
Grimorum
Cantiones


Grimorum
Cantiones

Impressum

Verlagsleitung
Thomas Michalski

Redaktionsleitung
Nikolai Hoch

Redaktion
Zoe Adamietz

Regelredaktion
Zoe Adamietz, Nikolai Hoch, Johannes Kaub, Alex Spohr

Autor:innen
Zoe Adamietz, Marcel Blex, Simon Flöther, Nikolai Hoch, Lena Kalupner, Matthias Kalupner, Johannes Kaub, Thorsten Most, Stephan Pongratz, Christian von Cramer, Alex Spohr, Fabian Talkenberg, Jens Ulrich, mit Beiträgen von Diana Rahfoth und Lisa Trautmann

Lektorat
Zoe Adamietz, Jens Kothe

Korrektorat
Frauke Forster

Künstlerische Leitung
Nadine Schäkel

Coverbild
Nadine Schäkel

Satz, Layout & Gestaltung
Thomas Michalski

Layoutdesign
Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen
Katharina Niko

Mit Dank an Christian Dieling, David Gottschall, Jan Kampen, MK und Dennis Weigt

Ulisses Spiele
Zoe Adamietz, Jörn Aust, Philipp Baas, Mirko Bader, Steffen Brand, Bill Bridges, Martin Brunninger, J-M DeFoggi, Trisha DeFoggi, Carlos Diaz, Nico Dreßen, Christiane Ebrecht, Christian Elsässer, Cora Elsässer, Frauke Forster, Vanessa Heilmaier, Markus Heinen, Nils Herzmann, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, David Hofmann, Curtis Howard, Jan Hulverscheidt, Nadine Indlekofer, Philipp Jerulank, Johannes Kaub, Nele Klumpe, Christian Lonsing, Matthias Lück, Thomas Michalski, Carolina Möbis, Carsten Moos, Johanna Moos, Dominik Obermaier, Sven Paff, Stefanie Peuser, Felix Pietsch, Markus Plötz, Marlies Plötz, Elisabeth Raasch, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Thomas Schwertfeger, Alex Spohr, Anke Steinbacher, Stefan Tannert, Jan Wagner, Katharina Wagner, W. Gwynn Wettach, Carina Wittrin

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
Copyright © 2022 by Ulisses Spiele GmbH.
Alle Rechte vorbehalten.
Titel und Inhalt dieses Werks sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werks in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, schreiben wir in der Regel im generischen Maskulinum und verwenden durchgehend die Wörter „Meisterin“ für die Spielleitung und „Spieler“, „Helden“, „Abenteurer“ u. ä. für die Spielerschaft. Mit allen Begriffen sind immer alle Geschlechter gemeint. In Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

Printed in EU 2022

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
Neue Regelelemente im Grimorum Cantiones	4
Meister der Elemente	7
Zaubererweiterungen	8
Reversalis	9
Merkmale	10
Zaubertricks	13
Zaubersprüche	31
Rituale	339
Zaubergesten & Formeln	439
Gereimte Zauberformeln	444
Zhayad-Formeln	453
Zaubertraditionen	457
Zauber nach Merkmal und Tradition	469
Zaubertricks nach Merkmal	470
Zauberspüche nach Merkmal	472
Rituale nach Merkmal	477
Zaubertricks nach Tradition	479
Zauberspüche nach Tradition	483
Rituale nach Tradition	491
Werte der beschworenen Kreaturen	494

Vorwort

Magie ist eine treibende Kraft der aventurischen Geschichte. Sie dient Herrschern dazu Kriege auszufechten, komplexe Forschungsprojekte sind ihrer Macht gewidmet, Verletzte können mit ihr geheilt, sogar Tote zurück ins Leben geholt werden. Manche nutzen sie, um Gedanken zu lesen, sie zu manipulieren oder andere vor solchen Einflüssen zu schützen. Magie kann Stürme heraufbeschwören, Feuer formen und Eis wie aus dem Nichts erschaffen. Andere sprinten dank ihrer Gunst wie ein Rennkuckuck oder tauchen mit Flossen in die Tiefe des Perlenmeers hinab. Selbst Superlative wie Unzerstörbarkeit und Unsterblichkeit oder Reisen durch die Zeit sind für die Magie kein Ding der Unmöglichkeit – kurz gesagt: über 35 Jahre **Das Schwarze Auge** haben eine Masse an kreativen magischen Problemlösungen aus der Phantasie auf das Papier gebracht.

Im **Grimorum Cantiones** werden all diese und hunderte weitere Spielarten der Magie gesammelt präsentiert. Neben Klassikern, die in den ersten Jahren des Spiels geprägt haben, wie Magie in Aventurien aussehen kann, finden sich auch ganz neue Zugänge zum aventurischen Formelkanon in diesem Werk. Das **Grimorum Cantiones** soll nicht weniger leisten, als alle Zaubertricks, Zaubersprüche und Rituale der 5. Edition von **Das Schwarze Auge** aufbereitet in einem handlichen Werk zusammenzutragen (Ausnahme: Wege der Vereinigungen). Zugegeben: Vielleicht braucht es ganze zwei Hände, um die 113 Zaubertricks, 263 Zaubersprüche und 74 Rituale arkaner Möglichkeiten fest im Griff zu behalten, insbesondere weil im Vergleich zur ersten Veröffentlichung der meisten enthaltenen Zauber, etwa aus der Regelerweiterungs-Reihe **Aventurische Magie,** einige nützliche Ergänzungen ihren Weg in dieses Zauberbuch gefunden haben.

Neue Regelelemente im Grimorum Cantiones

Zur aus dem **Regelwerk** und **Aventurische Magie I–III** bekannten Beschreibung der einzelnen Zauber wurden für das **Grimorum Cantiones** drei Ergänzungen für alle Zaubersprüche und Rituale vorgenommen:

- Alle Zaubersprüche und Rituale besitzen nun fünf **Zaubererweiterungen**, die sich auf den FW-Stufen 8, 10, 12, 14 und 16 mit AP erlernen lassen. Für jeden Zauberspruch und jedes Ritual wurden also zwei Zaubererweiterungen neu für dieses Werk formuliert und ergänzt. Die allgemeinen Regeln für Zaubererweiterungen finden sich auf Seite 8.
- Nach der gewohnten Zauberbeschreibung wurde der Punkt **Geste und Formel** ergänzt. Hier findet sich eine Beschreibung der auszuführenden magischen Geste des jeweiligen Zaubers für jede Tradition, die den Zauber als Zauber der eigenen Tradition erlernen kann. Dies umfasst bei der gildenmagischen Tradition ebenso überlieferte Formeln in alternativen Sprachen. Konkret wird für jeden Zauber in gildenmagischer Verbreitung neben der Formel auf Bosparano (bosp.) in der Regel eine Variante auf Tulamidya (tul.) und Thorwalsch (thorw.) angegeben, falls vorhanden. Mitunter gibt es auch Varianten auf Garethi (gar.). Eine Übersicht der klassischen **Reimformeln** zu allen Zaubern sowie alternative Formeln in der dämonischen Sprache **Zhayad** finden sich im Anhang ab Seite 444 bzw. 453. Allgemeine Hinweise zu **Zaubergesten im Spiel**, Regeln zum Umgang mit dem Ausführen von Gesten von Fremdzaubern sowie in die eigene Tradition überführten Zaubern, finden sich ab Seite 440.
- Abschließend zu jedem Zauberspruch und Ritual wurde ein Hinweis zur Wechselwirkung mit der Sonderfertigkeit **Reversalis** angebracht. Mithilfe dieser neu für DSA5-Regeln beschriebenen Fähigkeit können sich Zauberwirkungen je nach Zauber neutralisieren oder in ihr Gegenteil umkehren lassen. Die allgemeinen Regeln des Reversalis finden sich auf Seite 9.

Außerdem wurde die **Verbreitung** der Zauber überarbeitet und ergänzt. Ab Seite 458 finden sich alle Zaubertraditionen als Sonderfertigkeit, die mindestens 1 Zaubertrick, Zauberspruch oder Ritual erlernen können. Neu für DSA5 hinzugekommen sind hier die Borbaradianer, Goblinzauberinnen, Kristallomanten und Ysilischen Bannzeichner. Bei der Erklärung des **Aufbaus der Zauberbeschreibung** beim Punkt „Verbreitung“ findet sich die Fokusregel *Meister der Elemente*, welche genutzt werden kann, wenn ein Held die Meisterschaft mehrerer Elemente in seiner Zauberei anstrebt (siehe Seite 7). Im Anhang finden sich neben Gesten und Formeln sowie Zaubertraditionen ebenso die Zaubertricks,

Zaubersprüche und Rituale jeweils in **Übersichtstabellen** sortiert nach Merkmal und Verbreitung (siehe ab Seite 470). Abgeschlossen wird der Band durch die in den Zaubern genannten **Werte der beschworenen Kreaturen** sowie der Gefesselten Seele, die bei manchen fehlgeschlagenen Ritualen als Mahnung zurückbleibt (siehe ab Seite 495).

Komplexitätsgrade der Regeln

Die Regeln der 5. Edition von **Das Schwarze Auge** lassen sich in verschiedene Komplexitätsgrade unterteilen, die in ihrer Nutzung unterschiedlich schnell ablaufen und bestimmen, wie detailliert man eine bestimmte Situation mit Regeln darstellen will. Diese Grade sind hierbei gleichwertig und bieten grundsätzlich ähnliche Ergebnisse. Es obliegt ganz den Wünschen der Spielrunde, in welcher Situation welcher Komplexitätsgrad verwendet werden soll. Wir unterscheiden dabei zwischen Grundregeln und verschiedenen Stufen von Fokusregeln.

Grundregeln

Das **Regelwerk** bietet eine Vielzahl von Regeln für unterschiedlichste Situationen. Ob Helden in einem brennenden Haus sind, kämpfen, tauchen, schleichen oder zaubern: Die meisten abenteuertypischen Situationen können mit Regeln abgedeckt werden. Die Regeln sind dabei bewusst abstrakt gehalten, was sie einerseits relativ schnell macht, andererseits aber nur einen relativ geringen Detailgrad ermöglicht. Ein gutes Beispiel sind die Regeln zur Nahrungsbeschaffung mit dem Talent *Tierkunde*. Eine einzelne Probe bestimmt, wie viele Portionen Nahrung gefunden werden können.

Fokusregeln Stufe I



In den Erweiterungsbänden werden eine Reihe von Regeln vorgestellt, die bereits vorhandene Themenkomplexe vertiefen. Es wird darauf eingegangen, wie bestimmte Modifikatoren für Proben verwendet werden, um in bestimmten Situationen Details einzufangen. Dies benötigt am Spieltisch etwas mehr Zeit, bietet aber einen höheren Detailgrad.

In unserem Beispiel greifen hier detailreichere Regeln zur Jagd, die thematisieren, auf welche Art gejagt wird, welche Proben hierzu neben *Tierkunde* noch benötigt werden und wie sich dies auf den Erfolg der Jagd auswirkt. In der Konsequenz können mehr Rationen erbeutet werden, dafür steigt aber das Risiko, dass die Jagd fehlschlägt.

Fokusregeln Stufe II



Wer noch weiter in die Regelumsetzung einsteigen will, kann die Fokusregeln der Stufe II nutzen. Diese bauen auf den Fokusregeln der Stufe I auf und unterfüttern weitere Detailaspekte mit feingliedrigen Regelelementen. Fokusregeln der Stufe II zur Jagd thematisieren zum Beispiel, wie man gezielt einzelne Tiere jagt, und wie die Jagd durch diese Auswahl erleichtert oder erschwert wird.

Muss man mit den Fokusregeln spielen?

Nein, Fokusregeln sind kein Muss! Sie sind ein Angebot an Spieler, die sich mehr Detailreichtum wünschen und gerne genau wissen wollen, wie ihr Held bestimmte Dinge tut. Aus diesem Grunde haben wir die Regeln in die unterschiedlichen Stufen eingeteilt, denn was für den einen Spieler eine willkommene Bereicherung darstellt, ist für den anderen eine in Regeln gegossene Qual. Auf diese Weise kann jeder Spieler/jede Spielrunde für sich entscheiden, wieviel Detailreichtum gewünscht ist, und entsprechend die Fokusregeln nutzen oder ignorieren. Der Einsatz von Fokusregeln verändert den Detailgrad des Spiels.

Spielrunden mit unterschiedlichen Fokusregeln

Es ist sogar möglich, dass innerhalb einer Spielrunde Spieler mit verschiedenen Komplexitätsgraden zusammenspielen. Der Spieler einer Streunerin kann beispielsweise für die Jagd einfach nur die Grundregeln aus dem **DSA5-Regelwerk** benutzen, ein Spieler mit seinem Jäger hingegen in der gleichen Gruppe die entsprechenden Fokusregeln der Stufe I und II. Die Spieler sollten dies entsprechend mit der Meisterin der Spielrunde abklären, sodass jeder weiß, ob bestimmte Fokusregeln für ihn gelten. Es ist insgesamt mehr Aufwand, vor allem für die Meisterin, aber es verschafft den Spielern die Möglichkeit, ihren gewünschten Detailgrad selbst zu bestimmen. Natürlich ergibt es bei verschiedenen Fokusregeln Sinn, wenn sie verbindlich für die ganze Gruppe gelten, beispielsweise bei den Fokusregeln zu Trefferzonen, aber selbst hier ist dies nicht zwingend notwendig!

Abenteuerpunkte und Fokus-Fähigkeiten

Einige Fokusregeln sind mit neuen Sonderfertigkeiten oder Vor- und Nachteilen verbunden, die nur mit dieser Fokusregel anwendbar sind, sogenannten Fokus-Fähigkeiten. Sollte es nun zu einem Gruppenwechsel kommen und die neue Gruppe nicht mit den entspre-

chenden Fokusregeln spielen, für die der Spieler AP investiert hat, muss er sich mit der Meisterin absprechen. Er kann die Fokus-Fähigkeiten entweder solange auf Eis legen, bis er die Fokusregeln erneut benutzt, oder er erhält die investierten AP zurück und streicht die Fokus-Fähigkeiten wieder.

Optionale Regel zum Erwerben von Fokus-Fähigkeiten

Sollte ein Spieler entscheiden, mit einer neuen Fokusregel zu spielen, mit der Fokus-Fähigkeiten verbunden sind, kann er diese Fokus-Fähigkeiten mit seinen AP sofort erwerben und hierbei die Begrenzung von 80 AP für Vor- und Nachteile ignorieren.



Dieses Symbol am Textrand zeigt, dass hier eine Fokusregel beschrieben wird. Eine rote, römische Ziffer innerhalb des Symbols zeigt die Stufe der Fokusregel.

Aufbau der Zauberbeschreibung

Name: Einige Zauber sind unterschiedlichen Zaubertraditionen unter verschiedenen Namen bekannt. So ist z. B. der klassische Unsichtbarkeitszauber VISIBILI bei Gildenmagiern im Rahmen ihrer Forschung unter eben jener bosparanischen Bezeichnung geläufig. Die Elfen, die den Spruch erfunden und als einzige Tradition in seiner Vollständigkeit gemeistert haben, kennen ihn jedoch als *visya'bha lir'faenya'dha* oder unter abgekürzten Namensvarianten. Um die Orientierung am Spieltisch zu vereinfachen, sind die Zauber hier nach ihrem häufigsten namentlichen Gebrauch gelistet. Unter Magiern herrscht eine beispiellose Diskussionskultur, sodass sich bosparanische Namen in der Fachwelt unabhängig von der Zauberherkunft häufig durchgesetzt haben.

Probe: Bei Zaubern und Ritualen sind wie bei Fertigkeiten jeweils die drei nötigen Eigenschaften angegeben, auf die die Zauberprobe abgelegt wird. Proben für Zauber werden abgelegt, nachdem alle nötigen unter *Zauberdauer* angegebenen Aktionen eingesetzt wurden. Im Spiel umfasst dies auch das Ausführen der *Geste* (siehe unten).

Wirkung: Hier ist beschrieben, was der Zauber im Spiel bewirkt. Handelt es sich um eine Beschwörung, so findet sich hier auch ein Seitenverweis zu den Werten des gerufenen Wesens.

Zauberdauer/Ritualdauer: Dies ist die Zeit, die ein Zauberer aufwenden muss, um einen Zauber durchzuführen. Zaubersprüche haben meist eine Zauberdauer von 1/2/4/8/16 Aktionen, Rituale benötigen in ihrer Ausführung meist 5/30 Minuten, seltener Tage.

AsP-Kosten: Die Astralenergie ist die magische Kraft eines Zauberers. Nur Wesen mit dem Vorteil *Zauberer* verfügen über sie. Jede magische Handlung, z. B. ein Zauberspruch oder ein Ritual, kostet einen Teil dieser Energie, die sogenannten Astralpunkte (AsP).

Reichweite: Dies ist die Distanz, die während der gesamten Zauberdauer maximal zwischen dem Zaubernden und seinem Ziel liegen darf. Ist das Ziel weiter entfernt, kann der Zauber es nicht erreichen und misslingt.
Typische Reichweiten für Zaubertricks sind *selbst* (nur der Zauberer kann Ziel sein), *Berührung* (das Ziel muss am Ende der Wirkungsdauer vom Zauberer berührt werden), oder eine Entfernung von 1 bis mehreren *Schritt*.

Wirkungsdauer: Die Wirkungsdauer ist die Zeitspanne, in der die Wirkung eines Zaubers anhält.
Einige Zauber erzielen ihre Wirkung *sofort* und enden dann, andere dauern einige Zeit an (*KR/Minuten/Stunden/Tage/Monate/Jahre*) oder müssen vom Zauberer regelmäßig mit AsP versorgt werden, um ihre Wirkung für einen bestimmten Zeitraum *aufrechtzuerhalten*.

Zielkategorie: Viele Zauber erfordern eine spezielle Art von Ziel. Manche wirken auf alles innerhalb einer *Zone*, andere auf einzelne Ziele wie *Objekte* oder *Lebewesen*, aber auch auf spezifischere Ziele wie *Untote* oder *Kulturschaffende*. Gehört das anvisierte Ziel des Zaubers nicht zur passenden Zielkategorie, misslingt der Zauber automatisch.
Zonen werden bei den einzelnen Zaubern genauer erklärt. Meistens handelt sich um einen kugelartigen Bereich, in dem der Zauber wirkt. Der Radius der Zone ist bei der Beschreibung angegeben.
Zaubersprüche können nicht auf mehrere Ziele gleichzeitig gesprochen werden, es sei denn, es steht bei der Beschreibung des Zauberspruchs dabei.

Meister der Elemente

In Aventurien gibt es einige Zauberer, die Spezialisten der Elementarmagie sind, z. B. die Gildenmagier aus Drakonia, die Geoden und einige Druiden. Da jedoch nicht alle Zauber mit dem Merkmal Elementar in allen Traditionen vorliegen, müssen einige dieser Elementarzauberer passende Sprüche als Fremdzauber wirken. Du kannst dies jedoch ändern, indem du die folgende Fokusregel benutzt und ihnen zugestehst, dass Zauber ihres bevorzugten Elements wie Zauber ihrer eigenen Tradition behandelt werden. Dies ist mit einigen zusätzlichen AP-Kosten verbunden.

Ein Held kann Zauber mit dem Merkmal Elementar auswählen, die zu den bevorzugten Elementen seiner Ausbildungsstätte gehören. Manche Ausbildungsstätten erlauben mehrere Elemente zu wählen, andere nur eines. Der Held kann diese Regeln für alle Zauber des bevorzugten Elements einsetzen, sobald er den Zauber aktiviert hat. Diese Zauber werden wie Zauber der eigenen Tradition behandelt. Allerdings kostet jeder dieser Zauber zusätzliche AP bei der Aktivierung. Ein A-Zauber kostet 2 AP, ein B-Zauber 4 AP, ein C-Zauber 6 AP und ein D-Zauber 8 AP. Die Regel muss nicht angewandt werden, wenn der Held die AP-Kosten sparen will, allerdings kann die Entscheidung darüber nur bei der Aktivierung fallen. Später kann ein solcher Zauber nicht mehr mit diesem Vorteil versehen werden.

Elemente nach Ausbildungsstätten

Ausbildungsstätte	wählbare Elemente für Zauber
Drakonia	alle (eines muss als bevorzugtes Element gewählt werden)
Geoden	alle (eines muss als bevorzugtes Element gewählt werden, Diener der Erdmutter wählen kein Eis)
Halib abu'l Ketab	Feuer
Konzilsdruiden	alle (eines muss als bevorzugtes Element gewählt werden)
Mherwed	Erz, Feuer, Luft
Olport	Eis, Luft, Wasser
Rashdul	alle (eines muss als bevorzugtes Element gewählt werden, Eis sehr selten)
Vadif Sal Karim	Erz, Luft

Merkmal: Alle magischen Effekte werden einem von 12 Merkmalen zugeordnet, wobei jeder Zauber nur ein Merkmal besitzt. Sie stellen die Teilbereiche der Magie dar: Antimagie, Dämonisch, Einfluss, Elementar, Heilung, Hellsicht, Illusion, Objekt, Sphären, Telekinese, Temporal, Verwandlung.

Verbreitung: Hier wird angegeben, welche Zaubertraditionen den vorliegenden Zauber als Zauber ihrer eigenen Tradition erlernen können. Folgende Traditionen sind grundsätzlich dazu in der Lage, Zaubertricks *und* Zaubersprüche *und* Rituale zu erlernen: Borbaradianer, Druiden, Elfen, Geoden, Gildenmagier, Goblinzauberinnen, Hexen, Kristallomanten, Scharlatane. Die Angabe *allgemein* bedeutet, dass alle genannten Traditionen den vorliegenden Zauber in ihrer jeweiligen Tradition erlernen können.

Eine Übersicht der Traditionen als Sonderfertigkeiten, zuzüglich der Traditionen, die zumindest eine Auswahl an Zaubern (als Fremdzauber) erlernen können, findet sich im Anhang ab Seite **458**.

Steigerungsfaktor: Zauber werden wie Fertigkeiten gesteigert. Entsprechend findet sich hier eine Angabe zum Steigerungsfaktor. Siehe hierzu **Regelwerk** Seite **50**.

Zaubererweiterungen: Zauber können mithilfe von Zaubererweiterungen bei jedem Gebrauch spontan modifiziert werden. Voraussetzungen, eventuelle Zusatzkosten und neue oder ergänzende Wirkungen sind hier angegeben.

Zaubererweiterungen

Bei Zauberweiterungen handelt es sich um erweiterte Möglichkeiten, wie man einen Zauberspruch oder ein Ritual einsetzen kann.

- Zunächst muss ein Zauberer den Zauber beherrschen und einen FW aufweisen, der bei der Zaubererweiterung angegeben ist. Bei den hier vorgestellten Zaubererweiterungen ist dies ein FW von 8, 10, 12, 14 oder 16.
- Hat der Held diesen Wert, so kann er den angegebenen AP-Wert ausgeben, um die Zaubererweiterung zu lernen. Hintergrundtechnisch hat der Zauberer die Erweiterung z. B. aus einem Buch erlernt, oder er konnte sie aufgrund seiner praktischen Erfahrung mit dem Zauber ableiten.
- Um manche Zaubererweiterung zu erlernen, muss der Held zunächst eine andere beherrschen. Ist dies der Fall, ist der Name der vorausgesetzten Zaubererweiterung unter Voraussetzung jeweils angegeben. Fehlt diese Angabe, besteht keine Notwendigkeit, eine Zaubererweiterung mit kleinem FW zu erlernen, um eine Erweiterung mit größerem FW zu aktivieren. Der Held kann somit auch Erweiterungen auslassen.
- Zusätzliche AsP-Kosten sind bei den Zaubererweiterungen jeweils angegeben. Steht dort keine Angabe, so kostet sie die üblichen AsP-Kosten des Zaubers.
- Bei Zaubern, die gegen SK oder ZK gehen und die mehrere Ziele treffen, gilt eine Erschwernis in Höhe der höchsten SK oder ZK der Ziele.
- Eine Zaubererweiterung muss vor dem Wirken des Zaubers angekündigt werden, da sie einige Details des Zaubers verändern kann. Ansonsten wird eine ganz normale Probe auf den FW abgelegt, den der Zauberer in dem Zauber besitzt. Sofern nicht Änderungen bei der Erweiterung angegeben sind, stimmen die übrigen Regeldetails mit dem Grundzauber überein.
- Ein Held kann keine Zaubererweiterungen eines Fremdzaubers erlernen.
- Zaubererweiterungen, die nur höhere Stufen der gleichen Erweiterung sind, lassen sich nicht kombinieren (beispielsweise die Gute-Illusion-Erweiterungen; Gute Illusion I + III ergibt nicht eine Erschwernis von −4, es zählt Stufe I *oder* Stufe III).

Geste und Formel: Hier findet sich eine Beschreibung der auszuführenden magischen Geste sowie ggf. der auszusprechenden Formel des jeweiligen Zaubers für jede Tradition, die den Zauber als Zauber der eigenen Tradition erlernen kann. Gesten für Zauber mit Reichweite *Berührung* werden angepasst, wenn ein Zauberer die Reichweite modifiziert. Dabei genügt es, die Berührung durch ein Zeigen zu ersetzen.
Allgemeine Hinweise und Regeln zu Zaubergesten im Spiel finden sich ab Seite **440**.

Reversalis: Der *Reversalis* ist eine magische Sonderfertigkeit, mit der sich Zauberwirkungen neutralisieren oder in ihr Gegenteil umkehren lassen. Was geschieht, wenn ein Zauberer mithilfe des *Reversalis* den vorliegenden Zauber manipuliert, ist hier beschrieben.

Reversalis I-II (Zauber)

Mittels der Sonderfertigkeit *Reversalis* kann eine Zauberformel in ihrer Wirkungsweise umgedreht werden. Ein Kampfzauber heilt dadurch möglicherweise das Ziel, ein Heilzauber richtet Schaden an usw.

Dazu ist es notwendig, nach dem Ausspruch *„Reversalis“* die Zauberformel rückwärts aufzusagen bzw. die Geste rückwärts auszuführen.

Regel: Ein REVERSALIS-Zauber dreht die Wirkung des ursprünglichen Spruches ins Gegenteil um oder neutralisiert den Zauber. Über die genaue Wirkung entscheidet die Meisterin. Die *Reversalis*-Sonderfertigkeit muss für jeden Zauber einzeln erlernt werden. Sie ist nur für den ausgewählten Zauber einsetzbar.

- Mit Stufe I kann ein REVERSALIS-Zauber mit dem halben FW des ursprünglichen Zaubers eingesetzt werden, mit Stufe II bis zum vollen FW.
- Einige reversalisierte Zauberformeln ändern ihr Merkmal. Die Meisterin hat dabei das letzte Wort.
- Sonderfertigkeiten (z. B. Merkmalskenntnis oder Zauberstile) nehmen auf die reversalisierte Zauberformel Bezug, sodass das entsprechende Merkmal der reversalierenden Zauberformel ausschlaggebend ist und ggf. Zauberstile, die auf das Merkmal der ursprünglichen Formel anwendbar waren, nicht mehr funktionieren.
- Durch den Reversalis kann sich bei Zaubern der Reichweite selbst nach Meisterentscheid die Reichweite auf Berührung verändern.
- Ein REVERSALIS-Zauber erhöht die ursprüngliche Zauberdauer des Zaubers um eine Stufe (siehe **Regelwerk** Seite **256**) und kostet 1W3 zusätzliche AsP. Die übrigen Spielwerte wie Reichweite, Wirkungsdauer und Zielkategorie bleiben unverändert.
- Nutzt du Zaubererweiterungen, musst du entsprechende Wirkungen an die reversalisierte Version anpassen.
- Bei einigen Zaubern kann die reversalisierte Version einen bestehenden Zauber aufheben. Weiterhin können auch andere Wirkungen möglich sein, wenn die reversalisierte Version nicht gegen einen bestehenden, nicht-reversalisierten Zauber gewirkt wird.
- Reversalisierte Zauber haben grundsätzlich zunächst die identischen Spielwerte von Zauberdauer, Kosten usw., sie können jedoch wie üblich modifiziert werden. Anschließend wird die Zauberdauer wie oben beschrieben um eine Stufe erhöht und die Kosten steigen um 1W3 AsP. Abweichungen davon sind Meisterentscheid.

Voraussetzungen: Leiteigenschaft der Tradition 13; Stufe II: Leiteigenschaft der Tradition 15, Stufe I Reversalis des gleichen Zaubers

AP-Wert: Stufe I: 4/8/12/16 AP für einen A-/B-/C-/D-Zauber; Stufe II: 4/8/12/16 AP für einen A-/B-/C-/D-Zauber

Diese Kostenverteilung bedeutet, dass es bei niedrigeren Werten sinnvoller ist, einen vergleichbaren normalen Zauber zu verwenden statt eines reversalisierten Zaubers, da dies AP-Kosten spart (z. B. ein AQUAFAXIUS statt eines REVERSALISIERTEN IGNIFAXIUS). Dies ist so beabsichtigt.

Merkmale



Antimagie



Dämonisch



Einfluss



Elementar



Heilung

Hellsicht

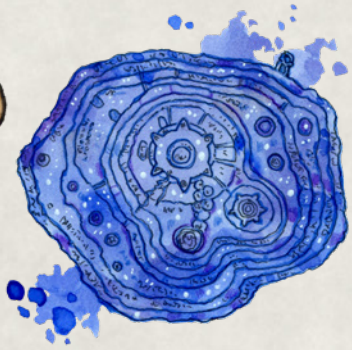




Illusion

Objekt





Sphären



Telekinese



Temporal



Verwandlung


Zaubertricks

Anmerkung

Bei den Zaubertricks ist unter dem Punkt **Anmerkung** angegeben, welche Tradition – oder sogar genauer: Schüler welcher Akademien oder privater Lehrmeister – den Zaubertrick gewöhnlich erlernen. Dabei handelt es sich nicht um Voraussetzungen, sondern thematische Empfehlungen.

Abkühlung

Wirkung: Der Zauberer senkt die Temperatur einer kleinen Menge Flüssigkeit (maximal ein Becher voll) um bis zu 10 Grad.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Elementar
Anmerkung: Zauberalchimisten

Aranische Rasur

Wirkung: Körperhaare werden durch diesen Zaubertrick entfernt. Der Zauberer kann festlegen, dass bestimmte Körperstellen nicht enthaart werden (beispielsweise, damit Augenbrauen oder ein Bart nicht entfernt werden).
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung
Anmerkung: Gildenmagier (Khelbara ay Baburia), Hexen, Scharlatane

Astrales Leuchten

Wirkung: Ein vom Zauberer durch eine Magische Analyse untersuchter magischer Gegenstand beginnt für alle Personen sichtbar rot zu schimmern.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Minute
Zielkategorie: Objekte (magische Objekte)
Merkmal: Hellsicht
Anmerkung: Gildenmagier (Methumis), Kristallomanten, Zauberalchimisten

Astralmanifestation

Wirkung: Zwischen den Fingern einer oder beider Hände formen sich kleine Blitze, die den Anwender als Zauberer identifizieren.
Die Meisterin kann festlegen, dass diese Machtdemonstration eine (Teil-)Erleichterung bei Proben auf *Einschüchtern* einbringt.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Illusion
Anmerkung: Gildenmagier, Scharlatane

Auffälliger Stil

Wirkung: Die Bewegungen des Zauberers sind anmutig und strotzen vor Selbstbewusstsein. Alle Kulturschaffenden in Reichweite des Tricks werden auf ihn aufmerksam.
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Anmerkung: Gildenmagier (Gareth: Magische Rüstung), Scharlatane

Aura der Eitelkeit

Wirkung: Der Zauberer ist von einer Aura umgeben, die jedem Kulturschaffenden, der ihn sieht, sofort klarmacht, dass es sich bei ihm um einen Zauberer handelt.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 1 Minute
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Anmerkung: Borbaradianer, Gildenmagier (Yol-Ghurmak)

Bartwuchs

Wirkung: Der Druide kann seinen Bart augenblicklich auf bis zu 1 Schritt Länge wachsen lassen. Normales und magisches Haar unterscheiden sich optisch nicht voneinander. Schneidet der Druide den durch den Zaubertrick gewachsenen Bart ab, lösen sich die abgeschnittenen Haare sofort auf.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung
Anmerkung: Druiden, Geoden

Bauchreden

Wirkung: Ein einzelnes Wort oder ein anderes kurzes, nicht allzu lautes Geräusch nach Wahl erklingt bis zu 8 Schritt entfernt vom Zaubernden.
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Aktion
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Illusion
Anmerkung: Scharlatane, Schelme

Beeren & Nüsse

Wirkung: Mithilfe dieses Zaubertricks sendet der Druide einen Befehl an ein nahes, kleines Tier (z. B. Eichhörnchen, Amsel), das ihm eine Nuss oder einige Beeren bringt. Zum Sattwerden reicht dies jedoch nicht aus, erst 30 Anwendungen des Zaubertricks ergeben eine Ration Nahrung.
Reichweite: 64 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Tiere (Größenkategorie *winzig*)
Merkmal: Einfluss
Anmerkung: Brobim-Geoden, Darna, Druiden, Geoden, Goblinzauberinnen

Bereit zum Aufbruch

Wirkung: Schuhe und Reisegewand des Magiers fliegen zu ihm und kleiden ihn wie von Geisterhand an.
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 30 Sekunden
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Telekinese
Anmerkung: Gildenmagier (Belhanka)

Beruhigung

Wirkung: Ein schreiender Patient wird für kurze Zeit still, seine Angst verschwindet in dieser Zeit aber nicht. Das Ziel muss vorher den Status *Fixiert* erlitten haben, damit der Zaubertrick funktioniert.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Heilung
Anmerkung: Gildenmagier (Perricum), Zaubералchimisten

Blick in den Limbus

Wirkung: Der Zauberer kann ein Fenster in den Limbus öffnen. Jeder kann durch das bullaugengroße Fenster die wabernde graue Masse der Zwischenwelt sehen, sie aber nicht berühren.
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: 30 Sekunden
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Hellsicht
Anmerkung: Borbaradianer, Gildenmagier (Kalliomathëa Dorikeikos von Sorabis), Kristallomanten

Blütenduft

Wirkung: In einem Radius von 16 Schritt um den Magier verströmt die Umgebung einen angenehmen Geruch nach Blüten und Waldesgrün.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 1 Minute
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Illusion
Anmerkung: Darna, Druiden, Elfen, Gildenmagier (Gerasim)

Buchschliesser

Wirkung: Mit diesem Zaubertrick kann der Zauberer beliebig viele Bücher in Reichweite zuklappen lassen. Der Buchdeckel klappt zu und lässt sich auch von geringem Widerstand, beispielsweise den Händen eines Eleven, nicht davon abhalten. Wer das Buch offen halten will, dem muss eine Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* –3 gelingen.
Zibiljas rollen mit dem Zaubertrick vor allem Schriftrollen ein.
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte (Bücher)
Merkmal: Telekinese
Anmerkung: Gildenmagier, Zibiljas

Dämonling

Wirkung: Maximal einen Schritt vom Magier entfernt erscheint eine Dämonengestalt, die an einen 20 Halbfinger großen Gargyl erinnert. Dieser Dämonling verbleibt bis zum Ende der Wirkungsdauer beim Magier und macht nichts weiter, als andere Personen finster anzustarren und gelegentlich dämonisch zu lachen.
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Minute
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Dämonisch
Anmerkung: Borbaradianer, Gildenmagier (Rafim Bey)



Duft

Wirkung: Der Zauberer riecht für etwa 5 Minuten nach einem Parfüm oder einem anderen für ihn angenehmen Geruch.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Illusion
Anmerkung: Zauberalchimisten

Ehrfürchtiges Verhalten

Wirkung: Ein Diener, Bauer oder eine andere, gegenüber dem Zauberer mit Ehrfurcht erfüllte Person weicht ihm sich verneigend aus. Personen, auf die die eingehende Beschreibung nicht zutrifft, sind von dem Zaubertrick nicht betroffen.
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 30 Sekunden
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Anmerkung: Animisten, Gildenmagier (Fasar: Beherrschung)

Einfache Telekinese

Wirkung: Ein Gegenstand von maximal 0,25 Stein Gewicht kann bis zu 4 Schritt weit in jede Richtung bewegt werden. Schaden durch Würfe o.ä. lässt sich dadurch nicht verursachen.
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Telekinese
Anmerkung: Animisten, Gildenmagier (Kuslik: Metamorphosen), Kristallomanten, Scharlatane, Zauberalchimisten

Eiskalter Blick

Wirkung: Der Zauberer kann einem Kulturschaffenden durch seinen Blick den Eindruck vermitteln, dass der Zauberer gefährlich und ihm weit überlegen sei. Dies führt dazu, dass die Person den Zauberer meidet, solange die Wirkung anhält. Dieser Trick funktioniert nur bei Kulturschaffenden mit einer SK von 2 oder niedriger.
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Anmerkung: Borbaradianer, Druiden, Gildenmagier (Lowangen: Halle der Macht)

Elementarling

Wirkung: Maximal 1 Schritt vom Magier entfernt erscheint eine elementare Gestalt, die an ein 20 Halbfinger großes Wesen aus Feuer, Luft oder einem anderen Element erinnert. Dieser Elementarling verbleibt bis zum Ende der Wirkungsdauer beim Magier und macht nichts weiter, als andere Personen freundlich anzustarren und gelegentlich zu kichern. Der Elementarling kann keine Objekte beschädigen, ein Feuerelementarling z. B. nichts verbrennen.
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Minute
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Anmerkung: Druiden, Geoden, Gildenmagier (Rashdul)

Elfenhaar

Wirkung: Wenn das Haar des Elfen zerzaust ist, kann er mit diesem Zaubertrick dafür sorgen, dass es wieder glatt liegt und so aussieht, als ob Wind durch sein Haar weht.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung
Anmerkung: ausschließlich Elfen

Essenz der Niederhöllen

Wirkung: Der Zauberer kann eine winzige Essenz aus den Niederhöllen herbeirufen, die sich in einem Radius von 1 Schritt manifestiert. Dabei kann es sich nach Wahl des Zauberers um einen abstoßenden Geruch, ein dämonisches Kichern oder um eine sich schnell verflüchtigende, schleimige Substanz handeln (etwa von der Menge eines Teelöffels). Keine dieser dämonischen Essenzen hat regeltechnische Auswirkungen.
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Minute
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Sphären
Anmerkung: Borbaradianer, Gildenmagier (Rashduler Dämonologen)

Feenfüsse

Wirkung: Einem maximal 1 Stein wiegenden Objekt wachsen ein oder mehrere Paar kurze Beine, die es auf Befehl des Zauberers umhertragen.
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Telekinese
Anmerkung: Kristallomanten, Runenschöpfer, Ysilische Bannzeichner, Zauberalchimisten

Feenzauber

Wirkung: Der Magier ist von einem Glimmen umgeben, das an leuchtenden Feenstaub erinnert und ihm etwas Mystisches verleiht. Weitere Auswirkungen hat das feenhafte Leuchten jedoch nicht.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 10 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Sphären
Anmerkung: Gildenmagier (Neersand), Scharlatane

Feuerfinger

Wirkung: Eine kleine Flamme entsteht etwa 1 Halbfinger über einem Finger des Zaubernden. Sie brennt bis zu 5 Minuten lang. Der Zaubertrick schützt die Hand nicht vor der Hitze der Flamme.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Elementar
Anmerkung: allgemein

Feuerspiel

Wirkung: Der Zauberer wird von einigen tanzenden Flämmchen umgeben, die um ihn herumkreisen. Sobald sie berührt werden oder auf feste Materie treffen, verschwinden sie, ohne etwas anzuzünden.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 30 Sekunden
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Elementar
Anmerkung: Geoden, Gildenmagier (Halib abu'l Ketab)

Flammenhaar

Wirkung: Das Haar des Zauberers beginnt zu brennen. Die Flammen können weder etwas entzünden, noch sind sie heiß, und die Haare werden auch nicht verzehrt.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 30 Sekunden
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Dämonisch
Anmerkung: Animisten, Gildenmagier (Agrimeton)

Geistergeräusche

Wirkung: Dieser Zaubertrick verursacht in einem Radius von 7 Schritt um den Magier unheimliche, geisterhafte Geräusche (etwa ein Wispern, leise Stimmen, klagendes Stöhnen).
Reichweite: 7 Schritt Radius
Wirkungsdauer: 1 Minute
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Illusion
Anmerkung: Borbaradianer, Gildenmagier (Grangor)

Gelöscht

Wirkung: Mit diesem Zaubertrick ist es möglich, selbstgeschriebene Buchstaben auf einer durchschnittlichen Papierseite verschwinden zu lassen. Sollte die Schrift vor mehr als 5 Minuten auf dem Schriftstück aufgetragen worden sein, kann der Zaubertrick nicht angewendet werden.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte (Schriftstück)
Merkmal: Objekt
Anmerkung: Gildenmagier, Ysilische Bannzeichner

Geräuschhexerei

Wirkung: Ein Lachen, Rülpsen oder Furzen ist zu hören.
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Zone (innerhalb der Reichweite)
Merkmal: Illusion
Anmerkung: Goblinzauberinnen, Schelme

Geräuschschutz

Wirkung: Der Zauberer kann diesen Zaubertrick auf sich selbst anwenden, sodass er den Status *Taub* erhält. Er kann den Zaubertrick jederzeit fallen lassen, um wieder normal zu hören.

Dieser Zaubertrick wird häufig von Zauberlehrlingen erlernt, um den störenden Geräuschen in Gemeinschaftsschlafräumen zu entgehen.

Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 2 Stunden
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung
Anmerkung: Gildenmagier

Glücksgriff

Wirkung: Der Zaubernde kann aus einer überschaubaren Menge Objekte gezielt das gewünschte herausgreifen. Er kann aus einem Kartenstapel eine bestimmte Karte ziehen, aus einem Beutel eine gewünschte Münze oder von einem Schlüsselbund den richtigen Schlüssel. Er muss dazu das gewünschte Objekt kennen und dieses muss auch wirklich an dem Ort vorhanden sein.

Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Hellsicht
Anmerkung: Kristallomanten, Scharlatane, Zauberalchimisten

Grussworte

Wirkung: Mit diesem Zaubertrick kann der Zauberer telepathisch jemandem einige Grußworte übermitteln.

Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Anmerkung: Darna, Elfen, Gildenmagier (Donnerbach)

Gut behütet

Wirkung: Der Zauberer berührt seinen Hut, den er während des Zaubervorgangs auf dem Kopf tragen muss. Danach lässt sich der Hut während der Wirkungsdauer nicht mehr durch Wind und Sturm vom Kopf des Zauberers wehen. Selbst wenn der Zauberer kopfüber irgendwo hängt, bleibt der Hut auf seinem Kopf. Andere Lebewesen oder der Zauberer selbst können den Hut aber vom Kopf nehmen, wodurch der Zaubertrick sofort endet.

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Zielkategorie: Objekte (Hüte)
Merkmal: Objekt
Anmerkung: Gildenmagier, Kristallomanten

Guten Morgen

Wirkung: Das Ziel des Zaubertricks erwidert freundlich den Gruß des Zauberers. Der Trick funktioniert nur bei Personen, die dem Zauberer gegenüber zumindest neutral eingestellt sind.

Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Anmerkung: Gildenmagier (Hesindius Lichtblick)

Haarpracht

Wirkung: Der Zauberer kann die Farbe seines Haupthaars nach Belieben bestimmen. Gleiches gilt für die Länge, solange sie 1 Schritt nicht überschreitet. Schneidet der Zauberer die durch den Zaubertrick gewachsenen Haare ab, lösen sich diese sofort auf. Nachwachsende Haare sind von der Veränderung nicht betroffen.

Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung
Anmerkung: Hexen, Scharlatane

Hand der Antimagie

Wirkung: Durch eine bloße Berührung kann der Magier einen Zaubertrick mit QS 1 beenden.

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Zaubertricks
Merkmal: Antimagie
Anmerkung: Gildenmagier (Nachtwinde), Kristallomanten, Ysilische Bannzeichner

Handwärmer

Wirkung: Dieser Zaubertrick hält die Temperatur eines maximal faustgroßen Objekts konstant, solange es in der Hand gehalten wird, maximal jedoch 5 Minuten lang. Theoretisch könnte ein Zauberer auch ein Stück Eis konstant kalt halten.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Elementar
Anmerkung: Geoden, Kristallomanten

Hautbild

Wirkung: Auf der Haut des Animisten erscheinen Hautbilder nach seinen eigenen Vorstellungen. Die aufgemalten Symbole und Bilder können sich sogar auf Wunsch während der Wirkungsdauer auf der Haut bewegen und auch wieder in ihrer Position verharren.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 30 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Illusion
Anmerkung: Animisten, Runenschöpfer

Heilsame Berührung

Wirkung: Das Ziel des Zaubertricks erhält 1 Lebenspunkt zurück. Das Ziel kann nur einmal alle 24 Stunden von dem Trick profitieren.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Heilung
Anmerkung: Druiden, Gildenmagier (Norburg), Zibiljas

Heller Stern

Wirkung: Der Zauberer zeigt auf einen Stern oder ein Sternzeichen am Himmel, der oder das daraufhin kurz für den Zauberer und das Ziel aufleuchtet.
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 5 Sekunden
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Hellsicht
Anmerkung: Gildenmagier (Töchter Niobaras)

Hexenblick

Wirkung: Mittels Hexenblick kann eine Hexe herausfinden, ob eine andere Person ebenfalls die hexische Tradition beherrscht. Sollte das ausgewählte Ziel die Tradition besitzen, so leuchten ihre Augen kurz purpurn auf, was aber nur für die zaubernde Hexe sichtbar ist.
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Hellsicht
Anmerkung: ausschließlich Hexen

Hintergrundmusik

Wirkung: In einem Radius von 16 Schritt um den Zauberer ist eine angenehme, zum Ort passende Hintergrundmusik zu hören. Das Stück kann der Zauberer selbst bestimmten, es muss aber zum Ambiente passen.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Illusion
Anmerkung: Gildenmagier (Zorgan), Scharlatane, Zauberbarden, Zaubertänzer

Hundekeks

Wirkung: In der Hand des Geoden manifestiert sich ein Keks, den er seinem Vertrautentier oder einem anderen befreundeten Tier geben kann. Der Keks ist stets nach dem Geschmack des Hundes und wird gerne gegessen, sorgt aber für keine Sättigung.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung
Anmerkung: Geoden, Goblinzauberinnen

Insektenbann

Wirkung: Der Zauberer wird nicht von einfachen Insekten wie Fliegen oder Mücken belästigt. Der Zaubertrick schützt nicht vor Moskitos oder anderen Insekten, die bei Helden Schaden verursachen, Krankheiten übertragen oder ihnen gefährlich werden können. Die Insekten müssen der Größenkategorie *winzig* angehören.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 6 Stunden
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung
Anmerkung: Animisten, Darna, Druiden, Gildenmagier (Sinoda), Goblinzauberinnen, Hexen

Jagdtrommel

Wirkung: In einem Radius von 16 Schritt um den Animisten sind Jagdtrommeln zu hören. Die Illusion bewegt sich mit dem Animisten.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 1 Minute
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Illusion
Anmerkung: Animisten, Goblinzauberinnen

Keimling

Wirkung: Aus einem Samen in der Hand des Elfen sprießen kleine Triebe hervor und wachsen für die Wirkungsdauer zu winzigen Beinchen, auf denen das entstehende Samenmännchen wackelig herumstolziert. Es versucht möglichst viel Sonnenlicht abzubekommen und tänzelt vergnügt, wenn es bewässert wird. In trockener Dunkelheit schmollt es hingegen und runzelt vor sich hin.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Objekt (Samenkorn)
Merkmal: Elementar
Anmerkung: Druiden, Elfen

Kehrbesen

Wirkung: Die Hexe kann einem beliebigen Besen innerhalb der Reichweite befehlen, den Boden in einem Radius von 8 Schritt zu kehren. Der Besen weicht dabei Hindernissen aus und versucht, Lebewesen der Größenkategorie *klein* und größer aus dem Weg zu gehen. Wird der Besen berührt, endet der Zaubertrick augenblicklich.
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 30 Minuten
Zielkategorie: Objekte (Besen)
Merkmal: Telekinese
Anmerkung: ausschließlich Hexen

Kleiner fliegender Teppich

Wirkung: Durch die Berührung kann ein Teppich von bis zu 30 x 40 Halbfinger zum Leben erweckt werden. Der Teppich fliegt bis zum Ende der Wirkungsdauer um den Magier und macht nichts weiter, als andere Personen durch seine schiere Existenz zu beeindrucken. Weder greift er jemanden an, noch kann er etwas transportieren. Versucht jemand, etwas auf ihm abzustellen, endet der Trick augenblicklich. Der kleine fliegende Teppich folgt dem Magier mit einer GS von 4.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Anmerkung: Gildenmagier (Mherwed), Scharlatane (Zorgan)

Kleingeld

Wirkung: Der Zauberer kann eine Münze aus seinem Geldbeutel in die Hand einer Person zaubern, ohne den Beutel öffnen zu müssen. Er kann nur eine Münze mit dem Trick teleportieren.
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte (Münze)
Merkmal: Sphären
Anmerkung: Gildenmagier (Riva)

Kneifen

Wirkung: Der Zauberer kann einen anderen Kulturschaffenden in eine beliebige Körperstelle kneifen. Dadurch entsteht kein Schaden, es handelt sich mehr um eine neckende Geste.
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Telekinese
Anmerkung: Goblinzauberinnen, Schelme

Konstante Temperatur

Wirkung: Die Temperatur eines Objekts in einer Schale bleibt konstant, unabhängig davon, wie die Außentemperatur sich ändert.
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Objekte (Schalen und Kochtöpfe)
Merkmal: Elementar
Anmerkung: Gildenmagier (Festum), Zauberalchimisten

Körperpflege

Wirkung: Durch eine Berührung können Hautverunreinigungen, Rötungen und kleine Kratzer beseitigt werden. Der Zaubertrick regeneriert keine LeP und kann auch keine entstellenden Narben oder Pusteln, die durch Krankheiten entstanden sind, beseitigen.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Heilung
Anmerkung: Animisten, Gildenmagier (Vinsalt)

Kreide

Wirkung: Der Zauberer kann innerhalb der Reichweite und der Wirkungsdauer auf einer Tafel Kreideschrift erscheinen lassen.
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Minute
Zielkategorie: Objekte (Tafeln)
Merkmal: Objekt
Anmerkung: Gildenmagier

Kriegsbemalung

Wirkung: Auf dem Körper des Zauberers erscheinen leuchtende Zauberzeichen, ähnlich einer Tätowierung. Die genaue Form der Bemalung ist dem Zauberer überlassen. Das Leuchten reicht nicht aus, um Licht zu spenden und Sichtmodifikatoren zu beheben.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 10 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung
Anmerkung: Animisten, Gildenmagier (Shanada von Ben-Oni)

Laufendes Händchen

Wirkung: Durch die Berührung einer abgeschlagenen Hand kann der Magier diese zum Untoten erwecken. Die Hand verbleibt bis zum Ende der Wirkungsdauer in der Nähe des Magiers und macht nichts weiter, als andere Personen durch krabbelnde Bewegungen und Zuckungen zu verunsichern. Weder greift sie jemanden an, noch kann sie etwas ergreifen. Dafür ist sie aber in der Lage, sich fortzubewegen (mit GS 4), um dem Magier zu folgen.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 10 Minuten
Zielkategorie: Objekt (abgetrennte Hand)
Merkmal: Dämonisch
Anmerkung: Gildenmagier (Brabak)

Leselampe

Wirkung: Aus dem rechten Zeigefinger des Magiers leuchtet ein schwaches Licht. Das Licht ist nicht hell genug, um Sichtmodifikatoren zu ändern, aber es reicht aus, um in der Dunkelheit ein Buch zu lesen.
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: 30 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Elementar
Anmerkung: Gildenmagier, Kristallomanten, Ysilische Bannzeichner, Zibiljas

Leuchtblume

Wirkung: Berührt der Elf eine Blume, so beginnen die Blütenblätter zu leuchten. Die Helligkeit, die sie ausstrahlen, entspricht einem FLIM FLAM mit QS 1. Wird die Blume gepflückt oder beschädigt, so endet das Leuchten augenblicklich.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Zielkategorie: Pflanzen (Blumen)
Merkmal: Verwandlung
Anmerkung: Darna, Elfen

Lockruf

Wirkung: Ein kleines Tier (Eichhörnchen, Taube) kommt neugierig auf den Zaubernden zu. Die Wirkung hält 5 Minuten lang an.
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Tiere (Größenkategorie *winzig*)
Merkmal: Einfluss
Anmerkung: Darna, Druiden, Goblinzauberinnen

Luftstoss

Wirkung: Ein kleiner Lufthauch bläst Kerzen und ähnlich große Flammen innerhalb eines Radius von 8 Schritt um den Zauberer aus.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte (kleine Flammen)
Merkmal: Telekinese
Anmerkung: Elfen, Gildenmagier

Nagellack

Wirkung: Durch diesen Trick kann der Zauberer beliebig viele seiner Finger- oder Fußnägel in einer beliebigen Farbe lackieren.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung
Anmerkung: Gildenmagier (Al'Anfa), Hexen, Zaubertänzer

Ordentlich

Wirkung: Dieser Zaubertrick sorgt dafür, dass die Kleidung einer Person ordentlich sitzt.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 6 Stunden
Zielkategorie: Objekt (Kleidung)
Merkmal: Telekinese
Anmerkung: Gildenmagier (Kuslik: Halle der Antimagie)

Patron-Illusion

Wirkung: Der Zaubertrick lässt über dem Kopf und eventuell anderen Stellen des Körpers ein geisterhaftes Abbild des Patrons erscheinen. Dies kann nach Meisterentscheid dazu führen, dass Proben wie *Einschüchtern* eine Erleichterung von +1 erhalten.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 Aktionen
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Illusion
Anmerkung: Animisten

Pflanzenempathie

Wirkung: Berührt der Druide eine Pflanze, kann er sich ein Bild von ihrem Gesundheitszustand machen und herausfinden, ob sie von Schädlingen befallen ist, vergiftet wurde oder ähnliches.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Pflanzen
Merkmal: Hellsicht
Anmerkung: Animisten, Darna, Druiden

Platscher

Wirkung: Der Druide klatscht in die Hände und verspritzt so auf magische Weise ein wenig Wasser, das genügt, um eine beistehende Person ordentlich nass zu spritzen oder eine kleine Pflanze zu bewässern. Für 1 AsP kann der Druide insgesamt drei Mal Wasser verspritzen.
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Zone (innerhalb der Reichweite)
Merkmal: Elementar
Anmerkung: Druiden, Geoden

Putziges Tierchen

Wirkung: Ein zufällig von der Meisterin ausgewähltes kleines Tierchen (Singvogel, Eichhörnchen, Maus) der Größenkategorie *winzig*, das sich innerhalb der Reichweite befindet, nähert sich dem Elf und setzt sich auf seine Schulter, seine Hand oder seinen Kopf. Das Tierchen verbleibt dort in der Regel 1 Minute, aber nach eigenem Wunsch oder Verhalten des Elfen auch länger.
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Tiere (Größenkategorie *winzig*)
Merkmal: Einfluss
Anmerkung: Elfen

Regenbogenaugen

Wirkung: Die Augenfarbe des Zaubernden ändert sich für 5 Minuten. Es sind unnatürliche Farben möglich.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Illusion
Anmerkung: Kristallomanten, Scharlatane

Regenschirm

Wirkung: Der Zauberer wird durch diesen Trick mit einem Schutzschirm überzogen, der etwa 3 Halbfinger über dem Rand seiner Kleidung liegt. Dieser Schutzschirm hält Regen und andere Niederschläge von der Kleidung und dem Zauberer ab. Der Zaubertrick schützt den Zauberer nicht davor, nass zu werden, wenn er sich freiwillig oder unfreiwillig in ein Gewässer begibt.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 30 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Telekinese
Anmerkung: Gildenmagier

Rohrstock

Wirkung: Dieser Zaubertrick sorgt dafür, dass jemand einen kleinen Schlag auf die Finger abbekommt, ganz so, als ob ihn jemand mit einem Rohrstock geschlagen hätte. Schaden erleidet das Ziel dadurch nicht.
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Telekinese
Anmerkung: Gildenmagier (Gareth: Schwert & Stab)

Ruhige Ausstrahlung

Wirkung: Von dem Magier geht eine ruhige Ausstrahlung aus, die sich auch auf Personen in einem Umkreis von 3 Schritt überträgt. Allerdings sind davon nur Personen mit einer SK von 1 oder weniger betroffen. Der Kreis der magischen Wirkung folgt dem Magier mit ihm als Mittelpunkt.
Reichweite: 3 Schritt Radius
Wirkungsdauer: 1 Minute
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Anmerkung: Animisten, Darna, Druiden, Geoden, Gildenmagier (Bethana), Zibiljas

Rührlöffel

Wirkung: Die Hexe kann einem Löffel innerhalb der Reichweite befehlen, selbstständig in einer Tasse, einem Kessel oder einem anderen mit Flüssigkeit gefüllten Gefäß zu rühren, bis die Wirkungsdauer abgelaufen ist. Wird der Löffel während der Wirkungsdauer berührt, endet der Zaubertrick augenblicklich.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 30 Minuten
Zielkategorie: Objekte (Löffel)
Merkmal: Telekinese
Anmerkung: Hexen, Zauberalchimisten

Rutschiger Boden

Wirkung: Der Zauberer kann bis zu 5 Schritt auf dem Boden rutschen, so als wäre dieser extrem eingeseift.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: maximal 1 Minute
Zielkategorie: Zone (5 Schritt)
Merkmal: Objekt
Anmerkung: Schelme

Sandfigur

Wirkung: Eine Handvoll Sand beginnt sich zu einer ca. 10 Halbfinger großen Figur zu formen, die nach dem Willen des Zauberers kleine Tricks zur Unterhaltung aufführt. Die Sandfigur muss in einem Radius von 10 Halbfingern verbleiben.
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Minute
Zielkategorie: Objekte (Sand)
Merkmal: Elementar
Anmerkung: Gildenmagier (Vadif)

Sauberes Werkzeug

Wirkung: Durch diesen Zaubertrick kann ein Werkzeug für die Herstellung von Runen von allem Schmutz gesäubert werden.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte (Werkzeuge)
Merkmal: Objekt
Anmerkung: Runenschöpfer

Schattenspiel

Wirkung: Der Magier kann eine Illusion errichten, die in einer Zone von 2 Schritt Radius einen Schatten entstehen lässt, der ihn einhüllt. Der Schatten bringt keinen Sichtmodifikator ein, kann aber auch dort platziert werden, wo kein Schatten hinfällt. Er schützt nicht vor der Sonne, da er eine Illusion ist. Magier benutzen den Zaubertrick vor allem dazu, um spektakulär aus einem Schatten hervorzutreten und ihr Gegenüber zu beeindrucken.
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Minute
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Illusion
Anmerkung: Gildenmagier (Fasar: Bannakademie), Scharlatane



Schlangenhände

Wirkung: Die Hand- und Fingerknochen des Zaubernden werden sehr flexibel, sodass sie durch enge Öffnungen gezwängt werden können. Die Wirkung hält 5 Minuten lang an.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung
Anmerkung: Kristallomanten

Schminken

Wirkung: Durch diesen Zaubertrick tragen Schminkutensilien die Schminke so wie gewünscht auf, ohne dass der Zauberer seine Hände benutzen muss. Das Ziel muss in einem ruhigen Zustand verharren, bis der Schminkvorgang vollendet ist.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: bis zu 30 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Telekinese
Anmerkung: Gildenmagier, Hexen, Scharlatane, Zaubertänzer

Schmutzabweisend

Wirkung: An Haut und Haar des Elfen haften weder Staub noch Dreck.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 24 Stunden
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung
Anmerkung: Darna, Elfen

Schnipsen

Wirkung: Es kommt zu einer kurzen telekinetischen Entladung mit einer Reichweite von 4 Schritt, die beispielsweise eine Münze von einem Tisch fegen kann. Sie ist nicht stark genug, um eine Glasflasche bersten zu lassen, genügt aber für eine Ohrfeige.
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte und Wesen
Merkmal: Telekinese
Anmerkung: allgemein

Schönschrift

Wirkung: Eine durchschnittliche Papierseite mit selbstgeschriebenen Buchstaben wird so verändert, dass selbst aus einer krakeligen Schrift eine gut lesbare Schönschrift wird.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte (Schriftstücke)
Merkmal: Objekt
Anmerkung: Gildenmagier, Zauberalchimisten

Schulgong

Wirkung: Der Zauberer berührt einen Punkt (an einem Gegenstand oder in der Luft), danach legt er einen Zeitraum von 30 Minuten, 1 oder 2 Stunden fest. Am Ende dieses Zeitraums ist mehrfach ein Gongschlag zu hören. Das Geräusch ist in einem Radius von 16 Schritt um den berührten Punkt zu hören und dauert 10 Sekunden lang an.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 10 Sekunden
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Illusion
Anmerkung: Gildenmagier

Schutz vor dem Tierpatron

Wirkung: Durch diesen Zaubertrick kann ein Animist mit Tierpatron als primärem Patron eben jene Tierart für einen Moment friedlich stimmen. Das Tier wird den Animisten nicht angreifen und seiner Wege gehen, solange es nicht angegriffen wird.
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 3 KR
Zielkategorie: Tiere (Tierpatron)
Merkmal: Einfluss
Anmerkung: ausschließlich Animisten

Selbstarchivierung

Wirkung: Ein aus einer Bibliothek geliehenes Buch fliegt wieder dorthin, woher es der Zauberer aus dem Regal entnommen hat. Dieser Zaubertrick funktioniert nur bei Büchern, die der Zauberer selbst ausgeliehen und aus der Bibliothek entnommen hat.
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte (Bücher)
Merkmal: Telekinese
Anmerkung: Gildenmagier (Lowangen: Verwandlung)

Siegel der Elemente

Wirkung: Der Magier kann ein sichtbares Siegel der Elemente an einem Objekt anbringen. Das Siegel ist ein Hexagramm mit allen sechs Elementen, von maximal der Größe eines menschlichen Kopfes. Das Siegel leuchtet alle 10 Sekunden kurz auf. Das Leuchten des Siegels reicht nicht aus, um Sichtmodifikatoren zu beheben, aber es kann in der Ferne wahrgenommen werden. Eine besondere Funktion, außer beeindruckend auszusehen, hat das Siegel nicht.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 6 Stunden
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Elementar
Anmerkung: Druiden (Drakonia), Gildenmagier (Drakonia)

Signatur

Wirkung: Auf einem leblosen Objekt nach Wahl des Zaubernden erscheint eine Glyphe oder ein Symbol und verbleibt dauerhaft. Der Zaubernde muss das Objekt berühren. Das Symbol wirkt wie gemalt und kann weggeputzt werden. Mittels dieses Tricks kann man jeweils nur eine Art von Zeichen auftauchen lassen (z. B. ein Piktogramm).
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Objekt
Anmerkung: Runenschöpfer, Ysilische Bannzeichner, Zibiljas

