten in ständiger Furcht vor Meuchlern und Giftmischern leben müssen, werden Meisterinnen und Meister des ABVENENUM mit Kußhand in den Hofstaat aufgenommen (wenn sie nach einem Demonstrationszaubern den Genuß der vorher präparierten Nahrung überlebt haben). Dieser Zauber wirkt nur auf vergiftete oder verseuchte Nahrung, da er nicht etwa das Gift auflöst (wie der Name vermuten ließe), sondern dazu gedacht ist, einen reinen, unvergifteten Ursprungszustand wiederherzustellen. Aus diesem Grund ist er gegen das Gift auf der Klinge eines Meuchlers oder in der Phiole eines Alchimisten genauso wirkungslos wie auch gegen Alkohol, der einen Teil des „reinen Zustands“ von Wein, Bier oder Schnaps darstellt.



AEOLITUS WINDGEBRAUS

Wehe Staub und Rauch hinaus!

Eine Zauberei firnelfischen Ursprungs

Technik:

Der Zauberende spricht die Formel und bläst durch die zu einem Trichter geformte Hand.

Zauberdauer: 3 Sekunden

Probe: KL/CH/KK

Wirkungsweise: Der Zauber erzeugt scheinbar aus dem Nichts einen kurzen, heftigen Windstoß, der z.B. Fackeln auslöschen, einen Paravent umwerfen oder Rauch aus einem Zimmer wehen, aber keinen Menschen von den Beinen holen kann. Der Windstoß geht kegelförmig vom Zauberen aus und weht in die Richtung, in die er geblasen hat.

Kosten: 5 ASP

Reichweite: 10 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich (etwa 2 Sekunden)

Meisterhinweis: Der AEOLITUS ist ein gutes Beispiel für die sogenannte „metaphorische Transition“, den Übergang eines Spruches aus einem Gebiet der Magie in ein anderes, denn eigentlich haben wir es hierbei mit einer elementaren Invokation zu tun, die die Eigenschaft der Luft (Bewegung) in selbiger verstärkt. Damit handelt es sich hier eigentlich um eine *Kontrolle* eines bestimmten Elements und seiner "magischen Matrix" und somit um einen Verwandlungszauber. Eine genauere Diskussion elementarer Kräfte und ihres Wirkens findet der geneigte Leser im Kapitel **Die Macht der Elemente** (*Mysteria Arkana*).

Da solche elementaren Verwandlungen seit langer Zeit bekannt sind, nimmt es nicht Wunder, daß neben den eigentlichen Meistern des Spruches (den Waldelfen) auch menschliche Magier, Hexen und Druiden die Formel lehren und verbreiten.



AEROFUGO VAKUUM

Luft verflücht'ge dich ringsum!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier preßt die Hände so fest er kann aneinander, spricht die Formel und reißt die Hände blitzartig auseinander.

Zauberdauer: 5 Kampfrunden

Probe: MU/KK/KK

Wirkungsweise: Nach Anwenden dieses Spruches verschwindet aus einem Raum oder einem unbelebten Objekt schlagartig und auf magische Weise alle Luft! Alle Lebewesen, die sich dort aufhalten, erleiden 2WSP pro Kampfrunde. Außerdem werden alle Flammen gelöscht, und es treten beim Wiedereinströmen der Luft heftige Winde auf. Ist der Raum oder das Gefäß besonders gut gegen Lufteintritt versiegelt (was z.B. auf verschlossene Fässer und Flaschen zutrifft), so kann es passieren, daß diese durch den Unterdruck zerstört werden.

Kosten: 27 ASP

Reichweite: 1 Raum von maximal 49 Raumschritt Größe (z.B. 4 X 3,5 X 3,5 Schritt), der höchstens 7 Schritt vom Magier entfernt sein darf

Wirkungsdauer: bis zum natürlichen Wiedereinströmen der Luft, maximal Stufe des Magiers in Kampfrunden

Meisterhinweis: Über diesen Spruch läßt sich nichts Genaueres sagen, da die *Thesis* immer noch verschollen ist. Die oben angeführten Werte sind Vermutungen, die auf der Beschreibung der Wirkung dieses Spruches basieren. Es muß jedoch noch Magier geben, die diese Formel anwenden können, denn die letzten Phänomene, die am treffendsten durch die Existenz dieses Spruches gedeutet werden können, sind erst 9 Jahre alt. Unseres Wissens nach handelte es sich ursprünglich um ein vorbereitendes Ritual zur Beschwörung bestimmter gehörnter Dämonen, die erst dann fähig sind, in der Gegenwart von Luft zu existieren, wenn sie in dieser Welt gebunden sind.

Gegen elementare Wesenheiten der Luft wirkt dieser Zauber verheerend: Mindergeister, die zum Teil aus Luft bestehen (und das sind viele) werden auf der Stelle vernichtet, Elementargeister oder Djinne der Luft erleiden 2W20 Schadenspunkte, und es heißt, daß selbst der Elementarherr der Luft in der Abwesenheit seines Elements gelähmt ist.



AEROGELO ATEMQUAL

Luft gerinnt in Gang und Saal.

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier bläst seine Backen auf und drückt die Luft mit beiden Händen heraus. Dabei konzentriert er sich auf die Formel, die er im Anschluß ausspricht.

Zauberdauer: 10 Sekunden

Probe: MU/IN/KK

Wirkungsweise: Durch diesen Spruch verwandelt sich die Luft in ein zähes Medium, das schnelle Bewegungen verhindert (AT/PA-2), Flammen erstickt und das Atmen schwer macht. Pro Spielrunde - in einem Kampf jede Kampfrunde - muß eine KK-Probe abgelegt werden, bei deren Mißlingen man 2 Schadenspunkte erleidet. Dieser Zauber wirkt nur in geschlossenen Räumen. Kleinere Flammen (wie Fackeln und Kerzen) erlöschen.

Kosten: 13 ASP

Reichweite: maximal 100 Raumschritt Luft werden durch diesen Zauber verwandelt.

Wirkungsdauer: Stufe des Magiers in Spielrunden

Meisterhinweis: Es scheint, als wäre dieser Spruch eine etwas harmlosere Abwandlung des borbaradianischen WEICHES ERSTARRE. Vermutlich kommt diese Formel als Beute aus den Magierkriegen zu uns, denn sie wird erstmals ebenfalls in den *Gorischen Fragmenten* erwähnt. Der Spruch, der für die stolze Summe von 300 Dukaten in Khunchom eingesehen und abgeschrieben werden kann, ist auch der einzige Hinweis darauf, daß dieses legendäre Zauberbuch, das noch keines Menschen Auge erblickt hat, tatsächlich existiert. Einen rechten Sinn mag man in der Formel nicht erkennen. Da sie jedoch aus der Zeit Borbarads stammen soll, kann man annehmen, daß auch diese Formel — wie der AEROFUGO — Dämonen bestimmter Art ein Habitat schaffen sollte.



ANVILARIUM SCHWERMETALL

Harte Rüstung, scharfer Stahl

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier berührt die zu verzaubernde Waffe oder Rüstung mit der Hand und spricht die Formel.

Zauberdauer: 1 Minute

Probe: KL/FF/KK (+1 pro Spielrunde, die die Wirkung anhalten soll)

Wirkungsweise: Das Gewebe der Magie durchdringt Waffe und Rüstung vollständig und macht sie so härter und widerstandsfähiger. Durch diesen Spruch sinkt der Bruchfaktor einer Waffe oder eines Schildes um 5 Punkte. Außerdem erhöht sich der Rüstungsschutz einer Rüstung um 1 Punkt oder die Schadenswirkung einer Waffe um 1 TP. Nach Ende der Wirkungsdauer kehren sich die Auswirkungen jedoch ins Gegenteil um, da diese Formel einen Großteil ihrer Kraft aus der Essenz des verwendeten Materials zieht.

Kosten: 8 ASP pro Waffe oder Rüstungsteil; 12 ASP für Waffen über 200 Unzen Gewicht oder Torsoteile von Rüstungen.

Reichweite: B

Wirkungsdauer: 3 Spielrunden

Meisterhinweis: Dieser Zauber wurde schon vor mehreren Dutzend Jahren wiederentdeckt, jedoch nur wenigen Magiern mitgeteilt, da man erhoffte, die Wirkung potenzieren zu können und demzufolge jede Schule das Geheimnis wie ihren Augapfel hütete. Als man schließlich erkannte, daß mittlerweile fast jede Akademie über die Formel verfügte, entschloß man sich, sie der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. In allen Schulen, die die Verwandlung von Unbelebtem lehren, sowie in Punin, der Fasarer Bann-Akademie und Beilunk gehört der Spruch zum festen Lehrplan, an allen anderen Schulen außer in den Salamandersteinen und in Norburg ist er zumindest bekannt.



APPLICATUS ARGELIST

Mit Zauber du durchdrungen bist.

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier berührt das Objekt, Möbelstück oder Gebäudeteil, das er verzaubern will, und spricht die Formel.

Zauberdauer: 1 Minute

Probe: KL/FF/FF

Wirkungsweise: Mit dieser Variation des ARCANOVI kann ein *einzig* Zauberspruch in einem unbelebten Objekt (ein Gegenstand, eine Türschwelle, ein Möbelstück) fixiert und mit *einem* speziellen, jedoch einfachen Auslöser (Berührung, Öffnen einer Tür) versehen werden. Diese Formel erspart also eine umständliche Probe auf den Spruch ARCANOVI und dient in erster Linie dazu, magische Fallen auszulegen. Der gespeicherte Spruch entlädt sich auf denjenigen, der die Falle ausgelöst hat (falls der Spruch ein ein/eines Opfer vorsieht) oder in der direkten Umgebung des verzauberten Objekts (bei flächenwirksamen Zaubern).

Kosten: 3W6 ASP (+ Kosten des gespeicherten Spruchs)

Reichweite: B

Wirkungsdauer: längstens bis zum nächsten Sonnenaufgang, danach wird der fixierte Zauberspruch automatisch ausgelöst und die Wirkung des APPLICATUS verfliegt.

Meisterhinweis: Wie in den **Mysteria Arkana** nachzulesen, können solche „Einmalzauber“ durch besondere Zauberzeichen für längere Zeit an ihrem Ort fixiert werden. Bislang schien es, daß einzig diese Zeichen für die Wirkung verantwortlich sind, jedoch haben die Gelehrten aus Khunchom in mühevoller Kleinarbeit die Formel aus dem entsprechenden Ritual deduziert. Die Drachenci-Akademie ist momentan auch der einzige Ort, an dem der APPLICATUS erlernt werden kann. In der *Ringkunde für Fortgeschrittene* finden sich jedoch genügend Hinweise, um die Formel selbst zu entwickeln (ein Dreivierteljahr Studium und zwei erfolgreiche Magiekunde-Proben +7) — allerdings ist dies erst bekannt, seit die Formel selbst (wieder?) existiert.

Eine besondere Form des APPLICATUS ist übrigens das „magische Siegel“ SIGILLUS CUSTODIS ZAUBERSIEGEL, das weiter unten behandelt wird.

Es empfiehlt sich, festzuhalten, wie gut der wirkende Zauber gelungen ist, da ja in vielen Schadenszaubern die Magieresistenz des Opfers eine Erschwernis auf die Probe darstellt. Eine „Kaskadierung“ des Zaubers (ein APPLICATUS, der einen APPLICATUS auslöst) ist nicht möglich.



ARCANOVI ZAUBERDING

Geisteskraft in Stab und Ring

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde legt die Hand auf den Gegenstand, in den er den Zauber fließen lassen will, und spricht die benötigten Formeln, beginnend mit dem ARCANOVI.

Zauberdauer: 1 bis mehrere Stunden

Probe: KL/KL/FF (+Zuschläge je nach Artefakt)

Wirkungsweise: Mit Hilfe dieser Formel kann der Zaubernde magische Artefakte erschaffen, indem er einen oder mehrere Zauber in einen Gegenstand seiner Wahl fließen läßt. Eine detaillierte Beschreibung der Wirkungsweise finden Sie im Kapitel Magische Artefakte in den Mysteria Arkana.

Kosten: variabel

Reichweite: B

Wirkungsdauer: variabel, das Auslösen eines gespeicherten Zaubers erfolgt auf der Stelle, benötigt also keine weitere Zeit

Meisterhinweis: Als Meister des ARCANOVI gelten die tulamidischen Zauberer, weswegen man die Formel (meist im Tausch gegen viele Maravedis, da sich mit der genauen Kenntnis der Formel und den entsprechenden Zutaten auch ein erklecklicher Batzen Geld verdienen läßt) auch an jeder tulamidischen Akademie (und natürlich in Punin) erlernen kann. Die *Thesis* findet sich ebenfalls in der *Ringelnde für Fortgeschrittene* (pp. 148 bis 156).

Da die Erschaffung magischer Artefakte ebenfalls eine der grundlegenden Kulturleistungen darstellt, nimmt es nicht Wunder, daß auch die Kinder Sumus und Satuaris wie auch die Elfen über Varianten dieses Rituals verfügen. Allgemein scheint jedoch zu gelten, daß die magischen Artefakte von Norden nach Süden häufiger, umgekehrt jedoch mächtiger werden.



BRENNE, TOTER STOFF!

Eine Formel borbaradianisch-gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde legt eine Hand auf das Material, das er in Brand setzen will, und spricht die Formel.

Zauberdauer: 3 Sekunden

Probe: MU/KL/KK

Wirkungsweise: Der Zauber setzt jedes tote Material in einem Bereich, der etwa der Größe einer Handfläche entspricht, mit blauschwarzem Dämonenfeuer in Brand. Die Dauer des Brandes wird mit dem W20 bestimmt: Würfelzahl gleich Sekunden. Nicht entzündliche Stoffe (Stein, Metall, etc.) erlöschen nach Ablauf dieser Frist, entzündliche brennen weiter. Wird der Zauber gegen Rüstungen oder Kleidung eingesetzt, gibt der W20-Wurf zugleich die Anzahl der Schadenspunkte an, die der Träger der Rüstung erleidet.

Kosten: W20 ASP

Reichweite: B

Wirkungsdauer: W20 Sekunden

Meisterhinweis: Wie oben erwähnt, wirkt dieser Spruch nur auf unbelebtes Material (das selbstverständlich nicht magisch sein darf, versteht sich). Es handelt sich hierbei nicht um eine elementare Invokation, weswegen der eigentliche Brandherd während der Wirkungsdauer auch nicht mit einem anderen Element (d.h. Wasser), sondern nur mit VERWANDLUNGEN BEENDEN gelöscht werden kann.

Diese Formel ist die seltenste der drei borbaradianischen Verwandlungsformeln und wird ausschließlich in Mirham oder von entsprechend bewanderten Borbaradianern gelehrt. Die *Thesis* ist zwar auch in Punin im *Großen Kanon* niedergeschrieben, sie wird jedoch nicht einmal die eigenen Eleven gelehrt, sondern ist ausschließlich den Lehrmeistern (und den Magistern anderer anerkannter Schulen) zur Einsicht vorbehalten. Da keine weitere schriftliche Referenz existiert (wenn auch von einer handschriftlichen Sammlung borbaradianischer Formeln gemurmelt wird), kann man davon ausgehen, daß fast ausschließlich Borbaradianer Kenntnis dieses Spruches besitzen.



CALDOFRIGO DRACHENBLUT

Herrschaft über Frost und Glut

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier a) breitet die Arme aus und spricht die Formel,
b) berührt den Gegenstand und spricht die Formel.

Zauberdauer: 1 Minute

Probe: IN/CH/KK

Wirkungsweise: Durch diesen Zauber kann der Magier die Umgebungstemperatur oder die Temperatur eines Gegenstandes verändern, was jedoch teilweise mit erheblichen Anstrengungen verbunden ist:

Temperatur	Kosten	Schaden
Niederhöhlen (ca. -150°)	40 ASP	1W TP/KR
Namenlose Kälte (-100°)	30 ASP	2W TP/SR
Grimmfrost (-50°)	20 ASP	1W TP/SR
Firunswinter (-25°)	15 ASP	1W TP/Stunde
Normal (+/-10°)	10 ASP	keine
Praiossommer (+40°)	15 ASP	1W TP/Stunde
Khomglut (+60°)	20 ASP	1W TP/SR
Kochendes Wasser (+100°)	40 ASP	1W TP/KR
Backofen (+200°)	70 ASP	2W TP/KR
Kohlenglut (+500°)	100 ASP	1W20 TP/KR
Vulkanglut (+1000°)	150 ASP	2W20 TP/KR

Diese angegebenen Kosten gelten für die Veränderung der Umgebungstemperatur; für die Erwärmung/Abkühlung eines Objektes von maximal Truhengröße gilt die Hälfte der genannten Kosten. Da der Magier im Zentrum der Wirkung steht, ist er auch allen Unbilden der extremen Hitze oder Kälte ausgesetzt. Wenn Ort oder Objekt ihrerseits eine extreme Temperatur haben, werden die Kosten für Ausgangs- und Endtemperatur verrechnet.

Beispiele: Ein merkwürdiges Objekt aus den Niederhöhlen soll auf Normaltemperatur gebracht werden: 40 minus 10 gleich 30 ASP, davon die Hälfte sind 15 ASP. Ein Magier will mit seinen Freunden halbwegs unbeschadet über eine Lache aus glutflüssigem Gestein wandern: 150 minus 20 gleich 130 ASP — und es herrscht immer noch eine Hitze wie zur Praiosstunde im Hochsommer in der Khom...