Sprechendes Kästchen

Wirkung: Der Zauberer kann ein kleines Schmuckkästchen verzaubern, das ihm mit einer angenehmen Stimme vom eigenen Inhalt berichtet, wenn er es wünscht.
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Objekt
Anmerkung: Gildenmagier (Khunchom), Kristallomanten

Stabhalter

Wirkung: Der Zauberer kann seinen Magierstab an einer Stelle stehen lassen, sodass der Stab eine (annähernd) vertikale Position einnimmt und nicht umfällt. Die Berührung eines Lebewesens gegen den Stab beendet den Zauber, ebenso starke Umwelteinflüsse, etwa ein Sturm. Leichter Wind oder ähnlich schwache Einflüsse lassen den Stab aber nicht umkippen.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Zielkategorie: Objekte (magische Objekte, Magierstäbe)
Merkmal: Objekt
Anmerkung: Gildenmagier

Steinempathie

Wirkung: Berührt der Geode einen Stein, kann er sich Eindrücke von diesem verschaffen. Er erfährt z. B., ob der Stein jemals Teil eines Bergwerks war, in einen See geworfen wurde und ob ihn ein Mensch von einem größeren Stein abgebrochen hat.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte (Steine)
Merkmal: Hellsicht
Anmerkung: Geoden

Strahlendes Lächeln

Wirkung: Die Zähne des Zauberers strahlen extrem weiß, weshalb reflektiertes Licht sie kurz aufblitzen lässt. Eine ablenkende Wirkung hat das Strahlen allerdings nicht.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 30 Sekunden
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Illusion
Anmerkung: Scharlatane, Schelme, Zauberbarden

Tafelschwamm

Wirkung: Der Zauberer kann mit diesem Zaubertrick die Kreideschrift auf einer Tafel wegwischen. Er kann dabei beliebige Teile der Kreide auslassen.
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte (Tafeln)
Merkmal: Objekt
Anmerkung: Gildenmagier

Tätowierung

Wirkung: Auf dem Körper des Verzauberten entsteht eine maximal 10 Halbfinger auf 10 Halbfinger große Tätowierung nach Wunsch des Zauberers. Bei den Tätowierungen muss es sich um einfache Runen oder einfache Muster handeln.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung
Anmerkung: Gildenmagier, Runenschöpfer

Tentakelgriff

Wirkung: Aus der Hand des Magiers schnellt ein Tentakel hervor, der einen bis zu apfelgroßen und nicht mehr als 0,1 Stein schweren Gegenstand zu ihm ziehen kann. Sollte der Gegenstand von jemand anderem festgehalten werden, misslingt der Zaubertrick. Die Reichweite des Fangarms beträgt 1 Schritt.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung
Anmerkung: Borbaradianer, Gildenmagier (Sevestana Gevendar)

Tierpflege

Wirkung: Gegenstände wie Bürsten, Lappen und andere für die Tierpflege geeignete Dinge bewegen sich telekinetisch zum Vertrauten der Hexe oder einem befreundeten Tier und beginnen, das Tier zu bürsten und zu säubern. Das Tier darf sich nicht weiter als 8 Schritt von der Hexe entfernt befinden.
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Telekinese
Anmerkung: Hexen

Tiertrick

Wirkung: Der Zauberer kann ein harmloses Tier der Größenkategorie *winzig* aus einem Hut oder hinter dem Ohr einer anderen Person herbeizaubern (z. B. eine Maus oder Küchenschabe). Das Tier löst sich am Ende der Wirkungsdauer auf, falls es nicht vorher getötet wird.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Minute
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Sphären
Anmerkung: Goblinzauberinnen, Scharlatane, Schelme, Zibiljas

Totenmaske

Wirkung: Mit diesem Zaubertrick kann der Zauberer eine Maske in Form einer Totenmaske auf sein Gesicht projizieren. Diese Form der Maskierung ist vor allem bei geheimen Logen und Qabalyim gebräuchlich.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 15 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Illusion
Anmerkung: Gildenmagier (Erben der Gräber)

Trocken

Wirkung: Der Zaubernde und seine Kleidung sind etwa 5 Minuten lang vor Nässe, beispielsweise durch Regen oder Untertauchen, geschützt. Nasse Kleidung wird durch den Trick nicht wieder trocken.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Objekte und Kulturschaffende
Merkmal: Elementar
Anmerkung: allgemein

Türklinkenbetätiger

Wirkung: Durch diesen Zaubertrick kann ein Zauberer eine Tür in Reichweite öffnen oder schließen. Das Schloss der Tür kann dadurch nicht geöffnet oder geschlossen werden, es ist lediglich möglich, eine unverschlossene Tür zu bewegen.
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte (Türen)
Merkmal: Telekinese
Anmerkung: Gildenmagier

Türklopfer

Wirkung: Der Zauberer kann eine Tür verzaubern. Klopft man an die Tür, hört man ein Geräusch oder eine kurze, maximal 10 Sekunden andauernde Melodie nach Wahl des Zauberers. Das Geräusch oder die Melodie muss zu Beginn des Zauberns festgelegt werden.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 24 Stunden
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Objekt
Anmerkung: Gildenmagier (Mirham)

Übergangen

Wirkung: Diese scherzhafte Neuentwicklung eines Zaubertricks stammt aus Honingen. Da einige der dortigen Forscher bemerkten, dass der berühmte Magister Ilmenblick oft von Kollegen ignoriert wird, haben sie einen kleinen Zaubertrick-Fluch erschaffen, der bei der berührten Person ebenfalls kurz dafür sorgt, dass sie von anderen Menschen übergangen wird (z. B. von der Schankmagd in der Taverne). Der Trick verhindert keine negativen Auswirkungen. Ein angriffslustiger Ork wird den Verzauberten also nicht ignorieren.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Anmerkung: Gildenmagier (Honingen)

Unauffälliger Stab

Wirkung: Ein Traditionsartefakt des Zauberers wird für einen kurzen Moment unauffällig, sodass niemand darauf achtet. Dieser Zaubertrick funktioniert nur gegen Kulturschaffende mit einer SK von 2 oder niedriger in Wahrnehmungsreichweite.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 30 Sekunden
Zielkategorie: Objekte (Traditionsartefakte)
Merkmal: Einfluss
Anmerkung: Gildenmagier (Rommilys), Hexen

Unheimliches Lachen

Wirkung: Das Lachen des Zauberers hört sich bedrohlich und unheimlich an. Weitere regeltechnische Auswirkungen hat das Lachen jedoch nicht.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Anmerkung: Borbaradianer, Gildenmagier (Demirion Ophenos), Hexen

Verbundenheitsgefühl

Wirkung: Berührt der Magier einen Magier der gleichen Ausbildungsstätte, kann er dessen Gefühle spüren wie durch den Zauberspruch SENSIBAR. Nach Meisterentscheid gilt dies auch für Hexen- und Druidenzirkel oder eng befreundete Heldengruppen.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Minute
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Hellsicht
Anmerkung: Gildenmagier (Kreis der Einfühlung)

Verneigung

Wirkung: Kulturschaffende in einem Radius von 3 Schritt um den Magier verneigen sich respektvoll vor ihm. Diese Wirkung kann der Trick aber nur gegen Personen mit SK 1 oder weniger erzielen. Der Kreis der magischen Wirkung folgt dem Magier mit ihm als Mittelpunkt.
Reichweite: 3 Schritt Radius
Wirkungsdauer: 1 Minute
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Anmerkung: Borbaradianer, Gildenmagier (Elenvina)

Verrücktes Kichern

Wirkung: Mit diesem Zaubertrick kann die Hexe ein irres, verrücktes Kichern ausstoßen, das durch den gesamten Raum hallt bzw. deutlich vernehmbar ist. Regeltechnische Auswirkungen hat das verrückte Kichern nicht.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Anmerkung: Hexen

Waffensäuberung

Wirkung: Dieser Zaubertrick reinigt eine beliebige Waffe, die der Zauberer berührt, vollständig von Flugrost, Blut und anderen Verschmutzungen.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte (Waffen)
Merkmal: Objekt
Anmerkung: Animisten, Darna, Gildenmagier

Warmes Blut

Wirkung: Dieser Zaubertrick ermöglicht Wärmeunterschiede zwischen Lebewesen und Objekten zu sehen. Warme Lebewesen nimmt der Zauberer in Rottönen wahr, kalte Wesen oder Objekte in Blautönen. Er wirkt nur, wenn der Zauberer grundsätzlich ungehindert sehen kann.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Hellsicht
Anmerkung: Kristallomanten

Wasserhöhe

Wirkung: Der Zauberer kann sagen, ob ein Gewässer vor ihm tiefer ist, als er selbst groß ist.
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Hellsicht
Anmerkung: Gildenmagier (Olport)

Wechselschein

Wirkung: Der Zauberer kann einen Wechselschein aus seinem Geldbeutel oder einer Tasche in die Hand einer Person zaubern, ohne den Beutel oder die Tasche öffnen zu müssen. Er kann nur einen Wechselschein mit dem Trick teleportieren.
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte (Wechselscheine)
Merkmal: Sphären
Anmerkung: Gildenmagier (Wagenhalt)

Weisheit des Leytfadens

Wirkung: Die Hörer innerhalb einer Reichweite von 8 Schritt Radius um den Zauberer vernehmen eine Stimme, die ihnen eine Passage aus einem Zauberbuch vorliest. Der Text muss dem Zaubernden bekannt sein. Die Passage kann er selbst auswählen, sie muss aber innerhalb von 10 Sekunden vorlesbar sein. Nur die Personen, die die Passage hören sollen, hören sie auch, alle übrigen bekommen von der Belehrung nichts mit.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: max. 10 Sekunden
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Illusion
Anmerkung: Gildenmagier (Alrik Dagabor)

Wind im Haar

Wirkung: Der Zauberer wird von Wind umspielt, was dazu führt, dass seine Kleidung und sein Haar während der Wirkungsdauer ständig in Bewegung sind.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Elementar
Anmerkung: Darna, Druiden, Gildenmagier (Olport)

Wohlgeruch

Wirkung: Der Elf riecht nach einer beliebigen Blumensorte. Dies verschafft ihm keinen regeltechnischen Vorteil wie *Angenehmer Geruch*, aber er kann z. B. den Status *Übler Geruch* während der Wirkungsdauer überdecken.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung
Anmerkung: Elfen

Würze

Wirkung: Die Hexe kann mit diesem Zaubertrick eine einfache Speise, etwa eine Suppe, würzen, auch ohne über passende Gewürze wie Salz und Pfeffer zu verfügen. Ob die Speise gut gewürzt ist oder z. B. versalzen, hängt weiterhin von den Kochkünsten der Hexe ab. Die Hexe kann nur den Geschmack von Gewürzen erzeugen, die sie selbst schon einmal gekostet hat.
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte (Essen)
Merkmal: Illusion
Anmerkung: Hexen, Zauberalchimisten

Zauberfeder

Wirkung: Dieser Trick verzaubert einen Federkiel, sodass dieser alles, was der Zauberer sagt, wortgetreu auf einem bereitgelegten Papier oder in ein Buch notiert. Der Federkiel kann die Seiten des Buches umschlagen und taucht sich selbst in ein Tintenfäßchen ein, solange es maximal 1 Schritt weit entfernt ist.
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: 10 Minuten
Zielkategorie: Objekte (Federkiele)
Merkmal: Telekinese
Anmerkung: Gildenmagier (Punin), Runenschöpfer, Ysilische Bannzeichner, Zauberalchimisten, Zibiljas


Zaubersprüche



Ablativum

Der ABLATIVUM erschafft eine Barriere, die passierende Magie abschwächt oder sogar gänzlich neutralisiert.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Spruch erschafft eine unsichtbare Kuppel um den Magier herum, die sich mit ihm bewegt und darin Befindliches vor Zaubern schützt. Die Kuppel ist eigentlich eine Kugel, da jedoch der Magier meistens auf dem Boden steht, ist die Kugelform nur selten relevant. Die Kuppel verfügt über einen Radius von 3 Schritt und eine Schildstärke in Höhe von QS x 3. Wird ein freundlicher oder feindlicher Zauber gegen ein unter der Kuppel befindliches Ziel gerichtet, vermindert die Schildstärke dessen QS. Sinkt diese dadurch auf 0, tritt kein Effekt ein. Die Schildstärke wird jedoch im Rahmen dieses Prozesses verbraucht (–1 Schildstärke je aufgehaltener QS), und der ABLATIVUM endet vorzeitig, sobald seine QS unter 1 fällt.

Sollte ein Flächenzauber, beispielsweise der IGNISPHAERO, teilweise den Schild des ABLATIVUM berühren, wirkt der Flächenzauber nur außerhalb der Kuppel mit unverminderter QS. Die Schildstärke wird um die QS/2 des Flächenzaubers vermindert. Wirkt ein Zauber über mehrere KR, so wird die Schildstärke jede KR um die QS vermindert.

Sollte ein Zauber mehr QS aufweisen als der ABLATIVUM, dringt der Zauber mit den überzähligen QS durch den Schild. Die gesamten QS des Zaubers werden aber wie üblich von der Schildstärke abgezogen.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Antimagie

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Stärkerer Schild* (FW 8, 4 AP): Die Schildstärke beträgt QS x 4.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 10, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 15 Minuten.
- *Großer Radius* (FW 12, 8 AP): Der Radius beträgt 5 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Aufladbarer Schild* (FW 14, 8 AP): Der Zauberer kann mittels 1 freien Aktion 8 AsP in den bestehenden ABLATIVUM-Schild lenken und so die Schildstärke um QS erhöhen.
- *Reichweite Berührung* (FW 16, 12 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Die Schildstärke beträgt nur QS x 2. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Diese Zaubererweiterung ist nicht mit *Stärkerer Schild* kombinierbar.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier spricht die Formel: *„Ablativum (bosp.) / Kazaba w'Ashtarra (tul.) / Galdurvendarrengyll (thorw.)“*, während er seine zu einer Schale geformte Hand ausstreckt und zu Boden dreht, als forme er eine Kugel vor sich. Bei Reichweite Berührung tippt er das Ziel zusätzlich mit der Hand oder dem Stab an.

Reversalis: Ein bestehender ABLATIVUM-Zauber wird aufgehoben. Die Reichweite ist *Berührung*. (Merkmal: Antimagie)

Abvenenum

Der Zauber erlaubt den Genuss einer Mahlzeit, ohne sich vor einer Vergiftung fürchten zu müssen. Besonders beliebt ist er bei Leibmagiern südlicher Potentaten, die jederzeit mit einem Anschlag auf das Leben ihres Herrn rechnen müssen.

Probe: KL/IN/FF
Wirkung: Bis zu 5 Stein an Getränken und Speisen werden von allen Einnahmegiften und Krankheitskeimen befreit, deren Stufe die QS nicht übersteigt. Ist bereits jemand durch die Speisen oder Getränke vergiftet worden, wirkt der ABVENENUM bei ihm nicht mehr.
Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Objekt
Verbreitung: Druiden, Elfen, Gildenmagier, Goblinzauberinnen, Kristallomanten
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:
- *Ausnahme* (FW 8, 1 AP): Der Zauberer kann entscheiden, dass Alkohol und andere Rauschmittel nicht neutralisiert werden. Er kann die einzelnen Substanzen benennen, die nicht herausgefiltert werden sollen.
- *Kürzere Zauberdauer* (FW 10, 1 AP): Die Zauberdauer beträgt 4 Aktionen.
- *Größerer Umfang* (FW 12, 2 AP): Der Zauberer kann größere Mengen an Getränken und Speisen verzaubern. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP pro weiteren angefangenen 5 Stein.
- *Größere Reichweite* (FW 14, 2 AP): Die Reichweite beträgt 8 Schritt.
- *Tadelloser Vorkoster* (FW 16, 3 AP): Für jeweils 4 zusätzliche AsP wirkt der Zauber so, als ob er je 1 QS mehr hätte (bis zu einem Maximum von QS 6). Die eigentlichen QS ändern sich nicht.

Geste und Formel:
- *Druiden:* Der Druide deutet mit Zeige- und Mittelfinger der rechten Hand auf die zu reinigende Nahrung.
- *Elfen:* Der Elf spricht die Formel: *„Bha'sama venya bha'za yalza“*, über die zu reinigende Nahrung.
- *Gildenmagier:* Der Magier spricht die Formel: *„Abvenenum (bosp.) / Al'sun gharu (tul.) / Hreinseitur (thorw.)“*, über die zu reinigende Nahrung und deutet mit Zeige- und Mittelfinger auf sie.
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin steckt ihre Hand in die zu reinigende Nahrung und grunzt. Alternativ kann sie einfach auf die Nahrung deuten und grunzen.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant zeichnet über oder in Richtung der zu reinigenden Nahrung mit einem Smaragd einen Wirbel in die Luft.

Reversalis: Durch die reversalisierte Version des Zaubers können entsprechende Speisen und Getränke vergiftet werden. Die maximale Giftstufe beträgt dabei QS, der Zauberer muss das Gift kennen, mit dem er Speisen und Getränke vergiften will. (Merkmal: Objekt)

Adlerauge

Der Zauberspruch ist dafür verantwortlich, dass man dem Elfenvolk übernatürliche Sinne nachsagt.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Das Talent *Sinnesschärfe* wird während der Wirkungsdauer um QS + 3 des Zaubers erhöht.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Wesen

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Druiden, Elfen, Goblinzauberinnen, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Einzelsinn schärfen* (FW 8, 2 AP): Nur ein Einzelsinn (Sicht, Gehör, Geruch & Geschmack, Tastsinn) ist vom Zauber betroffen. Der Zauberer erhält auf entsprechende Proben einen Bonus von QS+4 auf Sinnesschärfe (statt nur QS+3). Alle anderen Sinne werden nicht verbessert.
- *Konzentrierter Sinn* (FW 10, 2 AP): Der Zauberer kann Erschwernisse durch ablenkende Sinneseindrücke um bis zu 2 Punkte reduzieren.
- *Spurensuchen* (FW 12, 4 AP): Bei Proben auf *Fährtensuchen* erhält das Ziel eine Erleichterung von +1.
- *Reichweite Berührung* (FW 14, 4 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide formt eine Hand zu einem Tunnel und blickt hindurch.
- *Elfen:* Der Elf spricht die Formel: *„A'dao biunda visya'eor“*, während er die Hände an die eigenen oder die Schläfen des Ziels legt.
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin reibt die eigenen oder die Schläfen des Ziels und starrt in die Ferne.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant fährt mit einem Malachit über seine Stirn oder die des Ziels.

Reversalis: Die Sinne des Ziels trüben sich. Der FW in *Sinnesschärfe* ist um QS+3 gesenkt (Minimum FW 0). (Merkmal: Heilung)



Adlerschwinge

Mithilfe des Spruchs kann sich der Zauberer in ein Fluglebewesen verwandeln und sich in die Lüfte erheben.

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Der Zauberer verwandelt sich in ein nicht übernatürliches fliegendes Tier seiner Wahl, das jedoch maximal die Größenkategorie *klein* aufweisen darf. Während der Wirkungsdauer verwendet der Zauberer die körperlichen Werte des Tieres, einschließlich seiner Eigenschaften, Talente und Kampfwerte. Ein niedriger LeP-Stand wird bei der Verwandlung anteilsmäßig angerechnet, gleiches geschieht bei der Rückverwandlung. Die geistigen Werte des Zauberers bleiben ebenso wie sein Bewusstsein erhalten.

Die Verwandlung betrifft nur den Zauberer selbst und gewöhnliche Kleidung, die keinen RS verleiht, nicht aber seine Ausrüstung. Es ist keine Verwandlung in ein kulturschaffendes Wesen möglich.

Ob ein Tier als Land-, Flug- oder Wasserlebewesen zählt, entscheidet die Meisterin. Grenzfälle können beispielsweise Flughörnchen, Käfer oder Gänse sein.

Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro Stunde
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Mittlere Tiere* (FW 8, 3 AP): Der Zauberer kann sich auch in Fluglebewesen der Größenkategorie *mittel* verwandeln. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 5 AsP.
- *Schnellverwandlung* (FW 10, 3 AP) Die Zauberdauer sinkt auf 2 Aktionen und die Verwandlung tritt in 6 –QS KR ein. Der Zauberer erhält allerdings nach der Verwandlung 1 Stufe *Verwirrung* für 5 KR.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 12, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.
- *Federkleid* (FW 14, 6 AP): Auch die Ausrüstung (kein Stein oder Metall, insgesamt bis zu QS x 2 Stein) wird mitverwandelt. Wird der Zauberer verletzt und nicht geheilt, ist die Ausrüstung bei der Rückverwandlung nach Meisterentscheid beschädigt.
- *Große Tiere* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann sich auch in Fluglebewesen der Größenkategorie *groß* verwandeln. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 6 AsP. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Mittlere Tiere*.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer führt die Arme zum Körper und spreizt sie dann von sich wie Flügel, während er die Formel: *„Erhebe mich!“*, spricht.
- *Druiden:* Der Druide führt die Arme zum Körper und spreizt sie dann von sich wie Flügel.
- *Elfen:* Der Elf flüstert die Formel: *„A'dao valva iama“*, und den Namen des Tieres, während er am Boden kauert.
- *Geoden:* Der Geode führt die Arme zum Körper und spreizt sie dann von sich wie Flügel.
- *Gildenmagier:* Der Magier führt die Arme zum Körper und spreizt sie dann von sich wie Flügel, während er die Formel: *„Transformatio volatilia (bosp.) / Al'tawahul makkulat (tul.) / Fuglumbreytinggu (thorw.)“*, gefolgt vom Namen des Tieres, spricht.
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin springt dreimal auf der Stelle, kauert sich anschließend zu einem Ball zusammen und spreizt dann die Arme von sich.
- *Hexen:* Die Hexe umarmt sich selbst und lässt die Arme dann mit gespreizten Fingern zur Seite fallen, während sie den Namen des Tieres murmelt.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant kauert sich zusammen und berührt seine Schultern mit einem Lapislazuli.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan führt die Arme zum Körper, spreizt sie dann von sich wie Flügel und imitiert den Flügelschlag des Tieres, während er die Formel: *„Adler, Fink und Vogelei – Tiergleich mein Erscheinen sei!“*, spricht.

Reversalis: Ein bestehender ADLERSCHWINGE-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)



Aeolito

Der AEOLITO erzeugt einen Windstoß, der einen Gegner umzuwehen vermag und ihn durch herumfliegende Objekte und die pure Kraft des Windes verletzt.

Probe: KL/CH/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Der AEOLITO erschafft einen stürmischen Wind, der beim Ziel 1W6 + QS TP und den Status *Liegend* verursacht. Es wird zusätzlich QS/2 Schritt zurückgeworfen.

Wesen mit der Größenkategorie *groß* erleiden nur bei 1-2 auf 1W6 den Status *Liegend*. *Riesige* Wesen sind von dem Effekt nicht betroffen.

Rüstungen schützen nicht vor diesem Zauber. Der Zauberspruch trifft sein Ziel automatisch. Der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Wesen
Merkmal: Elementar
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Zielkategorie Objekte* (FW 8, 2 AP): Der Zauber ist auch gegen Objekte einsetzbar. Sie erleiden Strukturschaden, erhalten aber nicht den Status *Liegend*. Objekte mit bis zu 100 Stein Gewicht werden bei hohen QS aber sehr wohl weggedrückt oder umgestoßen.
- *Qualvoller Wind* (FW 10, 2 AP): Der Zauber richtet zusätzlich +2 TP Schaden an
- *Weites Zurückwerfen* (FW 12, 4 AP): Die Distanz beim Zurückwerfen wird verdreifacht.
- *Betäubender Wind* (FW 14, 4 AP): Der Zauber verursacht zusätzlich 1 Stufe *Betäubung*.
- *Erz-Zerstörer* (FW 16, 6 AP): Gegen Ziele des Elements Erz können die TP verdoppelt werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer formt eine Hand zu einem Trichter, spricht die Formel: *„Atem stürme!“*, und bläst dann hindurch.
- *Druiden:* Der Druide formt eine Hand zu einem Trichter und bläst dann hindurch.
- *Elfen:* Der Elf formt eine Hand zu einem Trichter, spricht die Formel: *„Eo'la dao winya'bha“*, und bläst dann hindurch.
- *Geoden:* Der Geode formt eine Hand zu einem Trichter und bläst dann hindurch.
- *Gildenmagier:* Der Magier formt eine Hand zu einem Trichter, spricht die Formel: *„Windgebraus (gar.) / Aeolito (bosp.) / Hawasadim (tul.) / Vindhögg (thorw.)“*, und bläst dann hindurch.
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin formt eine Hand zu einem Trichter und bläst dann hindurch.
- *Hexen:* Die Hexe flüstert die Formel: *„Windgebraus“*, in eine Faust und pustet danach hinein.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant umschließt einen Coelestin mit einer losen Faust und zischt dann hinein.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan formt eine Hand zu einem Trichter, spricht die Formel: *„Aeolito Windgebraus – Wehe Staub und Rauch hinaus!“*, und bläst dann hindurch.

Reversalis: Die reversalisierte Version des Zaubers heilt LeP, statt TP beim Ziel zu verursachen. Allerdings verursacht sie auch für QS KR den Status *Bewegungsunfähig*. Der Status *Liegend* und das Zurückwerfen des Ziels kommen nicht zum Tragen. (Merkmal: Elementar)

Aerofugo

Der Luft absaugende AEROFUGO ist selbst unter Gildenmagiern kaum bekannt. Es wird schon lange spekuliert, aus welchen Gründen er erschaffen wurde. Einige vermuten einen perfiden Kampfzauber, andere eine Ritualvorbereitung für bestimmte Dämonen.

Probe: MU/KO/KK

Wirkung: In einer Zone von 4 Schritt Radius, deren Mittelpunkt in der Reichweite des Zaubers liegen muss, verschwindet sämtliche Luft und solange der Zauber wirkt, strömt auch keine neue Luft in die Zone. Die Zone dehnt sich kugelförmig um ihren Mittelpunkt aus. Alle Lebewesen müssen am Ende jeder KR eine Probe auf *Selbstbeherrschung* ablegen, die um die Anzahl der KR ohne Luft erschwert ist. Bei Misslingen erleiden sie 1 Stufe *Betäubung* und 1W6 SP.

Zauberdauer: 8 Aktionen (Dauer nicht modifizierbar)

AsP-Kosten: 16 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt (Reichweite nicht modifizierbar)

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Elfen, Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Zauberdauer modifizierbar* (FW 8, 3 AP): Die Zauberdauer ist doch modifizierbar.
- *Größerer Radius* (FW 10, 3 AP): Der Radius beträgt 8 Schritt.
- *Ersticken 1* (FW 12, 6 AP): Die Probe auf *Selbstbeherrschung* ist um –1 erschwert.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 14, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 KR.
- *Ersticken 2* (FW 16, 9 AP): Die Probe auf *Selbstbeherrschung* ist insgesamt um –2 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Ersticken 1*.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf bringt die Hände in einer fließenden Bewegung vor sich zusammen, spricht die Formel: *„Narza'winya'bha“*, und reißt die Hände schlagartig auseinander.
- *Gildenmagier:* Der Magier presst die Hände mit aller Kraft zusammen, spricht die Formel: *„Aerofugo (bosp.) / Raq'ma'Hawa (tul.) / Vindatomt (thorw.)“*, und reißt die Hände schlagartig auseinander.

Reversalis: Ein bestehender AEROFUGO-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie).
Wirkt in der Zielzone kein AEROFUGO, gilt stattdessen folgendes: Alle Lebewesen im Radius erhalten sofort 2 LeP dazu und bauen ggf. 1 Stufe *Betäubung* ab. (Merkmal: Heilung)



Affenarme

Mithilfe dieses Zauberspruchs werden Hände und Füße kräftig und flexibel wie die eines Affen und helfen der Hexe beim Klettern.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Die Hexe erhält QS/2 Erleichterung für Proben auf *Klettern (Baumklettern, Bergsteigen* oder *Fassadenklettern)* und *Körperbeherrschung (Balance)*. Um die Erleichterung nutzen zu können, muss die Hexe barfuß sein, darf keine Handschuhe tragen und auch sonst nichts in den Händen halten (wohl aber weiterhin so etwas wie einen Ring am Finger tragen), ansonsten kommt keine Erleichterung zum Tragen.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 10 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Goblinzauberinnen, Hexen
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 30 Minuten.
- *Kräftiger Wurf* (FW 10, 1 AP): Die Reichweite von geworfenen Gegenständen und Waffen steigt um 50 %.
- *Klammeraffe* (FW 12, 2 AP): Beim Manöver *Haltegriff* und allen darauf basierenden Manövern erhält die Hexe bei der AT eine Erleichterung von +2.
- *Ledrige Arme* (FW 14, 2 AP): Die Hexe gilt bei der Kampftechnik *Raufen* nicht mehr als unbewaffnet, kann AT durch Waffen parieren und erleidet bei eigenen Paraden durch *Raufen* keine Verletzungen.
- *Lange Arme* (FW 16, 3 AP): Die Arme der Hexe verlängern sich stark. *Raufen*-AT haben somit eine Reichweite von *lang*.

Geste und Formel:
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin trommelt sich auf die Brust.
- *Hexen:* Die Hexe kreist die Schultern und klopft sich dann mit einer Faust auf die Brust, während sie ein Grunzen ausstößt.

Reversalis: Ein bestehender AFFENARME-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie). Alternativ werden die Hände und Füße des Ziels kleiner und schwächer. Der Zauber ist um die ZK des Ziels erschwert. Das Ziel kann kaum einen Gegenstand in den Händen halten oder zumindest sinnvoll nutzen. Nach Meisterentscheid sind Proben auf Körpertalente (ausgenommen *Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe, Zechen*) um QS/2 erschwert. (Merkmal: Verwandlung)



Affenruf

Die Hexe ruft ein Rudel kleiner Affen zur Hilfe, die sie im Kampf unterstützen und ihre Gegner mit Bissen, Schlägen und geworfenen Gegenständen attackieren oder ablenken.

Probe: MU/CH/CH

Wirkung: Die Hexe erschafft mit diesem Zauberspruch bis zu QS x 2 magische Äffchen, die für sie kämpfen oder ihre Gegner ablenken. Es erscheinen maximal so viele Äffchen, wie die Anzahl der Gegner der Hexe beträgt. Die Hexe muss einen Punkt am Boden innerhalb der Reichweite bestimmen, an dem die Tiere dann in einem Radius von QS/2 Schritt erscheinen. Die Hexe kann gezielt Gegner benennen, welche von den Äffchen angegriffen werden. Sie kann jedoch nicht mehrere Tiere auf einen Gegner hetzen. Nach ihrem Erscheinen können die Äffchen sich beliebig weit vom Ort ihrer Herbeirufung fortbewegen. Wenn ein Gegner stirbt, verschwinden die Äffchen nicht, sondern die Hexe kann sie einzeln einem anderen Ziel zuordnen (aber nur ein Äffchen pro Gegner). Endet die Wirkungsdauer, verschwinden die Äffchen wieder ins Nichts.

Die Werte der Hexenaffen finden sich auf Seite **498**.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 20 KR oder bis zum Tod der Tiere

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Angriffslustig* (FW 8, 3 AP): Die Tiere erhalten +2 AT.
- *Zauberdauer senken* (FW 10, 3 AP): Die Zaubermodifikation *Zauberdauer senken* ist nicht erschwert.
- *Stärkere Ablenkung* (FW 12, 6 AP): Bis zu zwei Affen können einen Gegner attackieren und somit auch ablenken, sodass die Erschwernis für die Ablenkung verdoppelt wird.
- *Reserve* (FW 14, 6 AP): Die Hexe hat Tiere in der Reserve, die sie einsetzen kann, um getötete oder besiegte Tiere zu ersetzen. Insgesamt stehen ihr so viele Tiere in der Reserve zur Verfügung, als hätte sie den Zauber nochmals mit QS 1 gewirkt.
- *Mehr Tiere* (FW 16, 9 AP): Es erscheinen QS x 3 Tiere.

Geste und Formel:

- *Hexen:* Die Hexe klopft sich dreimal mit der Faust auf die Brust, grunzt, und deutet dann auf die gewünschten Gegner der Äffchen.

Reversalis: Die herbeigerufenen Tiere verschwinden augenblicklich ins Nichts. (Merkmal: Antimagie)



Alpgestalt

Das Opfer des Spruchs sieht in dem Zauberer eine furchterregende Gestalt aus seinen schlimmsten Alpträumen.

Probe: MU/CH/GE (modifiziert um SK)
Wirkung: Den Verzauberten überfällt die Angst und er erhält 1 Stufe des Zustands *Furcht*.
Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS KR
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Druiden, Hexen, Scharlatane
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:
- *Zwei Ziele* (FW 8, 1 AP): Der Zauber kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Das zweite Ziel kostet 2 AsP extra.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 10, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 KR.
- *Vier Ziele* (FW 12, 2 AP): Der Zauber kann bis zu 4 Ziele gleichzeitig treffen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zwei Ziele*. Jedes Ziel nach dem ersten kostet 2 AsP extra.
- *Persönlicher Alptraum* (FW 14, 2 AP): Genau ein Ziel mit SK 2 oder niedriger erhält 2 Stufen *Furcht* (statt 1 Stufe).
- *Acht Ziele* (FW 16, 3 AP): Der Zauber kann bis zu 8 Ziele gleichzeitig treffen. Jedes Ziel nach dem ersten kostet 2 AsP extra. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Vier Ziele*.

Geste und Formel:
- *Druiden:* Der Druide geht drohend auf das Ziel zu, während er die Arme hebt und sich auf dessen Unterbewusstsein konzentriert.
- *Hexen:* Die Hexe geht drohend und kreischend auf das Ziel zu, während sie die Arme hebt und sich auf dessen Unterbewusstsein konzentriert.
- *Scharlatane:* Dem Scharlatan schwillt die Brust und er geht drohend mit wedelnden Armen auf das Ziel zu, während er die Formel ruft: *„Alpgestalt, Furchtgesichte – Mache Feindes Mut zunichte!“*

Reversalis: Der Zauber kann 1 Stufe des Zustands *Furcht* aufheben. (Merkmal: Einfluss)





Altisonus

Prediger, Scharlatane und Befehlshaber benötigen eine laute wie weitklingende Stimme. Ist ihnen eine solche nicht gegeben, kann man mit dem ALTISONUS nachhelfen.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Die Stimme des Zauberers wird deutlich lauter und beeindruckender und vermag jede andere in einem Raum zu übertönen. Die Reichweite seiner Stimme verdoppelt sich.

Die durchschnittliche Reichweite einer menschlichen Stimme beträgt 50 Schritt, wobei hierbei kaum noch etwas zu verstehen ist. Einzelne Laute sind bis zu 200 Schritt weit zu hören.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 5 Minuten
Zielkategorie: Wesen
Merkmal: Heilung
Verbreitung: Scharlatane
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Reichweite Berührung* (FW 8, 1 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- *Zwei Personen* (FW 10, 1 AP): Der Zauber kann auf 2 Ziele gleichzeitig gewirkt werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP. Voraussetzung: Reichweite *Berührung*.
- *Noch weiter* (FW 12, 2 AP): Die Reichweite der Stimme reicht viermal so weit wie normal. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Chor* (FW 14, 2 AP): Die Stimme klingt nicht mehr wie eine einzelne, sondern wie ein kleiner Chor. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Donnerstimme* (FW 16, 3 AP): In einem Radius von 10 Schritt um den Sprecher empfinden Lebewesen die Lautstärke als derart unangenehm, dass sämtliche Fertigkeitsproben für sie um –1 erschwert sind, solange der Zauberer spricht.

Geste und Formel:

- *Scharlatane:* Der Scharlatan atmet tief ein und winkt dann einmal mit nach oben geöffneter Handfläche vor seinem Körper, während er die Formel spricht: *„Altisonus Widerhall – Kräftig' Stimme laut erschall!"*

Reversalis: Die Stimme des Ziels wird so leise, dass selbst jemand, der weniger als 1 Schritt entfernt ist, eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –1 bestehen muss, um zu verstehen, was gesagt wurde. (Merkmal: Verwandlung)



Analys Arkanstruktur

Kaum ein Hellsichtzauberer kommt ohne den ANALYS ARKANSTRUKTUR aus. Durch diesen Zauberspruch kann man die Magie eines Gegenstandes oder Wesens betrachten und Rückschlüsse über die Wirkung oder die Art des Wesens ziehen.

Probe: KL/KL/IN

Wirkung: Der Zauberer erhält detaillierte Hinweise, ob das Objekt magisch ist und falls ja, wie seine magische Struktur beschaffen ist. Durch die so gesammelten Informationen kann der Zauberer bei einer Magischen Analyse mehr QS ansammeln als üblich. Jede QS des ANALYS ARKANSTRUKTUR entspricht der Höhe der maximal ansammelbaren QS der Probe auf *Magiekunde* (*unterschiedliche Anwendungsgebiete*) für die Magische Analyse. Hat der Zauberer z. B. 3 QS im ANALYS ARKANSTRUKTUR erzielt, kann er maximal 3 QS bei der Magischen Analyse erzielen, hat er eine QS von 4, so sind maximal 4 QS bei der Analyse möglich usw.

Mehr zur Magischen Analyse siehe **Regelwerk** auf Seite **269**.

Zauberdauer: 32 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Wesen, Objekte
Merkmal: Hellsicht
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Zwei Gegenstände* (FW 8, 3 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Gegenstände gleichzeitig analysieren.
- *Verkürzte Zauberdauer* (FW 10, 3 AP): Die Zauberdauer beträgt 16 Aktionen.
- *Drei Gegenstände* (FW 12, 6 AP): Der Zauberer kann bis zu 3 Gegenstände gleichzeitig analysieren. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zwei Gegenstände*.
- *Größere Reichweite* (FW 14, 6 AP): Die Reichweite steigt auf 4 Schritt.
- *Vier Gegenstände* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann bis zu 4 Gegenstände gleichzeitig analysieren. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Drei Gegenstände*.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer fixiert das Ziel und spricht die Formel: *„Enthülle dich, Arkanstruktur!“*
- *Druiden:* Der Druide fixiert das Ziel intensiv mit den Augen.
- *Elfen:* Der Elf fixiert das Ziel und spricht die Formel: *„Mandra'saba!“*
- *Geoden:* Der Geode fixiert das Ziel intensiv mit den Augen.
- *Gildenmagier:* Der Magier fixiert das Ziel und spricht die Formel: *„Analys Arkanstruktur (gar.) / Analysum Arcanum (bosp.) / Al'Tahilat (tul.) / Grainingur abdingur (thorw.)!“*
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin betrachtet und beschnuppert das Ziel des Zaubers und leckt nach Möglichkeit daran.
- *Hexen:* Die Hexe fixiert das Ziel intensiv mit den Augen.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant blickt durch einen Bergkristall auf das Objekt.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan fixiert das Ziel und spricht die Formel: *„Analys Arkanstruktur – Entblöße die Magienatur!“*

Reversalis: Eine Magische Analyse wird bei der reversalisierten Version des Zaubers um –QS erschwert. Die Wirkung hält 12 Stunden lang an. (Merkmal: Antimagie)

Angst auslösen

Der Spruch versetzt feindliche Personen in der Umgebung des Zauberers in Angst und lässt sie vor ihm fliehen.

Probe: MU/CH/GE

Wirkung: Alle mit dem Zauberer verfeindeten Kulturschaffenden in einem Radius von QS x 2 Schritt um den Zauberer werden von panischer Angst vor ihm erfüllt. Solange sie sich im Wirkungsradius aufhalten, erleiden sie 2 Stufen des Zustands *Furcht*. Ist ihre SK aber höher als die QS des Zaubers, sind sie von den Auswirkungen nicht betroffen. Die Opfer müssen den Zauberer nicht sehen, damit der Spruch seine Wirkung entfaltet.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 3 AP): Die Zielkategorie umfasst *Lebewesen*. Die Reichweite ändert sich zu *Berührung*.
- *Kosten modifizierbar* (FW 10, 3 AP). Die AsP-Kosten sind doch modifizierbar.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 KR.
- *Zielkategorie Wesen* (FW 14, 6 AP): Die Zielkategorie umfasst *Wesen*. Die Reichweite ändert sich zu *Berührung*. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zielkategorie Lebewesen*.
- *Größerer Radius* (FW 16, 9 AP): Der Radius beträgt QS x 3 Schritt.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier deutet mit der Faust auf das Ziel und öffnet diese dann langsam während er die Formel spricht: *„Terror! (bosp.) / Dschakav! (tul.) / Haelsthrul! (thorw.)“*

Reversalis: Die Ziele versuchen sich dem Zauberer zu nähern, weil sie ihn mögen und freundlich zu ihm sein wollen. (Merkmal: Einfluss)
Alternativ verlieren alle befreundeten Kulturschaffenden in Reichweite 1 Stufe *Furcht*. (Merkmal: Heilung)



Ängste lindern

Hexen verfügen über einen Zauberspruch, der einer Person ihre Ängste nimmt. Damit können sie zwar echte Phobien nicht dauerhaft heilen, aber kurzzeitig kann jemand so wieder seinen Mut zurückerlangen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Je nach QS können mit diesem Zauberspruch Stufen von *Furcht* augenblicklich abgebaut werden, unabhängig davon wie sie ausgelöst wurden. Die Wirkung ist nicht kumulativ, es gelten jeweils die Auswirkungen der höchsten QS. *Furcht*, die durch den Nachteil *Angst vor...* ausgelöst wurde oder wird, wird QS x 5 KR unterdrückt.

QS 1: 1 Stufe *Furcht*
QS 2: 1 Stufe *Furcht*, +1 MU für 1 Minute
QS 3: 2 Stufen *Furcht*, +1 MU für 1 Minute
QS 4: 3 Stufen *Furcht*, +1 MU für 1 Minute
QS 5: 4 Stufen *Furcht*, +1 MU für 1 Minute
QS 6: 4 Stufen *Furcht*, +2 MU für 1 Minute

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Geoden, Goblinzauberinnen, Hexen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Größere Reichweite* (FW 8, 2 AP): Der Zauber hat die Reichweite 4 Schritt.
- *Zauberdauer senken* (FW 10, 2 AP): Die Zaubermodifikation *Zauberdauer senken* ist nicht erschwert.
- *Verteilte Wirkung* (FW 12, 4 AP): Die Senkung der Zustandsstufe *Furcht* kann auf mehrere Ziele verteilt werden, die vor dem Wirken des Zaubers bestimmt werden müssen. Kann die Hexe z. B. 3 Stufen *Furcht* senken, darf sie drei Zielen je 1 Stufe nehmen oder einem Ziel 2 Stufen und einem anderen 1 Stufe. Die MU-Steigerung entfällt dafür komplett.
- *Kosten senken* (FW 14, 4 AP): Die Zaubermodifikation *Kosten senken* ist nicht erschwert.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Zauber kann auf bis zu 2 Ziele gleichzeitig gesprochen werden. Das zweite Ziel kostet 4 AsP extra.

Geste und Formel:

- *Geoden:* Der Geode blinzelt dem Ziel langsam zu, wie eine Katze, und nickt bekräftigend.
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin sieht dem Ziel in die Augen und legt ihm beide Hände auf die Schultern. Mit größerer Reichweite: Die Goblinzauberin umarmt sich selbst mit einem fürsorglichen Blick zum Ziel.
- *Hexen:* Die Hexe sieht dem Ziel in die Augen und legt ihm beide Hände auf die Schultern. Mit größerer Reichweite: Die Hexe umarmt sich selbst mit einem fürsorglichen Blick zum Ziel und murmelt die Formel: *„Fürchte dich nicht!“*

Reversalis: Die reversalisierte Version des Zaubers erzeugt nach Wahl des Zauberers den Nachteil *Angst vor ...* beim Ziel. Die Stufe des Nachteils hängt von den QS ab. Es werden QS/2 Stufen erzeugt. (Merkmal: Einfluss)

Aquafaxius

Ein AQUAFAXIUS erzeugt einen Wasserstrahl, der aus den Fingern des Zauberers abgeschossen wird.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Aus den Fingern des Zaubernden schießt ein Wasserstrahl, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das Treffen ist in der Zauberdauer inbegriffen. Es ist auch möglich, den Strahl ziellos abzufeuern. Das getroffene Ziel erleidet 2W6+(QS x 2) TP. Der Wasserstrahl trifft automatisch, wenn das Ziel sich nicht verteidigt, ansonsten zählt der Zauber als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe (erschwert um –4) und kann entsprechend mit einer *Schilde*-PA verteidigt werden, auch ein *Ausweichen* ist möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft.

Das Ziel erhält zudem bei 1-3 auf 1W6 1 Stufe *Betäubung* für 5 Minuten. Wesen mit der Größenkategorie *groß* erleiden nur bei 1-2 auf 1W6 den Zustand *Betäubung* für 5 Minuten. *Riesige* Wesen sind von dem Effekt nicht betroffen.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Intensiver Strahl* (FW 8, 3 AP): Bei Zielen bis Größenkategorie mittel muss nicht gewürfelt werden, ob das Ziel 1 Stufe *Betäubung* erleidet. Es erleidet die Stufe bei einem Treffer automatisch. Große Ziele sind bei 1-4 auf 1W6 betroffen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Größere Reichweite* (FW 10, 3 AP): Die Reichweite beträgt 32 Schritt.
- *Windender Strahl* (FW 12, 6 AP): Das Ausweichen ist zusätzlich um –2 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Extremer Schaden* (FW 14, 6 AP): Die TP des Zaubers erhöhen sich auf 2W6 + (QS x 3).
- *Zwei Ziele* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Die AsP-Kosten des Zaubers verdoppeln sich.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide verbindet Daumen und kleinen Finger, formt vor seinem Körper mit dieser Hand eine Welle in der Luft und streckt den Arm dann ruckartig zum Ziel aus.
- *Geoden:* Der Geode verbindet Daumen und kleinen Finger, formt vor seinem Körper mit dieser Hand eine Welle in der Luft und streckt den Arm dann ruckartig zum Ziel aus.
- *Gildenmagier:* Der Magier reißt seine rechte Faust mit ausgestrecktem Zeige- und Mittelfinger von der linken Schulter in Richtung seines Opfers und ruft die Formel: *„Aquafaxius! (bosp.) / Dschadra al'Mayy! (tul.) / Veifaspjot! (thorw.)“*
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant spuckt auf einen Aquamarin in seiner Hand und streckt diese dann ruckartig zum Ziel aus.

Reversalis: Der AQUAFAXIUS wird zu einem Feuerstrahl, der in seiner Wirkung dem IGNIFAXIUS (siehe Seite 186) gleicht. Die zusätzlichen AsP-Kosten und die größere Zauberdauer des reversalisierten Zaubers gelten weiterhin. (Merkmal: Elementar)

Aquaqueris

Alternativer Name:
Hauch der Tiefen Tochter

Dieser seltene Zauber sorgt dafür, dass das Opfer einen kurzen Erstickungsanfall durch Wasser in der Lunge erleidet.

Probe: IN/CH/KO (modifiziert um ZK)
Wirkung: Das Ziel erleidet QS SP und 1 Stufe *Betäubung* durch Wasser in der Lunge.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Druiden, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Größerer Schaden 1* (FW 8, 2 AP): Der Schaden steigt um +1 SP.
- *Zwei Ziele* (FW 10, 2 AP): Der Zauber wirkt auf 2 Ziele gleichzeitig. Die Kosten erhöhen sich um 2 AsP.
- *Verkürzte Zauberdauer* (FW 12, 4 AP): Die Zauberdauer beträgt 1 Aktion.
- *Größerer Schaden 2* (FW 14, 4 AP): Der Schaden steigt um +1 SP (mit *Größerer Schaden 1* insgesamt +2 SP). Voraussetzung: Zaubererweiterung *Größerer Schaden 1*.
- *Vier Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Zauber wirkt auf bis zu 4 Ziele gleichzeitig: Die Kosten erhöhen sich für jedes Ziel nach dem ersten um 2 AsP. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zwei Ziele*.

Geste und Formel:
- *Druiden:* Der Druide betrachtet das Ziel bis zum Ende der Zauberdauer und stellt sich bildlich vor, wie Wasser dessen Lungen füllt.
- *Gildenmagier:* Der Magier spricht die Formel: *„Aquaqueris! (bosp.) / Khanq al'Mayy! (tul.) / Vagnikafna! (thorw.)“*, und behält das Ziel im Auge.

Reversalis: Die reversalisierte Version des Zaubers sorgt dafür, dass das Opfer an Rauch in der Lunge leidet. Die Wirkung ist ansonsten identisch. (Merkmal: Elementar)

O Töchter und Söhne der Weisheit! Ich hatte die Hoffnung, dass dieser alte Fluch schon vor Jahrhunderten in Vergessenheit geraten ist. Doch begegnete ich auf meinen Reisen einem finsteren Druiden, der einen meiner Gefährten mit dem Hauch der Tiefen Tochter fast eine Begegnung mit Golgari einbrachte. Dreizehnmal verflucht soll dieser üble Zauber sein und jener, der ihn erfunden hat. Meine Nachforschungen ergaben, dass sowohl die güldenländischen Zauberer als auch die Hoppitanim von dieser Magie Kenntnis hatten und sich die Formel in einigen schwarzmagischen Werken erhalten hat.

Aquaqueris-Thesis ist in einer Reihe von alten Schriften in der Silem-Horas-Bibliothek zu Selem weiterhin erhalten. Abschrift angefertigt. Wäre bedauerlich, wenn dieses uralte Wissen verloren gehen würde. Seit den Dunklen Zeiten ist die Verbreitung der Formel rückläufig, doch man findet sie noch bei einigen Privatgelehrten der Bruderschaft. Woher jedoch die Druiden ihr Wissen haben, ist mir ein Rätsel. Ein Rätsel, dass es verdient, gelöst zu werden!

Aquasphaero

In der Hand des Zaubernden entsteht ein Wasserball, der mit großer Geschwindigkeit zu seinem Ziel fliegt und dort explodiert.

Probe: MU/KL/KO

Wirkung: Aus den Händen des Zaubernden schießt ein Wasserball, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das Treffen des Wasserballs ist in der Zauberdauer inbegriffen. Der Wasserball explodiert, wenn er sein Ziel oder auf ein großes, festes Hindernis trifft (z. B. eine Wand oder einen Schild). Verlässt der Wasserball die Reichweite, ohne ein Ziel zu treffen, so löst er sich auf. Auch die Gefährten des Zauberers können von dem Wasserball getroffen werden, wenn er explodiert.

Der Radius der Explosion beträgt 5 Schritt. Der Schaden beträgt 1 Schritt um das Zentrum der Explosion herum 2W6 + (QS x 3) TP und wirkt auch gegen leblose Objekte als Strukturschaden. Pro Schritt Entfernung von diesem Bereich verringert sich der Schaden um jeweils 3 TP.

Der Wasserball trifft automatisch, wenn man ihm nicht aktiv zu entgehen versucht. Um dem Wasserball zu entgehen, muss eine Verteidigung eingesetzt und eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* abgelegt werden. Pro QS hat der Held sich 1 Schritt weit weg vom Zentrum der Explosion bewegt. Weiteren Gegnern steht nach dieser Bewegung kein Passierschlag gegen den verteidigenden Helden zu.

Alle getroffenen Ziele erhalten außerdem bei 1-3 auf 1W6 1 Stufe *Betäubung*. Wesen mit der Größenkategorie *groß* erleiden nur bei 1-2 auf 1W6 den Zustand *Betäubung*. *Riesige* Wesen sind von dem Effekt nicht betroffen.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: D



Zaubererweiterungen:

- *Intensive Explosion* (FW 8, 4 AP): Ziele der Größenkategorie *mittel* oder kleiner erhalten automatisch 1 Stufe *Betäubung*, wenn sie sich im Radius der Explosion aufhalten. Wesen mit der Größenkategorie *groß* erleiden nur bei 1-4 auf 1W6 den Zustand *Betäubung*. Riesige Wesen sind von dem Effekt nicht betroffen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Kugelbombe* (FW 10, 4 AP): Statt eine Kugel auf ein Ziel fliegen zu lassen, kann der Zauberer diese auch an einem Objekt (Erdboden, Schrank, Tür usw.) platzieren. Die Kugel explodiert, wenn sie danach berührt wird, der Zauberer weiter als 32 Schritt von der Kugel entfernt ist oder QS x 5 KR vergangen sind, je nachdem, was zuerst eintritt.
- *Schneller Ball* (FW 12, 8 AP): Die Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* ist zusätzlich um –1 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Komplexe Bewegung* (FW 14, 8 AP): Die Flugbahn der Kugel kann mit freien Aktionen kontrolliert werden, sie muss aber jederzeit im Sichtfeld des Zauberers sein und darf die Reichweitenzone des Zaubers nicht verlassen. Sie kann Hindernisse umfliegen und sogar auf ein anderes Ziel innerhalb der Reichweite gelenkt werden. Die Meisterin muss entscheiden, wie viele zusätzliche KR vergehen, bis die Kugel ihr Ziel trifft. Maximal kann die Kugel 5 KR zusätzlich herumfliegen, bis sie explodiert. Während der Zauber wirkt, ist der Zauberer abgelenkt und alle seine Proben sind um –1 erschwert.
- *Großer Radius* (FW 16, 12 AP): Der Radius beträgt 10 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide formt mit den Händen eine Kugel, während er das Ziel fokussiert, und spuckt dann in dessen Richtung.
- *Geoden:* Der Geode formt mit den Händen eine Kugel, während er das Ziel fokussiert, und spuckt dann in dessen Richtung.
- *Gildenmagier:* Der Magier streckt seine Hände wie eine nach vorn geöffnete Schale vor sich und spricht die Formel: *„Aquasphaero! (bosp.) / Anfidschar al'Mayy! (tul.) / Vatnkule! (thorw.)"*
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant nimmt einen Aquamarin in den Mund und formt mit den Händen eine Kugel, während er das Ziel fokussiert.

Reversalis: Der AQUASPHAERO wird zu einem Feuerball, der in seiner Wirkung dem IGNISPHAERO (siehe Seite **187**) gleicht. (Merkmal: Elementar)

Die Macht des Wassers! Bel al'Mayy! Als vor einigen Jahren die Meister der Zauberschule von Drakonia der Welt der Gildenmagie den Ignisphaero zurückbrachten, glaubte jeder, dass das Feuer die mächtigste Waffe ist. Doch ist nicht auch ein jeder Dschinn gleichmächtig? Wie könnte also ein Ball aus Wasser schwächer sein als einer aus Feuer? Das Feuer versengt den Angreifer und verbrennt ihn, das Wasser erstickt und zerquetscht ihn. Zwei Seiten einer Medaille. Zwei sich gegenüberstehende Seiten eines Sechssterns!

Obgleich der Ignisphaero der bekanntere Zauber ist und die meisten Collegae den Feuerball im Bereich der Magica combattiva bevorzugen, so hat der Aquasphaero auch seine Daseinsberechtigung. Ganz so tödlich wie sein elementares Pendant ist er nicht, doch der harte Aufprall eines Wasserballs sorgt bei Feinden für Benommenheit. Ein effektives Mittel, um eine ganze Gruppe von Angreifern davon abzuhalten, weiterzukämpfen, ohne sie gleich zu töten. Dennoch ist der Zauber weitaus verbreiteter bei jenen Traditionen, die sich den Elementen und dem Wasser verschrieben haben, vor allem bei den Geoden und den Druiden - und bei den Echsenzauberern der Sümpfe.

Arachnea

Der Spruch ruft Insekten, Käfer und Spinnen der Umgebung herbei, die sich um die Zauberin herum sammeln.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Alle innerhalb von 1 Meile befindlichen Insekten, Käfer und Spinnen der Größenkategorie *winzig* werden von der Zauberin angezogen und bewegen sich in ihre Richtung. Betroffen sind davon nur solche Wesen, die KL (t) statt KL verwenden und deren SK QS/2 nicht überschreitet. Zudem verlieren die Wesen nicht ihren Selbsterhaltungstrieb, werden sich also beispielsweise nicht durch Feuer bewegen, das den Pfad zur Zauberin versperrt. Sobald sie bei der Zauberin angekommen sind, verbleiben sie in ihrer unmittelbaren Nähe und folgen ihr, falls sie sich fortbewegt. Der Zauber erlaubt dabei keinerlei Kontrolle über die herbeigeeilten Wesen, es ist also gut möglich, dass sie die Zauberin oder auch die anderen eingetroffenen Wesen angreifen.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Zone (50 Schritt mit der Zauberin als beweglichem Mittelpunkt)

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Hexen, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Reichweite Berührung* (FW 8, 3 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Allerdings muss nun die SK des Verzauberten als Modifikator berücksichtigt werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 10, 3 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf QS x 4 Stunden.
- *Spezieswahl* (FW 12, 6 AP): Die Zauberin kann nur eine bestimmte Spezies wie Käfer oder Spinnen anziehen. Sie muss dies vor dem Wirken des Zaubers festlegen.
- *Aggressive Tiere* (FW 14, 6 AP): Durch die Anwesenheit der Tiere verlieren alle Kulturschaffenden in der Zone 1 LeP pro angefangener Stunde.
- *Zielkategorie Objekte* (FW 16, 9 AP): Die Zauberin kann den Zauber auf einen profanen, maximal tassengroßen Gegenstand legen.

Geste und Formel:

- *Hexen:* Die Hexe legt die Fingerspitzen ihrer gespreizten rechten Hand auf die Stelle, welche die Wesen anziehen soll, und zieht sie langsam zusammen, während sie bedrohlich zischt. (Bei Reichweite selbst legt sie die Fingerspitzen auf ihre eigene Brust.)
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant legt einen Amethysten auf die Stelle, welche die Wesen anziehen soll, und hält die gespreizten Finger darüber, wie einen Käfig, während er sich vorstellt, wie die Wesen zwischen die Finger schlüpfen und zum Stein kriechen. Bei Reichweite *Berührung* reicht eine Berührung des Ziels mit dem Amethyst und die Vorstellung davon, wie die Wesen an die Stelle gezogen werden.

Reversalis: Die Zauberin erschafft eine Schutzzone von 1 Meile Radius um sich, der alle vom Zauber betroffenen Wesen der Größenkategorie *winzig* fernbleiben. Befinden sie sich in der Zone, versuchen sie, sich aus der Zone zu bewegen. (Merkmal: Einfluss)

Archofaxius

Dieser Zauber lässt einen Erzstrahl aus den Fingern des Zauberers fahren, der seinem Gegner schadet.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Aus den Fingern des Zaubernden schießt ein Erzstrahl, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das Treffen ist in der Zauberdauer inbegriffen. Es ist auch möglich, den Strahl ziellos abzufeuern. Das getroffene Ziel erleidet 2W6+(QS x 2) TP. Der Erzstrahl trifft automatisch, wenn das Ziel sich nicht verteidigt, ansonsten zählt der Zauber als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe (erschwert um –4) und kann entsprechend mit einer *Schilde*-PA verteidigt werden, auch ein *Ausweichen* ist möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft.
Das Ziel erhält zudem bei 1-3 auf 1W6 1 Stufe *Belastung*, der erst nach 5 Minuten wieder endet. Wesen mit der Größenkategorie *groß* erleiden nur bei 1-2 auf 1W6 den Zustand *Belastung*. *Riesige* Wesen sind von dem Effekt nicht betroffen.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: alle
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier, Kristallomanten
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Intensiver Strahl* (FW 8, 3 AP): Bei Zielen bis Größenkategorie *mittel* muss nicht gewürfelt werden, ob das Ziel 1 Stufe *Belastung* erleidet. Es erleidet die Stufe bei einem Treffer automatisch. Große Ziele sind bei 1-4 auf 1W6 betroffen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Größere Reichweite* (FW 10, 3 AP): Die Reichweite beträgt 32 Schritt.
- *Windender Strahl* (FW 12, 6 AP): Das Ausweichen ist zusätzlich um –2 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Extremer Schaden* (FW 14, 6 AP): Die TP des Zaubers erhöhen sich auf 2W6 + (QS x 3).
- *Zwei Ziele* (FW 16, 9 AP): Der Zauber kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Die AsP-Kosten des Zaubers verdoppeln sich.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide presst Ringfinger und Daumen der rechten Hand zusammen und spreizt die anderen Finger ab wie Äste. Mit dieser Geste deutet er anschließend auf das Ziel des Zaubers.
- *Geoden:* Der Geode presst Ringfinger und Daumen beider Hände zusammen und spreizt die anderen Finger ab wie Äste. Mit dieser Geste deutet er anschließend auf das Ziel des Zaubers.
- *Gildenmagier:* Der Magier reißt seine rechte Faust mit ausgestrecktem Zeige- und Mittelfinger von der linken Schulter in Richtung seines Opfers und ruft die Formel: *„Archofaxius! (bosp.) / Dschadra al'Khor! (tul.) / Malmspjot! (thorw.)"*
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant umschließt einen Granat mit seiner Faust und deutet auf das Ziel des Zaubers. Danach öffnet er die Handfläche nach oben und spreizt die Finger wie Äste zur Seite, so als präsentiere er den Stein.

Reversalis: Der ARCHOFAXIUS wird zu einem Luftstrahl, der in seiner Wirkung dem ORCANOFAXIUS (siehe Seite **241**) gleicht. (Merkmal: Elementar)

Archosphaero

In der Hand des Zaubernden entsteht ein Erzball, der mit großer Geschwindigkeit zu seinem Ziel fliegt und dort explodiert.

Probe: MU/KL/KO

Wirkung: Aus den Händen des Zaubernden schießt ein Erzball, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das Treffen ist in der Zauberdauer inbegriffen. Der Erzball explodiert, wenn er sein Ziel oder auf ein großes, festes Hindernis trifft (z. B. eine Wand oder einen Schild). Verlässt der Erzball die Reichweite, ohne ein Ziel zu treffen, so löst er sich auf. Auch die Gefährten des Zauberers können getroffen werden, wenn der Erzball explodiert.

Der Radius der Explosion beträgt 5 Schritt. Der Schaden beträgt 1 Schritt um das Zentrum der Explosion herum 2W6 + (QS x 3) TP und wirkt auch gegen leblose Objekte als Strukturschaden. Pro Schritt Entfernung von diesem Bereich verringert sich der Schaden um jeweils 3 TP.

Der Erzball trifft automatisch, wenn man ihm nicht aktiv zu entgehen versucht. Dazu muss eine Verteidigung eingesetzt und eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* abgelegt werden. Pro QS hat der Held sich 1 Schritt weit weg vom Zentrum der Explosion bewegt. Weiteren Gegnern steht nach dieser Bewegung kein Passierschlag gegen den verteidigenden Helden zu.