Kosten: siehe oben

Reichweite: maximal 1 Schritt Radius pro Stufe des Magiers

Wirkungsdauer: Stufe des Magiers in Spielrunden (A als Umgebungszauber)

Meisterhinweis: Wieder einmal eine Formel, die lange in tulamidischen Privatbibliotheken verstaubte und erst letzters wiederentdeckt wurde. Mit Ausnahme der Akademie der Geistigen Kraft wird dieser Spruch seitdem an allen tulamidischen Schulen zwischen Zorgan und Mirham gelehrt oder zumindest erforscht; eine Kopie kann auch in Punin eingesehen werden. Interessant ist, daß es offensichtlich auch einen druidischen Spruch ähnlicher Wirkung gibt, der aber lange Zeit nur den zwergischen Sumudienern vorbehalten war.

Die oben festgelegten Temperaturangaben sind natürlich nur Schätzwerte, da den Aventuriern ein Gerät wie das Thermometer unbekannt ist. Während die Veränderung der Temperatur eines Gegenstandes noch Sinn machen kann, scheinen die extremen Temperaturveränderungen der Umgebung eher der Reputation eitler Magi, schlimmstenfalls gar der Vorbereitung zur Invokation von Dämonen zu dienen, wie dies bei vielen der „verlorenen Formeln“ der Fall zu sein scheint.

Da die Temperaturveränderungen von recht kurzer Dauer sind, wirkt sich Kleidung bei den nicht zu extremen Veränderungen mildernd auf die Schadenswirkung aus. Bei sehr hohen Temperaturen fängt sie jedoch Feuer und fügt dem Träger sogar noch mehr Schadenspunkte zu. Gegen schlagartige Temperaturänderungen (plötzliche elementare Gewalten) schützt die Zaubervirkung nicht.



CLAUDIBUS CLAVISTIBOR

Seid verschlossen, Tür und Tor!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zauberende legt eine Hand auf die Tür (die Truhe), die er verschließen will, und spricht die Formel.

Zauberdauer: 3 Sekunden

Probe: KL/FF/KK

Wirkungsweise: Die Formel verriegelt eine Tür oder Truhe auf magische Art und Weise, indem sie sowohl den Schließmechanismus blockiert als auch dem Material von Tür oder Truhe eine größere Festigkeit verleiht. Die Sperre kann sowohl durch große Fingerfertigkeit als auch durch schiere Kraft oder Magie überwunden werden.

Fingerfertigkeit: Addieren Sie die Stufe des Magiers zu den ASP des Verschluszaubers und multiplizieren Sie die Summe mit 3. Das Ergebnis legt den Zuschlag auf die Schlösser-Knacken-Probe fest, mit der die Tür geöffnet werden kann.

Kraft: Addieren Sie die Stufe des Magiers zu den ASP des Verschluszaubers und multiplizieren Sie die Summe mit 2. Das Ergebnis legt den Zuschlag auf die KK-Probe fest, mit der die Tür geöffnet werden kann.

Magie: Addieren Sie die Stufe des Magiers zu den ASP des Verschluszaubers. Ergebnis: Anzahl an ASP, die benötigt werden, um die Tür zu öffnen; gleichzeitig auch die Anzahl an Punkten, um die die Zauberprobe für den FORAMEN erschwert ist. Die oben genannten Zuschläge gelten zusätzlich zu den normalen Erschwernissen, die ein Held beim Schlösser knacken, Türen einrennen oder Aufzaubern (siehe unter FORAMEN) zu überwinden hat.

Kosten: nach Wunsch des Magiers

Reichweite: B

Wirkungsdauer: maximal Stufe des Magiers in Spielrunden

Meisterhinweis: Wenn ein Zauberer die Tür zu öffnen versucht und sie magisch verschlossen findet, mag es gelegentlich von Vorteil sein, den universell verwendbaren VERWANDLUNGEN BEENDEN einzusetzen, der die Tür wieder in ihren Ursprungszustand zurückversetzt.

Sollten Tür oder Truhe zusätzlich mit Fallen gesichert sein, die einen mechanischen Auslöser erfordern, werden diese durch den CLAUDIBUS ebenfalls beeinflusst: Sie werden nur noch dann ausgelöst, wenn der öffnende Held einen Patzer würfelt, nicht aber bei jedem mißlungenen Öffnungsversuch. Auch dieser Spruch ist sowohl in Formel, *Thesis* und Wirkung weit verbreitet. Die Formel — wie auch der entgegengesetzt wirkende FORAMEN — wird jedoch von Elfen, denen Schlösser weitgehend fremd sind, nur selten angewendet.



DESINTEGRATUS PULVERSTAUB

Lös' dich auf wie welkes Laub!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier deutet mit den gespreizten Fingern der linken Hand auf das Objekt und spricht die Formel.

Zauberdauer: 7 Sekunden

Probe: KL/CH/KK

Wirkungsweise: Dieser Spruch fügt allen unbelebten Objekten in der Wirkungsline des Zaubers schwersten Schaden zu, läßt Lebewesen und Pflanzen jedoch gänzlich unbeschädigt. Der Schaden reicht aus, um eine schwere Tür zu zertrümmern, eine Rüstung vollständig aufzulösen oder ein Möbelstück zu zerschmettern. Von dem betroffenen Objekt bleiben nur noch Staub und nutzlose Trümmer übrig.

Der Spruch wirkt nicht gegen magische Objekte. Diese — wie auch alle Lebewesen und Pflanzen — werfen einen „Schatten“ in der kegelförmigen Zerstörungsbahn.

Kosten: 35 ASP

Reichweite: Ein Kegel von 7 Schritt Länge und maximal 2 Schritt Basisbreite

Wirkungsdauer: augenblicklich

Meisterhinweis: Wie bei vielen anderen der „verlorenen Formeln“ auch, steht die zweite Wiege dieses Zaubers in Mhanadistan. Neben der Bann-Akademie Fasar lehren auch die Akademien in Khunchom und Mirham diesen Spruch. Die Formel findet sich offensichtlich nur auf einem einzigen Pergament und kann auf andere Art nicht gewonnen werden, so daß es sich Mirham und Khunchom auch teuer bezahlen lassen („symbolische“ 77 Dukaten), diesen Spruch zu lehren. In Fasar dagegen wird er nur an die eigenen Adepten weitergegeben. Ob es sich beim DESINTEGRATUS um die verstärkte Version des ZAGIBU-UBIGAZ oder eine anti-elementare Manifestation handelt, muß weiterhin im Dunkeln bleiben — auf jeden Fall stellt dieser Spruch einen der am stärksten ins Gefüge der Welt eingreifenden Zauber überhaupt dar.



DUNKELHEIT

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

Technik:

Der Druiden formt die Hände zu einer geschlossenen Kugel und schließt die Augen.

Zauberdauer: 5 Sekunden

Probe: KL/KL/FF

Wirkungsweise: Durch diesen Zauber entsteht eine Halbkugel, in der absolute Finsternis herrscht und alles nicht magische Licht verschluckt wird; allein der Zaubende nimmt seine Umgebung schemenhaft wahr. Sowohl innerhalb der Zone entstehendes als auch von außen einfallendes Licht wird verschluckt, d.h. man kann auch nicht von außen in den Wirkungsbereich einsehen. Die Zone der Dunkelheit verbleibt an dem Ort, an dem sie hervorgerufen wurde.

Kosten: 3 ASP pro Spielrunde

Reichweite: maximal 10 Schritt Radius

Wirkungsdauer: maximal Stufe des Druiden in Spielrunden (A)

Meisterhinweis: Das Licht eines FLIM FLAM FUNKEL oder des Zweiten Stabzaubers kann in der Dunkelheit zwar als Lichtquelle erkannt werden, jedoch *beleuchtet* es nichts, will heißen, das Licht wird von nichts widerspiegelt. Der Hexenzauber KATZENAugen ermöglicht es der Tochter Saturias jedoch, auch in der druidischen Finsternis zu sehen.

Beim Kampf in völliger Dunkelheit gilt für alle Attacke-, Parade- und Ausweichmanöver ein Malus von 4 Punkten; Fernkampfangriffe sind gar um 8 Punkte erschwert, da der Schütze sein Ziel nur noch mit dem Gehör oder intuitiv erfassen kann; gleiches trifft auf Zauber zu, bei denen der Zaubende sein Ziel fixieren muß. (Gegen magische Ziele wiederum kann die Dunkelheit mittels eines ODEM ARCANUM oder OCULUS ASTRALIS durchdrungen werden.)

Der aus dem druidischen Formelschatz stammende Spruch ist bei allen Zauberkundigen weit verbreitet, es heißt sogar, daß die Schelme einen koboldischen Schabernack ähnlicher Art kennen, der selbst magisches Licht zum Erlöschen bringt.



FLIM FLAM FUNKEL

Licht ins Dunkel

Eine Zauberei firnelfischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubende schnippt mit den Fingern, während er die Formel spricht.

Zauberdauer: 1 Sekunden

Probe: KL/KL/FF

Wirkungsweise: Durch diesen Zauber entsteht eine bläulichweiße Lichtkugel — etwa so hell wie eine Fackel -, die dicht über der Hand des Zaubenden schwebt. Das Licht läßt sich nicht absetzen oder aus der Ferne steuern; es ist kalt, von weißblauer Farbe, entzündet nichts und verursacht keine Verbrennungen.

Kosten: 1 ASP pro Spielrunde

Reichweite: Das Licht leuchtet 10 Schritt weit.

Wirkungsdauer: je nach ASP-Einsatz (A)

Meisterhinweis: Obwohl der Spruch bis zur Entdeckung der Firnelfenmagie menschlichen Zauberkundigen verschlossen war, gilt die Erschaffung einer magischen Lichtquelle heutzutage als *die* Zauberei überhaupt. (Es soll jedoch noch immer Zauberkundige geben, die nicht einmal diese einfachste Übung beherrschen.) Da die Formel so weit verbreitet ist, bildet sie auch häufig die Grundlage für die Eigengestaltung von Sprüchen (siehe das Kapitel **Zauberwerkstatt** in den **Mysteria Arkana**), und so sind rote oder bunte FLIM FLAMs keine Seltenheit bei Magiern, die gerne ihren „persönlichen Stil“ präsentieren möchten.



FORTIFEXINVISIBIL

Zauberkraft beschützt das Ziel.

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier kreuzt die Arme - Handflächen nach außen - vor dem Gesicht und spricht die Formel.

Zauberdauer: 5 Kampfunden

Probe: IN/CH/KK

Wirkungsweise: Der Zauber läßt an einem beliebigen Ort innerhalb der Reichweite eine für jegliche Materie undurchdringliche, jedoch durchsichtige Wand von 2 mal 2 Schritt Fläche entstehen, die danach an ihrem Ort verbleibt.

Kosten: 17 ASP

Reichweite: 3 Schritt

Wirkungsdauer: Stufe des Magiers mal 3 Kampfunden

Meisterhinweis: Nach den uns bekannten Überlieferungen wurde dieser Spruch vor langer Zeit in Al'Anfa entwickelt, um die Galeeren vor feindlichem Beschluß zu schützen. Unseres Wissens nach ist die Formel nur in Vergessenheit geraten, wird aber in der Bibliothek der Al'anfaner Universität jedem zugänglich gemacht, der sich für den Spruch interessiert und eine Stiftung von 20 Dublonen für eine Abschrift entrichtet.

Die Barriere ist zwar für „Pfeil und Bolzen“ undurchdringlich, vor Zaubern oder halbmateriellen Wesen wie Geistern und Dämonen schützt sie jedoch genausowenig wie vor Hitze oder Licht. Damit die Barriere sich mit dem Zauberer bewegt, ist eine um 12 Punkte erschwerte Zauberprobe nötig.

Der Zauber eignet sich übrigens auch hervorragend, um enge Durchlässe zu versperren...



HARTES SCHMELZE. STARRES FLIESSE!

Eine Formel borbaradianisch-gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde legt die Hand auf das Material, das er zum Schmelzen bringen will, und spricht die Formel.

Zauberdauer: 3 Sekunden

Probe: MU/KL/KK

Wirkungsweise: Der Zauber läßt 1000cm³ (z.B. 20 X 10 X 5 cm) eines harten Materials weich und formbar wie Wachs werden. Die Dauer der Weichheit wird mit dem W20 bestimmt: Würfelzahl gleich Minuten. Nach Ende dieser Frist nimmt die Materie wieder ihre ursprüngliche Härte an und erstarrt in der Form, die der Magier ihr gegeben hat.

Kosten: W20 ASP

Reichweite: B

Wirkungsdauer: W20 Minuten, die Verformung ist jedoch permanent

Meisterhinweis: Der Zauber wirkt nicht gegen lebende Materie (z.B. Knochen) oder magische Objekte jeglicher Art; ansonsten sind ihrem Einsatz jedoch keine Grenzen gesetzt. 1000 Kubikzentimeter sind übrigens eine ganze Menge, wenn man weiß, *an welcher Stelle* man einen bestimmten Gegenstand erweichen will. Uns ist nicht bekannt, ob es künstlerisch veranlagte Borbaradianer gibt; wenn ja, dann sind diese sicherlich in der Lage, mittels dieser Formel außergewöhnliche Plastiken aus jeglicher Art Material zu erschaffen. Dazu ist jedoch handwerkliche Fingerfertigkeit vonnöten, denn nur die Erweichung, nicht aber die Verformung selbst, erfolgt auf Wunsch und Willen.

Da der Zauber das Material in einen „unnatürlichen“ Zustand versetzt und die in der neuen Form gespeicherte Astralenergie eine magische Matrix aufrechterhält, läßt sich das verzauberte Objekt mittels VERWANDLUNGEN BEENDEN in seine ursprüngliche Form zurückversetzen.

Die Formel ist auswärtigen Magiern (und den Eleven der Schulen) nur in Mirham und Khunchom zugänglich. In Punin ist die Formel zwar auch bekannt, wird jedoch — wie alle borbaradianischen Sprüche — nicht an Durchreisende vermittelt.

Da die borbaradianische Lehrweise ohne schriftliche Meisterformeln auskommt, ist es auch entsprechend schwer, in einer Bibliothek die entsprechende *Thesis* zu finden - sie mag vielleicht auf irgendeinem vergilbten Pergament (man munkelt gar von einem borbaradianischen Sprüchekanon) in einer hinteren Ecke verstauben. Die letzte Möglichkeit bilden natürlich auch die (allgegenwärtigen) Privatgelehrten, die jedoch stets neben der Vermittlung der Formel auch die Verbreitung borbaradianischen Gedankengutes im Sinn haben.



KRAFT DES ERZES

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

Technik:

Der Zaubernde ballt beide Hände zur Faust und preßt sie anschließend gegeneinander.

Zauberdauer: 60 Sekunden

Probe: KL/KK/KK

Wirkungsweise: Magnetismus entspricht der Aversion von Druiden gegen Eisen. Nach gelungener Probe wird der größte eiserne Gegenstand in ihrer Reichweite magnetisch, und zwar so stark, daß es einer KK-Probe bedarf, um eiserne Waffen oder Werkzeuge unter ständigem Kraftaufwand in der Hand zu behalten. Bei Metallrüstungen und -schilden wird der RS aufgeschlagen. Mißlingt die Probe, so wird der Gegenstand aus der Hand gerissen oder der Träger der Rüstung schlittert zum Magneten hin. Kleinere eiserne Gegenstände wie Schnallen usw. können durchaus losgerissen werden, Nägel fliegen evtl. aus der Wand (I auf W6).

Kosten: 10ASP

Reichweite: Stufe des Druiden plus 5 in Schritt (sowohl die Entfernung Druiden-Magnet als auch Wirkungsradius des Magneten)

Wirkungsdauer: Stufe des Druiden in Spielrunden

Meisterhinweis: Dieser Zauber galt im eigentlichen Sinne nie als verschollen. Da aber die zwergischen Druiden selbst ihren menschlichen Brüdern gegenüber so viel Stillschweigen an den Tag legten, daß die Formel erst vor wenigen Jahren in ganz Aventurien Verbreitung fand, haben wir ihn hier zur allgemeinen Kenntnisnahme aufgeführt. Die ursprüngliche, rituelle Form dieser Zauberei finden Sie unter den **Ritualen der Geoden** im Heft **Die Magie des Schwarzen Auges** aufgeführt.



MAHLSTROM

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

Technik:

Der Druiden zeichnet mit dem rechten Zeigefinger einen Kreis in seine linke Handfläche und konzentriert sich intensiv auf das Gewässer.

Zauberdauer: 20 Sekunden

Probe: MU/IN/KK

Wirkungsweise: Dieser Zauber erzeugt auf einer Wasseroberfläche (See, Fluß, Meer) einen heftigen Strudel. Je nach ASP-Einsatz reichen die Ausmaße von einem kleinen Trichter am Grunde eines Bächleins bis zu einem gigantischen Mahlstrom, der Schwimmer gnadenlos in die Tiefe reißt und sogar Schiffe gefangenhält.

Für jeden investierten ASP hat der Wirbel 1 Schritt Radius; für je 10 ASP wird die entsprechende Talentprobe, die ein Opfer innerhalb des Wirkungskreises jede Kampfrunde ablegen muß (*Schwimmen*, *Boote Fahren* oder *Seefahrer*), um 3 Punkte erschwert. Bei Mißlingen dieser Probe ist das Opfer (oder das Boot) nicht in der Lage, sich vom Fleck zu bewegen und erhält zudem 2 Schadenspunkte. Schiffe und Boote erleiden ebenfalls Strukturschaden nach Maßgabe des Meisters.