Alle getroffenen Ziele erhalten außerdem bei 1-3 auf 1W6 1 Stufe *Belastung*, der erst nach 5 Minuten wieder endet. Wesen mit der Größenkategorie *groß* erleiden nur bei 1-2 auf 1W6 den Zustand *Belastung*. *Riesige* Wesen sind von dem Effekt nicht betroffen.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: 32 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier, Kristallomanten
Steigerungsfaktor: D



Zaubererweiterungen:

- *Intensive Explosion* (FW 8, 4 AP): Ziele der Größenkategorie *mittel* oder kleiner erhalten automatisch 1 Stufe *Belastung*, wenn sie sich im Radius der Explosion aufhalten. Wesen mit der Größenkategorie *groß* erleiden nur bei 1-4 auf 1W6 den Zustand *Belastung*. Riesige Wesen sind von dem Effekt nicht betroffen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Kugelbombe* (FW 10, 4 AP): Statt eine Kugel auf ein Ziel fliegen zu lassen, kann der Zauberer diese auch an einem Objekt (Erdboden, Schrank, Tür usw.) platzieren. Die Kugel explodiert, wenn sie danach berührt wird, der Zauberer weiter als 32 Schritt von der Kugel entfernt ist oder QS x 5 KR vergangen sind, je nachdem, was zuerst eintritt.
- *Schneller Ball* (FW 12, 8 AP): Die Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* ist zusätzlich um –1 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Komplexe Bewegung* (FW 14, 8 AP): Die Flugbahn der Kugel kann mit freien Aktionen kontrolliert werden, sie muss aber jederzeit im Sichtfeld des Zauberers sein und darf die Reichweitenzone des Zaubers nicht verlassen. Sie kann Hindernisse umfliegen und sogar auf ein anderes Ziel innerhalb der Reichweite gelenkt werden. Die Meisterin muss entscheiden, wie viele zusätzliche KR vergehen, bis die Kugel ihr Ziel trifft. Maximal kann die Kugel 5 KR zusätzlich herumfliegen, bis sie explodiert. Während der Zauber wirkt, ist der Zauberer abgelenkt und alle seine Proben sind um –1 erschwert.
- *Großer Radius* (FW 16, 12 AP): Der Radius beträgt 10 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide presst Ringfinger und Daumen der rechten Hand zusammen und spreizt die anderen Finger ab wie Äste. Danach schließt er die Hand zur Faust und kreist sein Handgelenk in Richtung des Ziels.
- *Geoden:* Der Geode presst Ringfinger und Daumen beider Hände zusammen und spreizt die anderen Finger ab wie Äste. Danach schließt er die Hände zur Faust und kreist seine Handgelenke in Richtung des Ziels.
- *Gildenmagier:* Der Magier streckt seine Hände wie eine nach vorn geöffnete Schale vor sich und spricht die Formel: *„Archosphaero! (bosp.) / Anfidschar al'Khor! (tul.) / Malmkule! (thorw.)"*
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant umschließt einen Granat mit seiner Faust, deutet auf das Ziel des Zaubers, öffnet er die Handfläche nach oben und spreizt die Finger wie Äste zur Seite als präsentiere er den Stein. Danach schließt er die Hand wieder zur Faust und kreist sein Handgelenk in Richtung des Ziels.

Reversalis: Der ARCHOSPHAERO wird zu einem Luftball, der in seiner Wirkung dem ORCANOSPHAERO (siehe Seite **242**) gleicht. (Merkmal: Elementar)

Armatrutz

Durch den ARMATRUTZ erhält der Held eine magische Rüstung, die seine Haut überzieht. Die Rüstung belastet den Helden jedoch nicht und gilt zusätzlich zu anderen getragenen Rüstungen.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Die Haut des Zaubernden verhärtet sich, ohne ihre Flexibilität zu verlieren. So erhält er einen natürlichen Rüstungsschutz, der sich auf getragene Rüstung aufaddiert, ohne die Belastung zu erhöhen. Die Höhe des gewünschten zusätzlichen Rüstungsschutzes muss der Zaubernde vor der Probe festlegen. Maximal ist ohne Zaubererweiterung ein zusätzlicher RS von 3 möglich.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 4 AsP für RS 1, 8 AsP für RS 2, 16 AsP für RS 3 (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Wesen

Merkmal: Heilung

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Zielkategorie Objekte* (FW 8, 3 AP): Ein Objekt von maximal der Größe eines durchschnittlichen Hauses erhält RS, der vor Strukturschaden schützt. Die Reichweite ändert sich für Objekte zu *Berührung*.
- *Anhaltender Schutz* (FW 10, 3 AP): Die Wirkungsdauer verdoppelt sich, allerdings steigen die AsP-Kosten um eine Kategorie (von 4 auf 8, von 8 auf 16 usw.).
- *Harte Schale* (FW 12, 6 AP): Der Zauberer kann auch einen RS von 4 verleihen. Die Kosten dafür betragen 32 AsP (Kosten nicht modifizierbar).
- *Lebensretter* (FW 14, 6 AP): Kritische Treffer gegen das Ziel werden als normale Treffer behandelt. Die Kosten steigen um 4 AsP.
- *Reichweite Berührung* (FW 16, 9 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Die AsP-Kosten steigen dabei um eine Kategorie.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer streift mit beiden Händen über seine Brust und spricht die Formel: *„Schild und Schutz!“*
- *Druiden:* Der Druide streift mit beiden Händen über seine Brust.
- *Elfen:* Der Elf streift mit beiden Händen über seine Brust, während er die Formel spricht: *„Ama tharza.“*
- *Geoden:* Der Geode streift mit beiden Händen über seine Brust.
- *Gildenmagier:* Der Magier streift mit einer Hand über seine Brust und spricht die Formel: *„Armatrutz! (gar.) / Armascutor! (bosp.) / Dir'sha! (tul.) / Brynjavend! (thorw.)“*
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin streift mit beiden Händen Dreck über ihr Brustfell.
- *Hexen:* Die Hexe streift mit einer Hand über ihre Brust und schnaubt entschlossen.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant fährt mit einem Malachit über seine Brust und Arme.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan streift mit beiden Händen über seine Brust und Arme, während er die Formel spricht: *„Armatrutz – Schild und Schutz!“*

Reversalis: Ein bestehender ARMATRUTZ-Zauber wird aufgehoben (Merkmal: Antimagie), oder der Körper des Ziels wird empfindlicher gegenüber Verletzungen. Erleidet das Ziel TP durch Effekte, bei denen üblicherweise der RS abgezogen wird, werden stattdessen für 4/8/16 eingesetzte AsP 1/2/3 zusätzliche SP angerichtet. (Merkmal: Heilung)

Aromatis Illusionis

Der Zauberspruch erzeugt eine Illusion, die den Geruchs- und Geschmackssinn beeinflusst.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Mit diesem Illusionszauber lassen sich beliebige Gerüche und Geschmäcker erzeugen, die jedoch niemals so intensiv sein können, dass sie bei betroffenen Personen Übelkeit hervorrufen könnten. Details zum Thema Illusionen finden sich im **Regelwerk** auf Seite **259**.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Zone (Radius von 3 Schritt)

Merkmal: Illusion

Verbreitung: Scharlatane

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Gute Illusion 1* (FW 8, 1 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um –1 erschwert.
- *Verwirrender Geschmack* (FW 10, 1 AP): Die Illusion verwirrt den Geist, wenn sie wahrgenommen wird. Der Betroffene erleidet 1 Stufe *Verwirrung*, selbst wenn er die Illusion durchschaut hat. Der Zauberer selbst ist hiervon nicht betroffen.
- *Gute Illusion 2* (FW 12, 2 AP): Die Sinnesschärfe-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um –2 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 1*.
- *Illusionskombination* (FW 14, 2 AP): Mehrere Zauber der Illusionisgruppe (AROMATIS, AURIS, MANUS, OCULUS) können gleichzeitig gewirkt werden. Für jeden Zauber wird eine Probe abgelegt, es gilt für alle Zauber die niedrigste QS. Pro zusätzlichem Zauber sind alle Proben um –1 erschwert. Die AsP-Kosten werden addiert. Der Zauberer muss für jeden kombinierten Zauber diese Zaubererweiterung einzeln beherrschen.
- *Gute Illusion 3* (FW 16, 3 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um –3 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 2*.

Geste und Formel:

- *Scharlatane:* Der Scharlatan fixiert den Ort, an dem die Illusion erscheinen soll, hält sich die Nase zu und murmelt die Formel: *„Aromatis Illusionis – Dem Gaumen irriges Erlebnis!“*

Reversalis: Ein bestehender AROMATIS ILLUSIONIS-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)



Atemnot

Dieser Zauberspruch verursacht bei einem Opfer schwere Atemnot, wodurch ihm viele Handlungen deutlich schwerer fallen.

Probe: KL/CH/KO (modifiziert um ZK)
Wirkung: Der Verzauberte leidet augenblicklich unter Atemnot. Er erhält 1 Stufe des Zustands *Betäubung*.
Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS KR
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Druiden
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:
- *Zwei Ziele* (FW 8, 2 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Das zweite Ziel kostet 2 AsP extra.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 10, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 KR.
- *Vier Ziele* (FW 12, 4 AP): Der Zauberer kann bis zu 4 Ziele gleichzeitig treffen. Jedes Ziel nach dem ersten kostet 2 AsP extra. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zwei Ziele*.
- *Beklemmung* (FW 14, 4 AP): Ein Ziel mit SK 2 oder niedriger erhält 2 Stufen *Betäubung* (statt 1 Stufe).
- *Acht Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann bis zu 8 Ziele gleichzeitig treffen. Jedes Ziel nach dem ersten kostet 2 AsP extra. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Vier Ziele*.

Geste und Formel:
- *Druiden:* Der Druide atmet heftig aus, während er sein Ziel fixiert, und schlägt die Hände vor der Brust zusammen.

Reversalis: Der Zauber kann 1 Stufe des Zustands *Betäubung* aufheben. (Merkmal: Heilung)



Attributo (Charisma)

Der Zauber macht das Ziel zu einer deutlich sympathischeren Person.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Durch den Zauber wird das Ziel charismatischer und ansprechender. Für jede erreichte QS bekommt der Verzauberte einen Bonus. Die Boni sind kumulativ, das heißt, bei QS 3 hat der Träger insgesamt CH +2 und SK +1.

Die Verbesserung von CH und SK verändern keine abgeleiteten Werte.

QS 1: +1 CH
QS 2: +1 SK
QS 3: +1 CH
QS 4: +1 SK
QS 5: +1 CH
QS 6: +1 SK

Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 10 Minuten
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Heilung
Verbreitung: Goblinzauberinnen, Hexen, Scharlatane
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 2 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Fernhilfe* (FW 10, 2 AP): Reichweite steigt auf 8 Schritt.
- *Schnellsteigerung* (FW 12, 4 AP): Die Eigenschaft steigt statt der normalen Wirkung bei QS 1-3 um 1, bei QS 4-6 um 2. Die SK steigt hingegen gar nicht, dafür dauert der Zauber nur 1 Aktion.
- *Stärkeres Attribut* (FW 14, 4 AP): Die Eigenschaft Charisma erhält einen zusätzlichen Bonuspunkt.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.

Geste und Formel:

- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin reibt mit beiden Händen über den Mund des Ziels oder fixiert das Ziel fest mit den Augen, während sie über ihren eigenen Mund reibt.
- *Hexen:* Die Hexe berührt mit den Fingern beider Hände den Mund des Ziels und säuselt aufputschende Worte.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan berührt mit den Fingerspitzen beider Hände den Mund des Ziels und spricht die Formel: *„Charisma und Persönlichkeit – Hochgeachtet weit und breit!“*

Reversalis: Die durch die QS erzielten Eigenschaften und Werte sinken um den entsprechenden Betrag (statt zu steigen). Der Zauber ist um die SK des Ziels erschwert. (Merkmal: Heilung)

Attributo (Fingerfertigkeit)

Der Zauber erlaubt es dem Ziel, seine Hände gelenkiger und schneller zu bewegen als zuvor.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Durch den Zauber wird das Ziel flinker und geschickter. Für jede erreichte QS bekommt der Verzauberte einen Bonus. Die Boni sind kumulativ, das heißt bei QS 3 hat der Träger insgesamt FF +2 und FK +1.

Die Verbesserungen der FF und des FK verändern keine abgeleiteten Werte.

QS 1: +1 FF
QS 2: +1 FK
QS 3: +1 FF
QS 4: +1 FK
QS 5: +1 FF
QS 6: +1 FK

Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 10 Minuten
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Heilung
Verbreitung: Goblinzauberinnen, Scharlatane
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 2 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie *Lebewesen*. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Fernhilfe* (FW 10, 2 AP): Reichweite steigt auf 8 Schritt.
- *Schnellsteigerung* (FW 12, 4 AP): Die Eigenschaft steigt statt der normalen Wirkung bei QS 1-3 um 1, bei QS 4-6 um 2. Die FK steigt hingegen gar nicht, dafür dauert der Zauber nur 1 Aktion.
- *Stärkeres Attribut* (FW 14, 4 AP): Die Eigenschaft Fingerfertigkeit erhält einen zusätzlichen Bonuspunkt.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.

Geste und Formel:

- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin reibt mit beiden Händen die Hände des Ziels.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan berührt mit beiden Händen die Hände des Ziels und spricht die Formel: *„Fingerspiel und schnelle Hand – Größte Kunst im ganzen Land!“*

Reversalis: Die durch die QS erzielten Eigenschaften und Werte sinken um den entsprechenden Betrag (statt zu steigen). Der Zauber ist um die ZK des Ziels erschwert. (Merkmal: Heilung)



Attributo (Gewandtheit)

Der Zauber ermöglicht es dem Ziel, sich deutlich graziler zu bewegen und besser auszuweichen.

Probe: KL/IN/GE

Wirkung: Durch den Zauber wird das Ziel behänder und gewandter. Für jede QS bekommt der Verzauberte einen Bonus. Die Boni sind kumulativ, das heißt, bei QS 3 hat der Träger insgesamt GE +2 und AW +1

Die Verbesserung der GE und des AW verändern keine abgeleiteten Werte. Eine Verbesserung der GE erhöht dementsprechend auch nicht zusätzlich den AW. Eine verbesserte GE kann allerdings z. B. zu mehr TP durch das Überschreiten der Schadensschwelle führen (siehe **Regelwerk** Seite 235).

QS 1: +1 GE
QS 2: +1 AW
QS 3: +1 GE
QS 4: +1 AW
QS 5: +1 GE
QS 6: +1 AW

Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 8 (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 10 Minuten
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Heilung
Verbreitung: Elfen, Kristallomanten
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 2 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie *Lebewesen*. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Fernhilfe* (FW 10, 2 AP): Reichweite steigt auf 8 Schritt.
- *Schnellsteigerung* (FW 12, 4 AP): Die Eigenschaft steigt statt der normalen Wirkung bei QS 1-3 um 1, bei QS 4-6 um 2. Das AW steigt hingegen gar nicht. Dafür dauert der Zauber nur 1 Aktion.
- *Stärkeres Attribut* (FW 14, 4 AP): Die Eigenschaft Gewandtheit erhält einen zusätzlichen Bonuspunkt.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf berührt die Beine des Ziels mit beiden Händen und spricht die Formel: *„A'dao a'sela!“*
- *Kristallomanten*: Der Kristallomant berührt die Beine des Ziels mit beiden Fäusten. In einer Faust hält er dabei einen Malachit, in der anderen einen Aquamarin oder Lapislazuli.

Reversalis: Die durch die QS erzielten Eigenschaften und Werte sinken um den entsprechenden Betrag (statt zu steigen). Der Zauber ist um die ZK des Ziels erschwert. (Merkmal: Heilung)

Jene Dschinni des Nordens, die die Mittelländer Elfen oder Alben nennen, sie sind so schnell wie der Fenneg und so geschickt wie ein Purzelküken in den Baumkronen. Viele Fähigkeiten mögen diesem Volk von spitzohrigen Zauberern angeboren sein, doch mancher Lauf und mancher Sprung sind das Ergebnis ihrer Zaubermacht. Mit diesem Spruch können sie die Geschicklichkeit ihres Körpers in andere Sphären heben.

Attributo (Intuition)

Der Zauber gewährt dem Ziel ein tieferes Verständnis seiner Umgebung und seines Gegenübers, sodass auch dessen Reaktionen vorhersehbarer werden.

Probe: KL/IN/IN

Wirkung: Durch den Zauber wird das Ziel aufmerksamer und konzentrierter. Für jede QS bekommt der Verzauberte einen Bonus. Die Boni sind kumulativ, das heißt, bei QS 3 hat der Träger insgesamt IN +2 und PA +1.
Die Verbesserung der IN und der PA verändern keine abgeleiteten Werte.

QS 1: +1 IN
QS 2: +1 PA
QS 3: +1 IN
QS 4: +1 PA
QS 5: +1 IN
QS 6: +1 PA

Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 8 (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 10 Minuten
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Heilung
Verbreitung: Elfen, Goblinzauberinnen, Hexen, Kristallomanten
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 2 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie *Lebewesen*. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Fernhilfe* (FW 10, 2 AP): Die Reichweite des Zaubers steigt auf 8 Schritt.
- *Schnellsteigerung* (FW 12, 4 AP): Die Eigenschaft steigt statt der normalen Wirkung bei QS 1-3 um 1, bei QS 4-6 um 2. Die PA steigt hingegen gar nicht. Dafür beträgt die Zauberdauer nur 1 Aktion.
- *Stärkeres Attribut* (FW 14, 4 AP): Die Eigenschaft IN erhält einen zusätzlichen Bonuspunkt.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf berührt das Ziel mit beiden Händen in der Nähe der Augen und spricht die Formel: *„A'dao mha'o!"* Bei höherer Reichweite vollführt er die Geste stattdessen an sich selbst, während er das Ziel fixiert.
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin reibt mit beiden Händen über die Augen des Ziels. Bei höherer Reichweite vollführt sie die Geste stattdessen an sich selbst, während sie das Ziel fixiert.
- *Hexen:* Die Hexe tippt dem Ziel mit einem Finger neben das Auge oder berührt dessen Schläfe sanft, etwa als würde sie ein paar Haare fortstreichen. Dabei verliert sie ein paar beliebige aufmunternde Worte, die Glück, Aufmerksamkeit oder direkter Intuition wünschen. Bei höherer Reichweite vollführt sie die Geste stattdessen an sich selbst, während sie das Ziel fixiert.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant berührt je ein Auge des Ziels sanft mit je einer geschlossenen Hand. In der einen hält er dabei einen Malachit, in der anderen einen Achat oder Smaragd. Bei höherer Reichweite vollführt er die Geste stattdessen an sich selbst, während er das Ziel fixiert.

Reversalis: Die durch die QS erzielten Eigenschaften und Werte sinken um den entsprechenden Betrag (statt zu steigen) Der Zauber ist um die SK des Ziels erschwert. (Merkmal: Heilung)

Attributo (Klugheit)

Der Zauber verbessert das Vermögen des Ziels, rational und analytisch zu denken.

Probe: KL/KL/IN

Wirkung: Durch den Zauber wird das Ziel klüger und vernünftiger. Für jede erreichte QS bekommt der Verzauberte einen Bonus. Die Boni sind kumulativ, das heißt bei QS 3 hat der Träger insgesamt KL +2 und SK +1.

Die Verbesserungen der KL und SK verändern keine abgeleiteten Werte. Eine Verbesserung der KL erhöht dementsprechend auch nicht zusätzlich die SK.

QS 1: +1 KL
QS 2: +1 SK
QS 3: +1 KL
QS 4: +1 SK
QS 5: +1 KL
QS 6: +1 SK

Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 10 Minuten
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Heilung
Verbreitung: Druiden, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 2 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie *Lebewesen*. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Fernhilfe* (FW 10, 2 AP): Reichweite steigt auf 8 Schritt.
- *Schnellsteigerung* (FW 12, 4 AP): Die Eigenschaft steigt statt der normalen Wirkung bei QS 1-3 um 1, bei QS 4-6 um 2. Die SK steigt hingegen gar nicht, dafür dauert der Zauber nur 1 Aktion.
- *Stärkeres Attribut* (FW 14, 4 AP): Die Eigenschaft Klugheit erhält einen zusätzlichen Bonuspunkt.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.

Geste und Formel:

- *Druiden: Der* Druide berührt das Ziel mit beiden Händen an den Schläfen.
- *Gildenmagier:* Der Magier berührt das Ziel mit beiden Händen an den Schläfen und spricht die Formel: *„Attributo! (bosp.) / Mha tafadal al'alam! (tul.) / Viskugjöf! (thorw.)"*

Reversalis: Die durch die QS erzielten Eigenschaften und Werte sinken um den entsprechenden Betrag (statt zu steigen). Der Zauber ist um die SK des Ziels erschwert. (Merkmal: Heilung)



Attributo (Konstitution)

Ein mit diesem Zauber belegtes Ziel wird deutlich ausdauernder und zäher.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Durch den Zauber wird das Ziel unermüdlich und widerstandsfähig. Für jede QS bekommt der Verzauberte einen Bonus. Die Boni sind kumulativ, das heißt, bei QS 3 hat der Träger insgesamt KO +2 und ZK +1.

Die Verbesserung der KO und ZK verändern keine abgeleiteten Werte. Eine Verbesserung der KO erhöht dementsprechend auch nicht zusätzlich die ZK und auch nicht die LE.

QS 1: +1 KO
QS 2: +1 ZK
QS 3: +1 KO
QS 4: +1 ZK
QS 5: +1 KO
QS 6: +1 ZK

Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 8 (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 10 Minuten
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Heilung
Verbreitung: Elfen, Kristallomanten
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 2 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie *Lebewesen*. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Fernhilfe* (FW 10, 2 AP): Reichweite steigt auf 8 Schritt.
- *Schnellsteigerung* (FW 12, 4 AP): Die Eigenschaft steigt statt der normalen Wirkung bei QS 1-3 um 1, bei QS 4-6 um 2. Die ZK steigt hingegen gar nicht. Dafür dauert der Zauber nur 1 Aktion.
- *Stärkeres Attribut* (FW 14, 4 AP): Die Eigenschaft Konstitution erhält einen zusätzlichen Bonuspunkt.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf presst beide Hände auf den Brustkorb des Ziels und spricht die Formel: *„A'dao kvill'o ten!“*
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant berührt den Brustkorb des Ziels mit beiden Fäusten. In der einen hält er dabei einen Malachit, in der anderen einen Achat oder Smaragd.

Reversalis: Die durch die QS erzielten Eigenschaften und Werte sinken um den entsprechenden Betrag (statt zu steigen). Der Zauber ist um die ZK des Ziels erschwert. (Merkmal: Heilung)



Attributo (Körperkraft)

Der Zauber verschafft dem Ziel eine überlegene Stärke.

Probe: KL/IN/KK

Wirkung: Durch den Zauber wird das Ziel stärker und zäher. Für jede erreichte QS bekommt der Verzauberte einen Bonus. Die Boni sind kumulativ, das heißt bei QS 3 hat der Träger insgesamt KK +2 und ZK +1.

Die Verbesserungen der KK und ZK verändern keine abgeleiteten Werte. Eine Verbesserung der KK erhöht dementsprechend auch nicht zusätzlich die ZK. Eine verbesserte KK kann allerdings z. B. zu mehr TP durch das Überschreiten der Schadensschwelle führen (siehe **Regelwerk** Seite 235).

QS 1: +1 KK
QS 2: +1 ZK
QS 3: +1 KK
QS 4: +1 ZK
QS 5: +1 KK
QS 6: +1 ZK

Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 10 Minuten
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Heilung
Verbreitung: Gildenmagier, Kristallomanten, Scharlatane
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 2 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie *Lebewesen*. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Fernhilfe* (FW 10, 2 AP): Reichweite steigt auf 8 Schritt.
- *Schnellsteigerung* (FW 12, 4 AP): Die Eigenschaft steigt statt der normalen Wirkung bei QS 1-3 um 1, bei QS 4-6 um 2. Die ZK steigt hingegen gar nicht, dafür dauert der Zauber nur 1 Aktion.
- *Stärkeres Attribut* (FW 14, 4 AP): Die Eigenschaft Körperkraft erhält einen zusätzlichen Bonuspunkt.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier berührt mit je einer Hand einen Oberarm des Ziels und spricht die Formel: *„Attributo! (bosp.) / Mha tafadal al'raschtul! (tul.) / Styrkurgjöf! (thorw.)"*
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant berührt je einen Oberarm des Ziels mit je einer Faust. In der einen hält er dabei einen Malachit, in der anderen einen Granat oder Diamant.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan berührt mit je einer Hand einen Oberarm des Ziels und spricht die Formel: *„Muskelstärke, Körperkraft – Mächt'ger Leib, der Neues schafft!"*

Reversalis: Die durch die QS erzielten Eigenschaften und Werte sinken um den entsprechenden Betrag (statt zu steigen). Der Zauber ist um die ZK des Ziels erschwert. (Merkmal: Heilung)

Zugegeben, üblicherweise sind Mitglieder meiner Zunft, sieht man vielleicht von den Adepten der Akademie von Schwert & Stab ab, nicht unbedingt von athletischer Statur. Ich habe öfters den Begriff "Stubenhocker" vernommen – dem ich durchaus zustimmen würde. Der Attributo mag da für kurze Zeit Abhilfe schaffen, doch ich schätze, seine wahre Nützlichkeit entfaltet der Zauber bei Anwendung auf Kampfgefährten oder Arbeitssklaven, um sie für ihre Zwecke noch stärker zu machen.

Attributo (Mut)

Ein mit diesem Zauber belegtes Ziel vermag kaum noch etwas zu erschrecken.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Durch den Zauber wird das Ziel mutiger und entscheidungsfreudiger. Für jede QS bekommt der Verzauberte einen Bonus. Die Boni sind kumulativ, das heißt, bei QS 3 hat der Träger insgesamt MU +2 und AT +1.

Die Verbesserung des MU und der AT verändern keine abgeleiteten Werte. Eine Verbesserung des MU erhöht dementsprechend auch nicht zusätzlich die AT.

QS 1: +1 MU
QS 2: +1 AT
QS 3: +1 MU
QS 4: +1 AT
QS 5: +1 MU
QS 6: +1 AT

Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 8 (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 10 Minuten
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Heilung
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

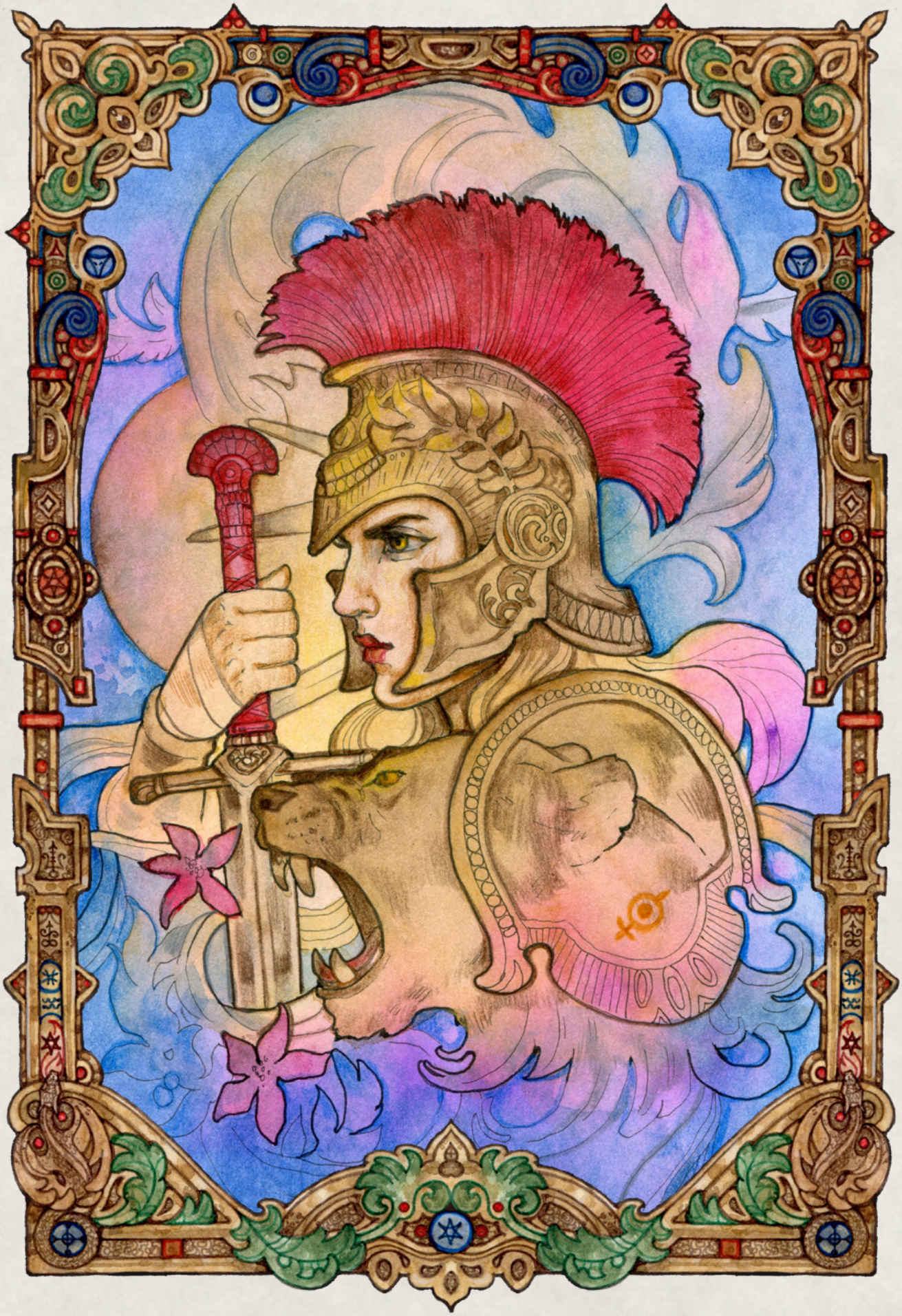
Zaubererweiterungen:

- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 2 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie *Lebewesen*. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Fernhilfe* (FW 10, 2 AP): Reichweite steigt auf 8 Schritt.
- *Schnellsteigerung* (FW 12, 4 AP): Die Eigenschaft steigt statt der normalen Wirkung bei QS 1-3 um 1, bei QS 4-6 um 2. Die AT steigt hingegen gar nicht. Dafür dauert der Zauber nur 1 Aktion.
- *Stärkeres Attribut* (FW 14, 4 AP): Die Eigenschaft Mut erhält einen zusätzlichen Bonuspunkt.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier klopft dem Ziel mit beiden Händen auf den Rücken und spricht die Formel: *„Attributo! (bosp.) / Mha tafadal al'yeshinna! (tul.) / Thorangjöf! (thorw.)“* Bei erhöhter Reichweite deutet er stattdessen ermunternd auf das Ziel bzw. bei Wirkung auf sich selbst klopft er sich mit einer Hand selbst auf die Schulter.

Reversalis: Die durch die QS erzielten Eigenschaften und Werte sinken um den entsprechenden Betrag (statt zu steigen). Der Zauber ist um die SK des Ziels erschwert. (Merkmal: Heilung)



Aufwecken

Der Spruch bietet die Möglichkeit, einen zuvor niedergeschlagenen Streiter zurück in den Kampf zu holen oder eine schlafende Person unauffällig aufzuwecken.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Ein schlafendes Ziel erwacht sofort aus seinen Träumen, und auch der Status *Bewusstlos* wird durch diesen Zauberspruch aufgehoben, unabhängig davon, wie er verursacht wurde. Das Ziel leidet aber danach für 6 – QS KR an 1 Stufe *Verwirrung*.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Elfen, Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Zwei Ziele* (FW 8, 1 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig wecken. Das zweite Ziel kostet 2 AsP extra.
- *Verkürzte Zauberdauer* (FW 10, 1 AP): Die Zauberdauer beträgt 1 Aktion.
- *Vier Ziele* (FW 12, 2 AP): Der Zauberer kann bis zu 4 Ziele gleichzeitig wecken. Jedes Ziel nach dem ersten kostet 2 AsP extra. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zwei Ziele*.
- *Hahnenschrei* (FW 14, 2 AP): Der Zauberer kann festlegen, dass das bewusstlose oder schlafende Ziel zu einem späteren Zeitpunkt durch den Zauber geweckt wird (maximal 8 Stunden später).
- *Massenerwachen* (FW 16, 3 AP): Beliebig viele Ziele erwachen durch den Zauber. Jedes Ziel nach dem ersten kostet 2 AsP extra. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Vier Ziele*.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf fixiert das Ziel, schnipst mit den Fingern und spricht die Formel: *„Nur'sa'manda!"*
- *Gildenmagier:* Der Magier fixiert das Ziel, schnipst mit den Fingern und ruft die Formel: *„Erwache! (gar.) / Ascende! (bosp.) / As'thayqwa! (tul.) / Stattup! (thorw.)"*
- *Hexen:* Die Hexe fixiert das Ziel und murmelt die Formel: *„Erwache!"*, oder eine ähnlich formulierte Bitte.

Reversalis: Das Ziel erleidet nach 6-QS KR den Status *Bewusstlos*. Es kann wie ein alltäglich Schlafender durch andere Personen und äußere Umstände geweckt werden und erwacht ansonsten nach 8 Stunden geruhsamen Schlafes. Es kann entsprechend regenerieren. (Merkmal: Heilung)



Auge des Limbus

Der Zauber erschafft einen tosenden Mahlstrom, der Alles und Jeden in den Limbus reißt.

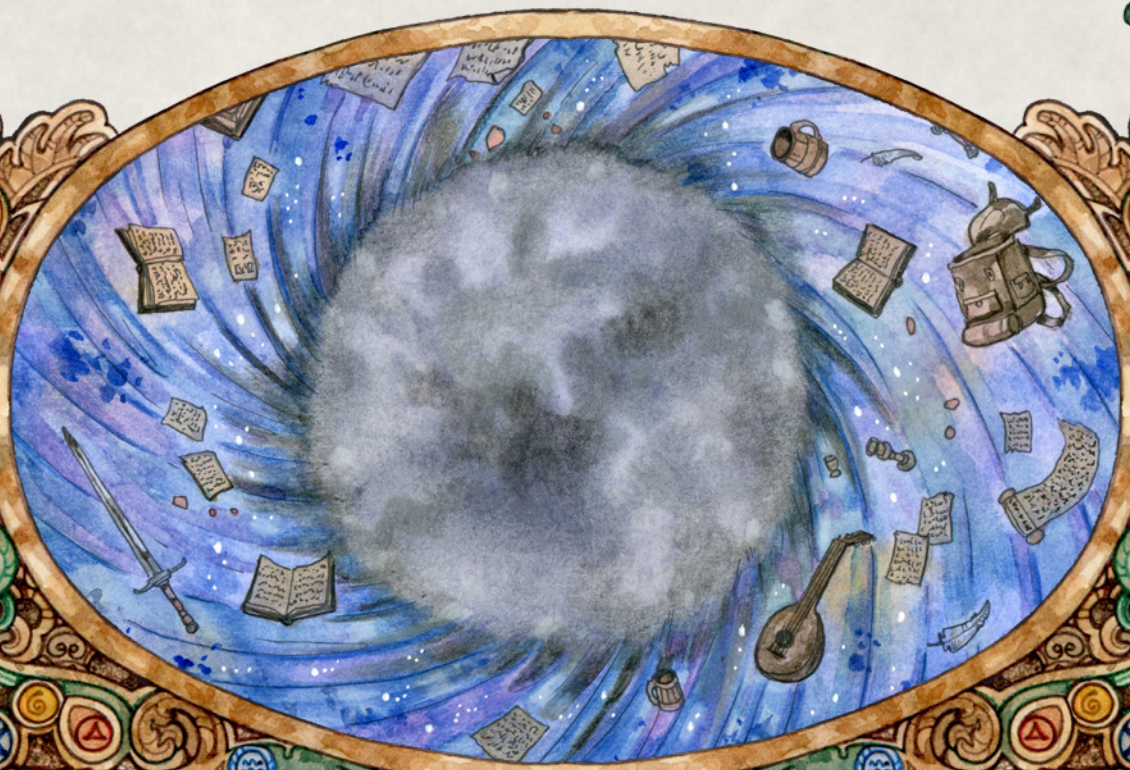
Probe: MU/IN/KK

Wirkung: Der Spruch erschafft einen Strudel in den angrenzenden Limbus. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs benennen, um den herum sich die Zone mit einem Radius von QS Schritt ausbreitet. Alle darin befindlichen Wesen drohen in den Limbus gezogen zu werden, nach Meisterentscheid sind auch unbefestigte Objekte betroffen.

Allen Wesen im Wirkungsbereich muss jede KR eine Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* gelingen, ansonsten werden sie 2 Schritt näher zum Zentrum gesogen. Die Probe ist um –3/–2/–1/0/+1/+2/+3 für eine Entfernung vom Zentrum von 0/1/2/3/4/5/6+ Schritt modifiziert. Sucht man Halt an einem befestigten Gegenstand, ist die Probe auf *Kraftakt* um +1 erleichtert. Wer bei der Öffnung des Strudels im Wirkungsradius steht (auch direkt im Zentrum), kann eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* erschwert um –3 ablegen. Bei Gelingen hat man sich intuitiv 1 (weiteren) Schritt vom Zentrum wegbewegt.

Wesen, die sich im Zentrum des Auges befinden, werden in den Limbus gerissen, was 3W6 SP verursacht.

Zauberdauer: 16 Aktionen
AsP-Kosten: 32 AsP
Reichweite: 32 Schritt
Wirkungsdauer: QS KR
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Sphären
Verbreitung: Gildenmagier, Kristallomanten
Steigerungsfaktor: D



Zaubererweiterungen:

- *Aus dem Limbus* (FW 8, 4 AP): Der Zauber kann auch im Limbus gewirkt werden, sodass man stattdessen aus dem Limbus in die 3. Sphäre gesogen wird.
- *Kräftiger Sog* (FW 10, 4 AP): Die Proben auf *Kraftakt* sind um –1 (zusätzlich) erschwert.
- *Stärkerer Sog* (FW 12, 8 AP): Die Proben auf *Kraftakt* sind nochmals um –1 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Kräftiger Sog*.
- *Größerer Radius* (FW 14, 8 AP): Der Radius des Zaubers wird verdoppelt.
- *Tor in die Niederhöllen* (FW 16, 12 AP): Der Strudel öffnet ein Tor in die 7. Sphäre. Was dies konkret bedeutet, ist Meisterentscheid. Die Probe des Zaubers ist um –7 erschwert und die Kosten steigen auf 64 AsP.

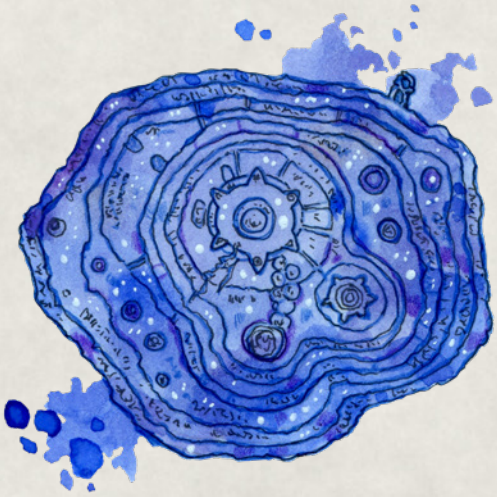
Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier kreist beide Hände vor dem Körper, reißt sie dann an sich und spricht die Formel: *„Auge des Limbus, Mahlstrom ins Nichts! (gar.) / Limbusvortex! (bosp.) / Azifatar A'Lashay! (tul.) / Groh Thyrlost! (thorw.)“*
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant erhebt einen Saphir, formt mit ihm einen Strudel in die Luft und reißt ihn dann an sich, während er das Ziel des Zaubers fixiert.

Reversalis: Der Zauber verschließt ein Tor in den Limbus, das durch einen PLANASTRALE, einen AUGE DES LIMBUS oder einen anderen Effekt entstanden ist. Nach Meisterentscheid ist die Probe modifiziert. (Merkmal: Sphären)

Der Limbus – unendliche, todbringende Weiten

Der Limbus ist eine lebensfeindliche, von grauem Wabern erfüllte Zwischenwelt, welche die Sphären voneinander trennt. Es ist ein Ort, der alle Lebewesen innerhalb einiger Stunden tötet (2 SP/Stunde, Zauberer nur 1 SP/Stunde) und aus dem es kaum eine Möglichkeit zur Flucht gibt. Tore in fremde Globulen und Welten, Limbuswirbel und -anomalien oder missliebige Wesen aus anderen Sphären sind nur einige der Gefahren, die hier drohen. Ohne Magie ist eine Orientierung in der Zwischenwelt so gut wie unmöglich und ein Entkommen noch viel unwahrscheinlicher. Mehr zum Limbus findet sich in **Aventurische Magie III** Seite 65.



Aura der Erschöpfung

Der Spruch versetzt Personen, die sich in der Nähe des Zauberers befinden, in einen Zustand der Erschöpfung.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauber erschafft eine Welle von Kopfschmerzen und Erschöpfung. Alle Kulturschaffenden in einer Zone von 8 Schritt Radius erleiden dadurch 1 Stufe des Zustands *Betäubung*, solange ihre ZK nicht größer ist als QS/2. Der Zauberer selbst ist nicht davon betroffen. Man kann keine weiteren Betäubungsstufen durch weitere Auren der Erschöpfung erleiden, solange die *Betäubung* durch den letzten Zauber noch wirkt.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Gildenmagier, Goblinzauberinnen, Hexen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Größerer Radius* (FW 8, 3 AP): Der Radius beträgt 16 Schritt.
- *Gebrochener Wille* (FW 10, 3 AP): Alle Kulturschaffenden, deren ZK nicht höher ist als QS/2 + 1, sind betroffen.
- *Halbkreis* (FW 12, 6 AP): Der Zauber wirkt nur in einem Halbkreis vor dem Zauberer.
- *Anhaltende Erschöpfung* (FW 14, 6 AP): Die Stufe *Betäubung* baut sich erst nach QS Stunden ab.
- *Totale Erschöpfung* (FW 16, 9 AP): Der Zauber verursacht stattdessen 2 Stufen *Betäubung*.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier legt eine Hand mit gespreizten Fingern auf die Stirn und spricht die Formel: *„Erschöpfe! (gar.) / Exhauri! (bosp.) / Alat al'irha! (tul.) / Udblastur! (thorw.)“*
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin klopft sich mit der flachen Hand auf die Stirn.
- *Hexen:* Die Hexe legt eine Hand an die Stirn und murmelt die Formel: *„Erschöpfe!“*

Reversalis: Alle Ziele bauen 1 Stufe *Betäubung* ab. (Merkmal: Heilung)



Aureolus

Der AUREOLUS lässt einen Gegenstand in goldenem Glanz erstrahlen.

Probe: IN/CH/FF

Wirkung: Das Objekt wird von einem Glanz überzogen, der es wertvoller und prachtvoller erscheinen lässt. Der Glanz stellt jedoch keine Lichtquelle dar. Maximal kann eine Fläche von 1 Rechtsschritt überzogen werden.

Proben auf *Handel (Feilschen)*, um das verzauberte Objekt zu verkaufen, sind um +QS/2 erleichtert. Dem Käufer steht nach dem Ende der Wirkungsdauer eine Probe auf *Willenskraft* zu. Gelingt die Probe, erkennt er, dass er betrogen wurde. Bei Misslingen empfindet er den Handel vielleicht als schlechtes Geschäft, aber nicht als Betrug. Details zum Thema Illusionen finden sich im **Regelwerk** auf Seite **259**.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 2 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS Stunden
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Illusion
Verbreitung: Scharlatane
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Gute Illusion 1* (FW 8, 1 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um –1 erschwert.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 10, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 Stunden.
- *Gute Illusion 2* (FW 12, 2 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um –2 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 1*.
- *Geschickte Beeinflussung* (FW 14, 2 AP): Die Probe des Käufers auf *Willenskraft* ist um –QS/2 erschwert. Die Kosten erhöhen sich um 2 AsP.
- *Gute Illusion 3* (FW 16, 3 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um –3 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 2*.

Geste und Formel:

- *Scharlatane:* Der Scharlatan berührt das Ziel und spricht die Formel: *„Aureolus Güldenglanz – Erstrahle golden, voll und ganz!“*

Reversalis: Ein bestehender AUREOLUS-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie) Alternativ wirkt das Objekt glanzlos und unscheinbar. Proben auf *Handel (Feilschen)*, um das verzauberte Objekt zu verkaufen, sind um –QS/2 erschwert. (Merkmal: Illusion)



Auris Illusionis

Der Zauberspruch erzeugt eine akustische Illusion.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Mit diesem Illusionszauber ist die Täuschung des Gehörsinnes möglich. Es lassen sich Geräusche beliebiger Art erzeugen, die von allen Wesen in Hörreichweite wahrgenommen werden können. Die Lautstärke kann frei gewählt werden, vermag jedoch niemals ein Maß anzunehmen, das Schmerzen oder gar Schaden verursacht. Details zum Thema Illusionen finden sich im Regelwerk auf Seite 259.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Zone (Radius von 5 Schritt)

Merkmal: Illusion

Verbreitung: Gildenmagier, Scharlatane

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Gute Illusion 1* (FW 8, 2 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um –1 erschwert.
- *Verwirrende Geräusche* (FW 10, 2 AP): Die Illusion verwirrt den Geist, wenn sie wahrgenommen wird. Der Betroffene erleidet 1 Stufe *Verwirrung*, selbst wenn er die Illusion durchschaut hat. Der Zauberer selbst ist hiervon ausgenommen.
- *Gute Illusion 2* (FW 12, 4 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um –2 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 1*.
- *Illusionskombination* (FW 14, 4 AP): Mehrere Zauber der Illusionisgruppe (AROMATIS, AURIS, MANUS, OCULUS) können gleichzeitig gewirkt werden. Für jeden Zauber wird eine Probe abgelegt, es gilt für alle Zauber die niedrigste QS. Pro zusätzlichem Zauber sind alle Proben um –1 erschwert. Die AsP-Kosten werden addiert. Der Zauberer muss für jeden kombinierten Zauber diese Zaubererweiterung einzeln beherrschen.
- *Gute Illusion 3* (FW 16, 6 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um –3 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 2*.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier fixiert den Ort, an dem die Illusion erscheinen soll, hält sich die Ohren zu und murmelt die Formel: *„Auris Illusionis! (bosp.) / Wahum al'Aystha'mey! (tul.) / Blekking Eyra! (thorw.)"*
- *Scharlatane:* Der Scharlatan fixiert den Ort, an dem die Illusion erscheinen soll, hält sich die Ohren zu und murmelt die Formel: *„Auris Illusionis – Den Ohren irriges Erlebnis!"*

Reversalis: Ein bestehender AURIS ILLUSIONIS-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Der Auris Illusionis ist einer der Klassiker der Illusionsmagie. Manches Mitglied der Gilde mag es für eine alberne und unnötige scharlatanische Spielerei halten, doch ich habe einen Kollegen aus Zorgan kennengelernt, der es bis zum Hofzauberer einer aranischen Adligen gebracht hat. Mit diesem Zauber hat er nicht nur für Unterhaltung gesorgt, sondern er berichtete mir auch von seiner Zeit als Glücksritter und wie er den Zauber einsetzte, um für Ablenkung zu sorgen. Ein unbekanntes Geräusch kann die Aufmerksamkeit von so mancher Palastwache erregen.

Avilea

Der Spruch ruft Vögel herbei, die sich alle um den Zauberer herum versammeln.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Alle innerhalb von 1 Meile befindlichen Vögel der Größenkategorie *winzig* werden vom Zauberer angezogen und bewegen sich in seine Richtung. Betroffen sind davon nur solche Wesen, die KL (t) statt KL verwenden und deren SK die QS nicht überschreitet. Zudem verlieren die Wesen nicht ihren Selbsterhaltungstrieb, werden sich also beispielsweise nicht durch Feuer bewegen, das den Pfad zum Zauberer versperrt. Sobald sie beim Zauberer angekommen sind, verbleiben sie in seiner unmittelbaren Nähe und folgen ihm, falls er sich fortbewegt. Der Zauber erlaubt dabei keinerlei Kontrolle über die herbeigeeilten Wesen, es ist also gut möglich, dass sie ihn oder auch die anderen eingetroffenen Wesen angreifen.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Zone (50 Schritt mit dem Zauberer als beweglichem Mittelpunkt)

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Elfen, Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Reichweite Berührung* (FW 8, 3 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Allerdings muss nun die SK des Verzauberten als Modifikator berücksichtigt werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 10, 3 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf QS x 4 Stunden.
- *Spezieswahl* (FW 12, 6 AP): Der Zauberer kann nur eine bestimmte Spezies wie Meisen oder Raben anziehen. Er muss dies vor dem Wirken des Zaubers festlegen.
- *Aggressive Tiere* (FW 14, 6 AP): Durch die Anwesenheit der Tiere verlieren alle Kulturschaffenden in der Zone 1 LeP pro angefangener Stunde.
- *Zielkategorie Objekte* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann den Zauber auf einen profanen, maximal tassengroßen Gegenstand legen.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf hebt die Hand zum Himmel und tippt dann mit derselben Hand auf seine Schulter (bei Reichweite *Berührung* auf das Ziel), während er einen Vogelruf singt.
- *Hexen:* Die Hexe pfeift einen Vogelruf und tippt auf ihre Schulter (bei Reichweite *Berührung* auf das Ziel).

Reversalis: Der Zauberer erschafft eine Schutzzone von 1 Meile Radius um sich, der alle vom Zauber betroffenen Wesen der Größenkategorie *winzig* fernbleiben bzw. versuchen, sich aus der Zone zu bewegen. (Merkmal: Einfluss)



Axxeleratus

Der AXXELERATUS lässt den Verzauberten schnell wie eine Raubkatze werden. Er bewegt sich viel schneller als gewöhnlich und hat dadurch Vorteile im Kampf.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Die Bewegungen des Verzauberten werden übernatürlich beschleunigt. Dies bringt folgende Erleichterungen: +1 Verteidigung, GS x 2, INI-Basiswert x 2.

Gegner können Attacken und Fernkampfangriffe des Beschleunigten schlechter abwehren und erhalten auf Verteidigung eine Erschwernis von –2.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS x 5 KR
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Heilung
Verbreitung: Elfen, Kristallomanten
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Schneller* (FW 8, 2 AP): Die GS erhöht sich auf GS x 3. Wann immer der Verzauberte sich mit mehr als GS x 2 fortbewegt, muss eine Probe auf *Körperbeherrschung (Laufen)* abgelegt werden. Bei Misslingen stürzt er (wie Sturz aus 2 Schritt Höhe, siehe **Regelwerk** Seite 340).
- *Sprungkraft* (FW 10, 2 AP): Der Zauber erleichtert die Proben auf *Körperbeherrschung* beim Hoch- und Weitsprung um +2.
- *Noch schneller* (FW 12, 4 AP): Die GS erhöht sich auf GS x 4. Wann immer der Verzauberte sich mit mehr als GS x 2 fortbewegt, muss eine Probe auf *Körperbeherrschung (Laufen)* erschwert um –2 abgelegt werden. Bei Misslingen stürzt er (wie Sturz aus 3 Schritt Höhe). Voraussetzung: Zaubererweiterung *Schneller*.
- *Schnelle Handlung* (FW 14, 4 AP) Der Verzauberte erhält für die Wirkungsdauer 1 zusätzliche freie Aktion pro KR.
- *Noch viel schneller* (FW 16, 6 AP): Die GS erhöht sich auf GS x 5. Wann immer der Verzauberte sich mit mehr als GS x 2 fortbewegt, muss eine Probe auf *Körperbeherrschung (Laufen)* erschwert um –4 abgelegt werden. Bei Misslingen stürzt er (wie Sturz aus 4 Schritt Höhe). Voraussetzung: Zaubererweiterung *Noch schneller*.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf macht sich seiner Muskeln und Sehnen bewusst und spricht die Formel: *„A'sela dhao biundawin!“*
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant nimmt einen Malachit aus seinem Schuppenbeutel, macht sich dessen Gewicht bewusst und lässt ihn danach wieder hineinfallen, während er sich vorstellt, wie er leichter und schneller wird.

Reversalis: Die Bewegungen des Ziels werden verlangsamt. Dies bringt folgende Erschwernisse: –1 Verteidigung, GS/2, INI-Basiswert/2. Gegner können Attacken und Fernkampfangriffe des Verlangsamten leichter abwehren und erhalten auf Verteidigung eine Erleichterung von +2. (Merkmal: Heilung)

Balsam Salabunde

Mit dem klassischen Heilzauber BALSAM SALABUNDE kann der Zauberer durch Handauflegen jemanden heilen.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Der Verzauberte erhält innerhalb von 6 Minuten nach dem Wirken des Zaubers verlorene LeP in Höhe der verwendeten AsP zurück. Der Zauberer kann maximal so viele AsP einsetzen, wie er FW hat. Für jede QS sinkt die Zeit um 1 Minute. Wird der Zauber vor dem Ablauf der durch den Konstitutionswert angegebenen Frist für den Tod eines Helden begonnen, kann er gerettet werden. Wird der Zauber jedoch unterbrochen, überlebt der Patient danach nur noch die verbliebenen Kampfrunden.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 1 AsP pro LeP, mindestens jedoch 4 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Heilung

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Zwei Ziele* (FW 8, 2 AP): Der Zauber kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig heilen. Die AsP-Kosten müssen entsprechend für jedes Ziel einzeln entrichtet werden.
- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 10, 2 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie *Lebewesen*.
- *Vier Ziele* (FW 12, 4 AP): Der Zauber kann bis zu 4 Ziele gleichzeitig heilen. Die AsP-Kosten müssen entsprechend für jedes Ziel einzeln entrichtet werden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zwei Ziele*.
- *Heilung von Verstümmelung* (FW 14, 4 AP): Der Zauberer kann Verstümmelungen und Verletzungen an Organen heilen, die nicht älter als QS x 3 Stunden sind. Verlorene Körperteile wachsen also nach. Je nach Komplexität kann die Meisterin eine Erschwernis von bis zu –5 und permanente AsP-Kosten verlangen.
- *Brabacians Lebenshauch* (FW 16, 6 AP): Die Zielkategorie wird auf *Chimären, Daimonide, Elementare* und *Untote* ausgeweitet.



Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer spricht die Formel: *„Heile, Wunde!“*, während er die Wunde oder, bei schweren Verletzungen, die Brust über dem Herz des Ziels berührt.
- *Druiden:* Der Druide berührt sanft die Wunde oder, bei schweren Verletzungen, die Brust über dem Herz des Ziels.
- *Elfen:* Der Elf spricht wiederholt die Formel: *„Bha'sama sala bian da'o“*, während er sanft die Wunde oder, bei schweren Verletzungen, die Brust über dem Herz des Ziels berührt.
- *Geoden:* Der Geode berührt sanft die Wunde oder, bei schweren Verletzungen, die Brust über dem Herz des Ziels.
- *Gildenmagier:* Der Magier spricht wiederholt die Formel: *„Balsam Salabunde! (verfremdetes Isdira) / Cura Vulnera! (bosp.) / Dha'wa! (tul.) / Lekknawak! (thorw.)“*, während er sanft die Wunde oder, bei schweren Verletzungen, die Brust über dem Herz des Ziels berührt.
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin beleckt die Wundränder und gibt dem Ziel nach Möglichkeit eine Schabe oder einen Wurm in die Handfläche, dessen symbolische Überlebensfähigkeit die Konstitution des Verwundeten steigern soll.
- *Hexen:* Die Hexe berührt sanft die Wunde oder, bei schweren Verletzungen, die Brust über dem Herz des Ziels und murmelt tröstende Worte, während sie sich konzentriert.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant legt einen Malachit auf das Herz des Ziels und berührt sanft die Wunde, während er sich konzentriert.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan spricht wiederholt die Formel: *„Balsam Salabunde – Heile, Wunde!“*, während er sanft die Wunde oder, bei schweren Verletzungen, die Brust über dem Herz des Ziels berührt.

Reversalis: Pro eingesetztem AsP erleidet das Ziel 1 SP. (Merkmal: Heilung)

Welch ein Segen, dass es diesen Zauber gibt! Gepriesen sind Hesinde und Perraine. Meine Forschungen ergaben, dass unsere Zunft zwar schon seit Anbeginn der Tage des großen Raschtul über Heilzauberei verfügte und auch die Güldenländer mit einer ähnlichen Formel vertraut waren, doch dass der Balsam Salabunde, wie wir ihn heute kennen, das Werk der Elfen ist. Auch fast alle übrigen Traditionen haben einen Zauber in ihrem Kanon, der eine ähnliche Wirkung aufweist. So sehr ich den Balsam schätze, einen gewaltigen Nachteil weist er auf: er braucht viel Zeit. Viele meiner Schwestern und Brüder aus der Großen Grauen Gilde haben schon daran geforscht, den Balsam schneller einzusetzen, doch bislang gab es kaum erfolgversprechende Ergebnisse.

Band und Fessel

Der Zauber macht es einem Wesen unmöglich, einen vom Zauberer bestimmten Bereich zu verlassen. Er eignet sich besonders gut dafür, Gefangene an der Flucht zu hindern.

Probe: KL/CH/KK (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel ist während der Wirkungsdauer nicht dazu in der Lage, sich weiter als 7 Schritt von dem Ort zu entfernen, an dem es sich am Ende der Zauberdauer aufhält. Wird es mit Gewalt herausgedrängt, erhält es solange 1 Stufe des Zustands *Schmerz* pro KR, bis es wieder in den Wirkungsbereich zurückkehrt.

Zauberdauer: 16 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 2 Stunden
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Druiden, Elfen, Goblinzauberinnen, Hexen, Kristallomanten
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Zwei Lebewesen* (FW 8, 2 AP): Der Zauber betrifft bis zu 2 Lebewesen gleichzeitig. Für das zweite Ziel entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Hausarrest* (FW 10, 2 AP): Der Zauberer kann einen Radius von maximal 14 Schritt bestimmen, die Kosten steigen um 4 AsP.
- *Vier Lebewesen* (FW 12, 4 AP): Der Zauber betrifft bis zu 4 Lebewesen gleichzeitig. Pro weiterem Ziel nach dem ersten entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zwei Lebewesen*.
- *Schnelles Band* (FW 14, 4 AP): Zauberdauer sinkt auf 8 Aktionen, die Wirkungsdauer auf QS x 5 Minuten
- *Acht Lebewesen* (FW 16, 6 AP): Der Zauber betrifft bis zu 8 Lebewesen gleichzeitig. Pro weiterem Ziel nach dem ersten entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Vier Lebewesen*.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide umschreitet das Ziel und fixiert es mit strengem Blick.
- *Elfen:* Der Elf umschreitet das Ziel und spricht die Formel: *„Bhanda fialza dhaôm'ra!"*
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin flitzt um das Ziel und hinterlässt eine Spur aus Knochenstückchen oder Haaren.
- *Hexen:* Die Hexe umschreitet das Ziel unauffällig.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant umfasst einen Amethysten in seinem Schuppenbeutel und zeichnet starrend mit den Augen einen Kreis um das Ziel.

Reversalis: Die Wirkung der reversalisierten Version des Zaubers bleibt erhalten, nur ist es nicht möglich, in die Zone einzudringen, sehr wohl aber, sie zu verlassen. (Merkmal: Einfluss)



Bannbaladin

Ein Freundschaftszauber, der vor allem von den Elfen genutzt wird. Sie empfangen so Fremde, um sie friedlich zu stimmen, während Zauberer anderer Traditionen den Zauberspruch auch zu Beherrschungszwecken einsetzen.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Dieser ursprünglich elfische Freundschaftszauber weckt in seinem Ziel Sympathien und Freundschaft für den Zaubernden. Die genaue Wirkung ist davon abhängig, wie das Ziel zu dem Zaubernden steht. Pro QS verbessert sich die Verbindung zwischen den beiden um 1 Stufe. Ist der Zaubernde dem Ziel vorher unbekannt, bewegt sich die Einstellung des Ziels meist zwischen Stufe 4 (Abneigung) und Stufe 6 (Zuneigung). Vorteile wie *Gutaussehend* oder Nachteile wie *Vorurteile* gegenüber dem Zaubernden können diesen ersten Eindruck je nach Situation um eine oder mehr Stufen modifizieren.

Stufe 1: Das Ziel steht dem Zaubernden voll unstillbarem Hass gegenüber.

Stufe 2: Das Ziel ist der erklärte Feind des Zaubernden.

Stufe 3: Das Ziel verspürt dem Zaubernden gegenüber Abscheu und Ablehnung.

Stufe 4: Das Ziel verspürt eine gewisse Abneigung für den Zaubernden.

Stufe 5: Das Ziel ist dem Zaubernden gegenüber neutral.

Stufe 6: Das Ziel verspürt eine gewisse Zuneigung für den Zaubernden.

Stufe 7: Das Ziel empfindet Vertrauen und Freundschaft zum Zaubernden.

Stufe 8: Das Ziel ist dem Zaubernden eng und loyal verbunden.

Stufe 9: Das Ziel ist dem Zaubernden verfallen (geht für ihn jedoch nicht in den Tod).

Der Zauberspruch verändert nicht das Erinnerungsvermögen. Dem Verzauberten ist nach Ende des Zaubers bewusst, was er empfunden und getan hat. Während der Zauberwirkung mag er sich des Zaubers bewusst sein, das beeinflusst aber seine neue Einstellung nicht. Handlungen des Zauberers hingegen können während der Wirkung das Verhältnis zum Verzauberten positiv oder negativ beeinflussen.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende, übernatürliche Wesen

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B



Zaubererweiterungen:

- *Gelungene Beeinflussung 1* (FW 8, 2 AP): Der Verzauberte kann nach dem Ende der Wirkungsdauer eine Probe auf *Willenskraft* erleichtert um +2 ablegen. Bei Misslingen ist ihm nicht bewusst, dass er verzaubert wurde.
- *Zwei Ziele* (FW 10, 2 AP): Der Zauber betrifft 2 Ziele auf einmal, die Kosten werden verdoppelt.
- *Gelungene Beeinflussung 2* (FW 12, 4 AP): Der Verzauberte kann nach dem Ende der Wirkungsdauer eine Probe auf *Willenskraft* ablegen. Bei Misslingen ist ihm nicht bewusst, dass er verzaubert wurde.
- *Verkürzte Zauberdauer* (FW 14, 4 AP): Die Zauberdauer beträgt 2 Aktionen.
- *Gelungene Beeinflussung 3* (FW 16, 6 AP): Der Verzauberte kann nach dem Ende der Wirkungsdauer eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um –2 ablegen. Bei Misslingen ist ihm nicht bewusst, dass er verzaubert wurde.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer blickt dem Ziel in die Augen, legt die Hand auf dessen Schulter, und spricht die Formel: *„Ich bin dein Freund!“*
- *Druiden:* Der Druide blickt dem Ziel intensiv in die Augen und lächelt.
- *Elfen:* Der Elf blickt dem Ziel in die Augen und spricht die Formel: *„Bian bha la da'in!“*
- *Geoden:* Der Geode blickt dem Ziel intensiv in die Augen und lächelt.
- *Gildenmagier:* Der Magier blickt dem Ziel in die Augen und spricht die Formel: *„Bannbaladin! (verfremdetes Isdira) / Amicia Fide! (bosp.) / Sadaq wa'ba! (tul.) / Vina Treysta! (thorw.)“*
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin blickt dem Ziel in die Augen und lacht lautstark.
- *Hexen:* Die Hexe sieht dem Ziel intensiv in die Augen und spricht einige wohlmeinende Worte, etwa ein belangloses Kompliment oder eine nette Plattitüde.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant blickt dem Ziel intensiv in die Augen und zischelt freundlich, während er einen Amethysten berührt.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan blickt dem Ziel in die Augen und spricht die Formel: *„Bannbaladin – Dein Freund ich bin!“*

Reversalis: Ein bestehender BANNBALADIN-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie). Alternativ verschlechtert sich pro QS die Verbindung zwischen Zauberer und Ziel um 1 Stufe. (Merkmal: Einfluss)

Ein Vorgänger des Imperavi. Schwach, aber auch schnellwirkend und durchaus brauchbar. Der klassische Beherrschungszauber ist im Grunde ein von den Elfen stammende Formel, die sie zur Begrüßung Fremder einsetzten. Einerseits, um diese freundlich zu stimmen, andererseits, um keinen Konflikt zu riskieren. Für sie ist es eine Selbstverständlichkeit, den Geist des Gegenübers zu manipulieren. Die Gildenmagie hat sich diesen Zauber vor so langer Zeit angeeignet, dass man ihn wohl an jeder Akademie lernen kann, sogar bei den zurückgebliebenen Weißmagierschulen.

Basaltleib

Dieser Spruch schützt den Zauberer mit der Kraft des Elements Erz vor Schaden durch Stahl und Stein.

Probe: MU/KL/KK

Wirkung: Die Haut des Zauberers überzieht sich mit einer steinernen Schicht, die ihm einen zusätzlichen RS in Höhe von 2 verleiht. Solange die Wirkung des Zaubers andauert, kann der Held nicht den Status *Liegend* erleiden.

Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS Minuten
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Druiden, Elfen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Erzschutz* (FW 8, 2 AP): Angriffe durch das Element Erz, beispielsweise durch fallende Steine, richten nur halbe TP an. Vor Waffen aus Metall schützt der Erzschutz nicht.
- *Kürzere Zauberdauer* (FW 10, 2 AP): Die Zauberdauer beträgt 4 Aktionen.
- *Elementarschutz* (FW 12, 4 AP): Nahkampfangriffe durch Erzelementare richten nur halbe TP an. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Erzschutz*.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 14, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 Minuten.
- *Reichweite Berührung* (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide ruft Sumus Schutz an und umschlingt kraftvoll zitternd seinen eigenen Körper, ehe dieser verhärtet.
- *Elfen:* Der Elf überkreuzt die Arme vor dem Körper und streift sich mit den Händen von den Schultern zu den Fingerspitzen, während er die Formel spricht: *„A'nurdrala sar'êona'ten!"*

Reversalis: Der BASALTLEIB wird zu einem FEDERLEIB, der in seiner Wirkung dem gleichnamigen Zauber entspricht (siehe Seite **127**) gleicht. (Merkmal: Elementar)



Blick aufs Wesen

Der Zauber erlaubt es, die Fähigkeiten eines Gegenübers einzuschätzen. Eingesetzt wird er besonders oft beim Kennenlernen; aber auch vor Auseinandersetzungen, seien sie geistiger oder körperlicher Natur, ist der Spruch äußerst nützlich.

Probe: KL/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Dem Zauberer werden die Werte des Ziels offenbart. Er kann pro erreichter QS eine Kategorie auswählen, die für ihn offengelegt wird: körperliche Eigenschaften, LE und ZK, Kampftechniken, körperliche Vor- und Nachteile, körperliche Sonderfertigkeiten, Kampfsonderfertigkeiten, aktuell vorhandene Zustände und Status, Körpertalente.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Wesen
Merkmal: Hellsicht
Verbreitung: Elfen, Kristallomanten, Scharlatane
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Geistige Eigenschaften* (FW 8, 1 AP): Als weitere Kategorien stehen geistige Eigenschaften, AE und SK, Zauber, geistige Vor- und Nachteile, geistige Sonderfertigkeiten und magische Sonderfertigkeiten sowie Wissenstalente zur Auswahl.
- *Karmale Eigenschaften* (FW 10, 1 AP): Als weitere Kategorien stehen karmale Eigenschaften, also KE, Liturgien, karmale Vor- und Nachteile, karmale Sonderfertigkeiten sowie Gesellschaftstalente zur Auswahl.
- *Zwei Ziele* (FW 12, 2 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig einschätzen. Das zweite Ziel kostet 2 AsP extra.
- *Verkürzte Zauberdauer* (FW 14, 2 AP): Die Zauberdauer beträgt 2 Aktionen.
- *Vier Ziele* (FW 16, 3 AP): Der Zauberer kann bis zu 4 Ziele gleichzeitig einschätzen. Jedes Ziel nach dem ersten kostet 2 AsP extra. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zwei Ziele*.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf flüstert die Formel: *„Dhao valva bha'fey“*, während er das Ziel von oben nach unten mustert.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant legt einen Bergkristall an seine Schläfe, während er das Ziel von oben nach unten mustert.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan mustert das Ziel von oben nach unten und spricht die Formel: *„Eigenschaften seid gelesen – Enthülle mir dein inn'res Wesen!“*

Reversalis: Statt dass die Werte des Ziels dem Zauberer offenbart werden, werden die Werte des Zauberers dem Ziel offenbart. (Merkmal: Hellsicht)

Nur wenige Kollegae haben sich intensiver mit dieser Formel befasst, die vor allem von den Elfen, und wie ich hörte, auch von den Zauberern der Echsenmenschen genutzt wird. Eine Scharlatanin und Gefährtin von mir, eine Schülerin des Großen Theatralo, beherrschte den Zauber ebenfalls, sodass ich zumindest einige Kenntnisse darüber habe, wie er funktioniert. Durch ihn kann man die Eigenschaften des Gegenübers genauer studieren. Zwar ist dies kein echtes Gedankenlesen, aber es kann durchaus nützlich sein, um den Gesprächspartner besser einzuschätzen und ich habe von meiner Gefährtin gehört, dass auch bei einem Mordfall der Zauber zur Klärung des Verbrechens Hinweise auf den Täter geliefert hat.

Blick in die Gedanken

Ein klassischer Zauber, um in die Gedanken von anderen Menschen zu blicken.

Probe: MU/KL/IN (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Zaubernde kann die Gedanken des Verzauberten lesen. Er kann nur erkennen, was der Verzauberte gerade denkt, nicht jedoch gezielt in seinen Erinnerungen forschen. Der Verzauberte kann mit einer Erfolgsprobe auf *Sinnesschärfe* erschwert um –QS des Zaubers entdecken, dass etwas Fremdes in seine Gedanken blickt. Mit einer um –QS der Zauberprobe erschwerten Probe auf *Willenskraft* kann er gezielt Gedanken mit irreführenden Informationen aussenden oder seine Gedanken mit nutzlosem Durcheinander, inneren Monologen oder Gesang füllen.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers), +4 AsP pro 30 Sekunden

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende, übernatürliche Wesen

Merkmal: Hellsicht

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Kampfhandlung vorhersehen* (FW 8, 3 AP): Im Kampf kann der Zauberer Handlungen des verzauberten Gegners vorausahnen. Die Verteidigung des Zauberers ist gegen diesen Gegner um 1 erhöht. Dabei gelten 5 Sekunden der Wirkungsdauer als 1 KR.
- *Sichtung 1* (FW 10, 6 AP): Der Zaubernde kann die Gedanken des Ziels der letzten QS Stunden erforschen, ohne dass das Ziel gerade daran denken muss.
- *Unbemerkt* (FW 12, 6 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um ein Eindringen in die Gedanken zu bemerken, ist um –QS x 2 erschwert.
- *Sichtung 2* (FW 14, 9 AP): Der Zaubernde kann die Gedanken des Ziels der letzten QS Tage erforschen, ohne dass das Ziel gerade daran denken muss. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Sichtung 1*.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 9 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.



Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer blickt dem Ziel ins Gesicht und befielt: *„Enthülle dich mir!“*
- *Druiden:* Der Druide betrachtet die Stirn des Ziels, während er sich vorstellt, in die Gedankenwelt des Ziels einzudringen. Danach blinzelt er schwer mit den Augen, um sich auf die neue Bewusstseinsebene zu fokussieren, und spricht ein paar suggestive Worte, um das Ziel zum Nachdenken anzuregen.
- *Elfen:* Der Elf blickt dem Ziel ins Gesicht und spricht die Formel: *„I'bhanda dhara feya dendra!“*
- *Geoden:* Der Geode betrachtet die Stirn des Ziels, während er sich vorstellt, in die Gedankenwelt des Ziels einzudringen. Danach blinzelt er schwer mit den Augen, um sich auf die neue Bewusstseinsebene zu fokussieren und spricht ein paar suggestive Worte, um das Ziel zum Nachdenken anzuregen.
- *Gildenmagier:* Der Magier blickt dem Ziel ins Gesicht und spricht die Formel: *„Vispiritu! (bosp.) / Akra a'lur! (tul.) / Hukksa Lesa! (thorw.)“*
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin betrachtet die Stirn des Ziels, während sie sich vorstellt, in die Gedankenwelt des Ziels einzudringen. Dabei schreitet sie umher und betrachtet das Ziel aus allen Winkeln, kniet sich hin, streckt sich, sucht neue Perspektiven.
- *Hexen:* Die Hexe betrachtet die Stirn des Ziels, während sie sich vorstellt, in die Gedankenwelt des Ziels einzudringen. Danach blinzelt sie schwer mit den Augen, um sich auf die neue Bewusstseinsebene zu fokussieren und spricht ein paar suggestive Worte, um das Ziel zum Nachdenken anzuregen.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant betrachtet die Stirn des Ziels durch ein Auge, während er das andere schließt und mit einem Bergkristall bedeckt.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan blickt dem Ziel ins Gesicht und spricht die Formel: *„In dein Trachten, Fühlen, Denken – Will ich meine Sinne lenken!“*

Reversalis: Statt dass die Gedanken des Ziels dem Zauberer offenbart werden, werden die Gedanken des Zauberers dem Ziel offenbart. (Merkmal: Hellsicht)

Ein wahrlich nützlicher Zauber. Vielleicht fürchtet das einfache Volk uns Magier deshalb. Wer hätte nicht Angst vor jemandem, der in Gedanken wühlen kann wie in einer Bibliothek? Es braucht keinen Dämon oder Feuerball, um Furcht im Geist eines Menschen zu erzeugen- nur einen Zauber, um in diesen Geist zu blicken!

Blindheit

Der Spruch raubt seinem Opfer das Augenlicht, was vor allem im Kampf einen großen Nachteil darstellt.

Probe: KL/IN/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: Das Ziel verliert schlagartig die Fähigkeit, seine Umgebung optisch wahrzunehmen, und es erhält dadurch den Status *Blind*.
Zauberdauer: 16 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 5 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Hexen, Scharlatane
Steigerungsfaktor: C

Zauberererweiterungen:
- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 3 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie *Lebewesen*.
- *Höhere Wirkungsdauer* (FW 10, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 10 Minuten.
- *Sehschwierigkeiten* (FW 12, 6 AP): Das Ziel hat auch noch QS Stunden nach dem Ende der Wirkungsdauer des Zaubers Sehschwierigkeiten. Alle Proben, die Augenlicht erfordern, sind um –1 erschwert.
- *Größere Reichweite* (FW 14, 6 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 9 AP): Der Zauber kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.

Geste und Formel:
- *Hexen:* Die Hexe sieht dem Ziel ins Gesicht und verdeckt dann ihre Augen mit einer oder beiden Händen, während sie dem Ziel murmelnd Blindheit wünscht.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan sieht dem Ziel ins Gesicht, verdeckt dann seine eigenen Augen mit beiden Händen und ruft die Formel: *„Blinder Blick und trübe Sicht – Erloschen sei dein Augenlicht!“*

Reversalis: Ein bestehender BLINDHEIT-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)



Blitz dich find

Der Zauberspruch vermag einen Gegner zu verwirren. Seine Sinne, insbesondere das Sehen, werden vom Zauberspruch durch störende, flackernde Lichter beeinträchtigt.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: Der Verzauberte wird geblendet. Er erhält 1 Stufe des Zustands *Verwirrung*.
Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS KR
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Zwei Ziele* (FW 8, 1 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Das zweite Ziel kostet 2 AsP extra.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 10, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 KR.
- *Vier Ziele* (FW 12, 2 AP): Der Zauberer kann bis zu 4 Ziele gleichzeitig treffen. Jedes Ziel nach dem ersten kostet 2 AsP extra. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zwei Ziele*.
- *Starke Sinnesverneblung* (FW 14, 2 AP): Ein Ziel mit SK 2 oder niedriger erhält 2 Stufen *Verwirrung* (statt 1 Stufe).
- *Acht Ziele* (FW 16, 3 AP): Der Zauberer kann bis zu 8 Ziele gleichzeitig treffen. Jedes Ziel nach dem ersten kostet 2 AsP extra. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Vier Ziele*.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer deutet mit Zeige- und Mittelfinger der linken Hand auf das Ziel und spricht die Formel: *„Blitz dich find!“*
- *Druiden:* Der Druide deutet mit Zeige- und Mittelfinger der linken Hand auf das Ziel, während er sich vorstellt, wie ein Blitz aus ihnen hervorschießt und das Ziel trifft.
- *Elfen:* Der Elf deutet mit Zeige- und Mittelfinger der linken Hand auf das Ziel und spricht die Formel: *„Bha'iza dha feyra!“*
- *Geoden:* Der Geode deutet mit Zeige- und Mittelfinger der linken Hand auf das Ziel, während er sich vorstellt, wie ein Blitz aus ihnen hervorschießt und das Ziel trifft.
- *Gildenmagier:* Der Magier deutet mit Zeige- und Mittelfinger der linken Hand auf das Ziel und spricht die Formel: *„Fulgur! (bosp.) / Bahay! (tul.) / Glampi! (thorw.)“*
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin deutet mit Zeige- und Mittelfinger der linken Hand auf das Ziel und kreischt, während sie sich vorstellt, wie ein Blitz aus ihnen hervorschießt und das Ziel trifft.
- *Hexen:* Die Hexe konzentriert sich auf den Zeige- und Mittelfinger ihrer linken Hand, während sie sich vorstellt, wie ein Blitz aus ihnen hervorschießt und das Ziel trifft, welches sie anblickt. Dabei murmelt sie eine Verwünschung.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant hält einen Amethysten zwischen Zeige- und Mittelfinger seiner linken Hand und deutet damit auf das Ziel, während er sich vorstellt, wie ein Blitz aus dem Stein hervorschießt und das Ziel trifft.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan deutet mit Zeige- und Mittelfinger der linken Hand auf das Ziel und spricht die Formel: *„Blitz dich find – Werde blind!“*

Reversalis: Der Zauber kann 1 Stufe des Zustands *Verwirrung* aufheben. (Merkmal: Einfluss)

Blitzball

In den Händen des Zaubernden entsteht eine Kugel aus Blitzen, die mit großer Geschwindigkeit zu ihrem Ziel fliegt und dort explodiert.

Probe: MU/KL/KO

Wirkung: Aus den Händen des Zaubernden schießt eine Kugel aus Blitzen, die in gerader Linie ihr Ziel trifft. Das Treffen der Kugel ist in der Zauberdauer inbegriffen. Der BLITZBALL explodiert, wenn er auf sein Ziel oder auf ein großes, festes Hindernis trifft (z. B. eine Wand oder einen Schild). Verlässt der BLITZBALL die Reichweite, ohne ein Ziel zu treffen, so löst er sich auf. Auch die Gefährten des Zauberers können von dem Zauber getroffen werden, wenn er explodiert.

Der Radius der Explosion beträgt 5 Schritt. Der Schaden beträgt 1 Schritt um das Zentrum der Explosion herum 2W6 + (QS x 3) TP und wirkt auch gegen leblose Objekte als Strukturschaden. Pro Schritt Entfernung von diesem Bereich verringert sich der Schaden um jeweils 3 TP.

Der BLITZBALL trifft automatisch, wenn man ihm nicht aktiv zu entgehen versucht. Dazu muss eine Verteidigung eingesetzt und eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* abgelegt werden. Pro QS hat der Held sich 1 Schritt weit vom Zentrum der Explosion entfernt. Weiteren Gegnern steht nach dieser Bewegung kein Passierschlag gegen den verteidigenden Helden zu.

Metallrüstungen schützen nicht vor den TP des Zaubers. Gegner mit Metallrüstungen oder zu viel Metall am Körper (Meisterentscheid), die durch den Zauber SP erleiden, erhalten zusätzlich 1W3 SP und SP in Höhe des RS der Metallrüstung (unabhängig von Rüstungsverbesserungen und der Größenkategorie des Ziels).

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: 32 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: D



Zaubererweiterungen:

- *Intensive Explosion* (FW 8, 4 AP): Gegner mit Metallrüstungen oder zu viel Metall am Körper (Meisterentscheid), erleiden zusätzlich 1W6 statt 1W3 SP.
- *Kugelbombe* (FW 10, 4 AP): Statt eine Kugel auf ein Ziel fliegen zu lassen, kann der Zauberer diese auch an einem Objekt (Erdboden, Schrank, Tür usw.) platzieren. Die Kugel explodiert, wenn sie danach berührt wird, der Zauberer weiter als 32 Schritt von der Kugel entfernt ist oder QS x 5 KR vergangen sind, je nachdem, was zuerst eintritt.
- *Schneller Ball* (FW 12, 8 AP): Die Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* ist zusätzlich um –1 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Komplexe Bewegung* (FW 14, 8 AP): Die Flugbahn der Kugel kann mit freien Aktionen kontrolliert werden, sie muss aber jederzeit im Sichtfeld des Zauberers sein und darf die Reichweitenzone des Zaubers nicht verlassen. Sie kann Hindernisse umfliegen und sogar auf ein anderes Ziel innerhalb der Reichweite gelenkt werden. Die Meisterin muss entscheiden, wie viele zusätzliche KR vergehen, bis die Kugel ihr Ziel trifft. Maximal kann die Kugel 5 KR zusätzlich herumfliegen, bis sie explodiert. Während der Zauber wirkt, ist der Zauberer abgelenkt und alle seine Proben sind um –1 erschwert.
- *Großer Radius* (FW 16, 12 AP): Der Radius beträgt 10 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier formt die Hände zu Klauen, legt sie mit einander zugewandten Handflächen aneinander und richtet sie auf das Ziel, während er die Formel ruft: *„Fulgusphaero! (bosp.) / Anfidschar al'Barq! (tul.) / Vedhurkule! (thorw.)"*

Reversalis: Statt SP zu verursachen, heilt die reversalisierte Version des Zaubers die Ziele und bringt ihnen entsprechend LeP. Alle profitierenden Ziele erhalten zusätzlich QS/2 Stufen *Paralyse* durch die elektrisierende Behandlung. (Merkmal: Heilung)

Aufgrund der Struktur des Thesiskerns und der Präsenz der Elemente - ad primo: Luft, ad secundo: Feuer - sind weitere Composita elementarii denkbar. Hypothese: Die Potentia destructiva verhält sich proportinal zur Gegensetzlichkeit der beteiligten Elemente. Sicherlich eine passable Fragestellung für eine Reihe von Veröffentlichungen im Journal für angewandte Hermetik.

Die an der Vorhalle des Sieges in Mendena entwickelte und bisher kaum bekannte Kettenblitzvariante des Kulminatio ist weniger anstrengend zu wirken und hat unter den damals von der Variante überraschten kaiserlichen der schweren Infanterie, i.e. Schwergerüsteten, zu massiven Verlusten geführt. Angeblich versucht man an der S&S immernoch den Cantus der Variante zu rekonstruieren.

Böser Blick

Der Böse Blick macht es einem Gegner unmöglich, den Zauberer anzugreifen.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel wird von einem Gefühl des Widerwillens vor dem Zauberer übermannt und kann sich nicht überwinden, etwas gegen ihn zu unternehmen. Dies schließt die Unmöglichkeit ein, Attacken oder Fernkampfangriffe gegen ihn auszuführen, Zauber oder Liturgien gegen ihn zu wirken oder ihm auf andere Art und Weise Schaden zuzufügen. Auch indirekte Tätigkeiten wie das Wirken von Zonenzaubern oder die Veränderung der Umweltbedingungen fallen darunter, sofern diese den Zauberer betreffen. Es ist ihm jedoch weiterhin möglich, sich zu verteidigen, andere Wesen zu bekämpfen oder die Flucht zu ergreifen.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS KR
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Druiden, Kristallomanten
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Nicht näher kommen* (FW 8, 3 AP): Das Ziel kann sich maximal auf 4 Schritt dem Zauberer nähern.
- *Du kannst nicht vorbei* (FW 10, 3 AP): Um den Druiden entsteht eine Zone mit 4 Schritt Radius, die das Ziel nicht betreten kann, selbst wenn der Druide sich von dort wegbewegt. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Nicht näher kommen*.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 KR.
- *Zwei Ziele* (FW 14, 6 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Kategorie Wesen* (FW 16, 9 AP): Als Zielkategorie kann nun auch *Wesen* gewählt werden.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide starrt dem Ziel in die Augen und spricht eindringlich die Formel: *„Furcht!“*
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant hält einen Amethysten vor seine Stirn wie ein *„Drittes Auge“* und starrt dem Ziel in die Augen, während er furchteinflößend zischelt.

Reversalis: Der Zauber wirkt wie ein BANNBALADIN (siehe Seite **79**), jedoch mit der Wirkungsdauer des BÖSER BLICK-Zaubers. (Merkmal: Einfluss)



Brandungsleib

Der Zauber erfüllt das Ziel mit dem Element Wasser und schützt es so vor Schaden und verleiht ihm die Fähigkeit, sich vor Feuer besser zu schützen.

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Die Haut des Zauberers wird von einer wässrigen Schicht überzogen, die ihm einen RS von 1 verleiht. Der Zauberer kann weder den Status *Brennend* noch Stufen des Zustands *Betäubung* erleiden. Sollte dieser Status/Zustand vor dem Wirken des Zaubers bestehen, endet *Brennend/Betäubung*.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Zauberererweiterungen:

- *Wasserschutz* (FW 8, 2 AP): Angriffe durch das Element Wasser, beispielsweise durch Wellen, richten nur halbe TP an.
- *Kürzere Zauberdauer* (FW 10, 2 AP): Die Zauberdauer beträgt 4 Aktionen.
- *Elementarschutz* (FW 12, 4 AP): Nahkampfangriffe durch Wasserelementare richten nur halbe TP an. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Wasserschutz*.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 14, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 Minuten.
- *Reichweite Berührung* (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Der Zauberspruch kann nur auf *Kulturschaffende* übertragen werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf benetzt mindestens Hände, Lippen und Gesicht mit Wasser und murmelt dabei: *„A'nur-drala sar'alwa!"*

Reversalis: Der BRANDUNGSLEIB wird zu einem DRACHENLEIB, der in seiner Wirkung dem gleichnamigen Zauber entspricht (siehe Seite **104**). (Merkmal: Elementar)



Brennender Hass

Das Opfer des Zaubers wird von brennendem Hass übermannt.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel wird von Hass auf eine vom Zauberer bestimmte Sache erfüllt, beispielsweise ein Wesen, eine Gruppierung oder ein Konzept. Es wird alles tun, um die Sache aus der Welt zu schaffen, was auch einen bewaffneten Angriff einschließen kann. Dabei wird es jedoch nicht in einen blinden Kampfrausch verfallen, sondern so mit seiner Umwelt interagieren, als würde es über natürliche Hassgefühle verfügen. Der Hass kann sich nicht gegen das Ziel selbst richten und auch nicht gegen etwas, das für das Ziel von großem emotionalem Wert ist.

Großen emotionalen Wert kann man in diesem Fall Personen entgegenbringen (Familie, Freunde, Geliebte), Gegenständen (Traditionsartefakt, Lieblingsartefakt, Hochzeitsring) oder Konzepten und Ideen (Liebe zum Mittelreich, zur Magiergilde, Ehre).

Zauberdauer: 8 Aktionen (Zauberdauer nicht modifizierbar)

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Zauberdauer modifizierbar* (FW 8, 3 AP): Die Zauberdauer ist doch modifizierbar.
- *Wütender Hass* (FW 10, 3 AP): Das Ziel verursacht +1TP im Nahkampf gegen das Objekt des Hasses.
- *Aufeinanderhetzen* (FW 12, 6 AP): Der Zauber wirkt auf 2 Ziele, die sich dadurch aufeinanderhetzen lassen. Die Kosten steigen dadurch um 8 AsP.
- *Blinder Hass* (FW 14, 6 AP): Das Ziel verfällt gegenüber dem Objekt des Hasses für QS KR in den Status *Blutrausch*. Die Kosten steigen um 4 ASP pro Ziel.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 9 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden.

Geste und Formel:

- *Hexen:* Die Hexe schnippt die linke, nach innen gerichtete Hand unter ihrem Kinn ruckartig auf das Ziel des Zaubers zu und faucht dabei katzenartig.

Reversalis: Ein bestehender BRENNENDER HASS-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie) Alternativ wird das Ziel von der Obsession ergriffen, der vom Zauberer bestimmten Sache gefallen oder ihren Idealen entsprechen zu wollen. Die Sache kann keine sein, der das Ziel in Feindschaft verbunden ist.



Chamaelioni

Der CHAMAELIONI tarnt den Zauberer vor unerwünschten Blicken. Er wird von Jägern ebenso eingesetzt wie von Einbrechern und Dieben.

Probe: IN/CH/GE

Wirkung: Steht der Zauberer still, verschmelzen Körper und Kleidung optisch mit der Umgebung (jedoch nicht Waffen, andere Ausrüstung oder Kleidung und Rüstungen ab RS 1). Eine Entdeckung ist nur dann möglich, wenn eine Vergleichsprobe zwischen *Sinnesschärfe (Hinterhalte entdecken, Suchen* oder *Wahrnehmen)* erschwert um –QS gegen *Verbergen* gelingt. Sobald er sich bewegt, verfällt die Tarnung. Details zum Thema Illusionen finden sich im **Regelwerk** auf Seite **259**.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Illusion
Verbreitung: Elfen, Scharlatane
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Ausrüstung tarnen* (FW 8, 2 AP): Auch Waffen bis zur Reichweite *mittel,* Rüstungen und Ausrüstungsstücke, die am Körper getragen werden, sind von der Tarnwirkung eingeschlossen.
- *Mehr Ausrüstung tarnen* (FW 10, 2 AP): Auch Waffen aus Holz der Reichweite *lang* bzw. Fernkampfwaffen sind von der Tarnwirkung eingeschlossen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Ausrüstung tarnen.*
- *Unsichtbarer Jäger* (FW 12, 4 AP): Selbst bei Bewegung, also auch im Kampf, wirkt die Tarnung noch. Im Kampf sorgt dies für Erschwernisse von –2 auf AT gegen das Ziel.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 14, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Minuten.
- *Reichweite Berührung* (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt *Berührung.* Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf verharrt völlig regungslos und verinnerlicht die Bedeutung der Melodie: *„Iama lamia min'rel."*
- *Scharlatane:* Der Scharlatan bewegt die Finger beider Hände in einer ungeordnet flatternden Bewegung vor dem Gesicht und spricht die Formel: *„Chameleoni Mimikry – Feindes Auge sieht mich nie!"*

Reversalis: Der Zauberer nimmt eine Farbe an, die ihn für die Umgebung extrem auffällig macht. Proben auf *Sinnesschärfe,* um ihn zu bemerken, sind um +QS erleichtert. (Merkmal: Verwandlung)



Claudibus

Der CLAUDIBUS ist eine bekannte Zauberformel, die dazu eingesetzt wird, Schlösser magisch zu verschließen und zu sichern.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Durch diesen Zauberspruch verschließen sich Schlösser automatisch. Es ist zudem deutlich schwerer, sie ohne den passenden Schlüssel wieder zu öffnen. Die Proben auf *Schlösserknacken (Bartschlösser* oder *Kombinationsschlösser)* und *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)* gegen das Schloss um –QS erschwert.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 30 Minuten

Zielkategorie: Objekte (Schlösser)

Merkmal: Objekt

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen, Scharlatane

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf 2 Stunden.
- *Sicherer Verschluss* (FW 10, 2 AP): Die Proben auf *Schlösserknacken* gegen das Schloss sind zusätzlich um –1 erschwert.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf 8 Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1.*
- *Zwergenschloss* (FW 14, 4 AP) Die Proben auf *Schlösserknacken* gegen das Schloss sind nochmals um –1 erschwert. Voraussetzung. Zaubererweiterung *Sicherer Verschluss.*
- *Längere Wirkungsdauer 3* (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf 24 Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 2.*

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier legt die rechte Hand auf das Schloss und spricht die Formel: *„Claudibus! (bosp.) / Mughlaq! (tul.) / Lokao! (thorw.)“*
- *Hexen:* Die Hexe berührt das Schloss mit dem Zeigefinger der rechten Hand und schüttelt energisch den Kopf.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan vollführt eine theatralische Abschließen-Geste mit der rechten Hand und intoniert: *„Claubibus Clavistibor – Seid verschlossen, Tür und Tor!“*

Reversalis: Ein bestehender CLAUDIBUS-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie) Alternativ entspricht die Wirkung des reversalisierten Zaubers einem FORAMEN (siehe Seite **140**). (Merkmal: Objekt)



Corpofesso

Durch den CORPOFESSO kann der Zauberer Schmerzen verursachen. Der Zauberspruch ist als Kampfzauber entwickelt worden, der einen Gegner ausschalten soll, ohne ihn zu töten.

Probe: KL/IN/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Der Verzauberte erleidet schmerzhafte Muskelschwäche. Während der Wirkungsdauer erleidet er den Zustand *Schmerz*.

QS 1: 1 Stufe *Schmerz*
QS 2: 1 Stufe *Schmerz*
QS 3: 2 Stufen *Schmerz*
QS 4: 3 Stufen *Schmerz*
QS 5: 4 Stufen *Schmerz*
QS 6: 4 Stufen *Schmerz*, aber für die doppelte Wirkungsdauer

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 3 KR
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Verteilte Wirkung* (FW 8, 3 AP): Die Zustandsstufen können auf mehrere Ziele verteilt werden, die vor dem Wirken des Zaubers benannt werden müssen. Kann der Zauberer z. B. 3 Stufen *Schmerz* verursachen, darf er auf 3 Ziele je 1 Stufe verteilen oder einem Ziel 2 Stufen und einem anderen 1 Stufe aufbürden.
- *Größere Reichweite* (FW 10, 3 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.
- *Längere Wirkung* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer steigt auf QS x 5 KR.
- *Brechen des Widerstands* (FW 14, 6 AP): Das Ziel verfügt gegenüber diesem Zauber um eine um 1 Punkt schwächere ZK. Die Kosten steigen um 4 AsP.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 9 AP): Der Zauber kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Das zweite Ziel kostet 4 AsP extra.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier deutet mit der offenen, rechten Hand auf das Opfer, spricht die Formel: *„Corpofesso! (bosp.) / Ant'alm al'dschissim! (tul.) / Likamsverkir! (thorw.)“*, und ballt dabei die Hand zur Faust.

Reversalis: Ein bestehender CORPOFESSO-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie) Andernfalls hebt der Zauber entsprechend der QS der regulären Wirkung Stufen des Zustands *Schmerz* auf. (Merkmal: Heilung)

Beim Bart des Rohals! Der Zauber der Schmerzen ist die Wahl des Adepten, wenn er sich gegen Angreifer verteidigen will, ohne ihn gleich zu töten. Der Schmerz ist unerträglich, ich habe es zumindest einmal am eigenen Leib erfahren. Es fühlt sich an, als umarme dich ein Ifirnstat! Wenn ihr den Zauber nutzt, achtet jedoch darauf, dass er die Schutzstruktur des Körpers angreift, nicht den Geist des Opfers. Gegen jemanden wie mich, dessen Willenskraft stark, aber der Körper schwach ist, ein sehr effektives Mittel. Gegenüber einem Bullen von Krieger (muskulös, aber dumm wie Selemer Sauerbrot) werdet ihr Schwierigkeiten bekommen, den Zauber erfolgreich zu wirken.

Corpofrigo

Der CORPOFRIGO erzeugt ein Herabsinken der Körpertemperatur des Opfers und verursacht dadurch steife Muskeln und erheblichen Schaden.

Probe: KL/CH/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Der CORPOFRIGO erzeugt beim Ziel 1W6 + QS TP und QS/2 Stufen *Paralyse*.

Profane Rüstungen und natürlicher Rüstungsschutz schützen nicht vor diesem Zauber, karmaler oder magischer hingegen schon. Der Zauberspruch trifft sein Ziel automatisch, und der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Wesen
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Gildenmagier, Kristallomanten
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Zielkategorie Objekte* (FW 8, 2 AP): Der Zauber ist auch gegen Objekte mit bis zu 100 Stein einsetzbar. Sie erleiden keinen Schaden, aber gegen sie gerichteter Strukturschaden wird verdreifacht. Sie erleiden keine Zustandsstufen *Paralyse*.
- *Qualvolles Eis* (FW 10, 2 AP): Der Zauber richtet zusätzlich +2 TP Schaden an.
- *Fixiert* (FW 12, 4 AP): Das Ziel erleidet bis zum Ende der nächsten KR den Status *Fixiert*.
- *Paralysierendes Eis* (FW 14, 4 AP): Der Zauber verursacht zusätzlich 1 Stufe *Paralyse*.
- *Humus-Zerstörer* (FW 16, 6 AP): Gegen Ziele des Elements Humus können die TP verdoppelt werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Gildenmagier macht eine greifende Geste, ballt die Hand schließlich zur Faust und haucht darüber die Formel: *„Corpofrigo! (bosp.) / Djalidhu'jum! (tul.) / Frostbiti! (thorw.)“*
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant lässt einen Baryt zwischen seinen zitternden Fingern umherwandern, ehe er ihn mit Gewalt in seiner Faust umschließt und zischt.

Reversalis: Die reversalisierte Version des Zaubers hebt bis zu 2 Stufen *Paralyse* und *Verwirrung* auf, die durch Kältestufen verursacht wurden. (Merkmal: Elementar)



Cryptographo

Der CRYPTOGRAPHO kann ein Schriftstück verschlüsseln, sodass nur noch seltsame Zeichen und Symbole zu sehen sind und es erheblichen Aufwand erfordert, den Text zu entschlüsseln.

Probe: KL/KL/IN

Wirkung: Mit diesem Zauberspruch kann eine Zauberin eine Pergament-, Papier- oder Papyrusseite verschlüsseln, eine Kristallomantin wahlweise auch eine Passage in einem Thesiskristall. Sie wählt während des Wirkens des Zauberspruchs ein Lösungswort aus. Wird dieses Lösungswort genannt und das Schriftstück bzw. der Kristall dabei berührt, hört der Zauber sofort auf zu wirken. Buchstaben auf dem Schriftstück werden durch seltsame Zeichen und Symbole ersetzt. Auch Buchstaben, die nach der Wirkung des Zaubers auf das Schriftstück geschrieben werden, werden verschlüsselt.

Je nach Größe der Seite muss die Zauberin neben den Grundkosten des Zaubers weitere AsP zahlen: Foliant (+3 AsP), Halbfoliant oder Thesiskristall (+2 AsP), Quarto (+1 AsP), Octavo (+/−0 AsP), Halboctavo (−1 AsP) oder nach Meisterentscheid. Diese Kosten werden auch in die Grundkosten eingerechnet, wenn es um die Bestimmung der Kosten einer misslungenen Probe geht.

Man kann das Schriftstück entschlüsseln, es gilt als primitive Verschlüsselung. Dazu ist eine Probe auf *Rechnen* nötig und es dauert eine halbe Stunde. Für je 2 volle zusätzlich investierte AsP ist die Probe um −1 erschwert. Maximal kann damit eine Erschwernis von −7 verursacht werden.

Zauberdauer: 16 Aktionen
AsP-Kosten: 2 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS Monate
Zielkategorie: Objekte (Pergament-, Papier- oder Papyrusseite oder Thesiskristall)
Merkmal: Objekt
Verbreitung: Gildenmagier, Kristallomanten
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Einfache Verschlüsselung* (FW 8, 2 AP): Die Verschlüsselung ist eine *einfache* Verschlüsselung und benötigt zusätzlich die SF *Kryptographie*.
- *Verkürzte Zauberdauer 1* (FW 10, 2 AP): Die Zauberdauer beträgt 8 Aktionen.
- *Komplexe Verschlüsselung* (FW 12, 4 AP): Die Verschlüsselung ist eine *komplexe* Verschlüsselung und benötigt zusätzlich die SF *Kryptographie* und ein Berufsgeheimnis (Kosten: 1 AP).
- *Verkürzte Zauberdauer 2* (FW 14, 4 AP): Die Zauberdauer beträgt 4 Aktionen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Verkürzte Zauberdauer 1*.
- *Bücher verschlüsseln* (FW 16, 6 AP): Es lassen sich ganze Bücher verschlüsseln. Je angefangene 50 Seiten müssen die Grundkosten des Zaubers + die Formatgröße der Seiten bezahlt werden. Der Zauber ist allerdings erschwert: Foliant und Halbfoliant (−3), Quarto (−2), Octavo und Halboctavo (−1) oder nach Meisterentscheid.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier wischt mit der Hand über die zu verschlüsselnde Schrift und spricht die Formel: *„Cryptographo! (bosp.) / Tash'fa! (tul.) / Dulkodun! (thorw.)“*
- *Kristallomant:* Der Kristallomant platziert den Thesiskristall in seinem Schuppenbeutel und legt beide Hände darauf, während er sich konzentriert. Verschlüsselt er ein anderes Schriftstück, das nicht in seinen Schuppenbeutel passt, so legt er diesen oben auf das Manuskript und legt beide Hände darüber.

Reversalis: Die reversalisierte Version des Zaubers entspricht dem XENOGRAPHUS (siehe Seite 430). (Merkmal: Hellsicht)

Dämonenbann

Der Spruch erlaubt es, gegen Zauber des Merkmals Dämonisch vorzugehen.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Ein Zauber des Merkmals Dämonisch wird aufgehoben, solange dessen QS nicht höher ist als die QS des DÄMONENBANNS. Der Bann entfaltet keine Wirkung gegen Zauber, deren Wirkung sofort eintritt (z. B. einmaliger Schaden). Auch gegen Zauber, deren Wirkung bereits vollendet ist, oder permanent wirkende Sprüche, hilft er nicht. Wird der DÄMONENBANN gegen einen Zauber der Zielkategorie Zone eingesetzt, genügt es, wenn sich ein Teil von dieser innerhalb der Reichweite befindet.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zielkategorie Zone

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Antimagie

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Reichweite erhöhen* (FW 8, 2 AP): Die Zaubermodifikation Reichweite erhöhen ist nicht erschwert.
- *Permanente Zauber unterdrücken* (FW 10, 2 AP): Der Bann ist in der Lage, permanente Zauber bis QS des DÄMONENBANN zu unterdrücken. Der Zauber gilt als aufrechterhaltend und die Kosten betragen 4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro KR bzw. 8 AsP + 4 AsP pro KR für Zauber mit der Zielkategorie Zone. Nach Ende des Zaubers entfaltet der Zielzauber wieder seine vollständige Wirkung.
- *Zauberdauer senken* (FW 12, 4 AP): Die Zaubermodifikation Zauberdauer senken ist nicht erschwert.
- *Versiegeln* (FW 14, 4 AP): Innerhalb einer Zone von 4 Schritt Radius um einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zaubers werden alle Zauber des Merkmals Dämonisch unterdrückt. Erreicht ein solcher Zauber eine höhere QS als der DÄMONENBANN, kommt er jedoch mit der vollen QS zur Wirkung. Die Kosten betragen 16 AsP, die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.
- *Kosten senken* (FW 16, 6 AP): Die Zaubermodifikation Kosten senken ist nicht erschwert.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier zeichnet mit dem Stab geeignete magische Symbole aus den Bereichen der Dämonologie und Antimagie in die Luft und vollendet sein Werk mit dem Ausruf der Formel: *„Expurgatio Daemonica! (bosp.) / Ifri'ilrhao! (tul.) / Anda ogildin! (thorw.)"*
- *Hexen:* Die Hexe macht mit der ausgestreckten, rechten Hand in die Richtung des wirkenden Spruches oder der zu errichtenden Zone eine abwehrende Geste und ruft bannende Worte wie: *„Halte ein!"* oder *„Zerstreue dich!"*

Reversalis: Der Zauber, auf den die Bannformel gesprochen wird, erhält QS/3 hinzu (bis zu einem Maximum von QS 6). (Merkmal: Dämonisch)

Die Nützlichkeit dieser Formel der Contraria zeigt sich – aller Kritik an der Contraria im Allgemeinen zum Trotz – wenn man sich Borbaradianern gegenüber sieht ... zweifelsohne.

Der Cantus ist nicht in der Lage die Wesen der Siebten Sphäre zu bannen, wie manch ein Laie vermutet, er kann aber die ihnen zu eigene Magie in ihre Schranken weisen. Um die Wesen der Siebten Sphäre zu bannen, siehe Pentagramma.

Ratschlag des Experten: Anstatt Dämonen zu bannen, kann man auch versuchen die Kontrolle über sie zu übernehmen, sicher, dazu bedarf es eines starken Willens, ist aber immer noch einfacher als bei Untoten – dann habt ihr einen Dämon in euren Diensten und noch nicht einmal eure Astralkraft benutzt.

Dämonenschild

Der Zauber schützt den Anwender vor dämonischen Attacken und erfreut sich seit der Rückkehr Borbarads großer Beliebtheit.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Spruch erschafft eine unsichtbare, 3 Schritt im Radius messende Kuppel um den Magier herum. Die Kuppel ist eigentlich eine Kugel, da jedoch der Magier meistens auf dem Boden steht, ist die Kugelform nur selten relevant. Dämonen können in sie eindringen, aber alle ihre Angriffe (und somit die TP) werden innerhalb des Radius von der Magie der Kuppel absorbiert. Dämonen werden teilweise halbmateriell und schlagen durch ihre Gegner hindurch oder ihre Angriffe werden von der Kuppel aufgesaugt wie Wasser von einem Schwamm. Zu diesem Zweck verfügt die Kuppel über eine Schildstärke in Höhe von AsP + (QS x 3), die TP in gleicher Höhe zu absorbieren vermag. Von Dämonen eingesetzte Zauber und Fähigkeiten, die AsP kosten, werden vom DÄMONENSCHILD nicht aufgehalten.
Fällt die Schildstärke unter 1, fällt die Kuppel zusammen und der Zauber endet.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: mindestens 4 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Antimagie
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Schutzhaut* (FW 8, 2 AP): Die Schildstärke beträgt AsP + (QS x 4), aber nur der Zauberer selbst ist von der Schutzwirkung betroffen.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 10, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 15 Minuten.
- *Großer Radius* (FW 12, 4 AP): Der Radius beträgt 5 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP, die jedoch nicht die Schildstärke erhöhen.
- *Aufladbarer Schild* (FW 14, 4 AP): Der Zauberer kann mittels 1 freien Aktion einen bestehenden DÄMONENSCHILD-Schild mit neuen AsP versehen. Pro freier Aktion kann er bis zu 8 weitere AsP investieren.
- *Reichweite Berührung* (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Die Schildstärke beträgt nur AsP + QS x 2. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier zeichnet mit dem Stab einen weiten Kreis über den eigenen Kopf und spricht: *„Protegit ab Daemonibus! (bosp.) / Kazaba wa'Ifriitim (tul.) / Eg ver fyrir illum ondum! (thorw.)“* Bei Reichweite Berührung tippt er das Ziel zusätzlich mit der Hand oder dem Stab an.

Reversalis: Ein bestehender DÄMONENSCHILD-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)



Dämonisches Vergessen

Der Spruch ist gefürchtet, da er seinem Opfer mühsam erlernte Fähigkeiten raubt und es bei mehrfacher Anwendung als Schatten seiner selbst zurücklässt.

Probe: MU/KL/IN (modifiziert um SK)

Wirkung: Für das Opfer des Zaubers sind alle geistigen Handlungen um –QS/2 erschwert (beispielsweise Gesellschafts- und Wissenstalente). Auch Zauber und Liturgien sind davon betroffen, nicht jedoch Kampfwerte. Der Zaubernde hat nach dem Wirken des Zaubers QS KR Zeit, um sein Ziel zu berühren, damit der Spruch seine Wirkung entfalten kann. Ansonsten verpufft der Zauberspruch wirkungslos. Will ein Ziel nicht berührt werden, ist eine gelungene, nicht verteidigte *Raufen*-AT +2 oder eine AT +2 mit dem (minderen) Traditionsartefakt notwendig.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Dämonisch
Verbreitung: Borbaradianer, Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 3 AP): Der Zauber wirkt QS x 5 Minuten.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 10, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 10 Minuten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer.*
- *Längere Berührungszeit* (FW 12, 6 AP): Nach dem Wirken des Zaubers hat der Zauberer QS x 2 KR Zeit, um sein Opfer zu berühren.
- *Verkürzte Zauberdauer* (FW 14, 6 AP): Die Zauberdauer beträgt 2 Aktionen.
- *Längere Wirkungsdauer 3* (FW 16, 9 AP): Der Zauber wirkt QS Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 2.*

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer berührt die Stirn des Opfers und drückt stark auf das „Dritte Auge", während er mit schreckenerregender Stimme befiehlt: *„Vergessen beraube dich!"*
- *Gildenmagier:* Der Magier berührt die Stirn des Opfers und drückt stark auf das „Dritte Auge", während er mit tiefer Stimme spricht: *„Oblivisci! (bosp.) / Nansaa! (tul.) / Gleymdu! (thorw.)"*
- Hexen: Die Hexe stößt dem Opfer grob vor die Stirn und faucht passende Fluchworte, etwa: *„Vergiss, wer du bist!"* oder *„Verwelke!"*

Reversalis: Ein bestehender DÄMONISCHES VERGESSEN-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Ein Zauber, der in meiner Gilde zu Recht gebannt wurde! Das Vergessen, dass das Opfer überkommt, ist keineswegs borongefällig, sondern durch dämonische Essenz hervorgerufen!

Ehrenvoller Kollege des Bunds des Weißen Pentagramms, ihr liegt völlig richtig, aber was daran ist schlimm? Wer den Zauber erlernt und wirken will, hat seine Gründe. Ich kann euch verraten, dass es neben üblen Borbaradianern auch Gildenmitglieder gibt, die diesen Zauber beherrschen und ihn gegen Gegner werfen, die eine Bedrohung für das den Leib und das Leben Unschuldiger sind.

Werkzeuge sind nicht böse oder gut, o Töchter und Söhne der Weisheit. Wer und wie diese genutzt werden, ist entscheidend!

Debilitatio

Der DEBILITATIO schwächt Dämonen und Elementarwesen in der Umgebung des Zauberers.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Spruch erschafft eine unbewegliche kugelförmige Zone. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs benennen, um den herum sich die Zone mit einem Radius von QS x 2 Schritt ausbreitet. Die erzielten QS führen zu einer Erschwernis auf alle Proben von darin befindlichen Dämonen und Elementaren. Die Punkte Erschwernis entsprechen der erreichten QS und verteilen sich dabei gleichmäßig auf alle betroffenen Wesen. Ist eine Gleichverteilung nicht möglich, entscheidet der Zauberer, welche Wesen besonders stark bzw. gar nicht betroffen sind. Sind beispielsweise zwei Wesen bei QS 3 betroffen, erhält nach Wahl des Zauberers eines von ihnen eine Erschwernis von –1 und das andere eine von –2, bei drei Wesen und QS 2 erhält eines nach Wahl des Zauberers keine Erschwernis.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Sphären

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

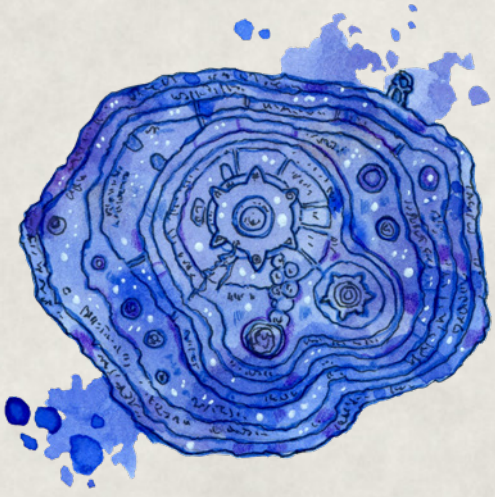
Zaubererweiterungen:

- *Geisterzone* (FW 8, 2 AP): Der Zauber wirkt auch gegen Geister.
- *Meine Freunde* (FW 10, 2 AP): Der Zauber betrifft keine Wesenheiten, die der Zauberer selbst beschworen hat.
- *Feenzone* (FW 12, 4 AP): Der Zauber wirkt auch gegen Feenwesen.
- *Bewegliche Zone* (FW 14, 4 AP): Die Zone kann auf ein freiwilliges Lebewesen gewirkt werden, das als Mittelpunkt zählt, und bewegt sich mit diesem mit. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Durchdringung* (FW 16, 6 AP): Die betroffenen Wesen erhalten pro KR in der Zone SP in Höhe ihrer zugewiesenen Erschwernis.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier deutet mit dem Stab auf die kreisförmigen Grenzen des zu erschaffenden Feldes und spricht die Formel: *„Debilitatio! (bosp.) / Iziadsho'daef! (tul). / Truflunn Ghestur! (thorw.)“*

Reversalis: Ein bestehender DEBILITATIO-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie) Alternativ erzeugt die reversalisierte Version des Zaubers eine Zone, in der Proben für Dämonen und Elementare um +QS/2 erleichtert sind. Die Punkte müssen wie bei der gewöhnlichen Zauberwirkung gleichmäßig verteilt werden. (Merkmal: Sphären)



Desintegratus

Mittels des DESINTEGRATUS kann ein Objekt beschädigt oder sogar zerstört werden.

Probe: KL/CH/KK

Wirkung: Das verzauberte Objekt verliert QS x 10 Strukturpunkte. Sinken die Strukturpunkte dadurch unter 1, zerfällt das Objekt zu Staub.

Um Rüstungen zu zerstören, benötigt der Zauberer so viele QS, wie die Rüstung Rüstungsschutz hat. Bei Waffen der Kampftechniken *Dolche* und *Raufen* muss 1 QS erzielt werden, bei anderen Waffen mindestens 2 QS. Zweihandwaffen können nur mit mindestens 3 QS zerstört werden. Besonders hochwertige Waffen und Rüstungen benötigen nach Meisterentscheid 1 QS zusätzlich, um zerstört zu werden. Erzielte QS gegen Objekte summieren sich auf.

Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte (Profane Objekte)
Merkmal: Objekt
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Höhere Zerstörungskraft 1* (FW 8, 2 AP): Der Schaden steigt auf QS x 20 Strukturpunkte.
- *Größere Reichweite* (FW 10, 2 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.
- *Höhere Zerstörungskraft 2* (FW 12, 4 AP): Der Schaden steigt auf QS x 30 Strukturpunkte. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Höhere Zerstörungskraft 1.*
- *Einen Weg schaffen* (FW 14, 4 AP): Werden 10 % der Strukturpunkte eines Hindernisses zerstört, so entsteht ein Durchgang, der sich von Wesen der Größenkategorie *mittel* bequem durchqueren lässt.
- *Ausgeweitete Zerstörung* (FW 16, 6 AP): Auch kleinere Gegenstände in bis zu 2 Schritt Abstand vom eigentlichen Ziel erleiden Schaden, z. B. Stühle in der Nähe eines betroffenen Tisches, nicht aber einzelne Steine einer Mauer. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Höhere Zerstörungskraft 2.*

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier schlägt seine Faust in Richtung des Gegenstands und spricht die Formel: *„Desintegratus! (bosp.) / Had'shahar! (tul.) / Eydil galdera! (thorw.)“*

Reversalis: Die reversalisierte Version des Zaubers erhöht die Strukturpunkte eines Objekts in Reichweite von 8 Schritt für 1 Stunde um QS x 25 %. (Merkmal: Objekt)



Disruptivo

Der DISRUPTIVO ist eine antimagische Formel, die in der näheren Umgebung das Zaubern erschwert. Ursprünglich war der Zauberspruch als Übungserschwernis von Zauberlehrlingen erschaffen worden.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Dieser Grundzauber der Antimagie beeinträchtigt alle Arten von Zauberei in QS x 2 Schritt Radius um den Zaubernden herum, indem störende Schwingungen in die umgebenden astralen Muster gesendet werden. Alle Proben auf Zaubersprüche, die in dieser Zone gewirkt werden oder dort ihre Wirkung entfalten sollen, sind erschwert. Dies gilt ebenso für Zauber, die der Zaubernde selbst wirkt. Der Zaubernde muss vor dem Wirken festlegen, ob sich die Zone mit ihm mit bewegen oder an Ort und Stelle bleiben soll.

Der Zauberspruch stört nur Magie, die gewirkt werden soll, hat aber keine Auswirkung auf bereits gewirkte Sprüche.

QS 1: Probenerschwernis –1
QS 2: Probenerschwernis –2
QS 3: Probenerschwernis –3
QS 4: Probenerschwernis –4
QS 5: Probenerschwernis –5
QS 6: Probenerschwernis –6

Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 5 Minuten
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Antimagie
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Großer Radius* (FW 8, 2 AP): Der Radius beträgt QS x 3 Schritt.
- *Verkürzte Zauberdauer* (FW 10, 2 AP): Die Zauberdauer beträgt 4 Aktionen.
- *Reichweite Berührung* (FW 12, 4 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- *Zaubersog* (FW 14, 4 AP): Innerhalb der Zone verlieren alle magischen Ziele einmalig 1W6 + QS/2 AsP.
- *Unbeeindruckter Zauberwirker* (FW 16, 6 AP): Der Zauberer selbst erleidet beim Zaubern innerhalb der von ihm erschaffenen Zone nur die halbe Erschwernis.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer tippt sich gegen die Stirn und betrachtet dann die zu verzaubernde Zone, wobei er ausruft: *„Astralgefüge, beuge dich!“*
- *Druiden:* Der Druide legt das Heft seines Vulkanglasdolchs an die Stirn, bis der Zauber vollendet ist.
- *Elfen:* Der Elf stimmt sich auf die magischen Schwingungen in der Umgebung ein und singt leise wiederholt die Formel *„dhao alwa mandra-za“*.
- *Geoden:* Der Geode umfasst mit beiden Händen seinen Halsreif oder Hals und schließt kurz die Augen.
- *Gildenmagier:* Der Magier berührt die Spitze seines Stabes kurz mit der Stirn und spricht dann: *„Disruptivo! (bosp.) / Sueb-i'shahar! (tul.) / Erfidgalder! (thorw.)“*
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin bestreut die Zone mit glitzernden Objekten, bevorzugt toten Schmeißfliegen, und schaut dabei übertrieben traurig in die Runde.
- *Hexen:* Die Hexe zieht die Schultern zusammen und macht ein „Kopfschmerzgesicht“.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant zeigt allen Anwesenden deutlich einen Magnetiten, den er für die Dauer des Zaubers auf den Boden legt.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan deutet in gewichtiger Geste ringsum und deklamiert: *„Disruptivo Netz und Knoten – Zauberkunst erschwert, verboten!“*

Reversalis: Ein bestehender DISRUPTIVO-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Dornenwand

Der Zauber erschafft eine Wand aus mit Dornen überzogenen Ästen.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Spruch erschafft eine Wand aus dichtem Dornengestrüpp. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt auf festem Grund und innerhalb der Reichweite benennen, von dem aus sich die Wand geradlinig mit einer Länge von QS x 2 Schritt ausbreitet. Den exakten Verlauf durch den Mittelpunkt kann der Zauberer festlegen. Der Mittelpunkt kann auf einem Schiff oder einem ähnlich großen Objekt platziert werden, sodass sich die Wand damit fortbewegt.

Die Höhe der Barriere beträgt 3 Schritt, die Tiefe 1 Schritt. Man kann sie nur aufgerichtet platzieren, nicht flach hinlegen oder schräg stellen. Enge Räumlichkeiten können die Ausbreitung der Wand einschränken. Eine Zerstörung der Wand ist nicht möglich, da sich entstehende Lücken auf der Stelle schließen.

Die Überquerung der Wand erfordert eine gelungene Probe auf *Klettern (Baumklettern)*, die um die QS erschwert ist. Dabei werden die Gliedmaßen des Kletterers von Dornenranken umschlungen, sodass jeder gelungene wie misslungene Versuch 1W3 TP verursacht und bei 1-3 auf 1W6 zudem den Status *Fixiert* einbringt.

Wesen mit der Größenkategorie *groß* erleiden nur bei 1-2 auf 1W6 den Status *Fixiert*. *Riesige* Wesen sind von dem Effekt nicht betroffen.

Eine Zerstörung der Ranken ist nicht möglich, da sie sofort nachwachsen. Das Ziel vermag sich jedoch unter Aufwendung 1 Aktion und mittels einer gelungenen Probe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* erschwert um –QS/2 zu befreien. Die Ranken verbleiben 5 KR lang, danach lösen sie sich komplett auf.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 30 KR
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Druiden, Geoden
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Höhere Wand* (FW 8, 2 AP): Die Wand ist 5 Schritt hoch.
- *Längere Wand* (FW 10, 2 AP): Die Länge der Wand beträgt QS x 3 Schritt.
- *Zylinder* (FW 12, 4 AP): Die Wand ist gewölbt und verläuft um den Zaubernden herum. Die Höhe beträgt 3 Schritt, der Radius QS Schritt.
- *Langanhaltende Wand* (FW 14, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 60 KR.
- *Deckel* (FW 16, 6 AP): Die Wand verläuft wie bei der Zaubererweiterung Zylinder, nur dass dieser nach oben hin geschlossen ist. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zylinder*.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide spreizt und krümmt die Finger beider Hände. Dann vollzieht er eine anhebende Geste.
- *Geoden:* Der Geode überkreuzt die Hände, spreizt und krümmt die Finger beider Hände ab und bewegt diese entlang des gedachten Verlaufs der Dornenwand.

Reversalis: Die DORNENWAND wird zu einer EISWAND, die in ihrer Wirkung dem gleichnamigen Zauber entspricht (siehe Seite 116). (Merkmal: Elementar)

Drachenleib

Der Zauber erfüllt den Anwender mit dem Element Feuer und schützt ihn so vor Schaden und verleiht ihm die Fähigkeit, Schmerzen zu ignorieren.

Probe: MU/KL/GE

Wirkung: Die Haut des Zauberers überzieht sich mit einer verkohlten Schicht, die ihm einen RS von 1 verleiht (kombinierbar mit Rüstungen). Der Zauberer kann keine Stufen des Zustands *Schmerz* erleiden. Sollte dieser Zustand vor dem Wirken des Zaubers bestehen, endet *Schmerz*.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Feuerschutz* (FW 8, 2 AP): Angriffe durch das Element Feuer, beispielsweise durch Brände, richten nur halbe TP an.
- *Kürzere Zauberdauer* (FW 10, 2 AP): Die Zauberdauer beträgt 4 Aktionen.
- *Elementarschutz* (FW 12, 4 AP): Nahkampfangriffe durch Feuerelementare richten nur halbe TP an. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Feuerschutz*.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 14, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 Minuten.
- *Reichweite Berührung* (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf stellt sich barfuß vor ein Feuer und hält die Hände darüber, während er spricht: *„A'nur-drala sar'glode!“*

Reversalis: Der DRACHENLEIB wird zu einem BRANDUNGSLEIB, der in seiner Wirkung dem gleichnamigen Zauber entspricht (siehe Seite **90**) gleicht. (Merkmal: Elementar)



Dunkelheit

Diese Magie erzeugt einen Bereich voller Dunkelheit. Nur der Zauberer selbst kann sehen, als wäre sie nicht vorhanden.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Um den Zaubernden herum bildet sich eine Kugel aus Dunkelheit mit einem Radius von QS x 2 Schritt. Pro QS verschlechtern sich die Sichtverhältnisse um 1 Stufe. Weder natürliche noch magische Lichtquellen können diese Dunkelheit erhellen. Bei karmalen Lichtquellen entscheidet die höhere QS (wie bei einer Vergleichsprobe), ob das Licht zu sehen ist oder nicht. Hierbei gilt alles oder nichts: Das Licht wird nicht um die QS der Liturgie gedämpft, sondern die höhere QS entscheidet darüber ob Licht zu sehen ist oder nicht.

Für den Zaubernden werden die Sichtverhältnisse durch den Zauber nicht erschwert, bestehende Sichtmodifikatoren gelten allerdings weiterhin. Der Zaubernde muss vor dem Wirken des Zaubers entscheiden, ob die Zone der Dunkelheit an Ort und Stelle verbleiben oder sich mit ihm als Zentrum bewegen soll.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 8 AsP pro 5 Minuten

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier, Scharlatane

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Großer Radius* (FW 8, 2 AP): Der Radius beträgt QS x 3 Schritt.
- *Noch größerer Radius* (FW 10, 2 AP): Der Radius beträgt QS x 5 Schritt. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Großer Radius*.
- *Angsteinflößende Dunkelheit* (FW 12, 4 AP): Die Dunkelheit ist so furchteinflößend, dass alle Lebewesen in der Zone eine Probe auf *Willenskraft* (Bedrohungen standhalten) ablegen müssen, um nicht 1 Stufe *Furcht* zu erleiden.
- *Verkürzte Zauberdauer* (FW 14, 4 AP): Die Zauberdauer beträgt 4 Aktionen.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide formt beide Hände zu einer Kugel und schließt die Augen.
- *Geoden:* Der Geode formt beide Hände zu einer Kugel und schließt die Augen.
- *Gildenmagier:* Der Magier formt mit Daumen und Zeigefingern beider Hände einen Kreis, den er langsam zusammenführt, senkt das Haupt und schließt dabei langsam die Augen, während er die Formel spricht: *„Tenebris! (bosp.) / Al'zala! (tul.) / Myrkur! (thorw.)“*
- *Scharlatane:* Der Scharlatan verhüllt sein Traditionsartefakt und spricht mit tiefer, leiser Stimme: *„Dunkelheit und schwarze Nacht – Verschwunden allen Lichtes Macht!“*

Reversalis: Die reversalisierte Version des Zaubers erzeugt statt einer schwarzen Halbkugel eine weiße. Im Inneren ist es extrem hell statt dunkel, aber es gelten die gleichen Sichtmodifikatoren. (Merkmal: Elementar)

Duplicatus

Der DUPLICATUS ist ein berühmter Illusionszauber, der sich bewegende Doppelgänger erschafft. Hauptsächlich kommt der DUPLICATUS bei Kämpfen zum Einsatz, denn der Zauberspruch sorgt für eine geringere Wahrscheinlichkeit von Gegnern getroffen zu werden.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Zaubernde erzeugt einen oder mehrere illusionäre Doppelgänger des Ziels, die sich synchron zu diesem bewegen und ständig mit diesem verschmelzen und sich wieder von diesem trennen.