Kosten: siehe oben

Reichweite: Der Strudel entsteht maximal Stufe mal 20 Schritt vom Druiden entfernt, der Wirkungsradius hängt von den eingesetzten ASP ab.

Wirkungsdauer: 1 Minute (A)

Meisterhinweis: Wie auch die WINDHOSE, so scheint sich auch dieser Zauber von einer Formel „Elementarer Wirbel“ herzuleiten, die ursprünglich Strudel aller sechs Elemente erlaubte. Nur diese beiden Formeln sind noch übrig geblieben, jedoch ist die Existenz eines „Treibsand“-Spruches wahrscheinlich, und auch „Feuersturm“, „Malkreis“ und „Eiswirbel“ scheinen zu existieren. Bisher wurde nur von wenigen mächtigen Druiden berichtet, die diese Formel einsetzen.



METAMORPHO GLETSCHERKALT

Mein Wirken geb dem Eis Gestalt!

Eine Zauberei firnelfischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde legt die Hand auf das zu formende Eis und denkt an die neue Form, die es annehmen soll.

Zauberdauer: 1 bis mehrere Stunden

Probe: KL/FF/KK

Wirkungsweise: Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Firnelf wundervolle Gebilde (Kunstwerke, Gebäude, Brücken etc.) aus Eis erschaffen. Selbst eine handwerklich unbegabte Person kann allein mit der Kraft ihres Geistes alle erdenklichen Formen entstehen lassen. Man muß jedoch schier elfische Geduld für diesen Zauber besitzen, da sich die Formung eines Gebäudes aus Eis ohne weiteres über mehrere Stunden hinziehen kann.

Kosten: 5 ASP pro Raumschritt zu formendes Eis

Reichweite: B (zumindest an einer Stelle muß das Eis berührt werden)

Wirkungsdauer: permanent (bis das Eis schmilzt)

Meisterhinweis: Je nach Komplexität des Eisgebildes können Sie übrigens Zuschläge auf die Probe verlangen. Sollen mit dem Spruch Kunstwerke geschaffen werden, so legt die Anzahl der übriggehaltenen ZF-Punkte (und eine ausführliche Beschreibung der Eisplastik) fest, wie stark Betrachter von dieser überirdischen „Bildhauerei“ beeindruckt sind. Während der Zauberdauer ist der Elf übrigens so sehr mit sich und dem Eis beschäftigt, daß er sich auf keine andere Handlung, geschweige denn auf einen anderen Zauber konzentrieren kann.

Wie auch der STURMGEBRÜLL BESÄNFT'GE DICH scheint auch dieser Zauber Macht über ein Element zu geben, das bereits vorhanden ist. Eine beiden Formeln zugrundeliegende einheitliche Struktur konnte jedoch noch nicht entdeckt werden. Dies ist jedoch nicht verwunderlich, da kaum ein Wald- oder Auelf, geschweige denn ein menschlicher Zauberkundiger, diese Formel entsprechend gut beherrscht (obwohl sie in Festum und Olportgelehrt wird). Gerüchteweise hört man auch immer wieder, die ältesten Elfen hätten die Macht besessen, mit einer ähnlichen Formel Fels und Erz nach ihrem Willen zu formen, jedoch steht die Beweisführung zu dieser These noch aus.



OBJECTUM DISAPERATEC

Verschwinde und bleib doch am Fleck!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier berührt das Objekt mit der flachen Hand und spricht die Formel.

Zauberdauer: 10 Sekunden

Probe: KL/FF/KK

Wirkungsweise: Diese Formel macht unbelebte Objekte auf die gleiche Art und Weise unsichtbar, wie dies der VISIBILI mit Lebewesen tut. Die Objekte lassen sich jedoch noch ertasten oder durch bestimmte Zaubersprüche (z.B. den ODEM ARCANUM) entdecken. Der Zauber erlischt, wenn der Gegenstand bewegt wird.

Kosten: 3 ASP pro Spielrunde und 100 Unzen Gewicht

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: je nach ASP-Einsatz (A)

Meisterhinweis: Wie bereits beim VISIBILI erwähnt, handelt es sich bei dieser Formel um eine Neuentwicklung (auf alten Grundlagen, namentlich den Schriften Mondrazars und Telekins) mit dem Ziel, den „ursprünglichen Unsichtbarkeitszauber“ wiederzuentdecken oder zu rekonstruieren. Eine Kombination beider Sprüche ist jedoch bisher noch nicht gelungen, und es ist auch nicht möglich, daß Lebewesen die unsichtbaren Objekte an sich nehmen, selbst dann, wenn sie vollkommen bewegungslos verharren.

Die Meisterformel kann an allen Verwandlungsakademien (also auch jenen, die sich eher mit Lebewesen befassen) und in Punin eingesehen werden. Vielleicht gelingt es ja in den nächsten Jahren den Gelehrten, das Geheimnis der Tarnkappe endlich zu lüften. Die Chancen hierfür gelten jedoch allgemein als gering.



OBJECTUM FIX, OBJECTUM FEST

...vom Ort sich nicht verrücken läßt.

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde berührt den Gegenstand, den er an einen Ort binden will, und spricht dabei die Formel.

Zauberdauer: 10 Sekunden

Probe: KL/KL/KK

Wirkungsweise: Der Spruch bewirkt, daß ein Gegenstand sich nicht mehr auf natürliche Weise (das heißt, durch den Einsatz von Kraft, egal ob sie mit Hand oder Hebel angesetzt wird) von dem Ort wegbewegen läßt, an den er durch den Zauber gebunden wurde. Der Gegenstand kann zwar durch heftige Schläge oder Feuer zerstört werden, jedoch verbleiben die Trümmer bis zum Ende der Wirkungsdauer an ihrem Fleck.

Kosten: 1 ASP pro Stein Gewicht des Gegenstandes

Reichweite: B

Wirkungsdauer: Stufe des Zaubernenden mal 5 Spielrunden

Meisterhinweis: Eine Obergrenze für das Gewicht des verzauberten Gegenstandes konnte bisher noch nicht ermittelt werden. Es scheint so, als läge es in der Natur aller Dinge, an ihrem Ort zu verharren, wenn kein äußerer Anstoß erfolgt — und in diesem Sinne wäre der Zauber nur eine Verstärkung der natürlichen Eigenschaften des Objekts. Mit dieser Formel lassen sich übrigens auch Gegenstände ohne Nagel und Seil an glatten Wänden und sogar unter der Decke befestigen. (Die Probe hierfür ist jedoch um 7 Punkte für die Fixierung an Wänden bzw. um 13 Punkte für die Befestigung unter der Decke erschwert)

Dieser Zauber ist fast ausschließlich bei menschlichen Magiern verbreitet, und selbst für diese ist die Formel noch gehörig schwer zu erlernen. Vorzugsweise wendet man sich hierzu an eine der entsprechenden Akademien.

Die *Thesis* läßt sich jedoch leicht aus *Stillstand - Die unsichtbare Bewegung* deduzieren, da der Verfasser offensichtlich in diesem Zauber recht versiert war und ihn eingehend beschreibt (6 Monate Studium mit einer abschließenden Magiekunde-Probe +5).



OHNE SEIFE, BÜRSTE, BAD

Reinigung durch Zaubertat

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde feuchtet die Hände leicht an und streicht mit ihnen über Gewand oder Körper. Dabei spricht er die Formel.

Zauberdauer: 1 Minute

Probe: KL/CH/FF

Wirkungsweise: Durch diesen Spruch kann der Magier sich und seine Kleidung von jeder Verschmutzung nichtmagischen Ursprungs, sei es Straßenstaub oder getrocknetes Blut, reinigen. Ausgenommen sind dauerhafte Veränderungen wie die Farbe eines Stoffes oder Tätowierungen der Haut.

Kosten: 7 ASP für die Selbstreinigung, 7 ASP für die Reinigung eines kompletten Satzes Kleidung.

Reichweite: B

Wirkungsdauer: permanent, der Zauber verhindert jedoch nicht eine erneute Verschmutzung

Meisterhinweis: Die Meisterformel dieses Spruches findet sich sowohl im Almanach der Wandlungen als auch in einer neuzeitlichen Flugschrift namens *Magie — Macht der Überzeugung*, die in fast allen Akademien einzusehen ist. Zudem wird diese Formel an den Schulen in Riva und in Festum gelehrt.

Es empfiehlt sich übrigens, die Kleidung trotz allem gelegentlich reinigen zu lassen. Ansonsten droht nämlich ein Gesichtsverlust größten Ausmaßes, wenn das Gewand von einem VERWANDLUNGEN BEENDEN getroffen wird oder in die Zauberei bannende Kraft eines Praioswunders eingebunden wird und der Schmutz, von fünf Jahren zum Vorschein kommt...



OHNE AHLE. FADEN. NADEL

Festgewand von Stand und Adel

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubерnde streicht über sein Gewand und murmelt dabei die Formel.

Zauberdauer: 1 Minute

Probe: KL/CH/FF (Für jeden Talentpunkt *Schneidern* über 6 ist die Probe um 1 erleichtert.)

Wirkungsweise: Farbe und Schnitt (nicht jedoch die Art des Stoffs) eines Kleidungsstücks können sich mit dieser Formel nach Wunsch des Magiers ändern. Der Zaubерnde muß eine recht genaue Vorstellung vom Endergebnis besitzen, genaue Kenntnisse des Schneiderhandwerks sind jedoch nicht erforderlich, aber nützlich. Es ist ebenfalls möglich, eine rohe Stoffbahn in ein Kleidungsstück zu verwandeln, dies erfordert jedoch eine Probe +7. Bei besonders gewagten Creationen kann der Meister ebenfalls Probenzuschläge bis zu +7 verlangen.

Kosten: 5 ASP pro Stein Gewicht des Kleidungsstücks, mindestens aber 12 ASP.

Reichweite: B

Wirkungsdauer: permanent

Meisterhinweis: Auch dieser Spruch stammt aus dem *Almanach der Wandlungen* und wurde ebenfalls in letzter Zeit durch Zirkulare innerhalb der Gilden verbreitet. Er wird in Riva und Festum gelehrt, genießt jedoch nicht den Stellenwert wie der Zaubер OHNE SEIFE... oder ein solider SCHMÜCKEN.

Das Erschaffen von Stoff aus dem Nichts ist mit diesem Spruch nicht möglich, aus einem kurzen Hemd kann also keine weite Robe werden. Gewisse Vorsicht ist auch in der Nähe eines schelmisch gesinnten Antimagiers geboten, der den VERWANDLUNGEN BEENDEN beherrscht...



REVERSALIS REVIDUM

Zauberwirkung, dreh dich um!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubерnde spricht zunächst die REVERSALIS-Formel und dann anschließend - rückwärts! - den Spruch, dessen Wirkung er umkehren will.

Zauberdauer: 10 Sekunden plus die Zauberdauer der umzukehrenden Formel

Probe: KL/IN/CH

Wirkungsweise: Dieser Spruch dreht die Wirkung des Zaubers, der im Anschluß an den REVERSALIS gesprochen wird, um. Der umgekehrte Spruch (dessen Formel, wie oben erwähnt, *rückwärts* zelebriert werden muß) kann als Gegenzauber oder zu Spezialzwecken benutzt werden. Näheres zu dieser Formel und ihrer Auswirkung auf andere Sprüche erfahren Sie aus dem Kapitel »...**Zauberwirkung dreh dich um!**« in den **Mysteria Arkana**.

Kosten: 10 ASP (plus die Kosten des umgekehrten Spruches, ein eventueller Vierter Stabzauber spart bei beiden Sprüchen)

Reichweite: Z (wirkt im Kopf des Magiers)

Wirkungsdauer: augenblicklich, der Zaubерnde kann die Konzentration auf die Reversion jedoch nur für maximal eine Minute aufrechterhalten. Wenn danach kein Spruch angewendet wurde, verfliegt die Wirkung des REVERSALIS. (A)

Meisterhinweis: Der Spruch wird nur selten „aus dem Handgelenk heraus“ angewendet (und wenn, dann meistens zur Vertreibung von Dämonen), jedoch ist er unersetzlich zur Erschaffung neuer Zaubерformeln.

Als erklärte Meister des REVERSALIS, einer selbst für Magier schwierig zu handhabenden Formel, gelten die Puniner Magietheoretiker. Da die Formel nur aus den schwer verständlichen *Systemen der Magie* hergeleitet werden kann (Magiekunde-Probe +12, ein halbes Jahr intensives Studium), muß man in der Tat die Reise in die almadanische Kapitale antreten, wenn man keinen privaten Lehrmeister findet. (Selbiger hat die Formel übrigens mit größter Wahrscheinlichkeit ebenfalls in Punin studiert...)



SCHELMENKLEISTER

Überlieferte Schelmenzauberei

Technik:

Der Schelm nimmt eine Handvoll eines beliebigen, körnigen Materials (Sand, Mehl, Sägespäne) und wirft es mit Schwung auf den Boden.

Zauberdauer: 5 Sekunden

Probe: IN/GE/FF

Wirkungsweise: Der von diesem Zauber betroffene Untergrund wird so zäh und klebrig, daß man sich nur mit großer Mühe auf ihm bewegen kann: Die GS eventueller Verfolger sinkt um 4. Fällt der Wert dabei auf (oder unter) Null, so bleibt der Betroffene am Boden kleben.

Kosten: 3 ASP pro Schritt des Radius

Reichweite: So weit der Schelm werfen kann. Um diesen Punkt herum bildet sich die klebrige Kreisfläche, deren Größe der Schelm bestimmen kann (Höchststradius 7 Schritt).

Wirkungsdauer: Stufe des Schelms mal 2 in Kampfunden

Meisterhinweis: Diese offensichtlich urkoboldische Art der Verteidigung ist bislang nur den Schelmen bekannt und für andere Zauberkundige anscheinend schwer zu duplizieren, da sie keinen elementaren Prinzipien zu folgen scheint. Interessant ist ebenfalls, daß zu diesem Spruch von vornherein eine materielle Komponente gehört, was für nichtrituelle Zauberhandlungen eher ungewöhnlich ist.

Auch für diesen Spruch gilt, daß alle anderen, nichtschelmischen Helden — sollten sie ihn jemals erlernen — die doppelte ASP-Anzahl für den Zauber aufwenden müssen.



SIGILLUS CUSTODIS ZAUBERSIEGEL

Schütze Pergament und Tiegel!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier versiegelt den Gegenstand seiner Wahl mit gewöhnlichem Siegelwachs, ritzt die speziellen, benötigten Zeichen ein, und spricht die Formel.

Zauberdauer: etwa 1 Stunde

Probe: KL/FF/FF

Wirkungsweise: Mit diesem besonderen Zauberzeichen können Behältnisse verschiedenster Art (Briefe, Flaschen und Phiolen, Kassetten und maximal Truhen) vor unbefugtem Öffnen gesichert werden. Der Magier darf bis zu sieben Personen benennen, die den Gegenstand öffnen dürfen, ohne daß das magische Siegel sich entlädt. Wenn dies geschieht, geht der komplette Inhalt des Behältnisses unwiederbringlich in Flammen auf.

Kosten: 2W6ASP bis 7W6ASP je nach Größe des Behältnisses a) +7 ASP, b) +13 ASP, davon 1 ASP permanent

Reichweite: B

Wirkungsdauer: a) bis zur nächsten Wintersonnenwende, b) permanent

Meisterhinweis: Die benötigten Zeichen müssen in der Tat eingeritzt werden, denn sie bezeichnen sowohl den zu schützenden Gegenstand als auch die Personen, die ihn gefahrlos berühren dürfen — als auch den „Tagesherrscher“, den dem Tag des Zaubers zugeordneten Dämon. (Und wer will schon mit einer Sammlung von mehreren Hundert Siegelringen herumlaufen?) Die Wirkung entsteht offensichtlich durch das Zusammenspiel eines APPLICATUS und eines IGNIFAXIUS (oder einer elementaren Feuerbeschwörung oder eines BRENNE, TOTER STOFF, je nachdem welcher Quelle man Glauben schenken will. Der SIGILLUS wurde übrigens schon lange vor dem APPLICATUS wiederentdeckt und bildete die Grundlage der entsprechenden Forschung. Da er nun bereits seit etwa 70 Jahren bekannt (oder besser: wieder bekannt) ist, verwundert es nicht, daß die *Thesis* an fast allen Magierakademien einzusehen ist.



SILENTIUM SILENTILLE

Über allem liege Stille!

Eine Zauberei auelfischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde murmelt die Formel und legt einen Zeigefinger auf seine Lippen.

Zauberdauer: 2 Sekunden

Probe: KL/KL/CH

Wirkungsweise: Der Zauber erschafft eine kugelförmige Zone, in der die Luft (aber auch Metall, Steinwände etc.) keinen Laut mehr überträgt. Dies gilt sowohl für Geräusche, die in der Zone entstehen, als auch für solche, die von außen in den Wirkungsbereich eindringen. Die Zone durchdringt auch Wände und kann sich mit dem Zaubernnden bewegen.