Je nach QS erscheinen mehrere Doppelgänger. Der Zaubernde kann sich entscheiden, weniger Doppelgänger als maximal möglich erscheinen zu lassen:

QS 1: 1 Doppelgänger
QS 2: 1 Doppelgänger
QS 3: 2 Doppelgänger
QS 4: 3 Doppelgänger
QS 5: 4 Doppelgänger
QS 6: 4 Doppelgänger, aber doppelte Wirkungsdauer

Da die Doppelgänger nicht vom Ziel zu unterscheiden sind, haben Angreifer mit Nah- und Fernkampfangriffen oder Zaubern eine entsprechende Chance, einen der Doppelgänger statt des Ziels zu treffen. Sollte das Ziel statt eines Doppelgängers getroffen werden, muss er den Angriff parieren oder ihm ausweichen. Flächenangriffe sind hiervon nicht betroffen. Mehr zu den Illusionen und wie man sie durchschaut siehe **Regelwerk** auf Seite **259**.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP pro Doppelgänger (bei Misslingen entsprechend 2 AsP)
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS x 3 KR
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Illusion
Verbreitung: Gildenmagier, Scharlatane
Steigerungsfaktor: C

Trefferchancen

Zahl der Doppelgänger	Chance
1 Doppelgänger	50 % (1-10 auf 1W20)
2 Doppelgänger	33 % (1-7 auf 1W20)
3 Doppelgänger	25 % (1-5 auf 1W20)
4 Doppelgänger	20 % (1-4 auf 1W20)

Zaubererweiterungen:

- *Gute Illusion 1* (FW 8, 3 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist um zusätzlich –1 erschwert.
- *Spiegelkabinett* (FW 10, 3 AP): Die Doppelgänger verteilen sich in einem Radius von 16 Schritt um den Zaubernden und gehen alltäglichen oder kuriosen Handlungen nach. Sie sind nicht für den Kampfeinsatz vorgesehen, sondern lediglich ein beeindruckendes Spektakel. Die Wirkungsdauer ändert sich auf QS Minuten.
- *Gute Illusion 2* (FW 12, 6 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist um zusätzlich –2 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 1*.
- *Ihr und welche Armee?* (FW 14, 3 AP) Es erscheinen QS x 2 Doppelgänger, aber sie verschwinden, wenn sie durch einen Angriff 1 TP abbekommen würden.
- *Gute Illusion 3* (FW 16, 9 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist um zusätzlich –3 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 2*.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier hebt die Hände mit den Handflächen nach Außen vor das Gesicht und verschiebt sie mehrmals gegeneinander, während er spricht: *„Duplicatus! (bosp.) / Shavi mu'shaba! (tul.) / Dopelmänningu! (thorw.)“*
- *Scharlatane:* Der Scharlatan wedelt seine Hände verwirrend vor seinem Gesicht umher und spricht die Formel: *„Duplicatus Doppelpein – Verflucht soll Feindes Auge sein!“*

Reversalis: Ein bestehender DUPLICATUS wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Ecliptifactus

Diese Formel belebt auf dämonische Weise den Schatten des Zaubernden. Er nimmt feste Form an und kämpft an der Seite des Zauberers.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Schatten des Zauberers wird durch diesen Zauberspruch belebt und kämpft für ihn. Er kann sich dabei maximal 13 Schritt von seinem Meister entfernen. Mit dem Ecliptifactus kann man stets nur *einen* Schatten heraufbeschwören. Erst nach Ende der Wirkungsdauer kann der Zauber erneut gewirkt werden.

Der Schatten besitzt die auf Seite **502** aufgeführten Werte und erhält dort ebenfalls aufgelistete zusätzliche Boni je nach erreichter QS. Diese sind nicht kumulativ.

Der Schatten ist außer durch Zauber mit dem Merkmal Antimagie nicht durch Magie beeinflussbar und erleidet keine Zustände. Sinken seine LeP auf 0, so verliert der Zaubernde schlagartig seine gesamte Astralenergie, davon 2 AsP permanent. Es dauert 7 Wochen, bis sich der Schatten regeneriert hat. Bis dahin besitzt der Zaubernde keinen Schatten und kann den Zauberspruch entsprechend auch nicht anwenden.

Ein fehlender Schatten wird in vielen Kulturen, besonders in zwölfgöttergläubigen Ländern, als ein Stigma betrachtet. Nicht selten wird es sogar als Anzeichen gewertet, dass man es mit einem Dämonenbündler oder einem Geweihten des Namenlosen zu tun hat. Der Held erhält für die Zeit ohne Schatten den Nachteil *Stigma* (siehe **Regelwerk** Seite **178**).

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro KR (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Borbaradianer, Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Weite Entfernung* (FW 8, 3 AP): Der Schatten kann sich bis zu 20 Schritt weit entfernen.
- *Schattenwächter* (FW 10, 3 AP): Der Schatten kann seine Parade einsetzen, um Angriffe gegen den Zauberer zu parieren. Dazu muss der Gegner in Angriffsdistanz sein und der Schatten eine seiner eigenen Reaktionen als PA nutzen. Die PA ist um –2 erschwert. Sollte die PA misslingen, kann der ursprünglich angegriffene Zauberer immer noch versuchen, den Angriff zu verteidigen (entspricht der SF *Beschützer*).
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 12, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.
- *Weg des Schattens* (FW 14, 6 AP): Der Schatten kann sich beliebig weit vom Zauberer entfernen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Weite Entfernung*.
- *Verbesserter Schatten* (FW 16, 9 AP): Der Schatten besitzt die Kampf-SF *Entwaffnen*, *Sturmangriff* und *Vorstoß*. Er kann sie unabhängig von Voraussetzungen und seiner Schattenwaffe einsetzen.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer deutet auf die Augenregion seines Schattens und befiehlt beschwörend: *„Tritt aus der Nacht!“*
- *Gildenmagier:* Der Magier fixiert seinen Schatten und hebt in beschwörender Geste die Hände, während er die Formel spricht: *„Ecliptifactus! (bosp.) / Mukatil al'Zala! (tul.) / Skugglifid! (thorw.)“*

Reversalis: Die reversalisierte Version des Zaubers lässt einen beliebigen Schatten (auch einen durch ECLIPTIFACTUS belebten) verschwinden. (Merkmal: Antimagie)



Eichenleib

Der Zauber erfüllt das Ziel mit dem Element Humus und schützt es so vor Schaden und verleiht ihm die Fähigkeit der Erdverbundenheit.

Probe: MU/KL/KK

Wirkung: Die Haut des Zauberers überzieht sich mit einer borkigen Schicht, die ihm einen zusätzlichen RS in Höhe von 1 verleiht (kombinierbar mit Rüstungen). Der Zauberer kann nicht den Status *Liegend* und keine Stufen des Zustands *Paralyse* erleiden. Sollte dieser Zustand vor dem Wirken des Zaubers bestehen, endet *Liegend/Paralyse*.

Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS Minuten
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Humusschutz* (FW 8, 2 AP): Angriffe durch das Element Humus, beispielsweise durch Ranken oder hölzerne Waffen, richten nur halbe TP an.
- *Kürzere Zauberdauer* (FW 10, 2 AP): Die Zauberdauer beträgt 4 Aktionen.
- *Elementarschutz* (FW 12, 4 AP): Nahkampfangriffe durch Humuselementare richten nur halbe TP an. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Humusschutz*.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 14, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 Minuten.
- *Reichweite Berührung* (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf stellt sich barfuß auf den Erdboden und spricht: *„A'nurdrala sar'mur!"*

Reversalis: Der EICHENLEIB wird zu einem FROSTLEIB, der in seiner Wirkung dem gleichnamigen Zauber entspricht (siehe Seite 146). (Merkmal: Elementar)



Eigene Ängste

Die Ängste des Opfers werden gestärkt, sodass es kaum noch dazu in der Lage ist, einen klaren Gedanken zu fassen.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Alle Fertigkeitsproben, bei denen mindestens einmal auf MU gewürfelt wird, sind um die QS/2 erschwert.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 15 Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Borbaradianer, Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Größere Reichweite* (FW 8, 2 AP): Die Reichweite beträgt 8 Schritt.
- *Kosten modifizieren* (FW 10, 2 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.
- *Verteilte Wirkung* (FW 14, 4 AP): Die Erschwernis kann auf mehrere Ziele verteilt werden, die vor dem Wirken des Zaubers benannt werden müssen. Kann der Zauberer z. B. 3 Punkte Erschwernis verteilen, darf er 3 Zielen je 1 Punkt geben, oder einem Ziel 2 Punkte und einem anderen 1 Punkt.
- *Extreme Angst* (FW 16, 6 AP): Die Proben sind um –QS erschwert.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer fixiert einen Punkt zwischen den Augen des Ziels und befiehlt: *„Eigene Ängste quälen dich!“*
- *Gildenmagier:* Der Magier fixiert einen Punkt zwischen den Augen des Ziels und spricht: *„Timores! (bosp.) / Ya'l Abu Shaddai! (tul.) / Frykt! (thorw.)“*
- *Hexen:* Die Hexe funkelt das Opfer aus groß aufgerissenen Augen an. Dann schreit sie aufgebracht oder wispert fast tonlos etwas wie: *„Zittere!“* oder *„Angst ist dein Meister!“*

Reversalis: Die entsprechenden Fertigkeitsproben sind um die QS/2 erleichtert. (Merkmal: Heilung)

Ursprünglich, so meine Nachforschungen, ist dieser Zauber in der Tat borbaradianischen Ursprungs. Ich empfinde ihn deutlich schwächer als ich erwartet habe. Mir kommt er vor, wie eine kleine Strafe, ein Fluch, um jemanden zu maßregeln, ohne ihm aber wirklich zu schaden.

Jemand, der der Bruderschaft angehört, mag dies so empfinden, aber nicht jeder Mensch ist so willensstark und abgehärtet, wie ein Gildenmagier. Wer Furcht sät, der kann die Seele eines Opfers auf Dauer beschädigen. Schaut nach Perricum oder in jedes Kloster der Noioniten. Der Zauber ist, gleich wer ihn wirkt, übles Zauberwerk.

Eigene Dummheit

Dieser fast schon an einen Fluch erinnernde Zauber sorgt dafür, dass ein Opfer kaum noch einen sinnvollen Gedanken fassen kann.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: Alle Fertigkeitsproben, bei denen mindestens einmal auf KL gewürfelt wird, sind um die QS/2 erschwert.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 15 Minuten
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Größere Reichweite* (FW 8, 2 AP): Die Reichweite beträgt 8 Schritt.
- *Kosten modifizieren* (FW 10, 2 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.
- *Verteilte Wirkung* (FW 14, 4 AP): Die Erschwernis kann auf mehrere Ziele verteilt werden, die vor dem Wirken des Zaubers benannt werden müssen. Kann der Zauberer z. B. 3 Punkte Erschwernis verteilen, darf er 3 Zielen je 1 Punkt geben, oder einem Ziel 2 Punkte und einem anderen 1 Punkt.
- *Extreme Dummheit* (FW 16, 6 AP): Die Proben sind um –QS erschwert.

Geste und Formel:
- *Gildenmagier:* Der Magier streicht sich in einer Kopfschmerzgeste über Stirn und Schläfen und spricht dann: *„Stultitiam! (bosp.) / Ya'l Abu Ghaba! (tul.) / Heimska! (thorw.)“*
- *Hexen:* Die Hexe tippt sich an die Stirn und verhöhnt das Opfer als Idioten.

Reversalis: Die entsprechenden Fertigkeitsproben sind um die QS/2 erleichtert. (Merkmal: Heilung)



Einflussbann

Der Spruch erlaubt es, gegen Einflusszauber vorzugehen.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Ein Zauber des Merkmals Einfluss wird aufgehoben, solange dessen QS nicht höher ist als die QS des EINFLUSSBANNS. Es ist nicht möglich, den Bann auf die Auswirkungen eines Zaubers anzuwenden, dessen Wirkungsdauer bereits abgelaufen ist oder sofortiger Natur war. Ebenso können keine Zauber mit der Wirkungsdauer permanent gebannt werden. Handelt es sich um einen Zauber der Zielkategorie Zone, genügt es, wenn sich ein Teil von dieser innerhalb der Reichweite befindet.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zielkategorie Zone

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Antimagie

Verbreitung: Druiden, Gildenmagier, Hexen, Scharlatane

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Reichweite erhöhen* (FW 8, 2 AP): Die Zaubermodifikation Reichweite erhöhen ist nicht erschwert.
- *Permanente Zauber unterdrücken* (FW 10, 2 AP): Der Bann ist in der Lage, permanente Zauber bis QS des EINFLUSSBANN zu unterdrücken.Der Zauber gilt als aufrechterhaltend und die Kosten betragen 4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro KR bzw. 8 AsP + 4 AsP pro KR für Zauber mit der Zielkategorie Zone. Nach Ende des Zaubers entfaltet der Zielzauber wieder seine vollständige Wirkung.
- *Zauberdauer senken* (FW 12, 4 AP): Die Zaubermodifikation *Zauberdauer senken* ist nicht erschwert.
- *Versiegeln* (FW 14, 4 AP): Innerhalb einer Zone von 4 Schritt Radius um einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zaubers werden alle Zauber des Merkmals Einfluss unterdrückt. Erreicht ein solcher Zauber eine höhere QS als der EINFLUSSBANN, kommt er jedoch mit der vollen QS zur Wirkung. Die Kosten betragen 16 AsP, die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.
- *Kosten senken* (FW 16, 6 AP): Die Zaubermodifikation *Kosten senken* ist nicht erschwert.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide führt die Hände zusammen und zieht sie langsam auseinander.
- *Gildenmagier:* Der Magier konzentriert sich auf den Zauber und spricht die Formel: *„Expurgatio Controllaria! (bosp.) / Ta'thir'ilrhao! (tul.) / Inflyt ogildin! (thorw.)“*
- *Hexen:* Die Hexe konzentriert sich auf den Zauber und nickt herausfordernd in die Richtung, in der sie den Zauber wahrnimmt, oft begleitet von starken Ansagen wie: *„Du hast keine Macht hier!“*
- *Scharlatane:* Der Scharlatan ballt die Linke zur Faust und spreizt langsam die Finger, während er mit fester Stimme die Formel: *„Wider Einfluss und Befehle – Feste Wand in Geist und Seele!“* spricht.

Reversalis: Der Zauber, auf den die Bannformel gesprochen wird, erhält QS/3 hinzu (bis zu einem Maximum von QS 6). (Merkmal: Einfluss)

Eisenrost

Der Zauber lässt ein metallenes Objekt schlagartig verrosten, was es spröde und zerbrechlich macht.

Probe: KL/CH/GE

Wirkung: Metallene Gegenstände verlieren 20 Strukturpunkte. Sinken die Strukturpunkte dadurch unter 1, zerfrisst der Rost das Objekt so stark, dass es nicht mehr verwendbar ist.

Um metallene Rüstungen zu zerstören, benötigt der Zauberer so viele QS, wie die Rüstung Rüstungsschutz hat. Bei metallenen Waffen der Kampftechniken *Dolche* und *Raufen* muss 1 QS erzielt werden, bei anderen Waffen mindestens 2 QS. Zweihandwaffen können nur mit mindestens 3 QS zerstört werden. Besonders hochwertige Waffen und Rüstungen benötigen nach Meisterentscheid 1 QS zusätzlich, um zerstört zu werden. Erzielte QS gegen Waffen und Rüstungen summieren sich auf.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte (Profane Objekte)
Merkmal: Objekt
Verbreitung: Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Metallgegenstände* (FW 8, 3 AP): Der Zauber richtet bei Metallgegenständen, nicht aber Waffen und Rüstungen, zusätzlich QS x 10 Strukturpunkte Schaden an.
- *Größere Reichweite* (FW 10, 3 AP): Die Reichweite beträgt 8 Schritt.
- *Verkürzte Zauberdauer* (FW 12, 6 AP): Die Zauberdauer beträgt 2 Aktionen.
- *Waffen und Rüstungen* (FW 14, 6 AP): Gegen Waffen und Rüstungen verursacht der Zauber automatisch 1 QS zusätzlich. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Metallgegenstände*.
- *Ausgeweitete Zerstörung* (FW 16, 9 AP): Auch weitere metallene Objekte in bis zu 2 Schritt Abstand vom eigentlichen Ziel sind betroffen.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier deutet auf den Gegenstand und spricht die Formel: *„Pulvis Patinata! (bosp.) / Al'Sadha! (tul.) / Ryd! (thorw.)"*
- *Hexen:* Die Hexe spuckt in Richtung des Gegenstands und verwünscht ihn mit Zerfall und Vergehen.

Reversalis: Die reversalisierte Version des Zaubers wirkt auf Metallgegenstände wie ein ADAMANTIUM (siehe Seite 341). (Merkmal: Objekt)



Eiseskälte Kämpferherz

Durch diesen Zauberspruch wird das Ziel zu einem unerschrockenen Kämpfer, der sich nicht von Schmerzen oder anderen Ablenkungen aus der Ruhe bringen lässt. Zudem wirkt auf das Ziel ein leichter Schutzzauber, ähnlich einem ARMATRUTZ.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Das Ziel kann aufgerundet insgesamt bis zu QS/2 Stufen der Zustände *Betäubung* und *Schmerz* während der Wirkungsdauer ignorieren (also z. B. 1 Stufe *Betäubung* und 2 Stufen *Schmerz* bei QS 5) und erhält zusätzlich +1 RS. Übersteigt einer der Zustände die maximale Stufe, so tritt der Zustand voll in Kraft.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 10 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Elfen, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: C

Zauberer-Erweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 20 KR.
- *Andere Zustände* (FW 10, 3 AP): Auch *Furcht* und *Paralyse* können ignoriert werden.
- *Verkürzte Zauberdauer* (FW 12, 6 AP): Die Zauberdauer beträgt 2 Aktionen.
- *Reichweite Berührung* (FW 14, 6 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- *Kälteres Herz* (FW 16, 9 AP): Das Ziel kann insgesamt QS/2 + 2 Stufen der Zustände *Betäubung* und *Schmerz* ignorieren und dadurch selbst durch Zustände erzeugte *Handlungsunfähigkeit* ignorieren. Am Ende der Wirkungsdauer wird das Ziel jedoch in jedem Fall für QS/2 +2 KR *Handlungsunfähig*.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf legt die Hände an die Brust, atmet tief ein und spricht entschlossen: *„Firya ten dha'fey a'thar!"*
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant führt einen Malachit über seinen Hals, als würde er ihn verschlucken, während er tief einatmet.

Reversalis: Ein bestehender EISESKÄLTE KÄMPFERHERZ-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)
Alternativ erleidet das Opfer 1 SP bei Schaden und 1 Stufe *Schmerz/Betäubung* zusätzlich, wenn es eine Stufe erleidet. (Merkmal: Heilung)

Ein Zauber, der für die legendären Fähigkeiten der elfischen Kämpfer verantwortlich sein dürfte. Ich selbst habe gesehen wie Valandria, eine auelfische Gefährtin von mir, diesen Zauber nutzte und wie ein Wüterich, mit Geschick und ohne auf ihre Verletzungen zu achten, drei Schwarzpelze in die Flucht schlug.

Kinder Zulhamins und Zulhamels, die Echsen der Sümpfe müssen einen ähnlichen Zauber beherrschen. Ich hörte von Achazkriegern, die keinen Schmerz verspüren und sich ins Kampfgetümmel werfen, wie die Wüteechsen.

Eispfeil

Der Spruch erfüllt ein Geschoss mit dem Element Eis.

Probe: IN/CH/FF

Wirkung: Der Pfeil eines Bogens oder der Bolzen einer Armbrust wird mit elementarer Kraft gestärkt. Trifft er einen Gegner, erhält dieser während der Wirkungsdauer 1 Stufe (nicht kumulativ) des Zustands *Paralyse*. Zudem zählt der Pfeil als magische Waffe. Die magische Wirkung entlädt sich bei einem Treffer augenblicklich, sodass das Geschoss die Wirkung nicht mehrfach anrichten kann. Die Zustandsstufe hält auch nach dem Ende der Wirkungsdauer an.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 2 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS x 3 KR
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: A

Zauberererweiterungen:

- *Andere Geschosse* (FW 8, 1 AP): Auch andere Geschosse, etwa Wurfsterne, Wurfdolche, Kugeln einer Balestrina oder ein Wurfspeer, können verzaubert werden.
- *Mindergeist* (FW 10, 1 AP): Ein elementarer Mindergeist wird von dem Geschoss angezogen und bleibt für QS KR bei dem Ziel. Durch die Ablenkung erleidet das Ziel –1 auf alle Proben; mehrere Mindergeister beim gleichen Ziel haben keine weiteren Auswirkungen.
- *Elementarschaden* (FW 12, 2 AP): Elementarwesen des Humus erleiden +4 TP.
- *Mehr Geschosse* (FW 14, 2 AP): Bis zu QS Geschosse können verzaubert werden. Jedes Geschoss nach dem ersten kostet 1 AsP zusätzlich.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 3 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf QS x 30 Minuten. Die AsP-Kosten pro Geschoss verdoppeln sich.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf konzentriert sich auf die Melodie des Eises. Er berührt mit der Geschossspitze Eis oder andere Erscheinungsformen des frostigen Elements und bespricht das Geschoss dabei mit: *„Tha'dao mandra'fir!“*

Reversalis: Der EISPFEIL wird zu einem HUMUSPFEIL, der in seiner Wirkung dem gleichnamigen Zauber entspricht (siehe Seite **185**) gleicht. (Merkmal: Elementar)



Eiswand

Der Zauber erschafft eine Wand aus klirrendem Eis, aus der zahlreiche messerscharfe Eiskristalle herausragen.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Spruch erschafft eine Wand aus Eis und Schnee. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt auf festem Grund und innerhalb der Reichweite benennen, von dem aus sich die Wand geradlinig mit einer Länge von QS x 2 Schritt ausbreitet. Den exakten Verlauf durch den Mittelpunkt kann der Zauberer festlegen. Der Mittelpunkt kann auf einem Schiff oder einem ähnlich großen Objekt platziert werden, sodass sich die Wand damit fortbewegt.

Die Höhe der Barriere beträgt 3 Schritt, die Tiefe 1 Schritt. Man kann sie nur aufgerichtet platzieren, nicht flach hinlegen oder schräg stellen. Enge Räumlichkeiten können die Ausbreitung der Wand einschränken. Eine Zerstörung der Wand ist nicht möglich.

Die Überquerung der Wand erfordert eine gelungene Probe auf *Klettern (Eisklettern)*, die um die QS erschwert ist. Dabei wird der Kletternde von Kälte erfasst, sodass ihm jeder gelungene wie misslungene Versuch 1W6 TP und bei 1-3 auf 1W6 zudem 1 Stufe *Paralyse* einbringt.

Große Wesen sind in der Regel normal von diesen Effekten betroffen (Meisterentscheid). *Riesige* sind in der Regel nicht betroffen (Meisterentscheid).

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 30 KR
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Höhere Wand* (FW 8, 2 AP): Die Wand ist 5 Schritt hoch.
- *Längere Wand* (FW 10, 2 AP): Die Länge der Wand beträgt QS x 3 Schritt.
- *Zylinder* (FW 12, 4 AP): Die Wand ist gewölbt und verläuft um den Zaubernden herum. Die Höhe beträgt 3 Schritt, der Radius QS Schritt.
- *Langanhaltende Wand* (FW 14, 4 AP), Die Wirkungsdauer beträgt 60 KR.
- *Deckel* (FW 16, 6 AP): Die Wand verläuft wie bei der Zaubererweiterung Zylinder, nur dass dieser nach oben hin geschlossen ist. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zylinder*.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier legt die Handflächen vor der Brust zusammen, streckt die Hände vor, pustet einen kalten Atemstrom dagegen und spricht dann die Formel: *„Glaciomura! (bosp.) / Hajid al'Djalid! (tul.) / Frystaveggur! (thorw.)“*

Reversalis: Die Eiswand wird zu einer Dornenwand, die in ihrer Wirkung dem gleichnamigen Zauber (siehe Seite 103) entspricht. (Merkmal: Elementar)

Das kalte Element wird von den Elementaristen in Rashdul und Drakonia in Vollendung beherrscht. Der Mittelreicher und Horasier mag sich nicht vorstellen können, dass wir Tulamiden besonders viel mit Eis zu tun haben, so heiß, wie der Wüstensand der Khôm über unser Land weht und Praios' Scheibe tief über die Mhanadistande zieht. Doch denkt an die schneebedeckten Gipfel des Raschtulwalls und der anderen Gebirge! Die Eiswand ist uns wohl bekannt und wie ihre elementaren Brüder und Schwestern ein guter Schutz gegen herannahende Feinde.

Elementarbann

Der Spruch erlaubt es, gegen Elementarzauber vorzugehen.

Probe: IN/CH/KO

Wirkung: Ein Zauber des Merkmals Elementar wird aufgehoben, wenn dessen QS nicht höher als die QS des ELEMENTARBANNS ist. Der Bann entfaltet keine Wirkung gegen Zauber, deren Wirkung sofort eintritt (z. B. einmaliger Schaden). Auch gegen Zauber, deren Wirkung bereits vollendet ist, oder permanent wirkende Sprüche hilft er nicht. Wird der ELEMENTARBANN gegen einen Zauber der Zielkategorie Zone eingesetzt, genügt es, wenn sich ein Teil von dieser innerhalb der Reichweite befindet.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zielkategorie Zone

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Antimagie

Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Reichweite erhöhen* (FW 8, 2 AP): Die Zaubermodifikation *Reichweite erhöhen* ist nicht erschwert.
- *Permanente Zauber unterdrücken* (FW 10, 2 AP): Der Bann ist in der Lage, permanente Zauber bis QS des ELEMENTARBANN zu unterdrücken. Der Zauber gilt als aufrechterhaltend und die Kosten betragen 4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro KR bzw. 8 AsP + 4 AsP pro KR für Zauber mit der Zielkategorie Zone. Nach Ende des Zaubers entfaltet der Zielzauber wieder seine vollständige Wirkung.
- *Zauberdauer senken* (FW 12, 4 AP): Die Zaubermodifikation Zauberdauer senken ist nicht erschwert.
- *Versiegeln* (FW 14, 4 AP): Innerhalb einer Zone von 4 Schritt Radius um einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zaubers werden alle Zauber des Merkmals Elementar unterdrückt. Erreicht ein solcher Zauber eine höhere QS als der ELEMENTARBANN, kommt er jedoch mit der vollen QS zur Wirkung. Die Kosten betragen 16 AsP, die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.
- *Kosten senken* (FW 16, 6 AP): Die Zaubermodifikation Kosten senken ist nicht erschwert.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide führt seine Handflächen langsam zusammen und lässt die Hände dann flatternd fallen.
- *Gildenmagier:* Der Magier führt seine Handflächen langsam zusammen und lässt die Hände dann flatternd fallen, während er die Formel spricht: *„Expurgatio Elementarii! (bosp.) / Kahdiyar'ilrhao! (tul.) / Vedurvernt! (thorw.)“*
- *Geoden:* Der Geode führt seine Handflächen langsam zusammen und lässt die Hände dann flatternd fallen.

Reversalis: Der Zauber, auf den die Bannformel gesprochen wird, erhält QS/3 hinzu (bis zu einem Maximum von QS 6). (Merkmal: Elementar)

Elfenstimme

Der Spruch lässt ein Lebewesen Töne nach Belieben des Zauberers vernehmen.

Probe: IN/CH/KO

Wirkung: Das Ziel vernimmt in seinem Geist vom Zauberer gewählte akustische Signale, beispielsweise gesprochene Worte oder eine Melodie. Dem Empfänger ist bewusst, dass es sich nicht um natürliche Geräusche handelt. Zudem kann er auf diesem Wege nicht unfreiwillig abgelenkt werden. Das Ziel des Zaubers und der Zaubernde können sich nach Ende der Zauberdauer auch beliebig weit voneinander fortbewegen. Wichtig ist nur, dass der Zaubernde weiterhin Sichtkontakt zur Zielperson halten kann.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 3 KR
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Kurze Rücksprache* (FW 8, 1 AP): Das Ziel kann in Gedanken eine kurze Rückantwort an den Zauberer senden, z. B. ein „Ja“, „Nein“ oder „Mache ich“.
- *Größere Reichweite* (FW 10, 1 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.
- *Mehr Personen* (FW 12, 2 AP): Der Zauberer kann bis zu QS Personen verzaubern. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Kurze Rücksprache*.
- *Fehlender Sichtkontakt* (FW 14, 2 AP): Die Verbindung hält noch 3 KR lang an, sollte die Sichtverbindung abbrechen (und die Wirkungsdauer noch anhalten).
- *Kommunikationsverbindung* (FW 16, 3 AP): Alle Ziele können in Gedanken mit dem Zauberer kommunizieren, aber nicht untereinander. Es entstehen einmalig zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Mehr Personen*.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf spricht: *„A'feyra feya, iama'fey dschis!“* Dann konzentriert er sich auf die Personen, die den Klang hören sollen, und summt eine imitierende Melodie.

Reversalis: Das Ziel kann ausgewählte akustische Signale, beispielsweise gesprochene Worte oder eine Melodie, an den Geist des Zauberers vermitteln. (Merkmal: Einfluss)

Ich habe noch nie verstanden, für was dieser Zauber nützlich ist.

Ihr müsst überlegen, woher dieser Zauber stammt und wie die Lebensweise ihrer Nutzer ist. Die Elfen nutzen diesen Zauber, um sich bei der Jagd oder auch bei ihren partisanenähnlichen Kämpfen in Wäldern und Auen abzustimmen und zu koordinieren. Dies mag zwar nur auf kleinem Raum funktionieren, aber wenn ein Anführer, der gute Sicht auf den Gegner hat, die anderen Elfen still und heimlich informieren kann, ist dies von großem Vorteil. Zudem, meine elfische Gefährtin Valandria erzählte mir, dass der Zauber kaum Kraft kostet und eine intuitive Methode der elfischen Kriegerinnen ist, um Orks und Goblins zu bekämpfen, die in ihre Wälder eindringen.

Erinnerung verlasse dich

Der Spruch raubt einem Wesen kurzzeitig die Erinnerung an die letzten Geschehnisse.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um die SK)

Wirkung: Der Zauber unterdrückt alle persönlichen Erinnerungen des Opfers an die letzten QS Minuten. Für die Wirkungsdauer kann es sich an diesen Zeitraum weder erinnern noch Proben auf entsprechend erlangtes Wissen ablegen. Seine Reflexe sind davon jedoch ebenso wenig betroffen wie zuvor erlangtes Wissen und Fähigkeiten, weshalb auf diese uneingeschränkt geprobt werden darf. Allerdings ist das Ziel in den ersten 5 KR etwas desorientiert und erleidet bis zum Ende der 5. KR 1 Stufe *Verwirrung*.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS x 5 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Borbaradianer, Druiden, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 3 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf QS Stunden.
- *Größere Reichweite* (FW 10, 2 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf QS Tage. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.
- *Selektive Erinnerungslücke* (FW 14, 4 AP): Der Zauberer kann eine Zeitspanne des Vergessens innerhalb der letzten QS Minuten bestimmen, anstatt der gesamten letzten Minuten.
- *Längere Wirkungsdauer 3* (FW 16, 9 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf QS Wochen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 2*.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer packt das Ziel am Kopf und befiehlt: *„Erinnerung verlasse dich!“*
- *Druiden:* Der Druide berührt das Ziel, bevorzugt am Kopf, und schüttelt den eigenen.
- *Gildenmagier:* Der Magier berührt das Ziel, bevorzugt am Kopf, und spricht dabei die Formel: *„Memoria Evanesce! (bosp.) / Tadhkir Nansar! (tul.) / Hverfa Aminning! (thorw.)“*

Reversalis: Die reversalisierte Version des Zaubers wirkt wie ein MEMORANS (siehe Seite **223**). (Merkmal: Heilung)

Ein so nützlicher Zauberspruch, mit so vielen Anwendungsmöglichkeiten.

Zugegeben, bei Peraine und Boron, ich habe früher gedacht, dass das Löschen der Erinnerung ein übler Borbaradianer-Fluch ist. Allerdings habe ich mich mit einigen Perricumer Kollegen ausgetauscht und musste feststellen, dass der Zauber in der Seelenheilkunde durchaus seinen Nutzen hat. Das Grauen des Krieges oder andere Traumata zu vergessen, kann heilsam sein. Man muss jedoch sehr erfahren sein, um die Wirkungsdauer so auszudehnen, dass es dem Patienten nutzt.

Erschöpfungen lindern

Der Zauber nimmt einem Wesen seine Erschöpfung.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Je nach QS können mit diesem Zauberspruch Stufen von *Betäubung* augenblicklich abgebaut und ein kurzer Bonus auf die KO verliehen werden. Die Wirkung ist nicht kumulativ, es gelten die Auswirkungen der höchsten QS.

QS 1: 1 Stufe *Betäubung*
QS 2: 1 Stufe *Betäubung*, +1 KO für 1 Minute
QS 3: 2 Stufen *Betäubung*, +1 KO für 1 Minute
QS 4: 3 Stufen *Betäubung*, +1 KO für 1 Minute
QS 5: 4 Stufen *Betäubung*, +1 KO für 1 Minute
QS 6: 4 Stufen *Betäubung*, +2 KO für 1 Minute

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Heilung
Verbreitung: Geoden, Hexen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 2 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie *Lebewesen*.
- *Verkürzte Zauberdauer* (FW 10, 2 AP): Die Zauberdauer beträgt 2 Aktionen.
- *Verteilte Wirkung* (FW 12, 4 AP): Die Senkung der Zustandsstufe *Betäubung* kann auf mehrere Ziele verteilt werden (die vor dem Wirken des Zaubers genannt werden müssen). Kann der Zauberer z. B. 3 Stufen *Betäubung* senken, darf er 3 Zielen je 1 Stufe nehmen, oder einem Ziel 2 Stufen und einem anderen 1 Stufe. Die KO-Steigerung entfällt dafür komplett.
- *Kosten modifizierbar* (FW 14, 4 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig mit den unter QS des Zaubers angegeben Auswirkungen bedenken. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.

Geste und Formel:

- *Geoden:* Der Geode streicht dem Ziel sanft über Stirn, Schulter und Brust.
- *Hexen:* Die Hexe streicht dem Ziel sanft über Stirn, Schulter und Brust, während sie bekräftigende Worte murmelt.

Reversalis: Das Ziel erleidet QS/2 Stufen *Betäubung*, bei QS 2-5 sinkt die KO um 1, bei QS 6 sogar um 2. (Merkmal: Heilung)



Erzpfeil

Der Spruch erfüllt ein Geschoss mit dem Element Erz.

Probe: IN/CH/FF

Wirkung: Der Pfeil eines Bogens oder der Bolzen einer Armbrust wird mit elementarer Kraft gestärkt. Trifft er einen Gegner, erhält dieser für 5 Minuten 1 Stufe (nicht kumulativ) des Zustands *Belastung*. Zudem zählt der Pfeil als magische Waffe. Die magische Wirkung entlädt sich bei einem Treffer augenblicklich, sodass das Geschoss die Wirkung nicht mehrfach anrichten kann.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 2 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS x 3 KR
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Andere Geschosse* (FW 8, 1 AP): Auch andere Geschosse, etwa Wurfsterne, Wurfdolche, Kugeln einer Balestrina oder ein Wurfspeer, können verzaubert werden.
- *Mindergeist* (FW 10, 1 AP): Ein elementarer Mindergeist wird von dem Geschoss angezogen und bleibt für QS KR bei dem Ziel. Durch die Ablenkung erleidet das Ziel –1 auf alle Proben; mehrere Mindergeister beim gleichen Ziel haben keine weiteren Auswirkungen.
- *Elementarschaden* (FW 12, 2 AP): Elementarwesen der Luft erleiden +4 TP.
- *Mehr Geschosse* (FW 14, 2 AP): Bis zu QS Geschosse können verzaubert werden. Jedes Geschoss nach dem ersten kostet 1 AsP zusätzlich.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 3 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf QS x 30 Minuten. Die AsP-Kosten pro Geschoss verdoppeln sich.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf konzentriert sich auf die Melodie des Erzes. Er berührt mit der Geschossspitze Felsgestein oder eine andere Form des Elements und bespricht das Geschoss dabei mit: *„Tha'dao mandra'eon!“*

Reversalis: Der ERZPFEIL wird zu einem LUFTPFEIL, der in seiner Wirkung dem gleichnamigen Zauber entspricht (siehe Seite **214**) gleicht. (Merkmal: Elementar)



Eulenruf

Die Hexe ruft Eulen zur Hilfe, die sie im Kampf unterstützen und ihre Gegner mit Krallen und Schnäbeln attackieren.

Probe: MU/CH/CH

Wirkung: Die Hexe erschafft mit diesem Zauberspruch bis zu QS x 2 magische Eulen, die für sie kämpfen. Es erscheinen maximal so viele Eulen, wie die Anzahl der Gegner der Hexe beträgt. Die Hexe muss einen Punkt in der Luft innerhalb der Reichweite bestimmen, an dem die Tiere dann in einem Radius von QS/2 Schritt erscheinen. Die Hexe kann gezielt Gegner benennen, welche dann von den Eulen angegriffen wurden. Sie kann jedoch nicht mehrere Tiere auf einen Gegner hetzen. Stirbt ein Gegner, verschwindet die gerufene Eule wieder ins Nichts. Nach ihrem Erscheinen können die Eulen sich beliebig weit vom Ort ihrer Herbeirufung fortbewegen. Die Eulen sind magische Wesen, die aus Magie erschaffen wurden. Endet die Wirkungsdauer, verschwinden die Eulen wieder ins Nichts.

Die Werte der Hexeneulen befinden sich auf Seite **498**.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: bis zum Tod der Tiere, maximal jedoch 20 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Angriffslustig* (FW 8, 3 AP): Die Tiere erhalten +2 AT.
- *Zauberdauer senken* (FW 10, 3 AP): Die Zaubermodifikation *Zauberdauer senken* ist nicht erschwert.
- *Blitzschnell* (FW 12, 6 AP): Die Tiere erhalten +2 VW.
- *Reserve* (FW 14, 6 AP): Die Hexe hat Tiere in der Reserve, die sie einsetzen kann, um getötete oder besiegte Tiere zu ersetzen. Insgesamt stehen ihr so viele Tiere in der Reserve zur Verfügung, als hätte sie den Zauber nochmals mit QS 1 gewirkt.
- *Scharfe Krallen* (FW 16, 9 AP): Bei einem Flugangriff richtet die Eule +2 TP an, zusammen mit dem Bonus des Flugangriffs also sogar +4 TP.

Geste und Formel:

- *Hexen:* Die Hexe imitiert mit den Armen einen langsam-gleitenden Flügelschlag und stößt einen Eulenruf aus.

Reversalis: Die herbeigerufenen Tiere verschwinden augenblicklich ins Nichts. (Merkmal: Antimagie)



Exposami

Dieser Hellsichtzauber kann Lebewesen in der näheren Umgebung orten. Auch wenn jemand sich versteckt hält, kann er mithilfe des Zauberspruchs aufgespürt werden.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Zauberer kann die Anwesenheit von Lebewesen innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs spüren. Pflanzen, Pilze und Lebewesen, die kleiner als eine Ratte sind, können durch den Zauberspruch nicht ausgemacht werden. Der Zauberer kann erkennen, um was für einen Typus von Lebewesen es sich handelt (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Ihre Auren nimmt der Zauberer als grünlich leuchtende Flecken wahr. Auch wenn ein Lebewesen verborgen ist, z. B. in einem Busch, kann dessen Aura gesehen werden.

Die Elemente Erz und Eis halten die Wirkung des Spruches jedoch auf. Hinter einer Mauer aus Stein oder in einem geschlossenen Iglu kann der Zauberer also keine Lebewesen erkennen.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: QS x 20 Schritt

Wirkungsdauer: 10 KR

Zielkategorie: Lebewesen (außer Pflanzen, Pilze und Wesen, die kleiner als eine Ratte sind)

Merkmal: Hellsicht

Verbreitung: Druiden, Elfen, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: A

Zauberererweiterungen:

- *Durch Erz* (FW 8, 1 AP): Der Zauber wirkt auch durch Erz bis zu einer maximalen Dicke von 1 Schritt hindurch.
- *Höhere Wirkungsdauer* (FW 10, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 20 KR.
- *Durch Eis* (FW 12, 2 AP): Der Zauber wirkt auch durch Eis bis zu einer maximalen Dicke von 1 Schritt hindurch. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Durch Erz*.
- *Reinheit der Aura* (FW 14, 2 AP): Der Zauberer kann erkennen, ob ein Wesen gesund oder krank oder von dämonischer Macht erfüllt ist. Er kann keine spezifischen Angaben zu dem Zustand machen (also welche Krankheit oder welche Besessenheit).
- *Spezielles Lebewesen* (FW 16, 3 AP): Der Zauberer kann eine spezielle Art von Lebewesen benennen und mittels des Zaubers suchen (z. B. Hunde, Menschen, Pferde).

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide lässt seinen Vulkanglasdolch wie ein Pendel zwischen den Fingern schwingen.
- *Elfen:* Der Elf hält die Hände muschelförmig hinter die Ohren, konzentriert sich auf den Zauber, benennt den Ort und spricht die Formel: *„Dhao visya'my ama'e'ra!“*
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant führt einen Bergkristall zwischen seinen Augen auf dem Nasenrücken entlang und hält kurz die Luft an, bis seine Wahrnehmung sich magisch wandelt.

Reversalis: Alle Lebewesen in der Reichweite des Zaubers nehmen das Ziel der reversalisierten Version wahr. Wie sich die Lebewesen verhalten, ob sie angreifen oder die Flucht ergreifen, hängt von deren Instinkten ab. (Merkmal: Hellsicht)

Falkenauge

Der Zauberspruch wird von Fernkämpfern genutzt, um zielsicher und tödlich mit ihrer Fernkampfwaffe zu treffen. Der Zauberspruch ist verantwortlich für die Legenden um elfische Meisterschützen.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Verzauberte baut eine geistige Verbindung zu seinem Ziel auf. Hierdurch wird für den Verzauberten der nächste Fernkampfangriff auf dieses Ziel um +QS des Zaubers erleichtert.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis zum nächsten Schuss, maximal QS x 2 KR

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Hellsicht

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Aufteilung* (FW 8, 2 AP): Die QS können auf 2 Personen aufgeteilt werden. Beide Personen müssen berührt werden.
- *Gleichzeitiges Zielen* (FW 10, 2 AP): Die Zauberdauer gilt zusätzlich als Zielen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Langanhaltend* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 Minuten.
- *Meisterschütze* (FW 14, 4 AP): Die Wahrscheinlichkeit eines kritischen Treffers steigt um 5 %-Punkte (üblicherweise also bei 1-2 auf 1W20). Bestätigungswürfe für den kritischen Treffer sind automatisch erfolgreich.
- *Zweiter Schuss* (FW 16, 6 AP): Ein zweiter Schuss auf das gleiche Ziel ist um +QS/2 erleichtert, solange er noch innerhalb der Wirkungsdauer erfolgt.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf streicht dem Schützen mit der Innenseite der flachen Hand über die Augen und flüstert dabei: *„Iama yara sala'dha!"* Der Schütze konzentriert sich dabei auf sein Ziel.

Reversalis: Das Ziel erleidet für den nächsten Fernkampfangriff im Wirkungszeitraum eine Erschwernis von QS. (Merkmal: Hellsicht)





Favilludo

Der Spruch erschafft einen prächtigen Funkenregen, der eine Person umspielt. Für viele Bühnenzauberer stellt er den ersten erlernten Zauber dar, ist er doch leicht zu wirken, einfach zu meistern und schindet viel Eindruck.

Probe: IN/CH/FF

Wirkung: Das Ziel des Zaubers wird von einem Schwarm tanzender Funken umgeben. Ihre Farbe kann dabei beliebig gewählt werden. Alle Angriffe gegen den Zauberer sind um –1 erschwert.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Gildenmagier, Scharlatane

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Kerzenschein* (FW 8, 1 AP): Der Schein ist so hell wie eine Kerze, sodass der Zauberer als Lichtquelle zählt.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 10, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 KR.
- *Heiße Aura* (FW 12, 2 AP): Der Schein verursacht bei Gegnern, die Nahkampfangriffe gegen den Verzauberten richten, bei 1 auf 1W6 jeweils 1 SP.
- *Lichtgestalt* (FW 14, 2 AP): Angreifer haben eine um –1 erschwerte Verteidigung gegen AT und FK des Zauberers.
- *Reichweite Berührung* (FW 16, 3 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Gildenmagier schließt kurz und kräftig die Augen, nickt und spricht die Formel: *„Favilludo! (bosp.) / Dscharara! (tul.) / Neistidans! (thorw.)“*
- *Scharlatane:* Der Scharlatan vollführt eine große, flatterhafte Geste mit beiden Armen und bewegt flirrend die Finger, schließt dann kurz und kräftig die Augen und spricht die Formel: *„Favilludo Lichtertanz – Erfüll die Luft mit buntem Glanz!“*

Reversalis: Ein bestehender FAVILLUDO-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Ein lächerlicher Zauber.

Ich wurde Zeuge, wie diese kleine Zauberei, kaum stärker als ein Zaubertrick, den Gegner einer Illusionistin aus Lorgan so verwirrte, dass sein Angriff fehlschlug. Zumindest reichte es aus, ihn so lange zu beschäftigen, bis ein Kondrianer ihr zu Hilfe kommen konnte. Gewiss ist dieser Zauber aber zur Unterhaltung gedacht. O ihr Kinder des Frohsinns, es ist hübsch anzuschauen, wenn ein Scharlatan den Zauber wirkt und all die bunten Funken ihn umschwirren, wenn er mit weiteren Schelmereien das Publikum erfreut.

Illusionisten, gleich ob Gildenmagierin oder Scharlatan, können mit größerer Übung den Zauber deutlich verstärken und so auch besser für Verteidigungszwecke einsetzen. Nützlich und kostet wenig Kraft.

Federleib

Der Zauber erfüllt das Ziel mit dem Element Luft und schützt es so vor einigen einschränkenden Wirkungen.

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Die Haut des Zauberers wird von zahlreichen Wirbeln umspielt, die Unheil von ihm fernhalten. Der Zauberer kann keine Stufen der Zustände *Betäubung*, *Paralyse* und *Verwirrung* erleiden. Sollten diese Zustände vor dem Wirken des Zaubers bestehen, enden *Betäubung/Paralyse/Verwirrung*.

Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS Minuten
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Luftschutz* (FW 8, 2 AP): Angriffe durch das Element Luft, beispielsweise durch Windstöße, richten nur halbe TP an.
- *Kürzere Zauberdauer* (FW 10, 2 AP): Die Zauberdauer beträgt 4 Aktionen.
- *Elementarschutz* (FW 12, 4 AP): Nahkampfangriffe durch Luftelementare richten nur halbe TP an. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Luftschutz*.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 14, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 Minuten.
- *Reichweite Berührung* (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf legt schwere Ausrüstungsteile ab und schüttelt die freien Arme und Beine, um sich auf die Wirkung des *a'nurdrala sar'vindha* einzustimmen, dessen Formel er singt.

Reversalis: Der FEDERLEIB wird zu einem BASALTLEIB, der in seiner Wirkung dem gleichnamigen Zauber entspricht (siehe Seite 81) gleicht. (Merkmal: Elementar)





Feenstaub

Der Zauberspruch ruft eine kleine Menge feeischer Essenz wie Feenstaub, farbiges Wasser o. Ä. herbei.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Es manifestiert sich eine Handvoll einer zufälligen feeischen Essenz. Es handelt sich um einfache Manifestationen wie Feenstaub, Dunst oder silberne Flüssigkeit. Zauberer erlernen diesen Zauberspruch früh in ihrer Ausbildung, um die Grundzüge der Herbeirufung von Feen zu erlernen (insgesamt erscheint etwa eine Menge von 0,05 Maß pro QS).

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Sphären
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Größere Menge* (FW 8, 1 AP): Die Menge der Essenz steigt auf 0,1 Maß pro QS.
- *Ritualvorbereitung 1* (FW 10, 1 AP): Wird die durch den FEENSTAUB gewonnene Essenz als Hilfsmittel verwendet, um eine Fee mit einem anderen Zauber zu rufen, erhält der Zauberer für das gelungene Ritual +1 FP
- *Noch größere Menge* (FW 12, 2 AP): Die Menge der Essenz steigt auf 0,2 Maß pro QS. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Größere Menge.*
- *Ritualvorbereitung 2* (FW 14, 2 AP): Wird die durch den FEENSTAUB gewonnene Essenz als Hilfsmittel verwendet, um eine Fee mit einem anderen Zauber zu rufen, erhält der Zauberer für das gelungene Ritual +2 FP (statt +1 durch Ritualvorbereitung 1). Voraussetzung: Zaubererweiterung *Ritualvorbereitung 1.*
- *Gewaltige Menge* (FW 16, 3 AP): Die Menge der Essenz steigt auf 0,4 Maß pro QS. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Noch größere Menge.*



Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer schnippt in die Richtung, in der die Essenz erscheinen soll, und befiehlt: *„Feenglanz erscheine!“*
- *Druiden:* Der Druide zeichnet eine Feenspirale in die Luft und um diese Spirale herum bildet sich der herbeigerufene Feenstaub.
- *Elfen:* Der Elf greift in die leere Luft neben sich und stimmt sich leise summend auf die Melodie des *dha mar'mandra* ein.
- *Geoden:* Der Geode zeichnet eine Feenspirale in die Luft und um diese Spirale herum bildet sich der herbeigerufene Feenstaub.
- *Gildenmagier:* Der Magier zeichnet ein sphärisches Symbol und Feenzeichen, während er die Formel spricht: *„Essentia Globula! (bosp.) / Jawhar'janim! (tul.) /Alfurkjar! (thorw.)“*
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin nimmt viele bunte Dinge auf die Hand und pustet kräftig darauf, um den Feenstaub herbeizurufen.
- *Hexen:* Die Hexe konzentriert sich auf die Stimmung der entsprechenden Feendomäne und bittet mit einem höflichen Herbeiwinken die Essenz in die 3. Sphäre.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant bewegt einen Mondstein kreisförmig um den Bereich herum, in dem der Feenstaub erscheinen soll.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan macht eine streuende Geste von der linken in die rechte Hand und spricht mit besonders hoher oder besonders tiefer, jedenfalls nicht alltäglicher, Stimme die Formel: *„Nymphopulvis Feenstaub – Teichgesäusel, Sommerlaub!“*

Reversalis: Ein bestehender FEENSTAUB-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)



Fesselfeld

Der Zauber erschafft eine Zone, in der die Benutzung von Waffen und Rüstungen kaum noch möglich ist.

Probe: KL/CH/KO

Wirkung: Der Zauberer muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs benennen, um den herum sich die Zone mit einem Radius von QS Schritt ausbreitet. Die Verwendung von Gegenständen, die zumindest zum Teil aus Stein, Stahl oder einem anderen Material des Elements Erz bestehen, ist darin nur unter erschwerten Bedingungen möglich. Waffen aus den genannten Materialien bringen eine Erschwernis in Höhe der QS auf alle Attacken und Paraden ein. Die *Belastung* getragener Rüstungen aus den genannten Materialien erhöht sich um 1. Erzene Kleinteile wie Schnallen oder Verzierungen können in allen genannten Fällen regeltechnisch ignoriert werden, nicht jedoch Pfeilspitzen oder Rüstungselemente, die zum Schutz beitragen.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 2 KR
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Geoden
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Großer Radius* (FW 8, 3 AP): Der Radius erhöht sich auf QS x 2 Schritt.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 10, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 KR.
- *Schutz vor Geschossen* (FW 12, 6 AP): Geschosse mit Metallteilen (etwa die meisten Pfeile und Bolzen) fallen wirkungslos zu Boden, sobald sie sich innerhalb der Zone befinden.
- *Noch größerer Radius* (FW 14, 6 AP): Der Radius beträgt QS x 3 Schritt. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Großer Radius*.
- *Elementare Zerstörung* (FW 16, 9 AP): Alle Lebewesen erleiden pro KR 1 SP, solange sie sich am Ende einer KR im Radius des Zaubers aufhalten, da das Fesselfeld ihren Körper schädigt.

Geste und Formel:

- *Geoden:* Der Geode ballt die Hände zu Fäusten und stößt sie in Richtung Erdboden.

Reversalis: Ein bestehender FESSELFELD-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Ich sprach mit einer Magistra meiner Gilde, die sich darüber beschwerte, dass sie noch vor dem Sternenfall das Gefühl hatte, dass dieser Zauber mit größerer Kenntnis des Motoricus simuliert werden konnte und nun nicht mehr. Sie musste diesen Zauber neu von einem Geoden erlernen. Ich musste innerlich lachen. Solch weinerliche Seelen amüsieren mich. Alles in der Welt ändert sich zum Schlechten, so als würde das Buch des Schicksals neu geschrieben werden.

Diese Änderung habe ich auch bei so manchem Zauber verspürt! Wie dem auch sei, das Fesselfeld ist ein beeindruckender Verteidigungszauber. Ich habe einen Gefährten, einen Geoden namens Rumosch, und ich konnte Zeuge der Anwendung des Fesselfelds werden. Metall wird angezogen wie die Spitze eines Südweisers. In einem Kampf ist dies besonders hinderlich und macht es fast unmöglich, mit der notwendigen Eleganz zu kämpfen.

Feuerpfeil

Der Spruch erfüllt ein Geschoss mit dem Element Feuer.

Probe: IN/CH/FF

Wirkung: Der Pfeil eines Bogens oder der Bolzen einer Armbrust wird mit elementarer Kraft gestärkt. Trifft er ein entflammbares Ziel, wird dieses angezündet. Handelt es sich dabei um Kleidung, erhält der Träger den Status *Brennend* auf kleiner Fläche. Zudem zählt der Pfeil als magische Waffe. Die magische Wirkung entlädt sich bei einem Treffer augenblicklich, sodass das Geschoss die Wirkung nicht mehrfach anrichten kann. Der Status hält auch nach dem Ende der Wirkungsdauer an.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 2 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS x 3 KR
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Andere Geschosse* (FW 8, 1 AP): Auch andere Geschosse, etwa Wurfsterne, Wurfdolche, Kugeln einer Balestrina oder ein Wurfspeer, können verzaubert werden.
- *Mindergeist* (FW 10, 1 AP): Ein elementarer Mindergeist wird von dem Geschoss angezogen und bleibt für QS KR bei dem Ziel. Durch die Ablenkung erleidet das Ziel –1 auf alle Proben; mehrere Mindergeister beim gleichen Ziel haben keine weiteren Auswirkungen.
- *Elementarschaden* (FW 12, 2 AP): Elementarwesen des Wassers erleiden +4 TP.
- *Mehr Geschosse* (FW 14, 2 AP): Bis zu QS Geschosse können verzaubert werden. Jedes Geschoss nach dem ersten kostet 1 AsP zusätzlich.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 3 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf QS x 30 Minuten. Die AsP-Kosten pro Geschoss verdoppeln sich.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf konzentriert sich auf die Melodie des Feuers. Er schwenkt die Geschossspitze durch eine Flamme und bespricht das Geschoss dabei mit: *„Tha'dao mandra'glode!“*

Reversalis: Der FEUERPFEIL wird zu einem WASSERPFEIL, der in seiner Wirkung dem gleichnamigen Zauber entspricht (siehe Seite 319) gleicht. (Merkmal: Elementar)



Firnlauf

Der Spruch erlaubt es, sich behände über Eis und Schnee zu bewegen.

Probe: MU/KL/GE

Wirkung: Dem Zauberer ist eine problemlose Überquerung von Oberflächen des Elements Eis möglich, seien es Schneefelder oder hauchdünn gefrorene Wasserflächen. Seine GS wird durch die Beschaffenheit des Untergrunds nicht vermindert, zudem wird er weder einsinken noch einbrechen noch ausrutschen. Ebenso wenig erleidet er Zustände oder Schaden durch Kältestufen oder Unterkühlungsstufen.

Zauberdauer: 16 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf QS x 30 Minuten.
- *Kürzere Zauberdauer* (FW 10, 2 AP): Die Zauberdauer beträgt 4 Aktionen.
- *Kette* (FW 12, 4 AP): Alle Kulturschaffenden, die innerhalb von 2 Schritt mit dem Zauberer direkt oder indirekt über einen anderen Kulturschaffenden in Körperkontakt stehen, profitieren ebenfalls von der Wirkung des Zaubers.
- *Sehr lange Wirkungsdauer* (FW 14, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer*.
- *Durch das Element* (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann bis zu QS/2 Schritt durch eine Wand des Elements gehen, selbst wenn sie magisch ist.

Geste und Formel:
- *Elfen:* Der Elf stellt sich barfuß auf den Boden, breitet die Arme aus und konzentriert sich auf die Melodie des Eises: *„Ia'bja a'sela diundra fir'ye."*

Reversalis: Ein bestehender FIRNLAUF-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie) Alternativ sind für das Ziel beim Überqueren des Elements die GS halbiert und Proben auf Körpertalente um –2 erschwert. (Merkmal: Elementar)

Meine Gefährtin Valandria demonstrierte mir auf einem schneebedeckten Gipfel des Ehernen Schwertes, wie elegant sie über die weiße Fläche spazieren konnte, ohne einzusinken. Sie ging über den Schnee wie über einen Waldweg - ohne Spuren zu hinterlassen.

Jaja, diese Elfen. Ich würde es einfach unter Angeberei abtun. Spazieren über Schnee, wie über Erdboden.

Dies kann aber auch nur jemand schreiben, der noch nie auf einem schneebedeckten Gipfel war!

Auch die Magier aus Drakonia und die Druiden des Konzils schätzen den Zauber. Wer im Schnee feststeckt, fühlt sich schnell wie in einem Treibsandfeld in der Khôm.

Fischflosse

Mit diesem Spruch kann sich der Zauberer in ein Wasserlebewesen verwandeln und ist im Wasser ganz in seinem Element.

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Der Zauberer verwandelt sich in ein nicht übernatürliches Wasserlebewesen seiner Wahl, das jedoch maximal die Größenkategorie *klein* aufweisen darf. Während der Wirkungsdauer verwendet der Zauberer die körperlichen Werte des Tieres, einschließlich seiner Eigenschaften, Talente und Kampfwerte. Eine niedrige LE wird bei der Verwandlung anteilsmäßig angerechnet, gleiches geschieht bei der Rückverwandlung. Die geistigen Werte des Zauberers bleiben ebenso wie sein Bewusstsein erhalten.

Die Verwandlung betrifft nur den Zauberer selbst und gewöhnliche Kleidung, die keinen RS verleiht, nicht aber seine Ausrüstung. Es ist keine Verwandlung in ein kulturschaffendes Wesen möglich.

Ob ein Tier als Land-, Flug- oder Wasserlebewesen zählt, entscheidet die Meisterin. Grenzfälle können beispielsweise Fischotter, Gänse oder Alligatoren darstellen.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro Stunde

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Mittlere Tiere* (FW 8, 3 AP): Der Zauberer kann sich auch in Wasserlebewesen der Größenkategorie *mittel* verwandeln. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 5 AsP.
- *Schnellverwandlung* (FW 10, 3 AP) Die Zauberdauer sinkt auf 2 Aktionen und die Verwandlung tritt in 6 –QS KR ein. Der Zauberer erhält allerdings nach der Verwandlung 1 Stufe Verwirrung für 5 KR.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 12, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.
- *Schuppenkleid* (FW 14, 6 AP): Auch die Ausrüstung (kein Stein oder Metall, insgesamt bis zu QS x 2 Stein) wird mitverwandelt. Wird der Zauberer verletzt und nicht geheilt, ist die Ausrüstung bei der Rückverwandlung nach Meisterentscheid beschädigt.
- *Große Tiere* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann sich auch in Wasserlebewesen der Größenkategorie *groß* verwandeln. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 6 AsP. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Mittlere Tiere*.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer führt die Arme zum Körper und befiehlt: *„Beherrsche die Fluten!“*
- *Druiden:* Der Druide führt die Arme zum Körper und macht einen Fischmund.
- *Elfen:* Der Elf flüstert die Formel: *„A'dao valva iama“*, und den Namen des Tieres, während er am Boden kauert.
- *Geoden:* Der Geode führt die Arme zum Körper und macht einen Fischmund.
- *Gildenmagier:* Der Magier führt die Arme zum Körper und spricht die Formel: *„Transformatio Aquatilia / Al'tawahul hayyat (tul.) / Fiskurumbreytinggu (thorw.)“*, gefolgt vom Namen des Tieres.
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin springt auf der Stelle, kauert sich anschließend zu einem Ball zusammen und macht blubbernde Geräusche.
- *Hexen:* Die Hexe umarmt sich selbst und lässt die Arme dann mit gespreizten Fingern zur Seite fallen, während sie den Namen des Tieres murmelt.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant kauert sich zusammen und berührt seine Flanken mit einem Lapislazuli.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan macht Schwimmbewegungen mit den Armen, während er die Formel spricht: *„Hering, Quall' und Hammerhai – Tiergleich mein Erscheinen sei!“*

Reversalis: Ein bestehender FISCHFLOSSE-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)



Flammenwand

Der Zauber erschafft eine Wand aus lodernden Flammen.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Spruch erschafft eine Wand aus Feuer. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt auf festem Grund und innerhalb der Reichweite benennen, von dem aus sich die Wand geradlinig mit einer Länge von QS x 2 Schritt ausbreitet. Den exakten Verlauf durch den Mittelpunkt kann der Zauberer festlegen. Der Mittelpunkt kann auf einem Schiff oder einem ähnlich großen Objekt platziert werden, sodass sich die Wand einerseits damit fortbewegt, andererseits aber auch das Objekt dem Feuer ausgesetzt wird. Die Höhe der Barriere beträgt 3 Schritt, die Tiefe 1 Schritt. Man kann sie nur aufgerichtet platzieren, nicht flach hinlegen oder schräg stellen. Enge Räumlichkeiten können die Ausbreitung der Wand einschränken. Eine Zerstörung der Wand ist nicht möglich, da sich entstehende Lücken auf der Stelle schließen.

Um den Mut zu fassen, die Wand zu durchqueren, ist eine gelungene Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)*, die um –QS erschwert ist, erforderlich. Wer die Flammen durchquert, wird von ihnen versengt, sodass jeder Versuch 1W6 + QS SP verursacht und entflammbare Ziele zudem bei 1-3 auf 1W6 den Status *Brennend* auf kleiner Fläche erhalten.

Große Wesen sind in der Regel normal von diesen Effekten betroffen (Meisterentscheid). *Riesige* sind in der Regel nicht betroffen (Meisterentscheid).