Kosten: 1 ASP pro 5 Schritt Radius und Spielrunde

Reichweite: je nach ASP-Aufwand

Wirkungsdauer: je nach ASP-Aufwand (A)

Meisterhinweis: Dieser allseits beliebte „Anschleichzauber“ hat so seine Tücken: Zum einen ist, außer mittels Zeichensprache, innerhalb der Zone des Schweigens keine Verständigung mehr möglich (Sie sollten als Meister bei den Spielern auf der Zeichensprache bestehen und jede andere Form von Absprachen unterbinden: die Schleichenden innerhalb der Zone sind de facto stocktaub), zum anderen ist es für ein Tier oder einen Wachtposten natürlich schon auffällig, wenn er plötzlich kein Grillenzirpen oder das Stiefelscharren seines Nebenmannes hört... Der Radius des Wirkungsbereiches muß übrigens nicht mindestens 5 Schritt betragen, sondern kann sich natürlich auch auf den Anwender beschränken. Selbiger verursacht dann zwar kein Geräusch, gilt seinerseits aber als taub. Auf Lebewesen, die sich vor allem an Geräuschen orientieren, wirkt die Zone übrigens verheerend. Es sollen damit schon ganze Fledermausschwärme in ein heilloses Chaos gestürzt worden sein. Der Zauber läßt sich sowohl von Elfen als auch von anderen Zauberkundigen erlernen, da er recht weitverbreitet ist. Vor allem die Akademien, die sich auf die Verwandlung von Unbelebtem spezialisiert haben, stellen einige angesehene Lehrmeister.



STURMGEBRÜLL BESÄNFTGE DICH

Alle Winde legen sich!

Eine Zauberei firnelfischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde formt die Hände über dem Kopf zu einem Dach.

Zauberdauer: 15 Sekunden

Probe: KL/CH/KK

Wirkungsweise: Der Zauber schafft binnen Sekunden eine Zone absoluter Windstille — selbst in einem schweren Orkan. Diese Zone kann am Ort verbleiben oder sich mit dem Zaubernnden fortbewegen.

Kosten: 5 ASP pro Spielrunde

Reichweite: Stufe des Zaubernnden mal 2 Schritt Radius

Wirkungsdauer: je nach ASP-Aufwand (A)

Meisterhinweis: Obwohl es sich hierbei um eine Manipulation, eine Beherrschung der äußeren Umstände, handelt, scheint es doch, daß diese Formel zu einem bislang unbekannten Kreis von Zaubern gehört, die dem Anwender Macht über die Elemente geben. Egal, ob der Spruch nun zum Kanon der „Elementarformeln“ gehört oder nicht - Tatsache ist, daß bisher nur Elfen und ihre direkten Schüler den Spruch gemeistert haben, so daß man wohl einen Angehörigen des Alten Volkes aufsuchen muß, um sich in der Formel unterweisen zu lassen. Die einzige Ausnahme bildet die Halle des Windes zu Olport, an der Magier den Spruch erlernen können - unter der Aufsicht eines elfischen Magisters, versteht sich.



UNBERÜHRT VON SATINAV

...der toten Dinge Winterschlaf.

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde berührt das Objekt mit beiden Händen, konzentriert sich und spricht die Formel.

Zauberdauer: 5 Minuten

Probe: KL/FF/KK

Wirkungsweise: Durch diesen Spruch kann der Zerfall von unbelebten Gegenständen, sei es ein Brot, ein Pergament oder auch eine Leiche, zeitweise aufgehalten werden. Das verzauberte Objekt wird weder von Parasiten befallen, noch beginnt es, durch innere Auflösung zu verrotten. Diese Wirkung widersteht auch den widrigsten Witterungseinflüssen, wie sie z.B. in den Selemer Sümpfen herrschen. Während der Wirkungsdauer ist der Zauber- auch vom Magier selbst - nur mittels VERWANDLUNGEN BEENDEN aufzuheben. Mit dem Zauber können mehrere Objekte gleichzeitig konserviert werden (wenn die Astralenergie hierfür ausreicht).

Kosten: 1 ASP pro 10 Stein Gewicht, mindestens aber 5 ASP

Reichweite: B

Wirkungsdauer: maximal Stufe des Magiers in Tagen (der Zaubernde muß vorher festlegen, wie viele Tage der Spruch wirken soll)

Meisterhinweis: Vor allem für die Konservierung von Leichen für spätere anatomische Untersuchungen und für die Bewahrung von Lebensmitteln hat sich dieser Zauber schon jetzt bewährt, wenn er auch eine willentliche Zerstörung durch Feuer oder rohe Gewalt nicht verhindern kann. Lebensmittel müssen natürlich vor dem Verzehr zurückverwandelt werden (oder die festgelegte Zeit muß verstrichen sein), da sie sich sonst nicht verdauen lassen. Diese Formel ist in Mhanadistan wiederentdeckt worden, wird zur Zeit sowohl an der Bann-Akademie Fasar als auch in Khunchom gelehrt, steht seit neuestem auf dem Lehrplan m Vinsalt und soll angeblich auch in der Silem-Horas-Bibliothek zu Selem einzusehen sein. Der Spruch scheint einem alten Firnelfenzauber zu ähneln, denn dieses Volk begreift die Prinzipien des Spruches schneller als die meisten anderen Zauberkundigen, jedoch deutet die Quelle der Spruchforschung auf die Zeit der Magier-Mogule hin.



WEHE, WALLE, NEBULA

Trüb die Luft, die vordem klar!

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde spricht die Formel und bläst in die zu einer Schale geformten Handflächen.

Zauberdauer: 5 Sekunden

Probe: KL/FF/KK

Wirkungsweise: Der Zauber erschafft eine völlig undurchsichtige Dunstwolke, deren genaue Gestalt der Zaubernde bestimmt, die aber maximal (Stufe mal 20 Raumschritt) groß sein kann.

Kosten: 7 ASP

Reichweite: Der Zaubernde darf maximal 5 Schritt von der Wolke entfernt sein, die Ausdehnung der Nebelwolke ist variabel (s.o.)

Wirkungsdauer: 1 Stunde (danach verflüchtigt sich der Nebel auf natürliche Art und Weise)

Meisterhinweis: Es können beliebig geformte Dunstwolken mit diesem Zauber hervorgerufen werden, vom meilenlangen dünnen Band bis zum soliden Quader. Bei der Entstehung der Wolke muß der Elf den Ort, an dem sich die Wolke materialisieren soll, jedoch sehen können. Normalerweise ist die einmal gebildete Wolke ortsfest; für einen Zuschlag von +7 auf die Probe kann sie sich jedoch auch mit dem Zaubernden bewegen. Nach Ablauf der Wirkungsdauer löst sie sich wie natürlicher Nebel je nach Umgebungssituation wieder auf. Neben der freundlichen Vermittlung durch einen Elfen steht Magiern und Magierinnen zum Erlernen des Zaubers noch der Weg zu den Akademien offen, die die Verwandlung von unbelebter Materie lehren. (Eine Ausnahme bildet Mirham.) Außerdem läßt sich die Meisterformel aus dem Buch *Zauberkräfte der Natur* rekonstruieren (6 Monate Studium, gekrönt von einer Magiekunde-Probe +7). Es handelt sich hier um eine der wenigen Ausnahmen, bei denen Tamara einmal etwas für die Nachwelt Verwertbares hinterlassen hat.



WEICHES ERSTARRE. FLIESENDES VERHARRE!

Eine Formel borbaradianisch-gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde berührt mit ausgestrecktem Arm die Materie, die erstarren soll, und spricht die Formel

Zauberdauer: 5 Sekunden

Probe: MU/KL/KK

Wirkungsweise: Nachdem der Magier den Arm zurückgezogen hat, sind bis zu (Stufe des Magiers) Raumschritt Luft, Wasser o.a. zu einer festen Masse erstarrt, in dem sie während der Wirkungsdauer verbleibt. Der Zauber ist nicht gegen lebende Materie (oder Flüssigkeiten und Gase in Lebewesen, sprich Blut oder Atemluft) anwendbar.

Kosten: W20 ASP

Reichweite: Die Masse erstarrt in Armeslänge Abstand vom Magier

Wirkungsdauer: W20 Minuten

Meisterhinweis: Sumpf oder Treibsand gelten für diesen Zauber ebenfalls als weich oder fließend. Es ist zudem möglich, dem verwandelten Stoff bei der Erstarrung eine einfache Form wie Kugel oder Würfel zu geben. Kompliziertere Formen (wie eine feste Schicht auf einem Sumpf) bringen einen Zuschlag von +5 bis +10 auf die Probe mit sich.