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 30 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Höhere Wand* (FW 8, 2 AP): Die Wand ist 5 Schritt hoch.
- *Längere Wand* (FW 10, 2 AP): Die Länge der Wand beträgt QS x 3 Schritt.
- *Zylinder* (FW 12, 4 AP): Die Wand ist gewölbt und verläuft um den Zaubernden herum. Die Höhe beträgt 3 Schritt, der Radius QS Schritt.
- *Langanhaltende Wand* (FW 14, 4 AP), Die Wirkungsdauer beträgt 60 KR.
- *Deckel* (FW 16, 6 AP): Die Wand verläuft wie bei der Zaubererweiterung Zylinder, allerdings ist dieser nach oben hin geschlossen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zylinder*.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier vollzieht eine anhebend-beschwörende Geste und spricht die Formel: *„Murus Flammae! (bosp.) / Hajid al'Haz! (tul.) / Eldurveggur! (thorw.)“*

Reversalis: Die FLAMMENWAND wird zu einer WELLENWAND, die in ihrer Wirkung dem gleichnamigen Zauber entspricht (siehe Seite **324**). (Merkmal: Elementar)

Fledermausruf

Die Hexe ruft einen Schwarm Fledermäuse zur Hilfe, der sie im Kampf unterstützt, ihre Gegner ablenkt und ihnen die Sicht nimmt.

Probe: MU/CH/CH

Wirkung: Die Hexe beschwört mit diesem Zauberspruch bis zu QS x 6 magische Fledermäuse, die für sie kämpfen. Die Fledermäuse bilden maximal so viele Schwärme, wie es Gegner gibt. Die genaue Anzahl der Schwärme kann die Hexe bestimmen. Die Hexe muss einen Punkt in der Luft innerhalb der Reichweite bestimmen, an dem die Tiere dann in einem Radius von QS/2 Schritt erscheinen. Die Hexe kann gezielt Gegner benennen, die dann von den Schwärmen angegriffen werden. Sie kann jedoch nicht mehrere Schwärme auf einen Gegner hetzen. Wenn ein Gegner stirbt, verschwinden die Fledermäuse nicht, sondern können einem anderen Ziel zugeordnet werden. Nach ihrem Erscheinen können die Fledermäuse sich beliebig weit vom Ort ihrer Herbeirufung fortbewegen. Endet die Wirkungsdauer, verschwinden die Fledermäuse wieder ins Nichts.

Die Werte der Hexenfledermäuse finden sich auf Seite 498.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: bis zum Tod der Tiere, maximal jedoch 20 KR
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Dämonisch
Verbreitung: Hexen
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Aggressive Tiere* (FW 8, 2 AP): Die Tiere verursachen 1W3 – 2 TP.
- Zauberdauer senken (FW 10, 2 AP): Die Zaubermodifikation Zauberdauer senken ist nicht erschwert.
- *Starkes Geflatter* (FW 12, 4 AP): Ein Schwarm erzeugt bei seinem Gegner eine Sichtbehinderung von Stufe 2, solange er in Angriffsdistanz ist. Die Sichtbehinderung wird zu weiteren Stufen von Sichtbehinderung addiert (maximal bis Stufe 4).
- *Reserve* (FW 14, 4 AP): Die Hexe hat Tiere in der Reserve, die sie einsetzen kann, um getötete oder besiegte Tiere zu ersetzen. Insgesamt stehen ihr so viele Tiere in der Reserve zur Verfügung, als hätte sie den Zauber nochmals mit QS 1 gewirkt.
- *Schwarmteilung* (FW 16, 6 AP): Die Hexe kann die Größe der Schwärme während der Wirkungsdauer beliebig ändern und Fledermäuse neuen Schwärmen zuteilen, um so beispielsweise einen Schwarm zu vergrößern. Dies kostet die Hexe und die Schwärme jeweils 1 freie Aktion.

Geste und Formel:

- *Hexen:* Die Hexe macht eine flatternde Bewegung und stößt ein schrilles Geräusch oder ein Pfeifen aus.

Reversalis: Die herbeigerufenen Tiere verschwinden augenblicklich wieder ins Nichts. (Merkmal: Antimagie)



Flim Flam

Der wohl bekannteste Zauberspruch überhaupt. Der FLIM FLAM lässt ein kleines Licht entstehen, das über der Handfläche des Zauberers schwebt.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zaubernde erzeugt eine kleine, schwebende Kugel aus Licht. Sie ist entweder stationär oder folgt dem Zaubernden. Dies muss er vor dem Zaubern festlegen, ebenso wie die Farbe des Lichtes. Die maximal erzeugbare Helligkeit variiert je nach QS. Der Zaubernde kann die Helligkeit jedoch nach Wunsch einmalig verringern. Die Zone des Lichts variiert je nach Helligkeit.

QS 1: Das Licht hat die Helligkeit einer Kerze.

QS 2: Das Licht hat die Helligkeit einer Fackel.

QS 3: Das Licht hat die Helligkeit eines Lagerfeuers.

QS 4: Die Helligkeit des Lichts reicht aus, um einen Raum von 5 x 5 Schritt auszuleuchten.

QS 5: Die Helligkeit des Lichts reicht aus, um einen großen Saal auszuleuchten.

QS 6: Das Licht ist blendend hell. Es ist kaum möglich, direkt hineinzusehen.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 2 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 1 AsP pro Stunde

Reichweite: 8 Schritt

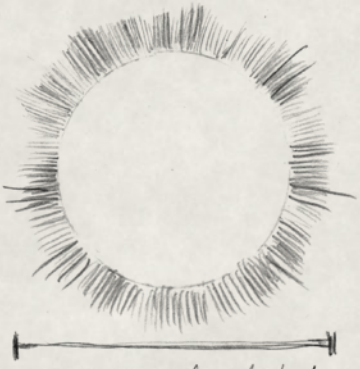
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

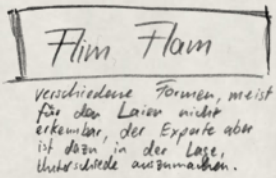
Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

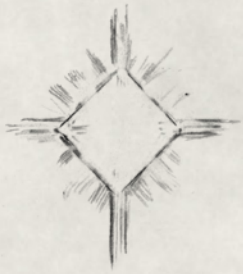
Verbreitung: allgemein

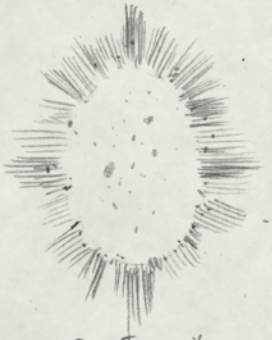
Steigerungsfaktor: A













Zaubererweiterungen:

- *Lichtregulation* (FW 8, 1 AP): Der Zauberer kann die Lichtkugel innerhalb der Wirkungsdauer nach Belieben heller oder dunkler werden lassen (bis zu einem Maximum der erzielten QS).
- *Bewegliche Lichtkugel* (FW 10, 1 AP): Der Zauberer kann die Lichtkugel mit 1 freien Aktion mit bis zu GS 8 bewegen. Maximal kann sich die Lichtquelle 32 Schritt vom Zauberer entfernt aufhalten. Wird keine freie Aktion aufgewandt, um sie zu bewegen, verharrt die Lichtkugel an Ort und Stelle.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 12, 2 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.
- *Lichtexplosion* (FW 14, 2 AP): Der Zauberer kann den FLIM FLAM für einmalig 8 AsP in einem hellen Blitz explodieren lassen. Innerhalb eines Radius von 8 Schritt können dadurch Lebewesen geblendet werden. Wem eine Probe auf *Sinnesschärfe* gelingt, kann rechtzeitig wegschauen. Bei Misslingen der Probe erleidet man bis zum Ende der nächsten KR eine Erschwernis von –1 auf alle Proben.
- *Verankern* (FW 16, 3 AP): Der FLIM FLAM kann an einer anderen Person verankert werden, sodass sich das Licht in bis zu 8 Schritt Entfernung zu dieser Person mitbewegt. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer hebt die rechte Hand, bildet eine Schale und befiehlt: *„Dunkelheit erhelle dich!“*
- *Druiden:* Der Druide hebt die Hand und deutet auf die Stelle, an der das Licht entstehen soll.
- *Elfen:* Der Elf besinnt sich auf das Licht, spricht: *„Feya feiama i'ungra“*, und schnippt danach mit den Fingern.
- *Geoden:* Der Geode berührt die Augen seines Schlangenreifs und deutet auf die Stelle, an der das Licht entstehen soll.
- *Gildenmagier:* Der Magier fixiert die Stelle, an der das Licht erscheinen soll, und spricht die Formel: *„Flim Flam! (gar.) / Lumen! (bosp.) / Khamayla! (tul.) / Ijobuatill! (thorw.)“*
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin wirft einen hell gefärbten Gegenstand an die Stelle, an der das Licht entstehen soll.
- *Hexen:* Die Hexe hebt die Hand, bildet eine Schale, schaut mit weit geöffneten Augen in das aufglimmende Licht und bittet um Helligkeit, etwa mit: „Leuchte!“
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant schwenkt einen Feueropal in die Richtung, in der das Licht entstehen soll.
- *Scharlatane:* Mit großer Geste weist der Scharlatan auf die Stelle, an der das Licht entstehen soll, und spricht die Formel: *„Flim Flam Funkel – Licht ins Dunkel!“*

Reversalis: Die reversalisierte Version des Zaubers erzeugt eine schwarze Kugel, die die Umgebung verdunkelt. Es gilt ein Sichtmodifikator von QS/2. Die Kosten steigen auf 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 5 KR. (Merkmal: Elementar)

Sobald ein Magier die Ewige Flamme beherrscht, wird er bemerken, dass jegliche Beschäftigung mit dem Flim Flam sinnlos war.

Grundlegend stimme ich zu, allerdings muss man mehrere Fakten bedenken. Nicht jeder Magier will die Kraft seines Stabes für die Ewige Flamme aufwenden. Man kann nur eine gewisse Menge an Stabzaubern binden. Nicht jeder Zauberer ist ein Gildenmagier. Elfen, Druiden, Hexen und alle anderen Zauberer haben keine Möglichkeit, die Ewige Flamme zu erlernen und so ist der Flim Flam ein gutes Werkzeug, um Licht dort zu erzeugen, wo es notwendig ist. Der Zauber kostet zudem kaum Kraft und ist für viele Menschen schon eine beeindruckende Demonstration der astralen Macht.

Mit dem letzten Argument kann ich mich anfreunden.

Foramen

Der FORAMEN dient dazu, Schlösser zu öffnen oder zumindest demjenigen, der das Schloss knacken will, dieses Vorhaben zu erleichtern.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Durch diesen Zauberspruch öffnet sich ein einfaches Schloss automatisch, bei einem komplizierten Schloss wird es leichter, es zu öffnen. Pro QS werden Proben auf *Schlösserknacken (Bartschlösser* oder *Kombinationsschlösser)* und *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)* gegen das Schloss um +1 erleichtert. Sollte der Gesamtmodifikator zum Knacken eines Schlosses dadurch zu einer Erleichterung werden, springt das Schloss augenblicklich auf.

Beispiel: Ein Schloss hat eine Erschwernis von –2. Durch den FORAMEN erzielt der Held eine QS von 3. Diese wird mit der Erschwernis von –2 verrechnet, sodass eine Erleichterung von +1 entsteht. Dadurch springt das Schloss automatisch auf. Bei einer QS von weniger als 3 hätte es nicht für eine Erleichterung ausgereicht und das Schloss wäre verschlossen geblieben, aber leichter zu knacken gewesen. Die Erleichterung gilt binnen der Wirkungsdauer sowohl für den Zauberer als auch für andere Personen, die versuchen das verzauberte Schloss zu knacken.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Objekte (Schlösser)
Merkmal: Objekt
Verbreitung: Gildenmagier, Hexen, Scharlatane
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Wiederverschließbar* (FW 8, 3 AP): Wenn es nicht beschädigt wurde, verschließt sich das Schloss nach Ablauf der Wirkungsdauer wieder von selbst.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 10, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 10 Minuten.
- *Fallengespür* (FW 12, 6 AP): Der Zauberer kann spüren, ob ein Schloss durch eine Falle gesichert ist. Er kann die Falle aber nicht durch den Zauber entschärfen.
- *Übertragbarkeit* (FW 14, 6 AP): Der Zauberer kann den Zauber auf einen anderen Kulturschaffenden übertragen. Er muss die Person dafür nach der Zauberdauer innerhalb von 5 Aktionen berühren. Der Zauberer verzichtet dafür auf die Erleichterungen durch die Wirkung des Zaubers. Der Zauber kostet zusätzlich 4 AsP.
- *Die Priesterkaiser kommen!* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann alle Schlösser innerhalb der Wirkungsdauer öffnen oder Proben wie bei der Zauberwirkung beschrieben erleichtern. Dazu muss er die Schlösser berühren und pro Schloss 1 AsP zusätzlich zahlen.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier legt die rechte Hand auf das Schloss und spricht die Formel: *„Foramen! (bosp.) / Aftar nazar! (tul.) / Oppnar! (thorw.)“*
- *Hexen:* Die Hexe berührt das Schloss mit dem Zeigefinger der rechten Hand und nickt energisch mit dem Kopf.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan vollführt eine theatralische Aufschließen-Geste mit der rechten Hand und intoniert: *„Foramen Foraminor – Öffnet Euch, Tür und Tor!“*

Reversalis: Die Wirkung des reversalisierten Zaubers entspricht einem CLAUDIBUS (siehe Seite **93**). (Merkmal: Objekt)

Fortifex

Der Zauberspruch erzeugt eine unbewegliche, leicht flimmernde Wand, die den Zauberer und seine Gefährten schützt.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Durch den FORTIFEX entsteht eine durchscheinende, allerdings leicht flimmernde (und damit sichtbare) Wand, die für physische Objekte undurchdringlich ist. Sie besitzt 100 Strukturpunkte. Sollten die Strukturpunkte auf 0 oder darunter sinken, löst sie sich auf.

Die Wand kann beispielsweise Pfeile, Bolzen, einen Ignifaxius oder Lebewesen aufhalten. Sie schützt nicht vor Hitze, Kälte, Licht, körperlosen Wesen oder Zaubern und Liturgien, die keine physische Komponente aufweisen. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs benennen. Von dort aus wirkt gradlinig eine Barriere, die QS x 2 Schritt lang ist. Den exakten Verlauf durch den Mittelpunkt kann der Zauberer festlegen. Die Höhe der Barriere beträgt 3 Schritt. Eine Tiefe besitzt die Wand nicht. Man kann sie nur aufgerichtet platzieren, nicht flach hinlegen oder schräg stellen.

Die Barriere verläuft stets gerade und kann nicht auf Wunsch des Zauberers abbiegen oder um Ecken wirken. Sie bewegt sich mit, wenn der Untergrund, auf dem die Barriere errichtet wurde, sich fortbewegt (beispielsweise, wenn die Barriere auf die Reling eines fahrenden Schiffes gezaubert wurde).

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 30 KR
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Telekinese
Verbreitung: Gildenmagier, Scharlatane
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Höhere Wand* (FW 8, 2 AP): Die Wand ist 5 Schritt hoch.
- *Längere Wand* (FW 10, 2 AP): Die Länge der Wand beträgt QS x 3 Schritt.
- *Zylinder* (FW 12, 4 AP): Die Wand ist gewölbt und verläuft um den Zaubernden herum. Die Höhe beträgt 3 Schritt, der Radius QS Schritt.
- *Langanhaltende Wand* (FW 14, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 60 KR.
- *Deckel* (FW 16, 6 AP): Die Wand verläuft wie bei der Zaubererweiterung Zylinder, nur dass dieser nach oben hin geschlossen ist. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zylinder.*

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier kreuzt die Arme über der Brust und spricht die Formel: *„Fortifex! (bosp.) / Kazaan'sha! (tul.) / Veggur töfrandi! (thorw.)“*
- *Scharlatane:* Der Scharlatan vollzieht mit beiden Armen mit nach außen gerichteten Händen eine große Geste und spricht mit harter Stimme: *„Fortifex Invisibil – Zauberkraft beschützt das Ziel!“*

Reversalis: Ein bestehender FORTIFEX-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)



Frigifaxius

Der FRIGIFAXIUS erzeugt einen Eisstrahl, der aus den Fingern des Zauberers abgeschossen wird.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Aus den Fingern des Zaubernden schießt ein Eisstrahl, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das Treffen ist in der Zauberdauer inbegriffen. Es ist auch möglich, den Strahl ziellos abzufeuern. Das getroffene Ziel erleidet 2W6+(QS x 2) TP. Der Eisstrahl trifft automatisch, wenn das Ziel sich nicht verteidigt, ansonsten zählt der Zauber als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe (erschwert um –4) und kann entsprechend mit einer *Schilde*-PA verteidigt werden, auch ein Ausweichen ist möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft.

Das Ziel erhält zudem bei 1-3 auf 1W6 1 Stufe *Paralyse* für 5 Minuten. Wesen mit der Größenkategorie *groß* erleiden nur bei 1-2 auf 1W6 den Zustand *Paralyse* für 5 Minuten. *Riesige* Wesen sind von dem Effekt nicht betroffen.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: alle
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Gildenmagier, Kristallomanten
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Intensiver Strahl* (FW 8, 3 AP): Bei Zielen bis Größenkategorie *mittel* muss nicht gewürfelt werden, ob das Ziel 1 Stufe *Paralyse* erleidet. Es erleidet die Stufe bei einem Treffer automatisch. *Große* Ziele sind bei 1-4 auf 1W6 betroffen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Größere Reichweite* (FW 10, 3 AP): Die Reichweite beträgt 32 Schritt.
- *Windender Strahl* (FW 12, 6 AP): Das Ausweichen ist zusätzlich um –2 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Extremer Schaden* (FW 14, 6 AP): Die TP des Zaubers erhöhen sich auf 2W6 + (QS x 3).
- *Zwei Ziele* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Die AsP-Kosten des Zaubers verdoppeln sich.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier reißt seine rechte Faust mit ausgestrecktem Zeigefinger von der linken Schulter in Richtung seines Opfers und ruft die Formel: *„Frigifaxius! (bosp.) / Dschadra al'Djalid! (tul.) / Frystaspjot! (thorw.)"*
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant hält einen Baryt zwischen Zeigefinger, Mittelfinger und Daumen und deutet damit bei ausgestrecktem Arm auf das Herz oder Zentrum seines Ziels.

Reversalis: Der FRIGIFAXIUS wird zu einem Humusstrahl, der in seiner Wirkung dem HUMOFAXIUS (siehe Seite **181**) gleicht. (Merkmal: Elementar)

Die elementare Eisvariante des Ignifaxius ist nicht sonderlich weit verbreitet. Einige Elementaristen haben Kenntnis, wenn sie sich auf das kalte Element spezialisiert haben. Was mich jedoch erstaunt, sind Berichte, dass die Kristallomanten der Achaz, jene Echsenmagier, die ihre Macht aus der Kraft der Edelsteine ziehen, diesen Zauber beherrschen. Echsen sind doch Kaltblüter, die Kälte meiden und sogar in Kältestarre verfallen können. Warum sollten sie den Eisstrahl beherrschen?

Bei Bastrabuns Heldenmut! Die Echsen aus den Sümpfen sind ein Volk, dass nicht nur gegen uns Menschen Krieg geführt hat, sondern auch untereinander. Was würde eine Echse mehr schaden als Kälte?

Dies habe ich nicht bedacht. Ein Zauber von Achaz, der gegen andere Echsenwesen gedacht ist. Durchaus eine logische Argumentation.

Frigisphaero

In der Hand des Zaubernden entsteht ein Eisball, der mit großer Geschwindigkeit zu seinem Ziel fliegt und dort explodiert.

Probe: MU/KL/KO

Wirkung: Aus den Händen des Zaubernden schießt ein Eisball, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das Treffen des Eisballs ist in der Zauberdauer inbegriffen. Der Eisball explodiert, wenn er sein Ziel oder auf ein großes, festes Hindernis trifft (z. B. eine Wand oder einen Schild). Verlässt der Eisball die Reichweite, ohne ein Ziel zu treffen, so löst er sich auf. Auch die Gefährten des Zauberers können von dem Eisball getroffen werden, wenn er explodiert.

Der Radius der Explosion beträgt 5 Schritt. Der Schaden beträgt 1 Schritt um das Zentrum der Explosion herum 2W6 + (QS x 3) TP und wirkt auch gegen leblose Objekte als Strukturschaden. Pro Schritt Entfernung von diesem Bereich verringert sich der Schaden um jeweils 3 TP.

Der Eisball trifft automatisch, wenn man ihm nicht aktiv zu entgehen versucht. Dazu muss eine Verteidigung eingesetzt und eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* abgelegt werden. Pro QS hat der Held sich 1 Schritt weit vom Zentrum der Explosion entfernt. Weiteren Gegnern steht nach dieser Bewegung kein Passierschlag gegen den verteidigenden Helden zu.

Alle getroffenen Ziele erhalten außerdem bei 1-3 auf 1W6 1 Stufe *Paralyse*. Wesen mit der Größenkategorie *groß* erleiden nur bei 1-2 auf 1W6 den Zustand *Paralyse*. *Riesige* Wesen sind von dem Effekt nicht betroffen.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: 32 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Gildenmagier, Kristallomanten
Steigerungsfaktor: D



Zaubererweiterungen:

- *Intensive Explosion* (FW 8, 4 AP): Ziele der Größenkategorie *mittel* oder kleiner erhalten automatisch 1 Stufe *Paralyse*, wenn sie sich im Radius der Explosion aufhalten. Wesen mit der Größenkategorie *groß* erleiden nur bei 1-4 auf 1W6 den Zustand *Paralyse*. Riesige Wesen sind von dem Effekt nicht betroffen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Kugelbombe* (FW 10, 4 AP): Statt eine Kugel auf ein Ziel fliegen zu lassen, kann der Zauberer diese auch an einem Objekt (Erdboden, Schrank, Tür usw.) platzieren. Die Kugel explodiert, wenn sie danach berührt wird, der Zauberer weiter als 32 Schritt von der Kugel entfernt ist oder QS x 5 KR vergangen sind, je nachdem, was zuerst eintritt.
- *Schneller Ball* (FW 12, 8 AP): Die Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* ist zusätzlich um –1 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Komplexe Bewegung* (FW 14, 8 AP): Die Flugbahn der Kugel kann mit freien Aktionen kontrolliert werden, sie muss aber jederzeit im Sichtfeld des Zauberers sein und darf die Reichweitenzone des Zaubers nicht verlassen. Sie kann Hindernisse umfliegen und sogar auf ein anderes Ziel innerhalb der Reichweite gelenkt werden. Die Meisterin muss entscheiden, wie viele zusätzliche KR vergehen, bis die Kugel ihr Ziel trifft. Maximal kann die Kugel 5 KR zusätzlich herumfliegen, bis sie explodiert. Während der Zauber wirkt, ist der Zauberer abgelenkt und alle seine Proben sind um –1 erschwert.
- *Großer Radius* (FW 16, 12 AP): Der Radius beträgt 10 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier streckt seine Hände wie eine nach vorn geöffnete Schale vor sich und spricht die Formel: *„Frigisphaero! (bosp.) / Anfidschar al'Djalid! (tul.) / Frystakule! (thorw.)"*
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant hält einen Baryt fest in seiner Faust und deutet damit bei ausgestrecktem Arm auf das Herz oder Zentrum seines Ziels, während er eiskalt zischelt.

Reversalis: Der FRIGISPHAERO wird zu einem Humusball, der in seiner Wirkung dem HUMOSPHAERO (siehe Seite **183**) gleicht. (Merkmal: Elementar)

Auch der mächtige Eisball ist Magie, die die schlangenäugigen Achazmagier beherrschen. Der Grund ist der gleiche, wie ich es beim Frigifaxius erläutert habe. Doch ist der Frigisphaero etwas weiter unter uns Menschen verbreitet. Die Magier aus Drakonia sollen ihn beherrschen, aber sie beherrschen scheinbar jede Elementarformel, die es in Aventurien gibt.

Ein Schneeballzauber. Warum sollte man nicht stattdessen den viel beeindruckenderen Ignisphaero erlernen?

Der persönliche Geschmack und die Affinität zu Elementen spielen beim Erlernen eine wichtige Rolle. Jemand, der mit dem Wasser verbunden ist, wie ein Efferjünger, der sollte seine Finger vom Feuer lassen.



Frostleib

Der Zauber erfüllt das Ziel mit dem Element Eis und immunisiert es so vor Feuer und erstarrten Gliedern.

Probe: MU/KL/GE

Wirkung: Die Haut des Zauberers überzieht sich mit einer frostigen Schicht, die einen RS von 1 verleiht (kombinierbar mit Rüstungen). Der Zauberer kann nicht den Status *Brennend* und keine Stufen des Zustands *Paralyse* erleiden. Sollte dieser Status/Zustand vor dem Wirken des Zaubers bestehen, endet *Brennend/Paralyse*.

Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS Minuten
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Eisschutz* (FW 8, 2 AP): Angriffe durch das Element Eis, beispielsweise durch Kältestrahlen, richten nur halbe TP an.
- *Kürzere Zauberdauer* (FW 10, 2 AP): Die Zauberdauer beträgt 4 Aktionen.
- *Elementarschutz* (FW 12, 4 AP): Nahkampfangriffe durch Eiselementare richten nur halbe TP an. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Eisschutz*.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 14, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 Minuten.
- *Reichweite Berührung* (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf stellt sich barfuß auf Schnee, Eis oder zumindest einen sehr kalten Untergrund und spricht dabei: *„A'nurdrala sar'fir!"*

Reversalis: Der FROSTLEIB wird zu einem EICHENLEIB, der in seiner Wirkung dem gleichnamigen Zauber entspricht (siehe Seite **109**) gleicht. (Merkmal: Elementar)



Fulminictus

Der FULMINICTUS ist ein unsichtbarer Kampfzauber, der sein Ziel automatisch trifft, ohne dass das Ziel ausweichen kann.

Probe: KL/IN/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Der Verzauberte erleidet Schaden, der auf seine Aura einwirkt und eine Reihe kleiner innerer Verletzungen erzeugt. Er erleidet 2W6 + (QS x 2) TP. Nur magische und karmale Rüstungen schützen vor diesem Zauber. Der Zauberspruch trifft sein Ziel automatisch. Der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Verteilter Schaden 1* (FW 8, 3 AP): Der Zauberer wählt 2 Ziele in Reichweite aus. Der Schaden kann beliebig auf beide Ziele verteilt werden.
- *Angriff gegen Sphärenwesen* (FW 10, 3 AP): Als Zielkategorie gelten alle *Wesen*, auch jene, die gegen das Merkmal Verwandlung immun sind (z. B. Dämonen).
- *Verteilter Schaden 2* (FW 12, 6 AP): Der Zauberer wählt 3 Ziele in Reichweite aus. Der Schaden kann beliebig zwischen den Zielen verteilt werden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Verteilter Schaden 1*.
- *Donnerkeil* (FW 14, 6 AP): Bei Lebewesen der Größenkategorie *groß* und *riesig* sinkt die ZK gegen den Zauber um 2 Punkte (min. auf 0 ZK).
- *Zwei Ziele* (FW 16, 9 AP): Der Zauber kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Die AsP-Kosten des Zaubers verdoppeln sich.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf deutet mit der linken Faust auf das Ziel und ruft die Formel: *„Fial miniza dao'ka!“*

Reversalis: Statt SP zu verursachen, heilt die reversalisierte Version des Zaubers das Ziel und bringt ihm 2W6 + (QS x 2) LeP, allerdings verursacht dies dem Ziel 1 Stufe *Schmerz*. (Merkmal: Heilung)

Gardianum

Der GARDIANUM ist ein Schutzzauber vor Angriffsmagie und erzeugt eine unsichtbare Kuppel um den Zauberer herum. Auftreffende Schadenszauber werden von der GARDIANUM-Kuppel absorbiert.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauberspruch erschafft eine unsichtbare Kuppel um den Magier herum, die von außen kommende magische Angriffe absorbiert. Die Kuppel ist eigentlich eine Kugel, da jedoch der Magier meistens auf dem Boden steht, ist die Kugelform nur selten relevant. Der Radius der Kuppel beträgt 3 Schritt, ihre Schildstärke die investierten AsP + (QS x 3). Sie kann ihre Schildstärke in TP an Schaden absorbieren, die von Schaden verursachenden Zaubern erzeugt werden, hält jedoch weder magische Wesen noch magische Waffen ab. Fällt die Schildstärke unter 1, bricht die Kuppel zusammen. Schaden, der nicht mehr absorbiert werden kann, richtet Schaden an. Die Kuppel bewegt sich stets mit dem Zaubernden. Geschützt durch die Wirkung sind auch alle, die innerhalb der Kuppel stehen.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: mindestens 4 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Antimagie

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Stärkerer Schild* (FW 8, 2 AP): Die Schildstärke beträgt AsP + (QS x 4).
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 10, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 15 Minuten.
- *Großer Radius* (FW 12, 4 AP): Der Radius der Kuppel beträgt 5 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Aufladbarer Schild* (FW 14, 4 AP): Der Zauberer kann mittels 1 freien Aktion einen bestehenden GARDIANUM-Schild mit neuen AsP versehen. Pro freier Aktion kann er bis zu 8 weitere AsP investieren.
- *Reichweite Berührung* (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Die Schildstärke beträgt jedoch nur AsP + (QS x 2). Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Die Übertragung ist nicht mit der Zaubererweiterung *Stärkerer Schild* kombinierbar.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier lässt den Stab über seinem Kopf kreisen und spricht die Formel: *„Gardianum! (bosp.) / Kazaba wa'Mudranim! (tul.) / Hvelfingsgalder! (thorw.)"* Bei Reichweite Berührung tippt er das Ziel zusätzlich mit der Hand oder dem Stab an.

Reversalis: Ein bestehender GARDIANUM-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)



Gedankenbilder

Der Spruch lässt ein Lebewesen Bilder nach Belieben des Zauberers sehen.

Probe: IN/CH/KO

Wirkung: Das Ziel vernimmt in seinem Geist vom Zauberer gewählte Bilder, beispielsweise dessen Sinneseindrücke, eine Warnung vor drohender Gefahr oder den Plan für ein gemeinsames Vorgehen. Dem Empfänger ist bewusst, dass ihm diese Bilder eingegeben werden. Zudem kann er auf diesem Wege nicht unfreiwillig abgelenkt werden.

Das Ziel des Zaubers und der Zaubernde können sich nach Ende der Zauberdauer auch beliebig weit voneinander fortbewegen. Wichtig ist nur, dass der Zaubernde weiterhin Sichtkontakt zur Zielperson halten kann.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 3 KR
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Kurze Rücksprache* (FW 8, 1 AP): Das Ziel kann in Gedanken eine kurze Rückantwort in Form eines Bildes an den Zauberer senden.
- *Größere Reichweite* (FW 10, 1 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.
- *Mehr Personen* (FW 12, 2 AP): Der Zauberer kann bis zu QS Personen verzaubern. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Kurze Rücksprache*.
- *Fehlender Sichtkontakt* (FW 14, 2 AP): Die Verbindung hält noch 3 KR an, sollte die Sichtverbindung abbrechen (und die Wirkungsdauer noch anhalten).
- *Kommunikationsverbindung* (FW 16, 3 AP): Alle Ziele können in Gedanken mit dem Zauberer Bilder austauschen, aber nicht untereinander. Es entstehen einmalig zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Mehr Personen*.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf legt eine Hand an seine Stirn und konzentriert sich mit geschlossenen Augen auf das Murmeln der Formel: *„Feya, ama visya'ray!“*

Reversalis: Der Zauberer kann geistige Bilder des Ziels wahrnehmen. (Merkmal: Hellsicht)

Genauso unnütz, wie der Zauber Elfenstimme. Elfische Harmoniezauberei, nicht zu gebrauchen.

Wieder irrt Ihr! Die Elfen wissen sehr wohl, diese Zauber nützlich einzusetzen. Auch hier ist die stille Kommunikation für den Kampf in kleinen Einheiten sehr nützlich. Ich glaube zudem, zumindest berichtet mit meine Gefährtin Valandria davon, dass die Elfen diesen Zauber einfach auf intuitive Weise bei anderen Sippenmitgliedern einsetzen, um sich auszutauschen. Reine Freundlichkeit.

Ich sagte doch schon: unnütz.

Gefunden

Der Spruch dient dem Auffinden verlorengegangener Objekte und ist daher vor allem bei vergesslichen oder chaotischen Zauberern beliebt.

Probe: KL/IN/GE

Wirkung: Der Zauberer kann die Richtung bestimmen, in der sich ein Objekt befindet. Er muss dieses insgesamt mindestens einen Monat lang bei sich getragen haben oder über eine magische Verbindung zu ihm verfügen. Ist das Objekt weiter als QS x 3 Schritt von ihm entfernt, scheitert der Zauber.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 2 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Objekte

Merkmal: Hellsicht

Verbreitung: Hexen, Scharlatane

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Höhere Reichweite 1* (FW 8, 1 AP): Das gesuchte Objekt darf bis zu QS x 5 Schritt entfernt sein.
- *Gefühl der Nähe* (FW 10, 1 AP): Der Zauberer spürt bis auf den Schritt genau die Entfernung des Gegenstandes.
- *Höhere Reichweite 2* (FW 12, 2 AP): Das gesuchte Objekt darf bis zu QS x 10 Schritt entfernt sein. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Höhere Reichweite 1.*
- *Gegenstände von Freunden* (FW 14, 2 AP): Der Zauberer kann auch einen persönlichen Gegenstand für eine andere Person suchen. Dazu muss während des Zaubers der Zauberer den Besitzer berühren.
- *Höhere Reichweite 3* (FW 16, 3 AP): Das gesuchte Objekt darf bis zu QS x 50 Schritt entfernt sein. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Höhere Reichweite 2.*

Geste und Formel:

- *Hexen:* Die Hexe schaut sich suchend um und fragt lockend oder mürrisch: *„Wo bist du?“*
- *Scharlatane:* Der Scharlatan wühlt in seiner Tasche oder seinem Hut herum und spricht dabei: *„Verliere keine Stunden – Was verschwunden, wird gefunden!“*

Reversalis: Durch die reversalisierte Version des Zaubers verliert das Ziel zufällig einen nichtmagischen und nichtgeweihten Gegenstand, den es nicht in der Hand trägt. Der Gegenstand taucht irgendwo, bis zu 100 Schritt entfernt, wieder auf. (Merkmal: Sphären)

Geisteressenz

Der Zauberspruch ruft eine kleine Menge Geisteressenz, etwa halbdurchsichtige Spinnweben, herbei.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Es manifestiert sich eine Handvoll einer zufälligen, geisterhaften Essenz. Dabei handelt es sich um einfache Manifestationen wie halbdurchscheinende Spinnweben, Schattenflecken oder einen kalten Hauch. Zauberer erlernen diesen Zauberspruch früh in ihrer Ausbildung, um die Grundzüge der Herbeirufung von Geistern zu erlernen (insgesamt erscheint etwa eine Menge von 0,05 Maß pro QS).

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Sphären
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Größere Menge* (FW 8, 1 AP): Die Menge der Essenz steigt auf 0,1 Maß pro QS.
- *Ritualvorbereitung 1* (FW 10, 1 AP): Wird die durch den Geisteressenz gewonnene Essenz als Hilfsmittel verwendet, um einen Geist mit einem anderen Zauber zu rufen, erhält der Zauberer für das gelungene Ritual +1 FP
- *Noch größere Menge* (FW 12, 2 AP): Die Menge der Essenz steigt auf 0,2 Maß pro QS. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Größere Menge.*
- *Ritualvorbereitung 2* (FW 14, 2 AP): Wird die durch den Geisteressenz gewonnene Essenz als Hilfsmittel verwendet, um einen Geist mit einem anderen Zauber zu rufen, erhält der Zauberer für das gelungene Ritual +2 FP (statt +1 durch Ritualvorbereitung 1). Voraussetzung: Zaubererweiterung *Ritualvorbereitung 1.*
- *Gewaltige Menge* (FW 16, 3 AP): Die Menge der Essenz steigt auf 0,4 Maß pro QS. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Noch größere Menge.*

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer schnippt in die Richtung, in der die Essenz erscheinen soll, und befiehlt: *„Geisterspur erscheine!“*
- *Druiden:* Der Druide konzentriert sich auf Werden und Vergehen und öffnet genau am Übergang der beiden Zustände die Augen.
- *Elfen:* Der Elf haucht die Melodie des *"dha mar'zerza"* in seine zusammengelegten Hände.
- *Geoden:* Der Druide konzentriert sich auf Werden und Vergehen und öffnet genau am Übergang der beiden Zustände die Augen.
- *Gildenmagier:* Der Magier zeichnet ein spiritistisches Symbol in Form eines Pentagramms, während er die Formel spricht: *„Essentia Phasmatum! (bosp.) / Jawhar'ash'bar! (tul.) / Marrtrokjar! (thorw.)“*
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin wedelt mit einem Teil eines toten Wesens, etwa Knochen oder Haare, über der Stelle, an der die Essenz erscheinen soll.
- *Hexen:* Die Hexe konzentriert sich auf die Zwischenwelten und ruft mit einem höflichen Herbeiwinken die Essenz in die 3. Sphäre.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant bewegt einen Karneol kreisförmig um den Bereich herum, in dem die Essenz sich manifestieren soll.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan macht beschwörende Gesten mit beiden Händen und spricht mit tiefer und rauer Stimme die Formel: *„Phantasmatus Tenebra – Totenstimm' und Geisterhaar!“*

Reversalis: Bis zu QS x 0,05 Maß Geisteressenz in Reichweite werden aus der 3. Sphäre gebannt. (Merkmal: Antimagie)

Gifthaut

Unter den Hexen und gelegentlich unter Kristallomanten ist ein Zauber bekannt, der ihre Haut so giftig macht wie die einer Giftkröte.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Die Haut der Zauberin überzieht sich mit einer leicht öligen, giftigen Schicht. Die Schicht ist ein Kontaktgift, das sie beispielsweise über eine Berührung oder eine gelungene und nicht abgewehrte *Raufen*-AT übertragen kann. Das Gift lässt sich ansonsten nicht von der Haut lösen oder abkratzen. Im Kampf muss mindestens 1 SP durch Raufen angerichtet werden, bevor eine Giftprobe gewürfelt werden darf.

Zauberdauer: 2 Aktionen (Dauer nicht modifizierbar)

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Hexen, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: B

Hautgift

Das Sekret ist ein starkes Lähmungsgift. Seine Wirkung ist kumulativ.

Stufe: 4

Art: Kontaktgift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W3–1 SP, 1 Stufe *Betäubung* / 1W2–1 SP

Beginn: sofort

Dauer: Die entstandene Betäubung baut sich pro Stunde um 1 Stufe ab.

Anmerkung: Das Gift kann nicht extrahiert werden.

Zaubererweiterungen:

- *Starkes Gift* (FW 8, 2 AP): Die Giftstufe beträgt 6 statt 4.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 10, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 KR.
- *Ablösbares Gift* (FW 12, 4 AP): Einmal während der Wirkungsdauer kann das Gift von der Haut abgeschabt werden. Es ist dann als Kontakt- oder Waffengift einsetzbar, hat eine um 1 verminderte Giftstufe und eine Haltbarkeit von 12 Stunden.
- *Zauberdauer modifizierbar* (FW 14, 4 AP): Die Zauberdauer ist doch modifizierbar.
- *Flexibles Gift* (FW 16, 6 AP): Die Zauberin kann sich zu Beginn des Zaubers aussuchen, ob das Gift als Zustand *Betäubung*, *Paralyse* oder *Verwirrung* verursacht.

Geste und Formel:

- *Hexen:* Die Hexe bespuckt ihre Finger und bestreicht an verschiedenen Stellen ihre Haut, häufig begleitet von Verwünschungen wie: *„Friss mich nur und sieh, was du davon hast!“*
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant reibt einen Lapislazuli über seine Eckzähne und zischt wie eine Schlange.

Reversalis: Der Schweiß der Zauberin hat heilende Wirkung, wenn man ihn berührt: Für QS x 3 KR gilt, dass eine Berührung 1W2 – 1 LeP zurück gibt und 1 Stufe *Betäubung* abgebaut wird. Pro KR kann nur ein Lebewesen diese Heilung erhalten. Der Schweiß kann nicht extrahiert oder aufbewahrt werden und ein Ziel kann nur einmal pro Zauber von dessen Wirkung profitieren (Merkmal: Heilung)

Glutlauf

Der Spruch erlaubt es, sich behände über Glut und Feuer zu bewegen.

Probe: MU/KL/GE

Wirkung: Dem Zauberer ist eine problemlose Überquerung von Oberflächen des Elements Feuer möglich, seien es Lavafelder oder glühende Kohlen. Seine GS wird durch die Beschaffenheit des Untergrunds nicht vermindert, zudem wird er weder einsinken noch einbrechen noch ausrutschen. Ebenso erleidet er keinen Schaden durch Hitze oder natürliche Flammen.

Zauberdauer: 16 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf QS x 30 Minuten.
- *Kürzere Zauberdauer* (FW 10, 2 AP): Die Zauberdauer beträgt 4 Aktionen.
- *Kette* (FW 12, 4 AP): Alle Kulturschaffenden, die innerhalb von 2 Schritt mit dem Zauberer direkt oder indirekt über einen anderen Kulturschaffenden in Körperkontakt stehen, profitieren ebenfalls von der Wirkung des Zaubers.
- *Sehr lange Wirkungsdauer* (FW 14, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer.*
- *Durch das Element* (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann bis zu QS/2 Schritt durch eine Wand des Elements gehen, selbst wenn sie magisch ist.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf stellt sich barfuß auf einen möglichst warmen Untergrund und konzentriert sich auf den *"ia'bja a'sela diundra glode'ye"*.

Reversalis: Ein bestehender GLUTLAUF-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie) Alternativ sind für das Ziel beim Überqueren des Elements die GS halbiert und Proben auf Körpertalente um –2 erschwert. (Merkmal: Elementar)



Granit und Marmor

Dieser schwarzmagische Fluch verwandelt sein Opfer in eine Steinstatue und ist eine niederträchtige Version des ERHABENHEIT DES MARMORS.

Probe: MU/KL/IN (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel verwandelt sich nach dem Ende der Zauberdauer innerhalb von 2W6 KR in eine steinerne Statue. In dieser Zeit sinken FF, GE, KO und KK, pro KR um 1 Punkt (Minimum 6).

Während der Wirkungsdauer hat das Ziel den Status *Versteinert*: Während der Wirkungsdauer ist das Ziel zu keinen körperlichen oder geistigen Handlungen fähig und behält keine Erinnerung an die Zeit der Verwandlung zurück. Dafür sind sämtliche körperlichen Prozesse ausgesetzt, es benötigt also weder Nahrung noch Atemluft, unterliegt nicht der Wirkung von Giften und Krankheiten und ist keinerlei Alterung ausgesetzt. Wird es angegriffen, kann es wie eine normale Statue aus Stein zerstört werden. Bei einer Rückverwandlung wird der Schaden auf den fleischlichen Körper übertragen. Die Höhe des Schadens ist von der Meisterin zu bemessen.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Dämonisch
Verbreitung: Borbaradianer, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Bewusstsein* (FW 8, 4 AP): Der Verwandelte behält sein Bewusstsein und kann sogar mit allen Sinnen wahrnehmen.
- *Größere Reichweite* (FW 10, 4 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 12, 8 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 Tage.
- *Sprachfähigkeit* (FW 14, 8 AP): Das Ziel des Zaubers ist in der Lage, mit seiner Umwelt zu sprechen und zu kommunizieren. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Bewusstsein*.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 16, 12 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 Wochen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer schlägt seine geballten Fäuste vor der Brust zusammen, befiehlt mit lauter Stimme: *„Granit und Marmor!“*, und berührt sein Opfer.
- *Gildenmagier:* Der Magier schlägt seine Fingerknöchel vor sich zusammen, ruft vernehmlich die Formel: *„Petrificio! (bosp.) / Tahadschar! (tul.) / Stytuvertha! (thorw.)“*, und berührt sein Opfer.

Reversalis: Ein bestehender GRANIT UND MARMOR-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Die Formel wurde mir von einer dubiosen Gestalt aus Mengbilla angeboten – und ich konnte der Versuchung nicht widerstehen. Zwar gilt mein Interesse nur der Forschung, aber allein die Kenntnis, dass ich die Formel beherrsche, hat schon so manchen Dieb davon abgeschreckt, in mein Haus einzudringen. Niemand will gerne als Statue in einem Garten enden.

Eine geradezu ketzerische Formel. Nur jemand, der dämonischen Mächten dient, würde einen solch grausamen Bestrafungszauber einsetzen.

Große Gier

Der Hexenzauber erzeugt ein immens großes Verlangen nach einem bestimmten Objekt oder einer Handlung. Die Suggestion ist sehr stark und lässt den Verzauberten mit dem Wunsch zurück, seine Gier zu befriedigen.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Verzauberte verspürt eine unbändige Gier nach einem Objekt oder einer Handlung, die der Zaubernde ihm nennt. Er wird alles ihm Mögliche tun, um dieses Ziel zu erreichen, solange er Leib und Leben damit nicht gefährdet. Er erhält eine Schlechte Eigenschaft *Gier nach …* für die Wirkungsdauer des Zauberspruchs. Eine Große Gier kann hierbei nach bestimmten Gegenständen (ein kühles Bier, die Kette der Frau dort drüben) und Handlungen (Mittagsschlaf, ein Liedchen singen) angehext werden, die eine realistische Chance auf Befriedigung haben (kein Eis in der Wüste, aber ein gegrillter Fisch aus dem Bach hinter dem nahen Wald).

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: Berührung (Reichweite nicht modifizierbar)

Wirkungsdauer: QS x 15 Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Druiden, Hexen

Steigerungsfaktor: B

Zauberererweiterungen:

- *Gelungene Beeinflussung 1* (FW 8, 2 AP): Der Verzauberte kann nach dem Ende der Wirkungsdauer eine Probe auf *Willenskraft* erleichtert um +2 ablegen. Bei Misslingen ist ihm nicht bewusst, dass er verzaubert wurde.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 10, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- *Gelungene Beeinflussung 2* (FW 12, 4 AP): Der Verzauberte kann nach dem Ende der Wirkungsdauer eine Probe auf *Willenskraft* ablegen. Bei Misslingen ist ihm nicht bewusst, dass er verzaubert wurde. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gelungene Beeinflussung 1.*
- *Reichweite modifizierbar* (FW 14, 4 AP): Die Reichweite ist doch modifizierbar.
- *Gelungene Beeinflussung 3* (FW 16, 6 AP): Der Verzauberte kann nach dem Ende der Wirkungsdauer eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um –2 ablegen. Bei Misslingen ist ihm nicht bewusst, dass er verzaubert wurde. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gelungene Beeinflussung 2.*

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide legt dem Opfer die Hand auf die Stirn, blickt es wissend an und erklärt: *„Was du jetzt wirklich willst, ist …“*
- *Hexen:* Die Hexe tippt dem Opfer sachte auf die Stirn und weist es mit verlockender Stimme an: *„Was du jetzt wirklich willst, ist …“*

Reversalis: Die reversalisierte Version des Zaubers erzeugt eine Schlechte Eigenschaft namens *Ekel durch …* Das Ziel wird versuchen, sich von der ausgewählten Person oder dem Objekt fernzuhalten, oder die entsprechende Handlung zu vermeiden. (Merkmal: Einfluss)

Ein vielseitiger Zauber der Töchter der Hexengöttin. Ich habe einmal erlebt, wie eine Hexe einen Krieger verzauberte und ihm eine Gier nach Blumen anhexte. An einen weiteren Kampf war nicht mehr zu denken.

Mich wundert es, dass diese Zauberei fast nur bei den Hexen vorzufinden ist. Auch für meine Gilde könnte ich mir mannigfaltige Möglichkeiten in der Anwendung vorstellen.



Große Verwirrung

Durch diesen Zauberspruch kann ein Druide sein Gegenüber verwirren. Mächtige Druiden können eine Person sogar zur Gänze handlungsunfähig machen.

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Opfer dieses Druidenzaubers erleidet je nach QS unterschiedliche Stufen *Verwirrung*:

QS 1: 1 Stufe *Verwirrung*
QS 2: 1 Stufe *Verwirrung*
QS 3: 2 Stufen *Verwirrung*
QS 4: 3 Stufen *Verwirrung*
QS 5: 4 Stufen *Verwirrung*
QS 6: 4 Stufen *Verwirrung*, aber für die doppelte Wirkungsdauer

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Druiden, Goblinzauberinnen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Verteilte Wirkung* (FW 8, 2 AP): Die Zustandsstufen können auf mehrere Ziele verteilt werden, die vor dem Wirken des Zaubers benannt werden müssen. Kann der Zauberer z. B. 3 Stufen *Verwirrung* verursachen, darf er auf 3 Ziele je 1 Stufe verteilen oder einem Ziel 2 Stufen und einem anderen 1 Stufe aufbürden.
- *Größere Reichweite* (FW 10, 2 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.
- *Längere Wirkung* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer steigt auf QS x 5 Minuten.
- *Brechen des Widerstands* (FW 14, 4 AP): Das Ziel verfügt gegenüber diesem Zauber um eine um 1 Punkt schwächere SK. Die Kosten steigen um 4 AsP.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Das zweite Ziel kostet 4 AsP extra.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide fixiert sein Opfer und schlägt sich dann leicht auf die Stirn, so als wäre ihm gerade etwas wieder eingefallen.
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin wirbelt einen Talisman um ihre rechte Hand und lässt ihn dann kurz in Richtung ihres Opfers schnellen.

Reversalis: Ein bestehender GROSSE VERWIRRUNG-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)
Alternativ hebt der Zauber entsprechend der QS der regulären Wirkung Stufen des Zustands *Verwirrung* auf. (Merkmal: Heilung)



Halluzination

Der Spruch gaukelt seinem Opfer vor, etwas wahrzunehmen, das nicht existiert.

Probe: KL/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Zauber erschafft im Geist des Ziels ein alle Sinne betreffendes Trugbild. Dabei kann es sich sowohl um eine eigentlich nicht vorhandene als auch um eine existente, aber anders wahrgenommene Sache handeln, beispielsweise nach köstlichem Wein schmeckendes Wasser oder ein als blutrünstiger Ork erscheinender Gefährte. Der Zauberer muss dabei selbst kein detailliertes Bild vor Augen haben, vielmehr kann er einen beliebigen Anteil der Fantasie des Ziels überlassen. Das Opfer erleidet während der Wirkungsdauer den Status *Handlungsunfähig* und kann als einzige Handlung pro vergangener Minute versuchen, die Halluzinationen abzuschütteln. Dazu ist eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um die QS des Zaubers notwendig. Gelingt die Probe, endet der Zauber augenblicklich.

Zauberdauer: 16 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Druiden, Goblinzauberinnen
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Minuten.
- *Starke Halluzinationen* (FW 10, 3 AP): Die Probe auf *Willenskraft* ist zusätzlich um –2 erschwert.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 10 Minuten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1.*
- *Handlungsfähig* (FW 14, 6 AP): Das Ziel erleidet nicht den Status Handlungsunfähig und kann nach Meisterentscheid durch Suggestion des Zauberers beeinflusst werden. Um der Suggestion zu widerstehen, muss dem Ziel eine nach Meisterentscheid erschwerte Probe auf *Willenskraft* gelingen.
- *Wahnvorstellungen* (FW 16, 9 AP): Das Opfer erleidet zusätzlich 2 Stufen *Verwirrung.*

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide zeigt auf die Stelle, an der das Trugbild erscheinen soll, und beschreibt dem Opfer, was es wahrnehmen wird.
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin reibt sich über Mund, Augen, Nase, Ohren und Hände und murmelt dabei zu sich, was das Opfer wahrnehmen soll.

Reversalis: Ein bestehender HALLUZINATION-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Ein interessanter Zauber. Die Druiden sind, neben ihren Kenntnissen in der Elementarmagie, vor allem für die Beherrschung des Geistes bekannt. Dafür verdienen sie von meiner Seite Respekt. Leider scheint es sehr lange zu dauern, bis der Zauber wirkt und die Kenntnisse über gildenmagische Adaptionen des Zauberspruchs sind lückenhaft und dürftig. Erneut verdienen die Druiden meinen Respekt, dieses Mal wegen ihrer Verschwiegenheit und Geheimniskrämerei.

Ich habe von meiner Gefährtin Valandria, einer Elfe, die gute Kontakte zu einer Sippe von Rotpelzen pflegt, gehört, dass auch die Zauberinnen der Goblins eine ähnliche Zauberei kennen.

Möchtet ihr damit ausdrücken, dass Goblins nun auch meinen Respekt verdienen sollen?

Harmlose Gestalt

Viele Hexen fürchteten in der Vergangenheit die Inquisition und den aufgebrachten Mob eines Dorfes. Mittels HARMLOSE GESTALT konnten sie die Illusion eines unschuldigen Kindes oder eines anderen harmlosen Wesens erzeugen und so dem Zorn ihrer Verfolger entgehen. Unter Kristallomanten ist der Zauber vor allem zur gefahrlosen Reise in der Wildnis gebräuchlich, obwohl auch ihre historische Verfolgung zur Verbreitung beigetragen hat.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Zaubernde nimmt die Gestalt einer unauffälligen Person wie eines Dieners oder eines Bettlers an, die an dem entsprechenden Ort nicht auffällt. Dies umfasst sowohl das Aussehen als auch die passende Stimme, jedoch nicht Kenntnisse wie Sprachen oder angemessenes Verhalten. Größere Gegenstände und Vertrautentiere werden nicht mit dem Zauberspruch verborgen. Der Zauberspruch wirkt intuitiv, daher kann die Hexe nicht explizit festlegen, welches Aussehen sie annimmt. Mehr zu Illusionen und wie man sie durchschaut siehe **Regelwerk** auf Seite **259**.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung) + 4 AsP pro 5 Minuten

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Wesen

Merkmal: Illusion

Verbreitung: Hexen, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Gute Illusion 1* (FW 8, 2 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist um zusätzlich –1 erschwert.
- *Verborgene Dinge* (FW 10, 2 AP): Auch größere Ziele, etwa durchschnittliche Fluggeräte, Waffen, oder das Vertrautentier, werden getarnt.
- *Gute Illusion 2* (FW 12, 4 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist um zusätzlich –2 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 1*.
- *Andere Kosten* (FW 14, 4 AP): Die Kosten betragen 8 AsP (Aktivierung) + 4 AsP pro 15 Minuten.
- *Gute Illusion 3* (FW 16, 6 AP): Die Sinnesschärfe-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist um zusätzlich –3 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 2*.

Geste und Formel:

- *Hexen:* Die Hexe geht in die Hocke und streicht sich leise summend mit den Händen über das Gesicht.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant lässt seine Zunge über einen Opal gleiten und berührt dann seine Augen mit dem Edelstein.

Reversalis: Ein bestehender HARMLOSE GESTALT-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Diese Illusion der Hexen ist faszinierend und ausgesprochen nützlich. Offenbar weist der Zauber neben der Illusionskomponente auch noch eine leichte Form der Hellsichtmagie auf. Eine Hexe nimmt in der Tat die Gestalt eines harmlosen Wesens der näheren Umgebung an. Wenn sie also versuchen würde, durch ein Orklager zu schleichen, so würde sie wie ein Ork aussehen. Schade für unsere Zunft, dass die Übernahme dieses Zaubers bislang nur in wenigen Fällen gelungen ist und noch weniger Illusionisten den Zauber beherrschen. Er scheint fast ausschließlich bei den Töchtern Satuarias verbreitet zu sein.

O Kinder der Unwissenheit. Ich habe in einer Abhandlung des großen Saurologen Rakorium Muntagonus gelesen, dass auch die Echsenzauberer eine Art Harmlose Gestalt beherrschen. Sie tarnen sich als Menschen und wandeln unter uns. Man kann sie aber angeblich an ihren Augen erkennen, denn ihre Pupillen sind von dem Zauber ausgenommen!

Haselbusch

Der Spruch lässt nicht nur Blumen blühen und Bäume in die Höhe schießen, man kann diese auch hervorragend als Kletterhilfen nutzen.

Probe: IN/CH/FF

Wirkung: Der Zauber regt das Wachstum von Pflanzen an. Der Zauberer muss eine Pflanze oder Pflanzensamen an dem Objekt, das er erklettern will, ablegen und warten. Am Ende der Zauberdauer wächst die Pflanze pro KR 1 Schritt (bis maximal QS x 3 Schritt) hoch und erleichtert *Klettern*-Proben an der ausgewählten Stelle um +QS/2 Punkte. Nach Ende der Wirkungsdauer schrumpft die Pflanze zurück in ihre alte Form.

Zauberdauer: 16 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 2 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Tag
Zielkategorie: Pflanze
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Elfen, Geoden, Goblinzauberinnen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Formwuchs* (FW 8, 2 AP): Die Pflanze kann während des Wachsens im Rahmen ihrer Möglichkeiten eine vom Zauberer vorgegebene Form annehmen.
- *Verkürzte Zauberdauer 1* (FW 10, 2 AP): Die Zauberdauer beträgt 8 Aktionen.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer hält 1 Woche an.
- *Verkürzte Zauberdauer 2* (FW 14, 4 AP): Die Zauberdauer beträgt 4 Aktionen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Verkürzte Zauberdauer 1.*
- *Viel längere Wirkungsdauer* (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer hält 1 Monat an. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer.*

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf berührt Pflanze oder Samen und singt ihre Gestalt mit dem *"la sala biunda sanya'ray"* in die ersehnte Form.
- *Geoden:* Der Geode häuft Humus und Laub um Samen oder Pflanze auf und redet wohlwollend auf sie ein.
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin hockt sich neben die Pflanze oder den Samen und spuckt sie kräftig an.

Reversalis: Die reversalisierte Version des Zaubers kehrt das Wachstum einer Pflanze um, sodass sie bis zum Ende der Zauberdauer zu einem Samen wird. (Merkmal: Elementar)

Heilungsbann

Der Spruch erlaubt es, Heilzauber zu unterbinden.

Probe: KL/CH/FF

Wirkung: Ein Zauber des Merkmals Heilung wird aufgehoben, wenn dessen QS nicht höher ist als die QS des HEILUNGSBANNS. Der Bann entfaltet keine Wirkung gegen Zauber, deren Wirkung sofort eintritt (z. B. einmalige Heilung). Auch gegen Zauber, deren Wirkung bereits vollendet ist, oder permanent wirkende Sprüche wirkt er nicht. Wird der HEILUNGSBANN gegen einen Zauber der Zielkategorie Zone eingesetzt, genügt es, wenn sich ein Teil von dieser innerhalb der Reichweite befindet.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zielkategorie Zone

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Antimagie

Verbreitung: Borbaradianer, Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Reichweite erhöhen* (FW 8, 2 AP): Die Zaubermodifikation Reichweite erhöhen ist nicht erschwert.
- *Permanente Zauber unterdrücken* (FW 10, 2 AP): Der Bann ist in der Lage, permanente Zauber bis QS des HEILUNGSBANN zu unterdrücken. Der Zauber gilt als aufrechterhaltend und die Kosten betragen 4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro KR bzw. 8 AsP + 4 AsP pro KR für Zauber mit der Zielkategorie Zone. Nach Ende des Zaubers entfaltet der Zielzauber wieder seine vollständige Wirkung.
- *Zauberdauer senken* (FW 12, 4 AP): Die Zaubermodifikation Zauberdauer senken ist nicht erschwert.
- *Versiegeln* (FW 14, 4 AP): Innerhalb einer Zone von 4 Schritt Radius um einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zaubers werden alle Zauber des Merkmals Heilung unterdrückt. Erreicht ein solcher Zauber eine höhere QS als der HEILUNGSBANN, kommt er jedoch mit der vollen QS zur Wirkung. Die Kosten betragen 16 AsP, die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.
- *Kosten senken* (FW 16, 6 AP): Die Zaubermodifikation Kosten senken ist nicht erschwert.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer macht eine halsabschneidende Geste mit der Hand, stößt dem Ziel vor die Brust und ruft die Formel: *„Sterben sollst du!“*
- *Gildenmagier:* Der Gildenmagier streicht sich mit dem Finger über den Hals, dann deutet er auf das Ziel und spricht die Formel: *„Expurgatio Curativa! (bosp.) / Dhawar'raqamur! (tul.) / Ingen kur! (thorw.)“*
- *Hexen:* Die Hexe spuckt auf den Boden, murmelt leise etwas wie: *„Verrecken sollt ihr!“* und verschmiert danach ihren Speichel im Staub.

Reversalis: Der Zauber, auf den die Bannformel gesprochen wird, erhält QS/3 hinzu (bis zu einem Maximum von QS 6). (Merkmal: Heilung)

Wenn man es mit einer Gruppe herumreisender Glücksritter zu tun hat, kann der Zauber nützlich sein. Wenn sich unter ihnen zwar Zauberer, aber keine Kenner der Combattiva oder der Invocatio finden, dann häufig solche, die ihre Gefährten mit ihrer Ars magica unterstützen – und zwar mit Zaubern des Merkmals Heilung. Ein Heilungsbann im Zauberspeicher kann dann nützlich sein.

Hellsichtbann

Der Spruch erlaubt es, gegen Hellsichtzauber vorzugehen.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Ein Zauber des Merkmals Hellsicht wird aufgehoben, wenn dessen QS nicht höher ist als die QS des HELLSICHTBANNS. Der Bann entfaltet keine Wirkung gegen Zauber, deren Wirkung sofort eintritt. Auch gegen Zauber, deren Wirkung bereits vollendet ist, oder permanent wirkende Sprüche hilft er nicht. Wird der HELLSICHTBANN gegen einen Zauber der Zielkategorie Zone eingesetzt, genügt es, wenn sich ein Teil von dieser innerhalb der Reichweite befindet.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zielkategorie Zone

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Antimagie

Verbreitung: Druiden, Gildenmagier, Hexen, Kristallomanten, Scharlatane

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Reichweite erhöhen* (FW 8, 2 AP): Die Zaubermodifikation Reichweite erhöhen ist nicht erschwert.
- *Permanente Zauber unterdrücken* (FW 10, 2 AP): Der Bann ist in der Lage, permanente Zauber bis QS des HELLSICHTBANN zu unterdrücken. Der Zauber gilt als aufrechterhaltend und die Kosten betragen 4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro KR bzw. 8 AsP + 4 AsP pro KR für Zauber mit der Zielkategorie Zone. Nach Ende des Zaubers entfaltet der Zielzauber wieder seine vollständige Wirkung.
- *Zauberdauer senken* (FW 12, 4 AP): Die Zaubermodifikation Zauberdauer senken ist nicht erschwert.
- *Versiegeln* (FW 14, 4 AP): Innerhalb einer Zone von 4 Schritt Radius um einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zaubers werden alle Zauber des Merkmals Hellsicht unterdrückt. Erreicht ein solcher Zauber eine höhere QS als der HELLSICHTBANN, kommt er jedoch mit der vollen QS zur Wirkung. Die Kosten betragen 16 AsP, die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.
- *Kosten senken* (FW 16, 6 AP): Die Zaubermodifikation Kosten senken ist nicht erschwert.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide zeigt auf sein Opfer, schließt die Augen und schüttelt den Kopf.
- *Gildenmagier:* Der Gildenmagier fixiert sein Opfer, streicht sich mit der rechten Hand über die Augen und spricht die Formel: *„Expurgatio Clarobservantia! (bosp.) / Alra'y'ilrhao! (tul.) / Skygogildin! (thorw.)“*
- *Hexen:* Die Hexe schließt fest die Augen, tippt mit dem Fuß auf den Boden und murmelt einen Fluch wie: *„Getrübt sei dein Blick!“*
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant berührt Zungenspitze und Augen mit einem Magnetit und wirft ihn dann in seinen Schuppenbeutel.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan streicht sich mit beiden Händen über die Augen und murmelt die Formel: *„Wider Hellsicht und Verstehen – Wirst dein Zaubern scheitern sehen!“*

Reversalis: Der Zauber, auf den die Bannformel gesprochen wird, erhält QS/3 hinzu (bis zu einem Maximum von QS 6). (Merkmal: Hellsicht)

Heptagramma

Der HEPTAGRAMMA kommt zum Einsatz, wenn man Geister austreiben will.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Ein niederer Geist wird gebannt, wenn der Zauberer mehr QS erzielt, als die Anrufungsschwierigkeit beträgt (Anrufungsschwierigkeiten von 0 oder höher zählen als 0). Es kann sich dabei sowohl um einen beschworenes als auch um ein freies Geisterwesen handeln. Ebenso ist es möglich, Geister zu bannen, die an Objekte oder Wesen gebunden bzw. in diese eingefahren sind.

Bei der Bannung wird der Geist in das Heptagramm gezogen und wechselt in eines der Totenreiche über. Anschließend kann er nicht mehr eigenständig in der 3. Sphäre in Erscheinung treten, jedoch weiterhin beschworen werden.

Zauberdauer: 8 Aktionen (Zauberdauer nicht modifizierbar)

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Beseelte, Geister

Merkmal: Antimagie

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B



Zaubererweiterungen:

- *Zauberdauer modifizierbar* (FW 8, 2 AP): Die Zauberdauer ist doch modifizierbar.
- *Gefangenname* (FW 10, 2 AP): Das Wesen wird nicht gebannt, sondern für QS x 10 Minuten in einem Bannkreis eingesperrt (Radius 4 Schritt). Der Bannkreis darf sich höchstens 4 Schritt vom Zauberer entfernt befinden. Der Modifikator der Anrufungsschwierigkeit ist um 2 Punkte leichter als üblich.
- *Zwei Geister* (FW 12, 4 AP): Der Zauber kann gegen 2 Geister gleichzeitig eingesetzt werden. Allerdings darf die Anrufungsschwierigkeit beider Geister zusammen die QS nicht übersteigen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Verbannung* (FW 14, 4 AP): Das spezifisch gebannte Wesen kann auch für die nächsten QS Jahre nicht mehr beschworen werden oder auf Dere erscheinen.
- *Drei Geister* (FW 16, 6 AP): Der Zauber kann gegen 3 Geister gleichzeitig eingesetzt werden. Allerdings darf die Anrufungsschwierigkeit der Geister zusammen die QS nicht übersteigen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP pro Geist nach dem ersten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zwei Geister*.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer kratzt mit seinem rechten Fuß ein Heptagramm in den Boden, zeigt in dessen Zentrum und befiehlt: *„Hinfort mit dir, Geist!“*
- *Druiden:* Der Druide zeichnet ein Heptagramm auf den Boden, dann befiehlt er dem Geist unter Anrufung von Sumu und beliebigen Schutzmächten, den Ort zu verlassen.
- *Elfen:* Der Elf zeichnet ein wirbelförmiges Mandala auf den Boden und singt dem Geist mit dem *ar dao sala'zar* den Weg in Madayas Träume.
- *Geoden:* Der Geode zeichnet ein Dreieck mit einem Kreis in der Mitte auf den Boden und befiehlt dem Geist unter Anrufung von Sumu, die Welt zu verlassen.
- *Gildenmagier:* Der Gildenmagier zeichnet ein Heptagramm auf den Boden und befiehlt dem Geist danach mit: *„Heptagramma! (bosp.) / Haftashtra'ya! (tul.) / Hugurinn verdur bannadur! (thorw.)“, die Welt zu verlassen.*
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin zeichnet das Symbol Mailam Rekdais auf den Boden und macht danach scheuchende Gesten in dessen Richtung.
- *Hexen:* Die Hexe zeichnet ein Heptagramm auf den Boden, stampft mit dem Fuß in dessen Mitte und befielt dem Geist, die Welt zu verlassen.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant kratzt mit einem Magnetit ein Heptagramm in den Boden, legt einen Karneol in die Mitte des Symbols und wirft den Magnetit dann auf ihn.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan zeichnet ein Heptagramm auf den Boden und ruft die Formel: *„Heptagramma Geisterwesen – Seid's in dieser Welt gewesen!“*

Reversalis: Üblicherweise hat die reversalisierte Version des Zaubers keine Wirkung, aber nach Meisterentscheid kann ein zufällig bestimmter, niederer Geist für 2W6 KR erscheinen. (Merkmal: Sphären)

Herr über das Tierreich

Druiden gelten als Meister der Beherrschungsmagie, und sie vermögen nicht nur Menschen mit ihren Zaubern zu kontrollieren, sondern auch Tiere. Schon so mancher Druide hat mit seinen Kräften einen Bären oder Wolf beherrscht und ihn als Wache, Beschützer oder für andere Aufgaben eingesetzt. Geoden nutzen den Spruch aus ähnlichen Motiven, Goblinzauberinnen eher zum Zähmen ihrer Schweine und zur Jagd, Kristallomanten zum Abrichten von Flug- und Hornechsen.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Druide kann mit diesem Zauberspruch ein Tier der Größenkategorie *groß* und kleiner beherrschen. Es hört auf jeden Befehl des Druiden und ist auch bereit, für ihn bis zum Tod zu kämpfen. Allerdings muss das Tier auch in der Lage sein, den Befehl auszuführen. Es muss ein Wesen der Kategorie domestiziertes Tier oder Wildtier sein (kein Ungeheuer). Auch Salz- oder Süßwassertiere kommen infrage. Mit dem Zauberspruch kann stets nur ein einzelnes Wesen beherrscht werden. Solange die Wirkungsdauer anhält, kann der Druide also kein weiteres Tier durch den Zauberspruch beherrschen.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: KL (t) des Tieres in AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS Tage

Zielkategorie: Tiere (domestizierte Tiere oder Wildtiere der Größenkategorie *groß* oder kleiner)

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Druiden, Geoden, Goblinzauberinnen, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Größere Reichweite* (FW 8, 3 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 10, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 Tage.
- *Mehr Tiere* (FW 12, 6 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Tiere gleichzeitig kontrollieren, muss dazu aber den Zauber einzeln auf die Tiere sprechen.
- *Kürzere Zauberdauer* (FW 14, 6 AP): Die Zauberdauer beträgt 2 Aktionen.
- *Noch mehr Tiere* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann bis zu 4 Tiere gleichzeitig kontrollieren, muss dazu aber den Zauber einzeln auf die Tiere sprechen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Mehr Tiere*.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide deutet auf den Kopf des Tieres und vollführt eine kreisförmige Geste mit der Hand.
- *Geoden:* Der Geode zeigt auf den Kopf des Tieres und stößt einen lauten Pfiff aus.
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin deutet auf den Kopf des Tieres und schlägt sich dann befehlend mit der rechten Hand auf den Oberschenkel.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant berührt seine Stirn mit einem Amethysten und zeigt danach damit auf das Tier.

Reversalis: Ein bestehender HERR ÜBER DAS TIERREICH-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Herzschlag ruhe

Wird ein Lebewesen Opfer des Spruchs, hört sein Herz auf zu schlagen. Der Zauber eignet sich also hervorragend, um ein Ziel ohne profan auffindbare Spuren umzubringen.

Probe: MU/CH/KK (modifiziert um ZK)

Wirkung: Der Herzschlag des Ziels wird ausgesetzt, wodurch es jede KR 1W3 + QS SP erleidet. Der Schaden kann in jeder KR mithilfe einer Probe auf *Selbstbeherrschung* oder *Heilkunde Wunden (Stabilisieren)* um QS reduziert werden. Eine Probe zählt als Aktion. Die *Heilkunde Wunden*-Probe kann sowohl das Opfer des Zaubers selbst als auch eine dritte Person ablegen.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS x 3 KR
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Dämonisch
Verbreitung: Borbaradianer, Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Herzschmerz* (FW 8, 3 AP): Während der Wirkungsdauer erhält das Opfer 1 Stufe *Schmerz*. Die Kosten steigen um 4 AsP.
- *Unruhiger Herzschlag 1* (FW 10, 3 AP): Die Proben auf *Selbstbeherrschung* und *Heilkunde Wunden*, um den Schaden zu reduzieren, sind zusätzlich um –1 erschwert.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 4 KR.
- *Unruhiger Herzschlag 2* (FW 14, 6 AP): Die Proben auf *Selbstbeherrschung* und *Heilkunde Wunden*, um den Schaden zu reduzieren, sind nochmals um –1 erschwert (wirkt kumulativ zu Unruhiger Herzschlag 1). Voraussetzung: Zaubererweiterung *Unruhiger Herzschlag 1*.
- *Mehr Schaden* (FW 16, 9 AP): Der Zauber richtet jede KR 1 SP zusätzlich an. Die Kosten steigen um 4 AsP.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer schlägt seinem Opfer mit der Hand auf die linke Brustseite und befiehlt: *„Herzschlag ruhe!“*
- *Gildenmagier:* Der Gildenmagier berührt die Herzgegend seines Opfers und spricht die Formel: *„Requiem Pulsatio! (bosp.) / Rahada al'qab! (tul.) / Lifsander Forti! (thorw.)“*
- *Hexen:* Die Hexe berührt das Opfer in der Herzgegend und vollführt zischend eine zerquetschende Geste mit der rechten Hand.

Reversalis: Die reversalisierte Version des Zaubers kann einen Toten wiederbeleben, der nicht länger als 3W6 KR tot ist. Der Wiederbelebte verfügt dann über 1 LeP. Nach Meisterentscheid wird der Zauberer dafür von Boron oder einem anderen Totengott mit dem Makel *Frevler* (siehe **Aventurisches Götterwirken** Seite **71**) gebrandmarkt. (Merkmal: Heilung)

Hexagramma

Mit dem HEXAGRAMMA kann ein Zauberer Elementare austreiben.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Ein Elementargeist wird gebannt, wenn der Zauberer mehr QS erzielt, als die Anrufungsschwierigkeit beträgt (Anrufungsschwierigkeiten von 0 oder höher zählen als 0). Es kann sich dabei sowohl um einen beschworenen als auch um einen freien Elementargeist handeln. Ebenso ist es möglich, Elementargeister zu bannen, die an Objekte oder Wesen gebunden bzw. in diese eingefahren sind.

Bei der Bannung wird er in das Hexagramm gezogen und wechselt in die Sphäre der Elemente über. Er kann jedoch nach Ablauf von 24 Stunden in die 3. Sphäre zurückkehren.

Die Heimatsphäre der Elementargeister ist durch die Elemente eng mit der 3. Sphäre verbunden. Anders als Dämonen und Totengeister können Elementarwesen daher nicht dauerhaft aus ihr verbannt werden.

Zauberdauer: 8 Aktionen (Zauberdauer nicht modifizierbar)
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Elementare
Merkmal: Antimagie
Verbreitung: Druiden, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Zauberdauer modifizierbar* (FW 8, 3 AP): Die Zauberdauer ist doch modifizierbar.
- *Gefangenname* (FW 10, 3 AP): Das Wesen wird nicht gebannt, sondern für QS x 10 Minuten in einem Bannkreis eingesperrt (Radius 4 Schritt). Der Bannkreis darf sich höchstens 4 Schritt vom Zauberer entfernt befinden. Der Modifikator der Anrufungsschwierigkeit ist um 2 Punkte leichter als üblich.
- *Zwei Elementare* (FW 12, 6 AP): Der Zauber kann gegen zwei Elementare gleichzeitig eingesetzt werden. Allerdings darf die Anrufungsschwierigkeit beider Elementare zusammen die QS nicht übersteigen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.
- *Verbannung* (FW 14, 6 AP): Das spezifisch gebannte Wesen kann auch für die nächsten QS Jahre nicht mehr beschworen werden oder auf Dere erscheinen, obwohl dies bei Elementaren sonst nicht möglich ist.
- *Drei Elementare* (FW 16, 9 AP): Der Zauber kann gegen drei Elementare gleichzeitig eingesetzt werden. Allerdings darf die Anrufungsschwierigkeit der Elementare zusammen die QS nicht übersteigen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP pro Elementar nach dem ersten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zwei Elementare*.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide zeichnet ein Hexagramm mit dem passenden Elementarzeichen in der Mitte auf den Boden und befiehlt dem Elementar in seine Sphäre zurückzukehren.
- *Gildenmagier:* Der Magier zeichnet ein Hexagramm mit dem passenden Elementarzeichen auf den Boden, zeigt auf das Elementar und spricht die Formel: *„Hexagramma! (bosp.) / Sittashtra'ya! (tul.) / Fruumefni verdur bannadur! (thorw.)“*

Reversalis: Üblicherweise hat die reversalisierte Version des Zaubers keine Wirkung, aber nach Meisterentscheid kann ein zufällig bestimmter Elementargeist für 2W6 KR erscheinen. (Merkmal: Sphären)

Hexengalle

Die ist verzauberter ätzender Speichel. Die Zauberin kann damit einen Menschen verletzten, es reicht aber in der Regel nicht aus, um jemanden zu töten.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Der Speichel der Hexe verwandelt sich augenblicklich in ätzende Säure, die für die Hexe selbst jedoch harmlos ist. Der Speichel verursacht 1W6 + QS TP an dem nächsten Ziel, das die Hexe anspuckt. Die Spuckreichweite beträgt 3 Schritt. Die Hexe muss keine zusätzliche Aktion aufwenden, um nach dem Wirken des Zaubers zu spucken. Das Spucken ist in der Zauberdauer inbegriffen. Die Spucke trifft automatisch, wenn der Gegner sich nicht verteidigt.

Der Spuckangriff zählt als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann entsprechend geblockt werden, auch ein Ausweichen ist möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft.

Trifft die Spucke ihr Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 4 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Wesen
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Goblinzauberinnen, Hexen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Zerstäuber* (FW 8, 2 AP): Eine Verteidigung gegen den Spuckangriff ist zusätzlich um –2 erschwert.
- *Hinderliche Spucke* (FW 10, 2 AP): Die Spucke ist klebrig und behindert den Gegner. Er erleidet eine Erschwernis von –1 auf alle Proben. Um die Spucke während des Kampfs wegzuwischen und keine Erschwernis mehr zu erleiden, muss 1 Aktion aufgewandt werden. Die Erschwernis ist durch weitere Spuckangriffe nicht kumulativ.
- *Höhere Spuckreichweite* (FW 12, 4 AP): Die Spuckreichweite beträgt 6 Schritt.
- *Brennende Spucke* (FW 14, 4 AP): Die Spucke verursacht durch ihre Säure den Status *Brennend* auf kleiner Fläche.
- *Nachwirkung* (FW 16, 6 AP): Am Ende der nachfolgenden KR erleidet das Opfer eines erfolgreichen HEXENGALLE-Angriffs noch einmal 1W3 + QS/2 SP.

Geste und Formel:

- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin zieht geräuschvoll die Nase hoch und rotzt danach das Opfer an.
- *Hexen:* Die Hexe murmelt einen Fluch wie: *„Schluck Gift und Galle!“*, dann spuckt sie ihr Opfer mit einem angewiderten Gesichtsausdruck an.

Reversalis: Die reversalisierte Version des Zaubers wirkt wie der Zauber HEXENSPEICHEL (siehe Seite 173). (Merkmal: Heilung)

Die Töchter Satuarias haben wahrlich potentere Mittel und Wege, Schaden anzurichten oder ihren Willen zu bekommen ... aber der Einsatz dieses Zaubers ist ... würdelos.

Hexenholz

Hexen besitzen eine spezialisierte Form des MOTORICUS, die sich nur auf hölzerne Gegenstände anwenden lässt. Dafür weist sie aber eine größere Reichweite auf und kann schneller eingesetzt werden.

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Die Hexe kann hölzerne Gegenstände telekinetisch anheben und bewegen. Der Gegenstand kann auch andere Materialien beinhalten, die dann zum Gewicht dazu zählen, aber zumindest ein Teil muss aus Holz bestehen.

Die Gegenstände bewegen sich mit einer Geschwindigkeit von maximal QS + 2 Schritt pro Aktion und dürfen maximal QS x 20 Stein wiegen. Pro 5 Stein Gewicht muss die Hexe dafür 1 AsP aufbringen. Befinden sich andere Objekte an oder auf dem zu bewegenden Gegenstand, zählt deren Gewicht mit hinzu. Die Bewegungen des Objekts sind träge, weshalb sie für Angriffe oder Paraden ungeeignet sind. Um ein so bewegtes Objekt durch Festhalten oder Drücken aufzuhalten, ist eine um die QS erschwerte Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* nötig.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 1 AsP pro 5 Stein, mindestens jedoch 4 AsP (Aktivierung) + Hälfte der Aktivierungskosten pro 5 Minuten (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Objekte (Holz)

Merkmal: Telekinese

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: B



Zaubererweiterungen:

- *Mehrere Objekte* (FW 8, 2 AP): Mit dem Zauber können mehrere Objekte gleichzeitig bewegt werden, deren Gesamtgewicht aber nicht über dem liegen darf, was der Zauber bewegen kann. Diese Erweiterung ist mit keiner weiteren kompatibel.
- *Los Hexenholz, flieg!* (FW 10, 2 AP): Die Geschwindigkeit der Bewegung steigt auf bis zu QS + 4 Schritt pro Aktion.
- *Hexengeschoss* (FW 12, 4 AP): Die Hexe kann das Objekt mit einem telekinetischen Schlag auf einen Gegner schleudern. Die Reichweite beträgt maximal 32 Schritt, das Objekt richtet 1W6 + QS/2 TP an und der FK ist identisch mit dem FW der Hexe in HEXENHOLZ. Das Objekt muss mindestens die Größe einer Tasse haben. Das Geschoss kann nur einmal für einen Angriff eingesetzt werden, danach endet der Zauber. Der Angriff kostet einmalig 6 AsP anstelle der Kosten für die Aufrechterhaltung des Zaubers.
- *Los Hexenholz, flieg schneller!* (FW 14, 4 AP): Die Geschwindigkeit der Bewegung steigt auf bis zu QS + 8 Schritt pro Aktion. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Los Hexenholz, flieg!*
- *Poltergeist* (FW 16, 6 AP): Die Hexe kann viele kleine Holzgegenstände (Becher, kleine Äste) in einem Radius von QS x 2 Schritt um sich herumfliegen lassen. Wer die stationäre Zone durchqueren will oder sich darin aufhält, muss am Anfang der KR eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* ablegen, bei deren Misslingen er 1W6+1 TP durch die wirbelnden Objekte erleidet. Die Hexe ist von dem Schaden ausgenommen. Alle Lebewesen der Größenkategorie *groß* und kleiner erhalten in der Zone den Status *Eingeengt*. Die Kosten betragen bei dieser Erweiterung 4 für die Aktivierung und 2 AsP pro 5 KR.

Geste und Formel:

- *Hexen:* Die Hexe deutet mit einer anhebenden Geste auf den Gegenstand und gurrt ermutigend etwas wie: *„Tanz, mein Hölzchen!“*

Reversalis: Ein bestehender HEXENHOLZ-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)



Hexenknoten

Der HEXENKNOTEN, eine machtvolle Beeinflussung des Geistes, ist eines der wichtigsten Werkzeuge der Hexen, mit dem sie eine scheinbar unüberwindbare Barriere erschaffen. Diese wird aus den unterbewussten Ängsten ihrer Gegner gespeist und ist nur in deren Kopf vorhanden.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der HEXENKNOTEN erzeugt eine imaginäre Barriere für alle Kulturschaffenden, die sich der Barriere bis auf 16 Schritt nähern. Jedes Opfer nimmt die Barriere anders wahr, z. B. als Abgrund oder Feuerwand. Auch wenn mehreren Opfern auffällt, dass sie jeweils etwas anderes wahrnehmen, können sie dieses Hindernis nicht überwinden. Die Hexe muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs benennen. Von dort aus wirkt gradlinig eine Barriere, die QS x 2 Schritt lang ist. Den exakten Verlauf durch den Mittelpunkt kann die Hexe festlegen. Sie verläuft jedoch gerade und kann nicht auf Wunsch der Hexe abbiegen oder um Ecken wirken.

Ein Held, der die Barriere des HEXENKNOTEN überschreiten will, muss eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)*, erschwert um –(QS des Zauberspruchs + 2), bestehen. Gelingt diese, kann er passieren und die Barriere übt während ihrer Wirkungsdauer keinen Einfluss mehr auf ihn aus. Misslingt die Probe, bleibt der HEXENKNOTEN für ihn ein unüberwindbares Hindernis. Ein Held kann 1 Aktion aufwenden und mit einer Wiederholungsprobe erneut versuchen, die Barriere zu durchdringen.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 10 KR
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Hexen
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Ausgenommen Freunde 1* (FW 8, 3 AP): Vor dem Würfeln der Probe kann die Hexe festlegen, welche Personen nicht vom Zauber beeinflusst werden.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 10, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 20 KR.
- *Kreisrund* (FW 12, 6 AP): Die Barriere wirkt kreisrund vom Mittelpunkt aus (mit einem Radius von QS x 2 Schritt).
- *Furchteinflößende Barriere* (FW 14, 6 AP): Wem die Probe auf *Willenskraft* misslingt, erleidet 1 Stufe *Furcht*. Die Furcht wirkt bei mehreren gescheiterten Versuchen kumulativ.
- *Ausgenommen Freunde 2* (FW 16, 9 AP): Die Hexe kann jederzeit bestimmen, welche Personen vom Zauber ausgenommen sind oder welche nicht mehr ihre Freunde sind. Dazu muss sie 1 freie Aktion pro Person einsetzen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Ausgenommen Freunde 1*.

Geste und Formel:

- *Hexen:* Die Hexe verknotet ein Haar oder einen Faden, wirft ihn in die Richtung, wo der Mittelpunkt der Barriere entstehen soll, und faucht eine Drohung wie: *„Nicht weiter!“*

Reversalis: Ein bestehender HEXENKNOTEN-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Plötzlich innerhalb der Barriere

Sollte es geschehen, dass sich zu Beginn des Zaubers jemand innerhalb der furchteinflößenden Barriere befindet, kann die Hexe entscheiden, ob er auf die Seite vor der Barriere zurückweichen wird, oder dorthin, wo sich die Hexe befindet. Diese Bewegung kostet keine Handlung und geschieht automatisch.

Hexenkrallen

Vor allem Hexen, die der Schwesternschaft der Schönen der Nacht angehören, können ihre Fingernägel in gefährlich scharfe Krallen verwandeln. Die Krallen können beim Raufen erheblichen Schaden anrichten.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Der Hexe wachsen an beiden Händen scharfe Krallen. Sie verursacht damit 1W6 + 3 TP im Nahkampf und verwendet dafür die Kampftechnik *Raufen*. Die Hexe gilt damit weiterhin als unbewaffnet. Hexenkrallen gelten als magische Waffen.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Wesen

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Ein- und ausfahrbare Krallen* (FW 8, 1 AP): Die Hexe kann die Krallen aus- oder einfahren. Dies erfordert jeweils 1 freie Aktion.
- *Hand und Fuß* (FW 10, 1 AP): Auch die Füße der Hexe erhalten scharfe Krallen und ermöglichen Tritte mit entsprechendem Schaden. Die TP durch *Raufen*-AT steigen um 1 Punkt.
- *Kletterhilfe* (FW 12, 2 AP): Die Krallen erleichtern Probe auf Klettern zusätzlich um +QS/2.
- *Lange Krallen* (FW 14, 2 AP): Die Hexe gilt bei der Kampftechnik *Raufen* nicht mehr als unbewaffnet und kann AT durch Waffen parieren und erleidet bei eigenen Paraden durch Raufen keine Verletzungen.
- *Scharfe Krallen* (FW 16, 3 AP): Die Krallen richten 1W6 + 4 TP an. Diese Erweiterung wirkt kumulativ mit der Erweiterung Hand und Fuß.

Geste und Formel:

- *Hexen:* Die Hexe krümmt ihre Hände zu Klauen und schlägt sie fauchend durch die Luft.

Reversalis: Die Fingernägel werden sauber, gekürzt und gefeilt. Sie eignen sich nicht speziell als Waffen, es gibt keinen Bonus auf die TP, aber dafür +2 auf die *Raufen*-AT. Die Angriffe gelten als magische Angriffe. (Merkmal: Verwandlung)



Hexenspeichel

Die Hexe verwandelt ihren Speichel in eine heilende Salbe, die verlorene Lebenskraft zurückzugeben vermag.

Probe: IN/CH/FF

Wirkung: Der Verzauberte erhält pro KR 1 LeP zurück. Der Zauber kann nur einmal innerhalb von 24 Stunden auf dasselbe Ziel gewirkt werden. Wird der Zauber vor dem Ablauf der durch den Konstitutionswert angegebenen Frist für den Tod eines Helden begonnen, kann der Abenteurer gerettet werden. Wird die Hexe jedoch unterbrochen, überlebt der Patient danach nur noch die verbliebenen Kampfrunden.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS KR
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Heilung
Verbreitung: Goblinzauberinnen, Hexen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Erholung* (FW 8, 2 AP): Jemand mit dem Status *Krank*, der mit dem Zauber behandelt wird, verliert keine 1W3 LeP, wenn er auf die Regenerationsphase pro Tag verzichtet (siehe **Regelwerk** Seite 36).
- *Narbenheilung* (FW 10, 2 AP): Narben, Brandwunden und ähnliche Beeinträchtigungen verschwinden nach dem Auftragen des Speichels oder werden zumindest stark reduziert.
- *Gift- und Krankheitsheilung* (FW 12, 4 AP): Jemand mit dem Status *Vergiftet* und/oder *Krank*, der mit dem Zauber behandelt wird, kann einen Tag lang normal regenerieren. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Erholung*.
- *Heilsamer Speichel* (FW 14, 4 AP): Pro KR heilt der Speichel 2 LeP. Die Kosten steigen um 2 AsP.
- *Heilsame Speise* (FW 16, 6 AP): Die Spucke der Hexe kann auf eine Speise von maximal Apfelgröße übertragen werden. Der Verzehr der Speise hat dann für einen Kulturschaffenden die entsprechende Wirkung des Hexenspeichels. Die Haltbarkeit beträgt 24 Stunden. Von der Heilwirkung profitiert nur der erste Kulturschaffende, der die Speise kostet.

Geste und Formel:

- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin spuckt sich geräuschvoll in die Hand und verschmiert den Speichel brummend auf der Wunde.
- *Hexen:* Die Hexe benetzt die Wunde oder die Lippen des Ziels mit ihrem Speichel und murmelt einen Segen wie: *„Möge Satuaria dich heilen!“*

Reversalis: Die reversalisierte Version des Zaubers wirkt wie der Zauber HEXENGALLE (siehe Seite 168). (Merkmal: Heilung)

Hilfreiche Pfote

Von den Elfen und einigen Naturzauberern weiß man, dass sie sich gut mit den Tieren ihrer Umgebung verstehen und von ihnen kleine Dienste erbitten können.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Zauberer wählt eine Säugetierart aus und konzentriert sich beim Zaubern auf diese. Das Tier darf maximal die Größenkategorie *klein* aufweisen. Ist innerhalb der Reichweite des Zaubers ein solches Tier anwesend, bewegt es sich zum Zauberer. Sind mehrere Tiere dieser Art anwesend, so wählt die Meisterin zufällig eines davon aus. Ist kein solches Tier vorhanden, misslingt der Zauber automatisch.
Das Tier ist bereit, dem Zauberer einen einzigen, kleinen Dienst zu erweisen (eine Maus kann ein Fesselseil durchnagen, ein Eichhörnchen kann auf einen Baum klettern und von dort etwas herunterholen usw.). Der Dienst muss für den Zauberer erfolgen und nicht für eine dritte Person, er darf der Natur des Tiers nicht widersprechen und muss für das Tier erfüllbar sein. Kein Dienst darf einen Kampf oder Angriff auf andere Wesen beinhalten.

Zauberdauer: 16 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: 64 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten
Zielkategorie: Tiere (Säugetiere, Größenkategorie *klein*)
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Elfen, Goblinzauberinnen
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- *Kosten modifizierbar* (FW 10, 1 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- *Mehr Dienste* (FW 12, 2 AP): Das Tier ist bereit, bis zu 3 Dienste innerhalb der Wirkungsdauer zu erfüllen.
- *Viel mehr Dienste* (FW 14, 2 AP): Das Tier ist bereit, bis zu 5 Dienste innerhalb der Wirkungsdauer zu erfüllen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Mehr Dienste*.
- *Größere Tiere* (FW 16, 3 AP): Der Zauber wirkt auch auf Wesen der Größenkategorie *mittel*.

Geste und Formel:
- *Elfen:* Der Elf konzentriert sich auf das Tier, stimmt die Melodie des *feiama diund saladir* an und webt seinen Wunsch in das Lied. Die Melodie endet mit dem Namen des Tieres.
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin winkt herrisch das Tier herbei und macht glucksende Laute.

Reversalis: Säugetiere der entsprechenden Größe versuchen während der Wirkungsdauer das Ziel zu behindern, laufen ihm vor die Füße, stoßen Geräusche aus, um es an Feinde zu verraten usw. (Merkmal: Einfluss)

Hilfreiche Schwinge

Von den Elfen und einigen Naturzauberern weiß man, dass sie sich gut mit den Vögeln ihrer Umgebung verstehen und von ihnen kleine Dienste erbitten können.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Zauberer wählt eine Vogelart aus und konzentriert sich beim Zaubern auf diese. Das Tier darf maximal die Größenkategorie *klein* aufweisen. Ist innerhalb der Reichweite des Zaubers ein solches Tier anwesend, bewegt es sich zum Zauberer. Sind mehrere Tiere dieser Art anwesend, so wählt die Meisterin zufällig eines davon aus. Ist kein solches Tier vorhanden, misslingt der Zauber automatisch.
Das Tier ist bereit, dem Zauberer einen einzigen, kleinen Dienst zu erweisen. Der Dienst muss für den Zauberer erfolgen und nicht für eine dritte Person; er darf dem Wesen des Tiers nicht widersprechen und muss für das Tier erfüllbar sein. Kein Dienst darf einen Kampf oder Angriff auf andere Wesen beinhalten.

Zauberdauer: 16 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: 64 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten
Zielkategorie: Tiere (Vögel, Größenkategorie *klein*)
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Elfen, Goblinzauberinnen
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- *Kosten modifizierbar* (FW 10, 1 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- *Mehr Dienste* (FW 12, 2 AP): Das Tier ist bereit, bis zu 3 Dienste innerhalb der Wirkungsdauer zu erfüllen.
- *Viel mehr Dienste* (FW 14, 2 AP): Das Tier ist bereit, bis zu 5 Dienste innerhalb der Wirkungsdauer zu erfüllen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Mehr Dienste*.
- *Größere Tiere* (FW 16, 3 AP): Der Zauber wirkt auch auf Wesen der Größenkategorie *mittel*.

Geste und Formel:
- *Elfen:* Der Elf konzentriert sich auf den Vogel, stimmt die Melodie des *feiama diund saladir* an und webt seinen Wunsch in das Lied. Die Melodie endet mit dem Namen des Tieres.
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin kreischt einen Vogelruf und winkt das Ziel mit weit ausladenden Gesten herbei.

Reversalis: Vögel der entsprechenden Größe versuchen während der Wirkungsdauer das Ziel zu behindern, fliegen ihm vor die Füße, stoßen Geräusche aus, um es an Feinde zu verraten usw. (Merkmal: Einfluss)

Vor einigen Monden waren meine Gefährten in die Hände einer Räuberbande geraten. Ich möchte nicht näher auf diese traumatische Erfahrung eingehen, aber so viel zu unserer Situation: Ich konnte nichts tun, um uns zu befreien, meine Kräfte reichten nach dem Kampf gegen die Wegelagerer dazu nicht mehr aus. Valandria, meine elfische Gefährtin, war weniger in Sorge als wir anderen Gefangenen. Am frühen Morgen erschien ein Zilpzalp, ein kleiner grüner Vogel, der so lange auf ihre Fessel pickte, bis Valandrias Hände frei waren. Dem kleinen Zilpzalp verdanken wir unsere Freiheit und wir belohnten ihn mit einigen Krumen unseres Brotes und Sesamkörnern.

Die elfische Weltsicht hat auf Euch abgefärbt. Aber ich muss zugeben mich amüsiert der Zilpzalp. Der Zauber ist zumindest von gewissem Nutzen.

Hilfreiche Tatze

Diesen Tierrufzauber benutzen Elfen, wenn ein Tier sie verteidigen soll oder sie einen zusätzlichen Kampfgefährten brauchen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Zauberer wählt eine Säugetierart aus und konzentriert sich beim Zaubern auf diese. Das Tier darf maximal die Größenkategorie *klein* aufweisen. Ist innerhalb der Reichweite des Zaubers ein solches Tier anwesend, bewegt es sich zum Zauberer. Sind mehrere Tiere dieser Art anwesend, so wählt die Meisterin zufällig eines davon aus. Ist kein solches Tier vorhanden, misslingt der Zauber automatisch.
Das Tier ist bereit, den Zauberer gegen einen Feind zu verteidigen. Das Tier lässt sich allerdings weder auf einen Gegner hetzen, bevor dieser angegriffen hat, noch verteidigt es Freunde des Zauberers, aber sobald der erklärte Feind des Zauberers das Tier oder den Zauberer selbst angreift, kämpft das Tier gegen ihn. Flieht der Zauberer, flieht auch das Tier dorthin, woher es kam.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 64 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten

Zielkategorie: Tiere (Säugetiere, Größenkategorie *klein*)

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Elfen, Goblinzauberinnen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- *Verkürzte Zauberdauer 1* (FW 10, 3 AP): Die Zauberdauer beträgt 8 Aktionen.
- *Einen Elfenfreund verteidigen* (FW 12, 6 AP): Das Tier ist bereit, statt des Zauberers einen von ihm benannten Freund auf gleiche Art und Weise zu verteidigen.
- *Verkürzte Zauberdauer 2* (FW 14, 6 AP): Die Zauberdauer beträgt 4 Aktionen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Verkürzte Zauberdauer 1*.
- *Größere Tiere* (FW 16, 9 AP): Der Zauber wirkt auch auf Wesen der Größenkategorie *mittel*.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf konzentriert sich auf das Tier, stimmt die Melodie des *feiama diund saladir* an und webt seinen Wunsch in das Lied. Die Melodie endet mit dem Namen des Tieres.
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin legt die Hände an den Mund, stößt passende Tierlaute aus und stampft mit den Füßen abwechselnd auf den Boden.

Reversalis: Säugetiere der entsprechenden Größe versuchen während der Wirkungsdauer das Ziel anzugreifen. (Merkmal: Einfluss)

Himmelslauf

Der Spruch erlaubt es, sich durch die Luft zu bewegen.

Probe: MU/KL/GE

Wirkung: Dem Zauberer ist eine problemlose Überquerung von Luft möglich, um beispielsweise einen Abgrund zu überwinden. Er kann dafür seine normale GS verwenden, sich jedoch lediglich auf einer waagerechten Ebene bewegen.

Zauberdauer: 16 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf QS x 30 Minuten.
- *Kürzere Zauberdauer* (FW 10, 2 AP): Die Zauberdauer beträgt 4 Aktionen.
- *Kette* (FW 12, 4 AP): Alle Kulturschaffenden, die innerhalb von 2 Schritt mit dem Zauberer direkt oder indirekt über einen anderen Kulturschaffenden in Körperkontakt stehen, profitieren ebenfalls von der Wirkung des Zaubers.
- *Sehr lange Wirkungsdauer* (FW 14, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer.*
- *Durch das Element* (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann bis zu QS/2 Schritt durch eine Wand des Elements gehen, selbst wenn sie magisch ist. Außerdem kann sich der Zauberer mit einem Steigungsgrad von bis zu 45 Grad durch die Luft bewegen anstatt nur waagerecht.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf stellt sich barfuß hin, breitet die Arme aus und stimmt die Melodie des *ia'bha a'sela na'shasala* an.

Reversalis: Ein bestehender HIMMELSLAUF-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)
Alternativ sind für das Ziel beim Überqueren des Elements die GS halbiert und Proben auf Körpertalente um –2 erschwert. (Merkmal: Elementar)

Höllenpein

Durch diesen Zauberspruch wird der Geist des Ziels mit Schmerz durchflutet. Er gilt in manchen Kreisen als formidabler Ersatz für körperliche Folter.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Verzauberte erleidet Schmerzen, die sich oft in Krämpfen manifestieren. Der Höllenpein ersetzt bei Folterungen das Talent *Einschüchtern (Folter)*. Das Opfer muss eine Vergleichsprobe mit *Selbstbeherrschung (Folter widerstehen)* gegen den Zauber bestehen, die um die Schmerzstufe des Spruchs erschwert ist (zusätzlich zu allen sonstigen Modifikatoren).

Der Zaubernde hat nach dem Wirken des Zaubers QS KR Zeit, um sein Ziel zu berühren, damit der Spruch seine Wirkung entfalten kann. Ansonsten verpufft der Zauberspruch wirkungslos. Will ein Ziel nicht berührt werden, ist eine gelungene, nicht verteidigte *Raufen*-AT +2 oder eine AT +2 mit dem Traditionsartefakt notwendig.

QS 1: keine zusätzliche Wirkung
QS 2: 1 Stufe *Schmerz*, 0 SP
QS 3: 1 Stufe *Schmerz*, 2 SP
QS 4: 2 Stufen *Schmerz*, 2 SP
QS 5: 2 Stufen *Schmerz*, 4 SP
QS 6: 3 Stufen *Schmerz*, 4 SP

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Borbaradianer, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Geistige Umnachtung* (FW 8, 2 AP): Nach dem Ende der Wirkungsdauer erhält das Ziel 1 Stufe *Verwirrung*.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 10, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 10 Minuten.
- *Krämpfe* (FW 12, 4 AP): Nach dem Ende der Wirkungsdauer erhält das Ziel 1 Stufe *Betäubung*.
- *Schlimme Schmerzen* (FW 14, 4 AP): Die Proben des Opfers sind um zusätzlich –2 erschwert.
- *Längere Berührungszeit* (FW 16, 6 AP): Nach dem Wirken des Zaubers hat der Zauberer QS x 2 KR Zeit, um sein Opfer zu berühren.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer berührt sein Opfer mit der Hand und intoniert bedrohlich die Formel: *„Höllenpein zerreiße dich!“*
- *Gildenmagier:* Der Magier berührt das Opfer mit der Hand und murmelt die Formel: *„Dolores scindere! (bosp.) / Alhabir! (tul.) / Sarsauki! (thorw.)“*

Reversalis: Das Ziel des reversalisierten Zaubers fühlt sich euphorisch. Proben auf *Selbstbeherrschung* sind um +QS erleichtert. Zudem bekommt es 1 LeP bei QS 3-4 zurück, bei QS 5-6 erhält es 2 LeP. (Merkmal: Heilung)

Hornissenruf

Die Hexe ruft einen Schwarm Hornissen zur Hilfe, der sie im Kampf unterstützt und ihre Gegner sticht.

Probe: MU/CH/CH

Wirkung: Die Hexe beschwört mit diesem Zauberspruch bis zu QS x 5 magische Hornissen, die für sie kämpfen. Die Hornissen bilden nach Wunsch der Hexe Schwärme, aber maximal so viele, wie es Gegner gibt. Die genaue Anzahl der Schwärme kann die Hexe bestimmen. Die Hexe muss einen Punkt in der Luft innerhalb der Reichweite bestimmen, an dem die Tiere dann in einem Radius von QS/2 Schritt erscheinen. Stirbt ein Gegner, verschwindet der Schwarm wieder ins Nichts. Nach ihrem Erscheinen können die Hornissen sich beliebig weit vom Ort ihrer Herbeirufung fortbewegen. Endet die Wirkungsdauer, verschwinden die Hornissen wieder ins Nichts.

Die Werte der Hexenhornissen befinden sich auf Seite 499.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: bis zum Tod der Tiere, maximal jedoch 20 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Angriffslustig* (FW 8, 3 AP): Die Tiere erhalten +2 AT.
- *Zauberdauer senken* (FW 10, 3 AP): Die Zaubermodifikation Zauberdauer senken ist nicht erschwert.
- *Starkes Gift* (FW 12, 6 AP): Die Giftstufe beträgt 5 statt 3.
- *Reserve* (FW 14, 6 AP): Die Hexe hat Tiere in der Reserve, die sie einsetzen kann, um getötete oder besiegte Tiere zu ersetzen. Insgesamt stehen ihr so viele Tiere in der Reserve zur Verfügung, als hätte sie den Zauber nochmals mit QS 1 gewirkt.
- *Allergische Reaktion* (FW 16, 9 AP): Bei Giftschaden leidet das Opfer an einer allergischen Reaktion. Für 1W3 KR sind alle Proben um –1 erschwert. Kommt es innerhalb dieses Zeitraums wieder zu einer Vergiftung durch die Hornissen, verlängert sich der Zeitraum um weitere 1W3 KR, aber die Erschwernis erhöht sich nicht nochmals.

Geste und Formel:

- *Hexen:* Die Hexe legt die Hände trichterförmig vor den Mund und stößt ein zorniges Summen aus.

Reversalis: Die herbeigerufenen Tiere verschwinden augenblicklich ins Nichts. (Merkmal: Antimagie)

Horriphobus

Der HORRIPHOBUS verursacht Angst. Der Zauber wirkt auf den Geist des Verzauberten und lässt ihn innerlich seine schlimmsten Alpträume erleben. In vielen Fällen flieht das Opfer aus Furcht vor dem Zauberer.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Dem Verzauberten gegenüber wirkt der Zaubernde wie eine Angst einflößende Gestalt aus seinen Alpträumen. Die Stärke dieses Eindrucks variiert mit der QS:

QS 1: 1 Stufe *Furcht*
QS 2: 1 Stufe *Furcht*
QS 3: 2 Stufen *Furcht*
QS 4: 3 Stufen *Furcht*
QS 5: 4 Stufen *Furcht*
QS 6: 4 Stufen *Furcht*, aber für die doppelte Wirkungsdauer

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Borbaradianer, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B



Zaubererweiterungen:

- *Verteilte Wirkung* (FW 8, 2 AP): Die Zustandsstufen können auf mehrere Ziele verteilt werden, die vor dem Wirken des Zaubers benannt werden müssen. Kann der Zauberer z. B. 3 Stufen *Furcht* verursachen, darf er auf 3 Ziele je 1 Stufe verteilen oder einem Ziel 2 Stufen und einem anderen 1 Stufe aufbürden.
- *Größere Reichweite* (FW 10, 2 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.
- *Längere Wirkung* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer steigt auf QS x 5 Minuten.
- *Brechen des Widerstands* (FW 14, 4 AP): Das Ziel verfügt gegenüber diesem Zauber eine um 1 Punkt schwächere SK. Die Kosten steigen um 4 AsP.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Das zweite Ziel kostet 4 AsP extra.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer schüttelt seine Faust in Richtung des Opfers, stößt es mit ihr weg und brüllt die Formel: *„Schrecken überkomme dich!“*
- *Gildenmagier:* Der Magier macht mit der Faust eine drohende Geste in Richtung seines Opfers und ruft die Formel: *„Horriphobus! (bosp.) / Shaksat al'rub! (tul.) / Marrthrydd! (thorw.)“*

Reversalis: Ein bestehender HORRIPHOBUS-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)
Andernfalls hebt der Zauber entsprechend der QS der regulären Wirkung Stufen des Zustands *Furcht* auf. (Merkmal: Heilung)

Humofaxius

Der HUMOFAXIUS erzeugt einen Humusstrahl, der aus den Fingern des Zauberers abgeschossen wird.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Aus den Fingern des Zaubernden schießt ein Humusstrahl, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das Treffen ist in der Zauberdauer inbegriffen. Es ist auch möglich, den Strahl ziellos abzufeuern.

Das getroffene Ziel erleidet 2W6+(QS x 2) TP. Der Humusstrahl trifft automatisch, wenn das Ziel sich nicht verteidigt, ansonsten zählt der Zauber als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe (erschwert um –4) und kann entsprechend mit einer *Schilde*-PA verteidigt werden, auch ein Ausweichen ist möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft.

Das Ziel wird zudem bei 1-3 auf 1W6 von Ranken umschlungen und erhält den Status *Fixiert*. Eine Zerstörung der Ranken ist nicht möglich, da sie sofort nachwachsen. Das Ziel vermag sich jedoch unter Aufwendung 1 Aktion und mittels einer gelungenen Probe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* erschwert um –QS/2 zu befreien. Die Ranken verbleiben 5 KR lang, danach lösen sie sich komplett auf. Wesen mit der Größenkategorie *groß* erleiden nur bei 1-2 auf 1W6 den Zustand *Fixiert*. *Riesige* Wesen sind von dem Effekt nicht betroffen.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Intensiver Strahl* (FW 8, 3 AP): Bei Zielen bis Größenkategorie *mittel* muss nicht gewürfelt werden, ob das Ziel den Staus *Fixiert* erleidet. Es erleidet ihn bei einem Treffer automatisch. *Große* Ziele sind bei 1-4 auf 1W6 betroffen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Größere Reichweite* (FW 10, 3 AP): Die Reichweite beträgt 32 Schritt.
- *Windender Strahl* (FW 12, 6 AP): Das Ziel kann schlechter ausweichen. Das Ausweichen ist zusätzlich um –1 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Extremer Schaden* (FW 14, 6 AP): Die TP des Zaubers erhöhen sich auf 2W6 + (QS x 3).
- *Zwei Ziele* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Die AsP-Kosten des Zaubers verdoppeln sich.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide deutet mit ausgestrecktem Zeigefinger auf sein Ziel und ruft Sumus fesselnde Kräfte an.
- *Geoden:* Der Geode macht eine schleudernde Geste in Richtung des Ziels und beendet sie mit ausgestrecktem Zeigefinger.
- *Gildenmagier:* Der Magier reißt seine rechte Faust mit ausgestrecktem Zeige- und Mittelfinger von der linken Schulter in Richtung seines Opfers und ruft die Formel: *„Humofaxius! (bosp.) / Dschadra al'Zumuh! (tul.) / Jördspjot! (thorw.)“*
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant legt einen Achat auf seine Handfläche und formt die Finger darüber zu Klauen, dann streckt er denselben Arm in Richtung seines Opfers aus und öffnet die Klauen zur flachen Hand, um aus seiner Handfläche den bindenden Humusstrahl zu entfesseln.

Reversalis: Der HUMOFAXIUS wird zu einem Eisstrahl, der in seiner Wirkung dem FRIGIFAXIUS (siehe Seite 142) gleicht. (Merkmal: Elementar)



Humosphaero

In der Hand des Zaubernden entsteht ein Humusball, der mit großer Geschwindigkeit zu seinem Ziel fliegt und dort explodiert.

Probe: MU/KL/KO

Wirkung: Aus den Händen des Zaubernden schießt ein Humusball, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das Treffen des Humusballs ist in der Zauberdauer inbegriffen. Der Humusball explodiert, wenn er sein Ziel oder auf ein großes, festes Hindernis trifft (z. B. eine Wand oder einen Schild). Verlässt der Humusball die Reichweite, ohne ein Ziel zu treffen, so löst er sich auf. Auch die Gefährten des Zauberers können von dem Humusball getroffen werden, wenn er explodiert.

Der Radius der Explosion beträgt 5 Schritt. Der Schaden beträgt 1 Schritt um das Zentrum der Explosion herum 2W6 + (QS x 3) TP und wirkt auch gegen leblose Objekte als Strukturschaden. Pro Schritt Entfernung von diesem Bereich verringert sich der Schaden um jeweils 3 TP.

Der Humusball trifft automatisch, wenn man ihm nicht aktiv zu entgehen versucht. Dazu muss eine Verteidigung eingesetzt und eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* abgelegt werden. Pro QS hat der Held sich 1 Schritt weit vom Zentrum der Explosion entfernt. Weiteren Gegnern steht nach dieser Bewegung kein Passierschlag gegen den verteidigenden Helden zu.

Alle getroffenen Ziele werden zudem bei 1-3 auf 1W6 von Ranken umschlungen und erhalten den Status *Fixiert*. Wesen mit der Größenkategorie *groß* erleiden nur bei 1-2 auf 1W6 den Status *Fixiert*. *Riesige* Wesen sind von dem Effekt nicht betroffen.

Eine Zerstörung der Ranken ist nicht möglich, da sie sofort nachwachsen. Das Ziel vermag sich jedoch unter Aufwendung 1 Aktion und mittels einer gelungenen Probe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* erschwert um –QS/2 zu befreien. Die Ranken verbleiben 5 KR, danach lösen sie sich komplett auf.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: 32 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier, Kristallomanten
Steigerungsfaktor: D



Zaubererweiterungen:

- *Intensive Explosion* (FW 8, 4 AP): Ziele der Größenkategorie *mittel* oder kleiner erhalten automatisch den Status *Fixiert*, wenn sie sich im Radius der Explosion aufhalten. Wesen mit der Größenkategorie *groß* erleiden nur bei 1-4 auf 1W6 den Status *Fixiert*. *Riesige* Wesen sind von dem Effekt nicht betroffen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Kugelbombe* (FW 10, 4 AP): Statt eine Kugel auf ein Ziel fliegen zu lassen, kann der Zauberer diese auch an einem Objekt (Erdboden, Schrank, Tür usw.) platzieren. Die Kugel explodiert, wenn sie danach berührt wird, der Zauberer weiter als 32 Schritt von der Kugel entfernt ist oder QS x 5 KR vergangen sind, je nachdem, was zuerst eintritt.
- *Schneller Ball* (FW 12, 8 AP): Die Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* ist zusätzlich um –1 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Komplexe Bewegung* (FW 14, 8 AP): Die Flugbahn der Kugel kann mit freien Aktionen kontrolliert werden, sie muss aber jederzeit im Sichtfeld des Zauberers sein und darf die Reichweitenzone des Zaubers nicht verlassen. Sie kann Hindernisse umfliegen und sogar auf ein anderes Ziel innerhalb der Reichweite gelenkt werden. Die Meisterin muss entscheiden, wie viele zusätzliche KR vergehen, bis die Kugel ihr Ziel trifft. Maximal kann die Kugel 5 KR zusätzlich herumfliegen, bis sie explodiert. Während der Zauber wirkt, ist der Zauberer abgelenkt und alle seine Proben sind um –1 erschwert.
- *Großer Radius* (FW 16, 12 AP): Der Radius beträgt 10 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide hebt seine Arme seitlich empor, schmettert sie dann ruckartig nach vorn und bittet dabei Sumu um die fesselnde Kraft des Humus.
- *Geoden:* Der Geode bewegt seine Hände, um eine Kugel zu formen und schmettert sie dann in Richtung seines Ziels.
- *Gildenmagier:* Der Magier streckt seine Hände wie eine nach vorn geöffnete Schale vor sich und spricht die Formel: *„Humosphaero! (bosp.) / Anfidschar al'Zumuh! (tul.) / Jördkule! (thorw.)“*
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant umschließt einen Achat mit seiner Faust und schmettert diese zischend seinem Ziel entgegen.

Reversalis: Der HUMOSPHAERO wird zu einem Eisball, der in seiner Wirkung dem FRIGISPHAERO (siehe Seite **143**) gleicht. (Merkmal: Elementar)

Der Humusball mag zwar auch dem Angriff dienen, zugleich ist er aber auch dazu geeignet, eine größere Gruppe von Gegnern durch die fesselnden Ranken, die am Ort des aufplatzenden Balls entstehen, aufzuhalten.

Ich bin zwar immer noch der Meinung, dass brennende Gegner die bessere Wahl sind, aber zumindest sind die Fesselranken ein guter Nebeneffekt. Ein halb gefesselter Gegner ist ein leichtes Opfer für die Gefährten des Magiers.

Humuspfeil

Der Spruch erfüllt ein Geschoss mit dem Element Humus.

Probe: IN/CH/FF

Wirkung: Der Pfeil eines Bogens oder der Bolzen einer Armbrust wird mit elementarer Kraft gestärkt. Trifft er ein Wesen, wird es von Ranken umschlungen und erhält für 5 KR den Status *Fixiert*. Um sich daraus zu befreien, müssen Wesen bis maximal Größenkategorie *mittel* 1 Aktion aufwenden und eine um –2 erschwerte Probe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* bestehen. Für *große* Wesen ist die Probe um +2 erleichtert. *Riesige* Wesen sind nicht betroffen. Zudem zählt das Geschoss als magische Waffe.

Die magische Wirkung entlädt sich bei einem Treffer augenblicklich, sodass das Geschoss die Wirkung nicht mehrfach anrichten kann.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 2 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 KR

Zielkategorie: Objekte

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Andere Geschosse* (FW 8, 1 AP): Auch andere Geschosse, etwa Wurfsterne, Wurfdolche, Kugeln einer Balestrina oder ein Wurfspeer, können verzaubert werden.
- *Mindergeist* (FW 10, 1 AP): Ein elementarer Mindergeist wird von dem Geschoss angezogen und bleibt für QS KR bei dem Ziel. Durch die Ablenkung erleidet das Ziel –1 auf alle Proben; mehrere Mindergeister beim gleichen Ziel haben keine weiteren Auswirkungen.
- *Elementarschaden* (FW 12, 2 AP): Elementarwesen des Eises erleiden +4 TP.
- *Mehr Geschosse* (FW 14, 2 AP): Bis zu QS Geschosse können verzaubert werden. Jedes Geschoss nach dem ersten kostet 1 AsP zusätzlich.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 3 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf QS x 30 Minuten. Die AsP-Kosten pro Geschoss verdoppeln sich.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf konzentriert sich auf die Melodie des Humus. Er berührt mit der Geschossspitze Humus oder andere Erscheinungsformen des lebendigen Elements und bespricht das Geschoss dabei mit: *„Tha'dao mandra'mor!“*

Reversalis: Der HUMUSPFEIL wird zu einem EISPFEIL, der in seiner Wirkung dem gleichnamigen Zauber entspricht (siehe Seite 115) gleicht. (Merkmal: Elementar)

Ignifaxius

Der IGNIFAXIUS erzeugt einen Flammenstrahl, der aus den Fingern des Zauberers abgeschossen wird.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Aus den Fingern des Zaubernden schießt ein Flammenstrahl, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das Treffen des Zaubers ist in der Zauberdauer inbegriffen. Es ist auch möglich, den Strahl ziellos abzufeuern.

Das getroffene Ziel erleidet 2W6+(QS x 2) TP. Der Flammenstrahl trifft automatisch, wenn das Ziel sich nicht verteidigt, ansonsten zählt der Zauber als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe (erschwert um –4) und kann entsprechend mit einer *Schilde*-PA verteidigt werden, auch ein Ausweichen ist möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft.

Entflammbare Ziele erleiden bei 1-3 auf 1W6 den Status *Brennend* auf kleiner Fläche (unabhängig von ihrer Größenkategorie).

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: alle
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Intensiver Strahl* (FW 8, 3 AP): Es muss nicht gewürfelt werden, ob das Ziel den Status *Brennend* erleidet. Es erleidet ihn bei einem Treffer automatisch. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Größere Reichweite* (FW 10, 3 AP): Die Reichweite beträgt 32 Schritt.
- *Windender Strahl* (FW 12, 6 AP): Das Ausweichen ist zusätzlich um –2 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Extremer Schaden* (FW 14, 6 AP): Die TP des Zaubers erhöhen sich auf 2W6 + (QS x 3).
- *Zwei Ziele* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Die AsP-Kosten des Zaubers verdoppeln sich.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide macht eine schleudernde Geste in Richtung des Ziels und bittet Sumu um die versengende Kraft des Feuers.
- *Geoden:* Der Geode macht eine schleudernde Geste in Richtung des Ziels und beendet sie mit ausgetrecktem Zeigefinger.
- *Gildenmagier:* Der Magier reißt seine rechte Faust mit ausgestrecktem Mittel- und Zeigefinger von der linken Schulter in Richtung seines Opfers und ruft die Formel: *„Ignifaxius! (bosp.) / Dschadra al'Haz! (tul.) / Eldurspjot! (thorw.)“*

Reversalis: Der IGNIFAXIUS wird zu einem Wasserstrahl, der in seiner Wirkung dem AQUAFAXIUS (siehe Seite **48**) gleicht. (Merkmal: Elementar)

Ignisphaero

In der Hand des Zaubernden entsteht ein Feuerball, der mit großer Geschwindigkeit zu seinem Ziel fliegt und dort explodiert.

Probe: MU/KL/KO

Wirkung: Aus den Händen des Zaubernden schießt ein Feuerball, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Treffer des Feuerballs erfolgt am Ende der Zauberdauer. Der Feuerball explodiert, wenn er auf sein Ziel oder ein großes, festes Hindernis trifft (z. B. eine Wand oder einen Schild). Verlässt der Feuerball die Reichweite, ohne ein Ziel zu treffen, so löst er sich auf. Auch die Gefährten des Zauberers können von dem Feuerball getroffen werden, wenn er explodiert.

Der Radius der Explosion beträgt 5 Schritt. Der Schaden beträgt 1 Schritt um das Zentrum der Explosion herum 2W6 + (QS x 3) TP und wirkt auch gegen leblose Objekte als Strukturschaden. Pro Schritt Entfernung von diesem Bereich verringert sich der Schaden um jeweils 3 TP.

Der Feuerball trifft automatisch, wenn man ihm nicht aktiv zu entgehen versucht. Dazu muss eine Verteidigung eingesetzt und eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* abgelegt werden. Pro QS hat der Held sich 1 Schritt weit vom Zentrum der Explosion entfernt. Weiteren Gegnern steht nach dieser Bewegung kein Passierschlag gegen den verteidigenden Helden zu.

Entflammbare Ziele erhalten bei 1-3 auf 1W6 den Status *Brennend* auf kleiner Fläche (unabhängig von ihrer Größenkategorie).

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: 32 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Intensive Explosion* (FW 8, 4 AP): Es muss nicht gewürfelt werden, ob die Ziele den Status *Brennend* erleiden. Sie erleiden den Status automatisch, wenn sie im Radius der Explosion waren. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Kugelbombe* (FW 10, 4 AP): Statt eine Kugel auf ein Ziel fliegen zu lassen, kann der Zauberer diese auch an einem Objekt (Erdboden, Schrank, Tür usw.) platzieren. Die Kugel explodiert, wenn sie danach berührt wird, der Zauberer weiter als 32 Schritt von der Kugel entfernt ist oder QS x 5 KR vergangen sind, je nachdem, was zuerst eintritt.
- *Schneller Ball* (FW 12, 8 AP): Die Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* ist zusätzlich um –1 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Komplexe Bewegung* (FW 14, 8 AP): Die Flugbahn der Kugel kann mit freien Aktionen kontrolliert werden, sie muss aber jederzeit im Sichtfeld des Zauberers sein und darf die Reichweitenzone des Zaubers nicht verlassen. Sie kann Hindernisse umfliegen und sogar auf ein anderes Ziel innerhalb der Reichweite gelenkt werden. Die Meisterin muss entscheiden, wie viele zusätzliche KR vergehen, bis die Kugel ihr Ziel trifft. Maximal kann die Kugel 5 KR zusätzlich herumfliegen, bis sie explodiert. Während der Zauber wirkt, ist der Zauberer abgelenkt und alle seine Proben sind um –1 erschwert.
- *Großer Radius* (FW 16, 12 AP): Der Radius beträgt 10 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide hebt seine Arme seitlich empor, schmettert sie dann ruckartig nach vorn und bittet dabei Sumu um die versengende Kraft des Feuers.
- *Geoden:* Der Geode bewegt seine Hände, um eine Kugel zu formen und schmettert sie dann in Richtung seines Ziels.
- *Gildenmagier:* Der Magier streckt seine Hände wie eine nach vorn geöffnete Schale vor sich und spricht die Formel: *„Ignisphaero! (bosp.) / Anfidschar al'Haz! (tul.) / Elderkule! (thorw.)“*

Reversalis: Der IGNISPHAERO wird zu einem Wasserball, der in seiner Wirkung dem AQUASPHAERO (siehe Seite 50) gleicht. (Merkmal: Elementar)

Ignorantia

Der IGNORANTIA ermöglicht es, sich gänzlich der Aufmerksamkeit eines Wesens zu entziehen.

Probe: IN/CH/GE (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel ignoriert den Zauberer und seine Handlungen. Dadurch kann dieser unbemerkt an seinem Opfer vorbeilaufen oder vor seinen Augen einen Diebstahl begehen. Interagiert der Zaubernde während der Wirkungsdauer mit dem Opfer oder greift er dieses an, endet der Zauber sofort. Achtet das Ziel explizit auf eine Sache, etwa eine Tür oder einen Gegenstand, bemerkt es alle diesbezüglichen Veränderungen, jedoch ohne die Quelle der Veränderung ausmachen zu können. So bemerkt es z. B. das Öffnen oder Schließen einer bewachten Tür, vermag aber nicht zu sagen, wer genau dafür verantwortlich war.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: QS Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Scharlatane
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 2 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie *Lebewesen*.
- Ignorierter Gegenstand (FW 10, 2 AP) Der Zauberer kann auch einen Gegenstand als Nutznießer des Zaubers benennen. Das Objekt muss während der Zauberdauer berührt werden.
- *Höhere Wirkungsdauer* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf QS x 5 Minuten.
- *Mehrere Ziele* (FW 14, 4 AP): Der Zauberer kann den Zauber auf mehrere Ziele gleichzeitig wirken. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP je Ziel nach dem ersten.
- *Jemand anderen benennen* (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann die Wirkung des Spruchs auf jemand anderen übertragen, statt selbst Nutznießer zu sein. Diese andere Person muss er beim Wirken des Zaubers berühren.