Die Formel können auswärtige Magier (und natürlich die Eleven) nur in Mirham, Rhunchom und Festum erlernen. In Punin ist die Formel zwar auch bekannt (wie sollte es anders sein?), sie wird jedoch, wie alle borbaradianischen Sprüche, nicht an Durchreisende vermittelt. Da die borbaradianische Lehrweise gänzlich auf Meisterformeln verzichten kann, dürfte es auch hinreichend schwer sein, durch Studium einer Bibliothek an die *Thesis* zu gelangen. Es heißt jedoch, daß Borbarad selbst einen Kanon bestimmter Formeln zusammengetragen hat, zu dem dann sicherlich auch der WEICHES ERSTARRE gehört. Wo sich diese Schriftensammlung befindet, entzieht sich jedoch unserer Kenntnis.



WETTERMEISTERSCHAFT

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

Technik:

Der Druiden stellt sich mit bloßen Füßen auf den Boden, konzentriert sich auf die Witterungserscheinungen, die er hervorrufen will, dreht sich sodann mit ausgestreckten Armen dreimal im Kreis und deutet schließlich auf die Stelle, an der sich das Wetter manifestieren soll.

Zauberdauer: 5 Minuten

Probe: MU/CH/GE (Je nach Heftigkeit der Wettererscheinung kann die Probe bis zu 50 Punkte erschwert werden — das Herbeirufen eines Schnee-Orkans in der Khom wäre ein Kandidat für solch einen deftigen Zuschlag.)

Wirkungsweise: Sobald der Druiden seine Zauberei beendet hat, formt sich im Wirkungsbereich das Wetter nach seinem Willen! Dies kann sich in mannigfaltigen Erscheinungen, vom Aufziehen finsterner Wolken oder leichtem Nieselregens bis zu spontanem Aufklaren inmitten eines Orkans oder der Manifestation eines Hagelsturms äußern. Der Druiden kann die Richtung aufziehenden Windes frei bestimmen.

Kosten: Jede Veränderung des Wetterzustands auf den folgenden Tabellen kostet 1 W6 ASP. Dabei wird der Ausgangszustand nicht mitgezählt.

Niederschlag: trocken — schwül oder Nebel — Nieselregen — Schauer — heftiger Dauerregen — Wolkenbruch

Bewölkung: klar — heiter — wolbig — bedeckt

Wind: windstill — leichte Brise — steife Brise — Sturm — Orkan; die Windrichtung kann nicht bestimmt werden, sondern bleibt Ort, Zeit und Zufall überlassen.

Temperatur: frostig — kalt — kühl — lau — warm — heiß

Bestimmte Änderungen bedingen einander natürlich. So kann ein Wolkenbruch nicht aus heiterem Himmel erscheinen, und ein Schneesturm bedeutet das Zusammenspiel von Wolkenbruch, bedecktem Himmel, Sturm und kalter Umgebung.

Ein Beispiel: Der Druiden Drawan möchte eine adlige Jagdgesellschaft aus „seinem“ Wald fernhalten und entschließt sich, ihnen ein plötzliches Schneetreiben auf den Hals zu hetzen. Bedauerlicherweise ist es ein heißer, trockener Tag im Rondra, keine Wolke trübt den Himmel und kein Lüftchen kühlt die schwitzenden Jäger.

Die Veränderung des Niederschlags von trocken zu Dauerregen erfordert 4W6 ASP, die der Bewölkung weitere 3W6, das Aufziehen einer steifen Brise nochmals 2W6 und das Absinken der Temperatur von heiß auf kalt wiederum 4W6ASP - insgesamt also die stolze Summe von 13W6 ASP.

Da ein solcher Wetterumschwung für den Hochsommer höchst untypisch ist, andererseits das gewünschte Wetter in Weiden, wo sich Drawan gerade aufhält, keine Seltenheit darstellt, verhängt der Meister einen Zuschlag von 10 Punkten auf die Zauberprobe.



Sollte dem Druiden der Zauber jedoch gelingen, kann er sich allerdings sicher sein, daß die Ritter und Damen ihr Heil in der Flucht suchen werden...

Reichweite: Das Zentrum der Witterungserscheinung kann maximal Stufe des Druiden mal 50 Schritt von ihm entfernt sein; der Wirkungsradius der Formel beträgt Stufe mal 20 Schritt. Egal wo das neue Wetter entsteht, der Druiden muß das Zentrum der Zauberwirkung sehen können.

Wirkungsdauer: Einmal hervorgerufen, legen sich die Effekte des Wetters nur auf natürliche Weise. Allgemein gilt, daß heftige Witterungserscheinungen nur von kurzer Dauer sind (etwa eine Viertelstunde), während leichte Veränderungen auch gut und gerne mehrere Stunden anhalten können.

Meisterhinweis: Wir haben es hier wiederum mit einer sogenannten „Feldversion“ eines komplizierten Zauberrituals zu tun, das heißt einer schnell und ohne große Vorbereitung durchzuführenden Zauberei, die ansonsten mehrere Stunden in Anspruch nimmt, dafür aber entsprechend schwieriger zu handhaben ist.

Wenn man auch schon von einigen wenigen Magiern gehört hat, die ähnliche Effekte hervorrufen konnten, so ist dieser Zauber doch fast ausschließlich den Sumudienern und Töchtern Satuaris vorbehalten, wobei offensichtlich nur erstere die „schnelle“ Version beherrschen — und von ihnen auch nur die Mächtigsten und Erfahrensten. Die Töchter Satuaris scheinen für ihre gefürchteten Wetterzauber hingegen entweder spezielle Flüche oder die Dienste Widharcals zu bevorzugen.



WINDHOSE

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

Technik:

Der Druiden formt mit seinen Händen einen Trichter, konzentriert sich und bläst in die Hände.

Zauberdauer: 15 Sekunden

Probe: MU/CH/KK

Wirkungsweise: Dieser Zauber erzeugt in einiger Entfernung vom Druiden einen Wirbelsturm. Je nach ASP-Einsatz reichen die Ausmaße von einem Luftwirbel mit tanzendem Laub bis zu einem gigantischen Wirbelsturm, der selbst schwere Möbel bewegen und Hausdächer abdecken kann.

Für jeden investierten ASP hat der Wirbel 1 Schritt Radius; für je 10 ASP wird die KK-Probe, die ein Opfer innerhalb des Wirkungskreises in jeder Kampfrunde ablegen muß, um 1 Punkt erschwert. Bei Mißlingen dieser Probe ist das Opfer nicht in der Lage, sich vom Fleck zu bewegen und erhält zudem 2 Schadenspunkte.

Kosten: siehe oben

Reichweite: Die Windhose kann in maximal 7 Schritt Entfernung vom Druiden entstehen, die Reichweite der Kraft des Windes hängt von der Stärke der Trombe (also den ASP) ab. Der Druiden kann die Windhose vom Entstehungsort maximal 7 Schritt wegbewegen und ist selbst (inklusive seiner am Leib getragenen Habseligkeiten) vor deren Auswirkungen geschützt.

Wirkungsdauer: 1 Minute (A)

Meisterhinweis: Ein starker Wirbel (ab 20 ASP) kann durch umherfliegende Teile oder seine schiere Kraft auch körperlichen Schaden anrichten. Die genauen Auswirkungen muß der Meister jedoch nach den jeweiligen Gegebenheiten festlegen.

Es ist bisher nicht gelungen, zu entschlüsseln, ob es sich bei dieser Formel um einen alten Spruch druidischen Ursprungs handelt, oder ob sie auf den frühen Kontakt gäländischer Elementaristen mit den aventurischen Sumudienern zurückgeht. Tatsache ist jedoch, daß zur Zeit ausschließlich erfahrene Druiden diesen Spruch beherrschen, von dem ebenfalls behauptet wird, er sei Teil einer elementaren Hexalogie.



ZAGIBU-UBIGAZ

Nichts mehr wert sei dieser Schatz!

Überlieferte Schelmenzauberei

Technik:

Der Zaubernde spricht die Formel und spuckt auf den zu verwandelnden Gegenstand.

Zauberdauer: 3 Sekunden

Probe: IN/CH/FF

Wirkungsweise: Der mit diesem Zauber verfluchte Schatz zerfällt augenblicklich und unwiederbringlich zu Staub.

Kosten: 1 ASP pro 10 Dukaten (Schatz-)Wert

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Meisterhinweis: Als Schätze im Sinn dieses Zaubers zählen alle Edelmetalle und -steine sowie Münzen jeglicher Art, also die höchsten Manifestationen des Elements Erz. Magische Artefakte sind von ZAGIBU-UBIGAZ nicht betroffen. Zauberkundige, die keine Schelme sind, müssen für diesen Zauber die doppelte ASP-Anzahl aufwenden.

Dieser Zauber hat eine ähnliche Struktur wie viele Gildenzauber, die der Verwandlung von Unbelebtem dienen, weswegen er auch an einigen Akademien (Mirham und Nostria) bekannt ist. Er wird Magiern jedoch ausschließlich dort gelehrt und ist ansonsten nur über einen befreundeten Schelm zugänglich.