Geste und Formel:

- *Scharlatane:* Der Scharlatan kreuzt mit ausladender Geste die Hände vor seinen Augen und murmelt die Formel: *„Ignorantia Ungesehen – Werd' unauffällig bei dir stehen!"*

Reversalis: Ein bestehender IGNORANTIA-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)
Alternativ zieht das Ziel alle Aufmerksamkeit auf sich und kann keine Handlung mehr vor seinen Beobachtern verbergen. (Merkmal: Einfluss)

Illusionsbann

Der Spruch erlaubt es, gegen Illusionszauber vorzugehen.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Ein Zauber des Merkmals Illusion wird aufgehoben, wenn dessen QS nicht höher ist als die QS des ILLUSIONSBANNS. Der Bann entfaltet keine Wirkung gegen Zauber, deren Wirkung sofort eintritt. Auch gegen Zauber, deren Wirkung bereits vollendet ist oder permanent wirkende Sprüche hilft er nicht. Wird der ILLUSIONSBANN gegen einen Zauber der Zielkategorie Zone eingesetzt, genügt es, wenn sich ein Teil von dieser innerhalb der Reichweite befindet.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zielkategorie Zone

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Antimagie

Verbreitung: Gildenmagier, Scharlatane

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Reichweite erhöhen* (FW 8, 2 AP): Die Zaubermodifikation Reichweite erhöhen ist nicht erschwert.
- *Permanente Zauber unterdrücken* (FW 10, 2 AP): Der Bann ist in der Lage, permanente Zauber bis QS des ILLUSIONSBANN zu unterdrücken. Der Zauber gilt als aufrechterhaltend und die Kosten betragen. 4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro KR bzw. 8 AsP + 4 AsP pro KR für Zauber mit der Zielkategorie Zone. Nach Ende des Zaubers entfaltet der Zielzauber wieder seine vollständige Wirkung.
- *Zauberdauer senken* (FW 12, 4 AP): Die Zaubermodifikation Zauberdauer senken ist nicht erschwert.
- *Versiegeln* (FW 14, 4 AP): Innerhalb einer Zone von 4 Schritt Radius um einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zaubers werden alle Zauber des Merkmals Illusion unterdrückt. Erreicht ein solcher Zauber eine höhere QS als der ILLUSIONSBANN, kommt er jedoch mit der vollen QS zur Wirkung. Die Kosten betragen 16 AsP, die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.
- *Kosten senken* (FW 16, 6 AP): Die Zaubermodifikation Kosten senken ist nicht erschwert.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier klatscht dreimal in die Hände, als würde er für eine armselige Darbietung applaudieren, und spricht die Formel: *„Expurgatio Phantasmagorica! (bosp.) / Al'sarabha'ilrhao! (tul.) / Ingen Blekking! (thorw.)“*
- *Scharlatane:* Der Scharlatan reibt sich aufgeregt die Hände, dann klatscht er sie laut zusammen und ruft die Formel: *„Wider Illusion und Trug – Täuschung komme nicht zum Zug!“*

Reversalis: Der Zauber, auf den die Bannformel gesprochen wird, erhält QS/3 hinzu (bis zu einem Maximum von QS 6). (Merkmal: Illusion)

Imperavi

Der Spruch zwingt eine Person für kurze Zeit unter die Kontrolle des Zauberers.

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel befolgt einen einzigen Befehl des Zauberers, der seinem Selbsterhaltungstrieb nicht offensichtlich zuwiderläuft. Es wird also einen Diebstahl begehen, eine einzige Frage beantworten oder dem Zauberer in einem Kampf beistehen, nicht aber von einer Klippe springen oder seine eigenen Hände verspeisen.

Der Zauber kann nicht dazu eingesetzt werden, dass das Opfer während der kompletten Wirkungsdauer Befehle entgegennimmt (*„Ich befehle dir, allen meinen Befehlen zu gehorchen!“*) oder mehrere Fragen wahrheitsgemäß zu beantworten. Auch lange Befehlsketten sind nicht erlaubt (*„Öffne die Tür, gehe hinein, mache das Licht an und zerschlage die Kiste!“*), sondern nur einzelne, knappe Befehle. Die Meisterin hat hierbei das letzte Wort, ob ein Befehl möglich ist oder nicht.

Zauberdauer: 16 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Druiden, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Ohne Berührung* (FW 8, 3 AP): Der Zauber wirkt auf 4 Schritt Reichweite.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 10, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Minuten.
- *Mehr Befehle* (FW 12, 6 AP): Der Zauberer kann dem Opfer QS/2 Befehle geben.
- *Verkürzte Zauberdauer* (FW 14, 6 AP): Die Zauberdauer beträgt 8 Aktionen.
- *Ohne Erinnerung* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann entscheiden, ob das Opfer sich an sein Handeln unter Einfluss des Zaubers erinnern kann oder nicht. Es ist dabei möglich, dass er ihm seine Erinnerung ganz oder teilweise nimmt.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide erfasst mit ausgebreiteten Fingern die Stirn seines Opfers, sodass kleiner Finger und Daumen an dessen Schläfen drücken und spricht seinen Befehl. Bei höherer Reichweite deutet er auf die Schläfen des Opfers, statt sie zu berühren.
- *Gildenmagier:* Der Magier schlägt dem Opfer leicht gegen die Stirn und flüstert erst die Formel: *„Imperavi! (bosp.) / Al'ansida! (tul.) / Skäpe! (thorw.)“*, dann den Befehl. Bei höherer Reichweite deutet er stattdessen auf die Schläfen des Opfers und spricht die Worte.

Reversalis: Ein bestehender IMPERAVI-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Ein Klassiker.

Impersona

Mithilfe des IMPERSONA vermag sich der Zauberer das Antlitz einer anderen Person zu verschaffen.

Probe: IN/CH/FF

Wirkung: Der Zauberer kann sein Gesicht als ein beliebiges anderes erscheinen lassen. Soll es sich dabei um das Gesicht einer speziellen Person handeln, muss der Zauberer diese gut kennen oder während der Zauberdauer sehen können. Körper, Stimme und Kleidung sind nicht vom Zauber betroffen. Details zum Thema Illusionen finden sich im **Regelwerk** auf Seite **259**.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 10 Minuten

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Illusion

Verbreitung: Scharlatane

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Gute Illusion 1* (FW 8, 2 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um –1 erschwert.
- *Das bin ja ich!* (FW 10, 2 AP): Der Zauberer kann sein Gesicht als Illusion auf eine andere Person legen. Er muss die Person während der Zauberdauer berührt haben. Der Zauber ist weiterhin aufrechtzuerhalten.
- *Gute Illusion 2* (FW 12, 4 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um –2 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 1*.
- *Wer denn nun?* (FW 14, 4 AP): Der Zauberer und eine weitere Person erhalten jeweils die Illusion des Gesichtes der anderen Person. Der Zauberer muss die Person während der Zauberdauer berührt haben. Der Zauber ist weiterhin aufrechtzuerhalten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Das bin ja ich!*
- *Gute Illusion 3* (FW 16, 6 AP): Die Sinnesschärfe-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um –3 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 2*.

Geste und Formel:

- *Scharlatane:* Der Scharlatan fährt sich mit der Hand über das Gesicht, schleudert sie dann von sich, als würde er etwas abschütteln, und spricht die Formel: *„Impersona Maskenbild – Dein Konterfei sei nun mein Schild!“*

Reversalis: Ein bestehender IMPERSONA-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)



Incendio

Der INCENDIO entzündet ein Lebewesen.

Probe: KL/CH/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Der Incendio erzeugt beim Ziel 1W6 + QS TP und den Status *Brennend* auf kleiner Fläche. Rüstungen und natürlicher Rüstungsschutz schützen nicht vor dem Schaden durch diesen Zauber. Der Zauberspruch trifft sein Ziel automatisch, und der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Wesen

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Borbaradianer, Gildenmagier, Kristallomanten, Scharlatane

Steigerungsfaktor: B

Zauberererweiterungen:

- *Zielkategorie Objekte* (FW 8, 2 AP): Der Zauber ist auch gegen Objekte einsetzbar. Sie erleiden Schaden, ohne den Status *Brennend* zu erhalten. Entflammbare Gegenstände können aber Feuer fangen.
- *Qualvolle Flammen* (FW 10, 2 AP): Der Zauber verursacht zum üblichen Schaden +2 TP.
- *Schmerzhafte Flammen* (FW 12, 4 AP): Der Zauber richtet zusätzlich 1 Stufe *Schmerz* an, bis das Feuer gelöscht ist.
- *Großes Feuer* (FW 14, 4 AP): Der Status *Brennend* wirkt auf großer Fläche.
- *Wasser-Zerstörer* (FW 16, 6 AP): Gegen Ziele des Elements Wasser können die TP verdoppelt werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer zeigt mit zornigem Blick auf das Opfer und schreit: *„Verbrenne!“*
- *Gildenmagier:* Der Gildenmagier streckt seinen linken Arm in Richtung des Opfers, schnippt mit den Fingern und ruft dabei vernehmlich: *„Incendio! (bosp.) / Hazhu'jum! (tul.) / Brann! (thorw.)“*
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant blickt durch einen Feueropal auf sein Opfer und zischelt: *„Prisss!“*
- *Scharlatane:* Der Scharlatan deutet auf sein Opfer, stampft mit dem rechten Fuß auf und ruft die Formel: *„Incendio Feuermacht – Brandesbrünste, seid entfacht!“*

Reversalis: Statt durch Feuer, wird das Ziel durch Wasser verletzt. Die Flüssigkeit dringt in die Lunge ein, bei QS 3 und 4 erleidet es 1 Stufe *Betäubung*, bei QS 5/6 sogar 2 Stufen. Der Status *Brennend* entfällt selbstverständlich. (Merkmal: Elementar)



Invercano

Der INVERCANO erlaubt es dem Anwender, einen feindlichen Zauber auf seinen Gegner zurückzuwerfen.

Probe: MU/IN/FF

Wirkung: Wird der Zauberer Ziel eines Angriffszaubers, der weniger QS als sein INVERCANO hat, kann er diesen auf seinen Gegner zurückwerfen. Der Zauber erreicht sein neues Ziel zu Beginn der nächsten KR.

Als Angriffszauber gelten alle Zauber, die TP oder SP verursachen und bei denen mindestens 1 Würfel geworfen wird. Zauber mit Zonenwirkung können nicht zurückgeworfen werden. Weisen das ursprüngliche und das neue Ziel eine unterschiedliche SK bzw. ZK auf, wird dies ignoriert. Auch die Reichweite spielt für das Zurückwerfen des Zaubers keine Rolle.

Jedes Mal, wenn ein Zauber durch einen INVERCANO zurückgeworfen wird, sinken die QS des INVERCANO und des zurückgeworfenen Zaubers um 1. Sinkt die QS dadurch auf 0, löst sich der entsprechende Zauber auf.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS KR
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Antimagie
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Zurückspiegeln auf einen Dritten 1* (FW 8, 3 AP): Mittels einer um –6 erschwerten PA mit *Raufen* oder einem Traditionsartefakt kann der Zauber auch auf eine dritte Person zurückgeworfen werden. Diese darf maximal so weit entfernt sein, wie der Zauberer, der den Angriffszauber gewirkt hat und muss unter dieselbe Zielkategorie fallen.
- *Astrale Riposte* (FW 10, 3 AP): Hat der gegnerische Zauber QS gleich des INVERCANO, wirft der INVERCANO diesen auch zurück.
- *Nicht während meiner Wache* (FW 12, 6 AP): Der Zauberer kann auch Angriffszauber zurückwerfen, die auf ein Ziel innerhalb von 3 Schritt Radius um den Zauberer gewirkt werden.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 14, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 KR.
- *Zurückspiegeln auf einen Dritten 2* (FW 16, 9 AP): Mittels einer um –2 erschwerten PA mit Raufen oder einem Traditionsartefakt kann der Zauber auch auf eine dritte Person zurückgeworfen werden. Diese darf maximal so weit entfernt sein, wie der Zauberer, der den Angriffszauber gewirkt hat und muss unter dieselbe Zielkategorie fallen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zurückspiegeln auf einen Dritten 1.*

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier legt seine flache linke Hand an die eigene Stirn, murmelt die Formel: *„Invercano! (bosp.) / Mura'sir! (tul.) / Ganderskila! (thorw.)“,* und dreht dann die Handfläche nach außen.

Reversalis: Ein maximal 16 Schritt vom Zauberer entferntes Ziel kann von Angriffszaubern leichter getroffen werden. Die Angriffszauber sind um +QS/2 erleichtert. Der Zauber ist um die SK des Ziels erschwert. (Merkmal: Verwandlung)

Invinculo

Der INVINCULO erlaubt es dem Zauberer, ein Ziel mit magischen Fesselranken zu fixieren, um ihn an der Flucht oder am Kampf zu hindern.

Probe: KL/CH/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Der INVINCULO erschafft Dornenranken, die sich um das Ziel winden und ihm 1W6 + QS TP Schaden sowie den Status *Fixiert* verschaffen. Der Schaden entsteht zu Beginn der Wirkung, aber nur einmalig, nicht jede KR. Rüstungen und natürlicher Rüstungsschutz schützen nicht vor dem Schaden durch die Ranken.

Wesen mit der Größenkategorie *groß* erleiden nur bei 1-2 auf 1W6 den Status *Fixiert*. *Riesige* Wesen sind von dem Effekt nicht betroffen.

Eine Zerstörung der Ranken ist nicht möglich, da sie sofort nachwachsen. Das Ziel vermag sich jedoch unter Aufwendung 1 Aktion und mittels einer gelungenen Probe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* erschwert um –QS/2 zu befreien. Die Ranken verbleiben 5 KR, danach lösen sie sich komplett auf.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: 5 KR (oder bis sich das Opfer befreit hat)
Zielkategorie: Wesen
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Geoden
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Zielkategorie Objekte* (FW 8, 2 AP): Der Zauber ist auch gegen Objekte einsetzbar. Sie erleiden Strukturschaden statt TP, erhalten aber nicht den Status *Fixiert*.
- *Qualvolle Ranken* (FW 10, 2 AP): Der Zauber richtet zusätzlich +2 TP Schaden an.
- *Festhalten* (FW 12, 4 AP): Die Probe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* ist um –1 erschwert.
- *Paralysierende Ranken* (FW 14, 4 AP): Der Zauber verursacht zusätzlich 1 Stufe *Paralyse*.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 10 KR.

Geste und Formel:

- *Geoden:* Der Geode beschreibt mit ausgestrecktem Zeigefinger mehrere Kreise in der Luft und ruft Sumus fesselnde Kräfte an.

Reversalis: Die reversalisierte Version des Zaubers heilt LeP, statt TP beim Ziel zu verursachen. Der Status *Fixiert* kommt nicht zu tragen. (Merkmal: Elementar)

Invocatio Minima

Der INVOCATION MINIMA ruft eine kleine Menge dämonischer Essenz herbei. Es handelt sich um einen Übungszauber von Schwarzmagiern und Dämonenbeschwörern, die erst diesen Zauberspruch meistern müssen, bevor sie echte Dämonen rufen können.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Es manifestiert sich eine Handvoll Substanz aus den Niederhöllen. Meist handelt es sich um Schleim, Säure, schweflige Dämpfe oder flüssiges Feuer. Das genaue Ergebnis der Beschwörung lässt sich nicht beeinflussen. Der Zauberspruch gilt als einfacher und risikoarmer Übungszauber für Beschwörer. Insgesamt erscheint etwa eine Menge von 0,05 Maß pro QS.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Sphären
Verbreitung: Borbaradianer, Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Größere Menge* (FW 8, 1 AP): Die Menge der dämonischen Essenz steigt auf 0,1 Maß pro QS.
- *Ritualvorbereitung 1* (FW 10, 1 AP): Wird die durch den INVOCATIO MINIMA gewonnene Essenz als Hilfsmittel verwendet, um einen Dämon mit einem anderen Zauber zu beschwören, erhält der Zauberer für das gelungene Ritual +1 FP
- *Noch größere Menge* (FW 12, 2 AP): Die Menge der dämonischen Essenz steigt auf 0,2 Maß pro QS. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Größere Menge*.
- *Ritualvorbereitung 2* (FW 14, 2 AP): Wird die durch den INVOCATIO MINIMA gewonnene Essenz als Hilfsmittel verwendet, um einen Dämon mit einem anderen Zauber zu beschwören, erhält der Zauberer für das gelungene Ritual +2 FP (statt +1 durch Ritualvorbereitung 1). Voraussetzung: Zaubererweiterung *Ritualvorbereitung 1*.
- *Gewaltige Menge* (FW 16, 3 AP): Die Menge der dämonischen Essenz steigt auf 0,4 Maß pro QS. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Noch größere Menge*.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer formt mit seinen Händen eine Schale und ruft: *„[Domäne der Niederhöllen], sende mir deine Essenz!“*
- *Gildenmagier:* Der Gildenmagier hält mit der Linken ein geeignetes Gefäß in die Höhe, konzentriert sich auf die dämonische Sphäre und ruft die Formel: *„Invocatio minima! (bosp.) / Jawhar'ifriit! (tul.) / Anda Kjarna! (thorw.)“*
- *Hexen:* Die Hexe spuckt in ein geeignetes Gefäß und ruft den Namen des Erzdämons, dessen Essenz sie beschwören will.

Reversalis: Ein bestehender INVOCATIO MINIMA-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Karnifilo

Der Zauberspruch verwandelt ein Wesen in eine wütende Kampfmaschine, die selbst ihre eigenen Gefährten angreift.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: Das Ziel erhält den Status *Blutrausch*.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 2 KR (statt der üblichen Zeit von 2W20 des Status *Blutrausch*)
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Gildenmagier, Kristallomanten
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Wüterich* (FW 8, 2 AP): Die Boni auf AT und TP steigen zusätzlich um +1.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 10, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 KR.
- *Vorhersehbares Ende* (FW 12, 4 AP): Der Zauberer kann zu Beginn des Zaubers festlegen, dass der Blutrausch früher endet, als die QS ergeben.
- *Berserker* (FW 14, 4 AP): Die Boni auf AT und TP steigen zusätzlich um +1 (mit *Wüterich* damit um insgesamt +2). Voraussetzung: Zaubererweiterung *Wüterich*.
- *Nur bestimmte Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann Ziele bestimmen, die der Verzauberte nicht angreift.

Geste und Formel:
- *Gildenmagier:* Der Magier streicht mit Zeige- und Mittelfinger der linken Hand über seinen Waffenarm, zeigt auf das Ziel und ruft die Formel: *„Karnifilo! (bosp.) / Iraqat al'Dima! (tul.) / Rekkerrei! (thorw.)"*
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant streicht sich mit einem Amethysten erst über den linken, dann den rechten Arm und wirft ihn danach in Richtung des Ziels.

Reversalis: Ein bestehender KARNIFILO-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Immer im Hinterkopf behalten, dass der Zauber einen Gefährten zwar zu einem wahrlich furchteinflößenden Kämpfer macht, aber auch irgendwann endet und dann sollten keine Feinde mehr stehen, denn das Ziel des Zaubers bricht danach fast immer vor Erschöpfung zusammen. Ratschlag eines Experten: Wisst immer einen Geweihten der Rahja in eurer Nähe, die können euren Gefährten schnell wieder auf die Beine bringen.

Katzenaugen

Durch diesen Zauberspruch kann die Hexe im Dunkeln so gut sehen wie eine Katze. Vor allem die Hexen aus der Schwesternschaft der Schönen der Nacht nutzen ihn, um bei schlechten Sichtverhältnissen durch Dunkelheit gut sehen zu können.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Die Lichtempfindlichkeit der Augen des Ziels erhöht sich ungemein. So kann es auch in fast völliger Dunkelheit deutlich besser sehen. Pro QS sinkt die Stufe der Sichterschwernis um 1. In völliger Dunkelheit nützt dieser Zauberspruch nichts.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 2 AsP (Aktivierung) + 1 AsP pro 10 Minuten

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Wesen

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Längere Aufrechterhaltung* (FW 8, 1 AP): Pro 1 AsP kann der Spruch 1 Stunde aufrechterhalten werden.
- *Sehen in der Dunkelheit* (FW 10, 1 AP): Der Zauber kann auch in völliger Dunkelheit angewandt werden.
- *Reichweite Berührung* (FW 12, 2 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 14, 2 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.
- *Mehrere Ziele* (FW 16, 3 AP): Der Zauber kann auf bis zu QS Kulturschaffende gewirkt werden. Pro Ziel nach dem ersten entstehen zusätzliche Aktivierungskosten in Höhe von 1 AsP sowie 1 AsP Aufrechterhaltungskosten pro 10 Minuten. Voraussetzung: Reichweite *Berührung*.

Geste und Formel:

- *Hexen:* Die Hexe legt die Hände vor ihre Augen, schließt die Lider, konzentriert sich und stößt ein kurzes Maunzen aus.

Reversalis: Die Augen der Hexe werden lichtunempfindlich, sie kann z. B. nicht mehr durch Lichtblitze geblendet werden. (Merkmal: Verwandlung)



Katzenruf

Die Hexe ruft ein Rudel Katzen zur Hilfe, die sie im Kampf unterstützen und ihre Gegner mit Bissen und Krallen angreifen.

Probe: MU/CH/CH

Wirkung: Die Hexe beschwört mit diesem Zauberspruch bis zu QS x 2 magische Katzen, die für sie kämpfen. Es erscheinen maximal so viele Katzen, wie die Anzahl der Gegner der Hexe beträgt. Die Hexe muss einen Punkt am Boden innerhalb der Reichweite bestimmen, an dem die Tiere dann in einem Radius von QS/2 Schritt erscheinen. Die Hexe kann gezielt Gegner benennen, welche von den Katzen angegriffen werden. Sie kann beliebig viele Tiere auf einen Gegner hetzen. Nach ihrem Erscheinen können die Katzen sich beliebig weit vom Ort ihrer Herbeirufung fortbewegen. Wenn ein Gegner stirbt, verschwinden die Katzen nicht, sondern können einzeln einem anderen Ziel zugeordnet werden. Endet die Wirkungsdauer, verschwinden die Katzen wieder ins Nichts.

Die Werte der Hexenkatzen befinden sich auf Seite 499.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: bis zum Tod der Tiere, maximal jedoch 20 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Angriffslustig* (FW 8, 3 AP): Die Tiere erhalten +2 AT.
- *Zauberdauer senken* (FW 10, 3 AP): Die Zaubermodifikation *Zauberdauer senken* ist nicht erschwert.
- *Neun Leben* (FW 12, 6 AP): Die Tiere haben 9 statt 5 LeP.
- *Reserve* (FW 14, 6 AP): Die Hexe hat Tiere in der Reserve, die sie einsetzen kann, um getötete oder besiegte Tiere zu ersetzen. Insgesamt stehen ihr so viele Tiere in der Reserve zur Verfügung, als hätte sie den Zauber nochmals mit QS 1 gewirkt.
- *Scharfe Krallen* (FW 16, 9 AP): Die Tiere erhalten +1 TP.

Geste und Formel:

- *Hexen:* Die Hexe macht einen Buckel und faucht wie eine zornige Katze.

Reversalis: Die herbeigerufenen Tiere verschwinden augenblicklich ins Nichts. (Merkmal: Antimagie)

Klarum Purum

Mit diesem Zauberspruch können Gifte neutralisiert werden.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Zauberspruch hebt die Wirkung eines Giftes auf. Die Giftstufe darf die QS nicht übersteigen, sonst wirkt der Zauber nicht und gilt als misslungen.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Heilung
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Ausnahme* (FW 8, 2 AP): Der Zauberer kann entscheiden, dass Alkohol und andere Rauschmittel nicht neutralisiert werden. Er kann einzelne Substanzen benennen, die nicht herausgefiltert werden sollen.
- *Verkürzte Zauberdauer 1* (FW 10, 2 AP): Die Zauberdauer beträgt 2 Aktionen.
- *Tadelloser Entgifter* (FW 12, 4 AP): Für jeweils 4 zusätzliche AsP kann die QS bei einer gelungenen Probe um 1 erhöht werden (bis zu einem Maximum von QS 6).
- *Verkürzte Zauberdauer 2* (FW 14, 4 AP): Die Zauberdauer beträgt 1 Aktion. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Verkürzte Zauberdauer 1.*
- *Zwei Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Zauber kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Das zweite Ziel kostet 4 AsP extra.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer deutet mit der Hand auf die Brust des Ziels, konzentriert sich und befiehlt: *„Weiche, Gift!“*
- *Druiden:* Der Druide zerreibt etwas lebenden Humus in den Händen und bittet dabei Sumu, das Ziel vom Gift zu befreien.
- *Elfen:* Der Elf vollführt eine kreisende Handbewegung und singt leise die Melodie des iamanda nurdra'dha.
- *Geoden:* Der Geode zerreibt etwas lebenden Humus in den Händen und bittet dabei Sumu das Ziel vom Gift zu befreien.
- *Gildenmagier:* Der Magier deutet mit der Hand auf die Brust des Ziels und spricht die Formel: *„Klarum Purum! (bosp.) / Eilij al'sumi! (tul.) / Eitur fösvinna! (thorw.)“*
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin lässt ihre Hände vor dem Ziel kreisen und stößt dabei lockende Schnalzlaute aus.
- *Hexen:* Die Hexe streckt ihre Hand zur Brust des Ziels aus, formt eine Klaue und zieht sie dann unter schlangengleichem Zischen zu sich.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant nimmt einen Malachit in den Mund, konzentriert sich und schleudert den Stein dann mit seiner Zunge auf das Ziel.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan kreist mit beiden Händen vor der Brust des Ziels und ruft: „Klarum Purum Kräutersud – Frei von Gift wird alles Blut!“

Reversalis: Statt jemanden von Gift zu heilen, wird das Ziel durch ein Gift, das der Zauberer kennt, vergiftet. Das Gift hat maximal QS Giftstufen. (Merkmal: Heilung)

Krabbelnder Schrecken

Der Zauberspruch KRABBELNDER SCHRECKEN manifestiert sich in Form tausender Insekten, Maden und Würmer, die den Körper des Opfers bedecken.

Probe: MU/CH/FF

Wirkung: Haut und Kleidung des Ziels werden von unzähligen Kleintieren bedeckt. Werden sie abgeschüttelt oder anderweitig entfernt, erscheinen sofort neue Exemplare. Alle Proben sind um –QS/2 erschwert. Am Anfang jeder KR muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* erschwert um zusätzlich –2 abgelegt werden. Bei Misslingen erleidet das Opfer 1 Stufe *Furcht*. Die *Furcht* ist kumulativ, das Opfer kann also über mehrere KR und misslungene Proben immer mehr Furchtstufen erhalten.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 10 KR
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Dämonisch
Verbreitung: Hexen
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Verwirrende Angst* (FW 8, 3 AP): Das Opfer erleidet zusätzlich zur Furcht jedes Mal noch 1 Stufe *Verwirrung*.
- *Größere Reichweite* (FW 10, 3 AP): Die Reichweite beträgt 8 Schritt.
- *Starker Ekel* (FW 12, 6 AP): Die Erschwernis auf die Proben beträgt QS (statt QS/2).
- *Schwere Selbstbeherrschung* (FW 14, 6 AP): Die Probe auf *Selbstbeherrschung* ist um –4 erschwert.
- *Mehrere Ziele* (FW 16, 9 AP): Der Zauber wirkt gegen mehrere Ziele. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich 8 AsP.

Geste und Formel:

- *Hexen:* Die Hexe zeichnet das Symbol Mishkaras vor ihrem Opfer in die Luft und ruft dabei die Macht der Erzdämonin an.

Reversalis: Ein bestehender KRABBELNDER SCHRECKEN-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Selbst für meinen Geschmack ein Zauber, den ich nur gegen meinen Erzfeind richten würde. Die Vorstellung, dass der ganze Körper mit Krabbelviechern übersät ist, kann manchen schwachen Geist in ein Noionitenkloster bringen.

Ein Hexenzauber. Ein finsterer Hexenzauber. Nur jene Töchter Satuarias, die sich schon auf halbem Weg in die Niederhöllen befinden, würden diesen Zauber anwenden.

O Kinder der Weisheit. Bedenkt, was ich über Werkzeuge schrieb. Werkzeuge sind weder gut noch böse, auch wenn mir allein die Vorstellung der Krabbeltiere ein Kribbeln über die Haut jagt.



Kraft des Humus

Der Zauberspruch KRAFT DES HUMUS kann einen Baum in einen Ort der Ruhe und der Heilung verwandeln.

Probe: IN/CH/KO

Wirkung: Ein Baum wird mit astraler Kraft versorgt. Innerhalb eines Radius von 4 Schritt um ihn herum erhalten Lebewesen QS/2 LeP zu ihrer nächsten Regenerationsphase, wenn diese im Umkreis des Baums erfolgt.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Tag

Zielkategorie: Pflanze (Baum)

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Elfen, Geoden, Hexen, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Größere Reichweite* (FW 8, 1 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- *Zwei Regenerationen* (FW 10, 1 AP): Die nächsten beiden Regenerationen bekommen den Baum-Bonus.
- *Astrale Kräfte* (FW 12, 2 AP): Die Ruhenden erhalten auch +1 AsP bei der nächsten Regernation. Ausnahme: der Zauberer.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 14, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 2 Tage.
- *Heilsamer Ort* (FW 16, 3 AP): Für die nächsten 3 Tage erhalten alle Regenerationsphasen den Baum-Bonus. Voraussetzung: Zaubererweiterungen *Zwei Regenerationen* und *Längere Wirkungsdauer.*

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide schließt die Augen und bittet Sumu um Führung zum nächsten geeigneten Objekt, auf das er dann beide Hände legt.
- *Elfen:* Der Elf schließt die Augen und lässt sich von der gesummten Melodie des *nurdra manda bia'na* zum geeignetsten Objekt führen, auf das er dann beide Hände legt.
- *Geoden:* Der Geode schließt die Augen und bittet Sumu um Führung zum nächsten geeigneten Objekt, auf das er dann beide Hände legt.
- *Hexen:* Die Hexe schließt die Augen, dreht sich im Kreis und bittet Satuaria um Führung zum nächsten geeigneten Objekt, auf das sie dann beide Hände legt.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant nimmt einen Achat, schließt die Augen und lässt sich von dessen Schwingungen zum geeignetsten Objekt führen, auf das er dann beide Hände legt.

Reversalis: Der Baum wird faulig und morsch. (Merkmal: Elementar)

Gibt es dazu wieder eine Anekdote von Valandria?

Gewiss. Meine Gefährtin Valandria beherrscht diese Zauberei und ich kann dazu nur sagen, dass die wüste Beschimpfung „Baumkuschler" zwar einen wahren Kern hat, aber ich kann Euch ebenso sagen, dass jede Nacht, vor der Valandria den Baum umarmte, unter dem wir nächtigten, zu den erholsamsten zählte, an die ich mich erinnern kann!

Kraft des Tieres

Einige Hexen haben einen Zauber erlernt, mit dem sie ihre körperliche Stärke für einen kurzen Moment deutlich steigern können.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Durch diesen Zauberspruch erlangt die Hexe für einen kurzen Zeitraum große Kräfte. Der FW im Talent *Kraftakt* erhöht sich um die QS. Maximal können bei einer solchen Probe aber nur 18 FP erzielt werden.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 KR
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Goblinzauberinnen, Hexen
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Stärke des Tieres 1* (FW 8, 1 AP): Die Hexe erhält zusätzlich +1 TP.
- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 10, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 10 KR.
- *Wirklich stark* (FW 12, 2 AP): Die Hexe bekommt QS+2 FW in Kraftakt dazu.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 14, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 20 KR. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1.*
- *Stärke des Tieres 2* (FW 16, 3 AP): Die Hexe erhält zusätzlich +1 TP, mit Stärke des Tieres 1 also +2 TP. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Stärke des Tieres 1.*

Geste und Formel:

- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin schlägt mit den Fäusten auf den Boden, springt auf und stampft abwechselnd einmal mit beiden Füßen auf.
- *Hexen:* Die Hexe berührt mit den Händen den Boden, führt sie dann ihren Körper hinauf bis zum Kopf und brummt wie ein Bär.

Reversalis: Bei der reversalisierten Version des Zaubers senkt sich der *Kraftakt*-FW des Ziels um QS (maximal 0). (Merkmal: Heilung)



Krähenruf

Die Hexe ruft Krähen zur Hilfe, die sie im Kampf unterstützen und ihre Gegner mit Schnäbeln und Krallen attackieren.

Probe: MU/CH/CH

Wirkung: Die Hexe beschwört mit diesem Zauberspruch bis zu QS x 3 magische Krähen, die für sie kämpfen. Die Hexe muss einen Punkt in der Luft innerhalb der Reichweite bestimmen, an dem die Tiere dann in einem Radius von QS/2 Schritt erscheinen. Die Krähen verteilen sich gleichmäßig auf alle Gegner, wenn möglich. Stirbt ein Gegner, verteilen sich die übrigen Krähen wieder gleichmäßig auf die Verbliebenen. Nach ihrem Erscheinen können die Krähen sich beliebig weit vom Ort ihrer Herbeirufung fortbewegen. Endet die Wirkungsdauer, verschwinden die Krähen wieder ins Nichts.

Die Werte der Hexenkrähen finden sich auf Seite 500.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: bis zum Tod der Tiere, maximal jedoch 20 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Angriffslustig* (FW 8, 3 AP): Die Tiere erhalten +2 AT.
- *Zauberdauer senken* (FW 10, 3 AP): Die Zaubermodifikation Zauberdauer senken ist nicht erschwert.
- *Scharfe Schnäbel* (FW 12, 6 AP): Die Tiere erhalten +1 TP
- *Reserve* (FW 14, 6 AP): Die Hexe hat Tiere in der Reserve, die sie einsetzen kann, um getötete oder besiegte Tiere zu ersetzen. Insgesamt stehen ihr so viele Tiere in der Reserve zur Verfügung, als hätte sie den Zauber nochmals mit QS 1 gewirkt.
- *Zielgenauigkeit* (FW 16, 9 AP): Die Krähen erhalten das Manöver *Angriff auf ungeschützte Stellen (Schnabel)*: Wenn die AT des Wesens gelingt und die Verteidigung des Ziels misslingt, darf Rüstungsschutz, der durch Kleidung oder Rüstungen zustande gekommen ist, ignoriert werden. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Magischer, karmaler oder natürlicher Rüstungsschutz kann auf diese Weise nicht umgangen werden und schützt weiterhin. Die Attacke ist um –2 erschwert.

Geste und Formel:

- *Hexen:* Die Hexe hält ihre Hände trichterförmig vor den Mund und stößt ein wütendes Krächzen aus.

Reversalis: Die herbeigerufenen Tiere verschwinden augenblicklich ins Nichts. (Merkmal: Antimagie)

Krötenruf

Die Hexe beschwört eine Krötenplage, die Gegner mit ihrem Gift verwirrt und ihr so eine Fluchtmöglichkeit verschaffen kann.

Probe: MU/CH/CH

Wirkung: Die Hexe beschwört mit diesem Zauberspruch bis zu QS x 3 magische Kröten, die Gegner mit Gift attackieren. Die Hexe muss einen Punkt am Boden innerhalb der Reichweite bestimmen, an dem die Tiere dann in einem Radius von QS/2 Schritt erscheinen. Die Hexe kann gezielt Gegner benennen, welche von den Kröten angegriffen werden. Nach ihrem Erscheinen können die Kröten sich beliebig weit vom Ort ihrer Herbeirufung fortbewegen. Wenn ein Gegner stirbt, verschwinden die Kröten nicht, sondern die Hexe kann sie einzeln einem anderen Ziel zuordnen. Endet die Wirkungsdauer, verschwinden die Kröten wieder ins Nichts.

Die Werte der Hexenkröten finden sich auf Seite 500.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 20 KR oder bis zum Tod der Tiere
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Dämonisch
Verbreitung: Hexen
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Herumspringende Kröten* (FW 8, 3 AP): Die Tiere erhalten +2 VW.
- *Zauberdauer senken* (FW 10, 3 AP): Die Zaubermodifikation *Zauberdauer senken* ist nicht erschwert.
- *Starkes Gift* (FW 12, 6 AP): Die Giftstufe beträgt 6 statt 4.
- *Reserve* (FW 14, 6 AP): Die Hexe hat Tiere in der Reserve, die sie einsetzen kann, um getötete oder besiegte Tiere zu ersetzen. Insgesamt stehen ihr so viele Tiere in der Reserve zur Verfügung, als hätte sie den Zauber nochmals mit QS 1 gewirkt.
- *Paralysierendes Gift* (FW 16, 9 AP): Das Gift der Kröten verursacht zusätzlich 2 Stufen / 1 Stufe *Paralyse*.

Geste und Formel:

- *Hexen:* Die Hexe quakt mitleiderregend und springt auf der Stelle oder von ihrem Gegner weg.

Reversalis: Die herbeigerufenen Tiere verschwinden augenblicklich ins Nichts. (Merkmal: Antimagie)

Von vielen Tierrufen der Hexen habe ich schon gehört, aber der Krötenruf ist mir noch nie untergekommen.

Ich kann mir gut vorstellen, dass die Hexen der Schwesternschaft der Töchter der Erde, oder kurz die Krötenhexen, sich ein wenig dafür schämten, statt gefährlicher Hornissen oder Schlangen harmlose Kröten zu rufen.

Kröten sind harmlos? O Kinder der Unwissenheit, kennt ihr denn nicht die Geschichten der Leviatanim und der Krakonier? Kröten sind nicht harmlos. Sie mögen nicht beißen oder scharfe Krallen haben, aber giftig ist ihre Haut.

Krötensprung

Mittels des Zauberspruchs können Hexen extrem hoch und weit springen. Es verwundert nicht, dass vor allem Hexen aus der Schwesternschaft der Töchter der Erde den Zauberspruch nutzen.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Der Verzauberte kann einmalig unnatürlich weit und hoch springen. Die Weite des Sprungs wird um QS + 3 Schritt erhöht, die Höhe um QS Schritt. Mehr zu den Regeln des Springens siehe **Regelwerk** Seite **349**.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 2 AsP

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Weiter und höher 1* (FW 8, 1 AP): Die Weite des Sprungs steigt auf QS + 5, die Höhe bis auf QS + 1 Schritt.
- *Doppelsprung* (FW 10, 1 AP): Die Zauberin kann zwei Sprünge in aufeinanderfolgenden KR ausführen.
- *Weiter und höher 2* (FW 12, 2 AP): Die Weite des Sprungs steigt auf QS + 7, die Höhe bis auf QS + 3 Schritt. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Weiter und höher 1*.
- *Reichweite Berührung* (FW 14, 2 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Der Zauber kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Die Kosten steigen dabei um eine Kategorie.
- *Krötenflink* (FW 16, 3 AP): Der Verzauberte kann QS KR lang beliebig viele Sprünge ausführen. Pro freier Aktion kann ein Sprung durchgeführt werden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Doppelsprung*.

Geste und Formel:

- *Hexen:* Die Hexe geht in die Hocke, quakt einmal langgezogen, presst die Hände kurz auf die Oberschenkel und springt dann ab.

Reversalis: Das Ziel kann während der Wirkungsdauer nicht springen. (Merkmal: Verwandlung)

Kulminatio

Der äußerst seltene KULMINATIO bedient sich gleißender Blitze, um einen Gegner zu vernichten.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Aus den Augen des Zauberers schießt ein greller Blitz in Richtung des Ziels. Das Treffen ist in der Zauberdauer inbegriffen. Es ist auch möglich, den Blitz ziellos abzufeuern.

Das getroffene Ziel erleidet 2W6 + (QS x 2) TP Schaden.

Der Blitz trifft automatisch, wenn das Ziel sich nicht verteidigt, ansonsten zählt der Zauber als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe (erschwert um –4) und kann entsprechend mit einer *Schilde*-PA verteidigt werden, auch ein Ausweichen ist möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft. Metallrüstungen schützen nicht vor den TP des KULMINATIO. Gegner mit Metallrüstungen oder zu viel Metall am Körper (Meisterentscheid), die durch den Zauber SP erleiden, erhalten zusätzlich 1W3 SP zuzüglich SP in Höhe des RS der Metallrüstung (unabhängig von Rüstungsverbesserungen und der Größenkategorie des Ziels).

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: alle
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Intensiver Blitz* (FW 8, 3 AP): Gegner mit Metallrüstungen oder zu viel Metall am Körper (Meisterentscheid), erleiden zusätzlich 1W6 statt 1W3 SP.
- *Größere Reichweite* (FW 10, 3 AP): Die Reichweite beträgt 32 Schritt.
- *Zuckender Blitz* (FW 12, 6 AP): Das Ausweichen ist zusätzlich um –2 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Kettenblitz* (FW 14, 6 AP): Der Zauber kann mehrere Ziele hintereinander treffen, wenn diese sich in Angriffsdistanz zueinander befinden und ausreichend Metall am Körper (Meisterentscheid) oder eine Metallrüstung tragen. Der Blitz springt ab der KR nach Ende der Zauberdauer in der Initiativephase des Zaubernden auf sein nächstes Ziel über, das die Voraussetzungen erfüllt. Kein Ziel kann öfter als einmal Opfer desselben Kettenblitzes werden. Für jeden Treffer nach dem ersten werden die TP, die der Blitz verursacht, um 5 reduziert. Ein erfolgreiches Ausweichen beendet den Kettenblitz. Bei einer erfolgreichen *Schilde*-PA verursacht der Kettenblitz Strukturschaden, kann aber weiterspringen, wenn die Bedingungen erfüllt sind. Die Zauberdauer beträgt 4 statt 2 Aktionen. Die AsP-Kosten erhöhen sich um 4.
- *Wolke von A'Tall* (FW 16, 9 AP): Statt eines Blitzes entsteht in einer Entfernung von bis zu 32 Schritt nach Wahl des Zaubernden eine Wolke. Mit 1 freien Aktion kann der Zaubernde sie mit einer GS von 5 bewegen. In der Initiativephase des Zaubernden greift sie Ziele (und nach Meisterentscheid auch zufällig andere Lebewesen) in einem Radius von 16 Schritt mit insgesamt 1W3+4 Blitzen an. Die ersten Blitze werden sofort am Ende der Zauberdauer verschossen. Pro KR können bis zu 2 Blitze hintereinander verschossen werden. Jeder Blitz verursacht den üblichen KULMINATIO-Schaden und man kann sich gegen ihn mit einer *Schilde*-PA oder Ausweichen verteidigen. Die Zauberdauer beträgt 8 statt 2 Aktionen. Die AsP-Kosten steigen auf 32 und sind nicht modifizierbar. Diese Erweiterung kann mit anderen kombiniert werden.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier konzentriert sich und fixiert sein Opfer mit den Augen. Dann schließt er die Lider, reißt sie ruckartig wieder auf und ruft: *„Kulminatio! (bosp.) / Aqqem wa'Barq! (tul.) / Bolta elding! (thorw.)"*

Reversalis: Statt SP zu verursachen, heilt die reversalisierte Version des Zaubers das Ziel und bringt ihm entsprechend LeP. Zusätzlich erhalten betroffene Ziele 1W3 Stufen *Paralyse*, die sich jeweils pro KR um 1 abbauen. (Merkmal: Heilung)



Kusch

Dieser leicht zu erlernende Spruch ermöglicht es, sich wilde Tiere vom Leib zu halten.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das verzauberte Tier wird von Angst vor dem Zauberer erfüllt. Die genauen Auswirkungen hängen von der QS ab:

QS 1: 1 Stufe *Furcht*
QS 2: 1 Stufe *Furcht*
QS 3: 2 Stufen *Furcht*
QS 4: 3 Stufen *Furcht*
QS 5: 4 Stufen *Furcht*
QS 6: 4 Stufen *Furcht*, aber für die doppelte Wirkungsdauer

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten
Zielkategorie: Tiere
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Druiden, Goblinzauberinnen, Scharlatane
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Verteilte Wirkung* (FW 8, 1 AP): Die Zustandsstufen können auf mehrere Ziele verteilt werden, die vor dem Wirken des Zaubers benannt werden müssen. Werden z. B. insgesamt 3 Stufen *Furcht* verursacht, darf der Zauberer 3 Zielen je 1 Stufe zuweisen oder er entscheidet sich, einem Ziel 2 Stufen und einem anderen 1 Stufe aufzubürden.
- *Größere Reichweite* (FW 10, 1 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.
- *Längere Wirkung* (FW 12, 2 AP): Die Wirkungsdauer steigt auf QS x 5 Minuten.
- *Brechen des Widerstands* (FW 14, 2 AP): Das Ziel verfügt gegenüber diesem Zauber um eine um 1 Punkt schwächere SK. Die Kosten steigen um 4 AsP.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 3 AP): Der Zauber kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Das zweite Ziel kostet 2 AsP extra.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide fixiert die Augen des Tieres und stößt den Kopf dann ruckartig mit einem Knurren nach vorn.
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin bleckt ihre Hauer, knurrt vernehmlich und stampft mit dem Fuß auf den Boden.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan macht mit beiden Armen eine scheuchende Bewegung in Richtung des Tieres, dann stampft er mit dem Bein auf und ruft die Formel: *„Husch, Husch – Mach Kusch!“*

Reversalis: Die reversalisierte Version des Zaubers wirkt wie der Zauber SANFTMUT (siehe Seite **267**). (Merkmal: Einfluss)

Last des Alters

Der Zauberspruch lässt sein Opfer schlagartig altern und wird vor allem als Rache oder zur Bestrafung eingesetzt.

Probe: IN/CH/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Das Ziel altert körperlich stark und wird zu einem Greis. Es wird jedoch nicht an Altersschwäche sterben und erhält am Ende der Wirkungsdauer sein ursprüngliches Alter zurück. Alle körperlichen Handlungen des Opfers sind aufgrund der magisch simulierten akuten Altersschwäche um –QS/2 erschwert (z. B. Körpertalente, Handwerkstalente). Dies umfasst auch Kampfhandlungen und somit AT, PA, AW und FK.

Der Zaubernde hat nach dem Wirken des Zaubers QS KR Zeit, um sein Ziel zu berühren, damit der Spruch seine Wirkung entfalten kann. Ansonsten verpufft der Zauberspruch wirkungslos. Will ein Ziel nicht berührt werden, ist eine gelungene, nicht verteidigte *Raufen*-AT +2 oder eine AT +2 mit dem Traditionsartefakt notwendig.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS Stunden
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Dämonisch
Verbreitung: Borbaradianer, Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 3 AP): Der Zauber wirkt QS x 2 Stunden.
- *Vergreisung* (FW 10, 3 AP): Die Abzüge steigen um 1. Die Kosten steigen um 4 AsP
- *Längere Berührungszeit* (FW 12, 6 AP): Nach dem Wirken des Zaubers hat der Zauberer QS x 2 KR Zeit, um sein Opfer zu berühren.
- *Verkalkung* (FW 14, 6 AP): Auch geistige Handlungen sind betroffen (und damit alle Aktionen). Kosten steigen um 4 AsP.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 16, 9 AP): Der Zauber wirkt QS Tage. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1.*

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer legt dem Opfer die Hand mit festem Druck auf den Kopf und befiehlt: *„Last des Alters beuge dich!“*
- *Gildenmagier:* Der Gildenmagier legt dem Opfer die Hand auf die Stirn und ruft die Formel: *„Onus senectutis! (bosp.) / Sheiku al'Sin! (tul.) / Bhyrddi elynna! (thorw.)“*
- *Hexen:* Die Hexe konzentriert sich auf die Macht Heskatets oder einer anderen Wesenheit des Vergehens, dann legt sie dem Opfer die Hand auf die Stirn und zischt einen Fluch wie: *„Mögest du welken wie ein alter Halm!“*

Reversalis: Ein bestehender LAST DES ALTERS-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Alternativ wird das Ziel von jugendlicher Vitalität durchströmt. Nach Meisterentscheid entfallen dadurch Nachteile, die durch Altersschwäche entstehen und entsprechende Erschwernisse werden aufgehoben.

Einer der gefürchtetsten Borbaradianer-Formeln. Auch andere Magier mögen ihn erlernt haben und die Hexen kennen ebenfalls einen Alterungszauber. Ich habe mich intensiver damit beschäftigt und kann zumindest berichten, dass die Alterung eine Art Simulation ist und nicht wirklich echt. Dazu wäre wohl ein Temporal-Zauber notwendig. Die Grundlage des Zaubers basiert auf dämonischer Energie, die das Opfer peinigen soll.

Levthans Feuer

Der Zauberspruch wird meist genutzt, um eine begehrte Person von den eigenen Vorzügen zu überzeugen. Er kann jedoch auch aus kalter Berechnung heraus angewendet werden, etwa um eine Wache von ihrem Posten wegzulocken.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel entbrennt in leidenschaftlicher Zuneigung zum Zauberer und wird sich diesem auf Wunsch hingeben. Betroffen sind nur solche Ziele, die prinzipiell an Spezies und Geschlecht des Zauberers interessiert sind, was auch streng asketisch lebende Personen ausschließt. Das Ziel des Zaubers bekommt eine Erschwernis in Höhe der QS für Proben auf *Willenskraft (Betören widerstehen)* gegenüber der Hexe.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS Stunden
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Hexen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Interesse bei anderer Person wecken* (FW 8, 2 AP): Das Interesse des Ziels gilt nicht der Hexe, sondern einer anderen, von der Hexe ausgewählten Person innerhalb der Reichweite des Zaubers.
- *Mehrere Ziele* (FW 10, 2 AP): Die Hexe kann mehrere Ziele verzaubern. Jedes Ziel nach dem ersten erhöht die Kosten zusätzlich um 4 AsP.
- *Regeneration schenken oder stehlen* (FW 12, 4 AP): Die Hexe und ihr Ziel können während der Wirkungsdauer miteinander schlafen und dies als die nächste Regenerationsphase nutzen (dadurch kann man pro Tag aber keine drei Regenerationsphasen bekommen). Die Hexe kann dabei ihre LeP- und AsP-Regeneration dem Ziel schenken, oder diese dem Ziel rauben und sich selbst gutschreiben. Die so erhaltenen Punkte können das Maximum der LeP oder AsP der Person nicht übersteigen.
- *Hitzige Liebesnacht* (FW 14, 4 AP): Die Zauberin kann während des Liebesspiels dem Ziel zusätzlich QS x 2 LeP ihrer LeP übertragen oder dem Ziel nehmen. Die LeP von ihr oder dem Ziel dürfen dabei nicht unter 1 fallen. Fallen die LeP auf 5 oder darunter erleidet die Zaubrerin oder das Ziel für 2 Stunden den Status *Handlungsunfähig*. Die LeP können dadurch auch über das LeP-Maximum steigen, allerdings nur für bis zu 2 Stunden nach der Liebesnacht. Es ist während dieser Zeit nicht möglich, die LeP durch den Zauber noch weiter über das Maximum zu erhöhen.
- *Regenerationstausch* (FW 16, 6 AP): Die Hexe und ihr Ziel können während der Wirkungsdauer miteinander schlafen und dies als die nächste Regenerationsphase nutzen (dadurch kann man pro Tag aber keine drei Regenerationsphasen bekommen). Die Hexe kann dabei ihre LeP- oder AsP-Regeneration dem Ziel schenken, die andere Energie hingegen dem Ziel stehlen. Die so erhaltenen Punkte können das Maximum der LeP oder AsP der Person nicht übersteigen.

Geste und Formel:

- *Hexen:* Die Hexe beginnt lustvoll zu stöhnen, legt dem Ziel liebkosend die Hände auf Wange und Herz und schaut ihm mit tiefem Verlangen in die Augen.

Reversalis: Das Ziel interessiert sich überhaupt nicht für ein erotisches Umgarnen, egal, durch wen. Seine Proben auf *Willenskraft (Betören widerstehen)* sind um +QS erleichtert. (Merkmal: Einfluss)

Luftpfeil

Der Spruch erfüllt ein Geschoss mit dem Element Luft.

Probe: IN/CH/FF

Wirkung: Der Pfeil eines Bogens oder der Bolzen einer Armbrust wird mit elementarer Kraft gestärkt. Trifft er einen Gegner, erhält dieser 1 Stufe (nicht kumulativ) des Zustands *Verwirrung*. Zudem zählt das Geschoss als magische Waffe. Innerhalb der Wirkungsdauer muss das Geschoss ein Ziel getroffen haben. Die magische Wirkung entlädt sich bei einem Treffer augenblicklich, sodass das Geschoss die Wirkung nicht mehrfach anrichten kann. Die Zustandsstufe hält auch nach dem Ende der Wirkungsdauer an.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 2 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS x 3 KR
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Andere Geschosse* (FW 8, 1 AP): Auch andere Geschosse, etwa Wurfsterne, Wurfdolche, Kugeln einer Balestrina oder ein Wurfspeer, können verzaubert werden.
- *Mindergeist* (FW 10, 1 AP): Ein elementarer Mindergeist wird von dem Geschoss angezogen und bleibt für QS KR bei dem Ziel. Durch die Ablenkung erleidet das Ziel –1 auf alle Proben; mehrere Mindergeister beim gleichen Ziel haben keine weiteren Auswirkungen.
- *Elementarschaden* (FW 12, 2 AP): Elementarwesen des Erzes erleiden +4 TP.
- *Mehr Geschosse* (FW 14, 2 AP): Bis zu QS Geschosse können verzaubert werden. Jedes Geschoss nach dem ersten kostet 1 AsP zusätzlich.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 3 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf QS x 30 Minuten. Die AsP-Kosten pro Geschoss verdoppeln sich.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf konzentriert sich auf die Melodie des Windes. Er lässt das Geschoss durch die Luft kreisen und bespricht es dabei mit: *„Tha'dao mandra'vindha!"*

Reversalis: Der LUFTPFEIL wird zu einem ERZPFEIL, der in seiner Wirkung dem gleichnamigen Zauber entspricht (siehe Seite **121**) gleicht. (Merkmal: Elementar)



Lunge des Leviatan

Der Spruch erlaubt es dem Zauberer, bei einem Sprint seine Kraftreserven so einzuteilen, dass er dabei nicht so leicht außer Puste gerät. Besonders Verfolgungsjagden gehen so deutlich leichter von der Hand, weil man nicht so schnell außer Atem gerät wie der Gegner.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Während der Wirkungsdauer kann der Zauberer sprinten, ohne dass ihn dies erschöpft. Sein FW in *Körperbeherrschung (Laufen)* wird für die Wirkungsdauer verdoppelt. Bei Verfolgungsjagden gilt diese Verdopplung jedoch vor der Einberechnung der effektiven GS.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Elfen, Gildenmagier, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Reichweite Berührung* (FW 8, 1 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- *Zwei Ziele* (FW 10, 1 AP): Es können 2 Ziele zugleich verzaubert werden, die Kosten steigen um 2 AsP.
- *Andere Tätigkeiten* (FW 12, 2 AP): Die Wirkung gilt auch für andere Fertigkeitsproben bei Verfolgungsjagden, z. B. *Schwimmen, Klettern* oder *Boote & Schiffe*, etwa wenn gerudert werden soll.
- *Vier Ziele* (FW 14, 2 AP): Es können vier Ziele zugleich verzaubert werden, die Kosten steigen um 4 AsP. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zwei Ziele*.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 4 KR.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf atmet tief ein und konzentriert sich auf die Melodie des mandra kai'awa.
- *Gildenmagier:* Der Magier legt die Hand auf die Brust, atmet tief ein und spricht die Formel: *„Vires Pulmones! (bosp.) / Risha al'Leviatan! (tul.) / Öndunarkraftur! (thorw.)"*
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant berührt nacheinander Mund, Herz und Beine mit einem Malachit.

Reversalis: Die reversalisierte Version des Zaubers fügt dem Ziel 1 Stufe *Betäubung* zu. (Merkmal: Heilung)

Der gebräuchliche Name dieses Zaubers bereitet mir Kopfzerbrechen. Leviatanim sind gefährliche Kreaturen und Bastrabuns Bann soll sie fernhalten.

Der Zauber ist zwar auch bei den Elfen und in unserer Zunft bekannt, aber zum ersten Mal wurden Gildenmagier bei den Achaz Zeuge, wie die Formel angewandt wird. Ich will Euch nicht ängstigen, aber die Lunge des Leviatan ist wohl echsischen Ursprungs und von uns Magiern nur übernommen worden.

Bastrabun möge uns bewahren!

Mal der Erschöpfung

Das Opfer dieses Zaubers verliert seine Ausdauer und ist auch schon bei kleinsten körperlichen Anstrengungen erschöpft.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Alle Fertigkeitsproben, bei denen mindestens einmal auf KO gewürfelt wird, sind um die QS/2 erschwert.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 15 Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Elfen, Hexen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Größere Reichweite* (FW 8, 2 AP): Die Reichweite beträgt 8 Schritt.
- *Kosten modifizieren* (FW 10, 2 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.
- *Verteilte Wirkung* (FW 14, 4 AP): Die Erschwernis kann auf mehrere Ziele verteilt werden, die vor dem Wirken des Zaubers benannt werden müssen. Kann der Zauberer z. B. 3 Punkte Erschwernis verteilen, darf er 3 Zielen je 1 Punkt geben, oder einem Ziel 2 Punkte und einem anderen 1 Punkt.
- *Extreme Erschöpfung* (FW 16, 6 AP): Die Proben sind um –QS erschwert.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf führt mit dem Zeigefinger eine kreisende Bewegung auf der Brust des Opfers aus und summt die Melodie des *daoza nurd da'o*. Bei höherer Reichweite fixiert er die Augen des Ziels, statt es zu berühren.
- *Hexen:* Die Hexe bringt ihren Mund in unmittelbare Nähe von dem des Opfers, murmelt leise einen Fluch wie: *„Die Standhaftigkeit soll dich verlassen!"* und atmet tief ein. Bei höherer Reichweite fixiert er die Augen des Ziels, statt es zu berühren.

Reversalis: Die entsprechenden Fertigkeitsproben sind um die QS/2 erleichtert. (Merkmal: Heilung)

Mal der Schwäche

Das Opfer verliert durch diesen fluchartigen Spruch seine Stärke, wodurch körperlicher Krafteinsatz zur Tortur wird.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: Alle Fertigkeitsproben, bei denen mindestens einmal auf KK gewürfelt wird, sind um die QS/2 erschwert.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 15 Minuten
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Elfen, Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Größere Reichweite* (FW 8, 2 AP): Die Reichweite beträgt 8 Schritt.
- *Kosten modifizieren* (FW 10, 2 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.
- *Verteilte Wirkung* (FW 14, 4 AP): Die Erschwernis kann auf mehrere Ziele verteilt werden, die vor dem Wirken des Zaubers benannt werden müssen. Kann der Zauberer z. B. 3 Punkte Erschwernis verteilen, darf er 3 Zielen je 1 Punkt geben, oder einem Ziel 2 Punkte und einem anderen 1 Punkt.
- *Extreme Schwäche* (FW 16, 6 AP): Die Proben sind um –QS erschwert.

Geste und Formel:
- *Elfen:* Der Elf berührt die Arme des Opfers und singt die Melodie des *daoza nur'daka*. Bei höherer Reichweite fixiert er die Augen des Ziels, statt es zu berühren.
- *Gildenmagier:* Der Magier berührt Arme oder Beine seines Opfers und spricht die Formel: *„Finis fortitudinis! (bosp.) / Ya'l Abu Dhef! (tul.) / Svakhetsmerke! (thorw.)"* Bei höherer Reichweite fixiert er die Augen des Ziels, statt es zu berühren.
- *Hexen:* Die Hexe berührt ihr Opfer am rechten Arm, stampft mit dem linken Fuß auf den Boden und murmelt leise einen Fluch wie: *„Die Kraft soll dich verlassen!"* Bei höherer Reichweite fixiert sie die Augen des Ziels, statt es zu berühren.

Reversalis: Die entsprechenden Fertigkeitsproben sind um die QS/2 erleichtert. (Merkmal: Heilung)

Wie bei allen Schwächungszaubern dieser Klasse handelt es sich bei dem Mal der Schwäche wohl um eine Art Fluch oder eine ins Gegenteil verkehrte Version eines Attributos.

Meine Analyse ergibt, dass die Struktur wenig mit dem Attribute zu tun hat. O Kinder der Weisheit, ich würde wirklich eher bei den Flüchen der Hexen den Ursprung vermuten. Vermutlich umgewandelt.

Es gibt auch parallele Entwicklungen bei anderen Traditionen.

Manifesto

Der Zauberspruch ruft eine kleine Menge eines Elements herbei. Unter Zauberern gilt dies als Übungszauber für Elementaristen, die den Zauberspruch meistern müssen, um Elementarwesen herbeirufen zu können.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Es manifestiert sich eine Handvoll eines bestimmten Elements nach Wahl des Zaubernden. Es handelt sich um einfache Manifestationen wie eine kleine Flamme, einen Kieselstein oder ein Stück Eis. Elementaristen erlernen diesen Zauberspruch früh in ihrer Ausbildung, um die Grundzüge der Herbeirufung zu erlernen, ohne Elementare zu belästigen. Insgesamt erscheint etwa eine Menge von 0,05 Maß pro QS.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Sphären
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Größere Menge* (FW 8, 1 AP): Die Menge des Elements steigt auf 0,1 Maß pro QS.
- *Ritualvorbereitung 1* (FW 10, 1 AP): Wird die durch den Manifesto gewonnene Essenz als Hilfsmittel verwendet, um einen Elementar mit einem anderen Zauber zu beschwören, erhält der Zauberer für das gelungene Ritual +1 FP
- *Noch größere Menge* (FW 12, 2 AP): Die Menge des Elements steigt auf 0,2 Maß pro QS. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Größere Menge.*
- *Ritualvorbereitung 2* (FW 14, 2 AP): Wird die durch den Manifesto gewonnene Essenz als Hilfsmittel verwendet, um einen Elementar zu beschwören, erhält der Zauberer für das gelungene Ritual +2 FP (statt +1 durch Ritualvorbereitung 1). Voraussetzung: Zaubererweiterung *Ritualvorbereitung 1.*
- *Gewaltige Menge* (FW 16, 3 AP): Die Menge des Elements steigt auf 0,4 Maß pro QS. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Noch größere Menge.*

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer konzentriert sich auf das gewünschte Element, zeigt auf die Stelle, an der es erscheinen soll, und ruft: *„[Element] erscheine!“*
- *Druiden:* Der Druide deutet auf die Stelle, an der das gewünschte Element erscheinen soll, und bittet Sumu um den Beistand des Elements.
- *Elfen:* Der Elf deutet auf die Stelle, an der das gewünschte Element erscheinen soll, dann stimmt er sich mit einem improvisierten Lied auf die Melodie des Elements ein.
- *Geoden:* Der Geode deutet auf die Stelle, an der das gewünschte Element erscheinen soll, und bittet Sumu um den Beistand des Elements.
- *Gildenmagier:* Der Magier konzentriert sich auf die Kräfte des gewünschten Elements, deutet auf die Stelle, an der es erscheinen soll, und spricht die Formel: *„Manifesto! (bosp.) / Yazhar al'Kahdiyar! (tul.) / Vises! (thorw.)“*
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin wiegt sich hin und her, dann zeigt sie auf die Stelle, an der das Element erscheinen soll, und schnalzt mit der Zunge.
- *Hexen:* Die Hexe deutet auf die Stelle, an der das gewünschte Element erscheinen soll, und bittet Satuaria um den Beistand des Elements.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant blickt durch den passenden Edelstein (Baryt für Eis, Granat für Erz, Feueropal für Feuer, Achat für Humus, Coelestin für Luft, Aquamarin für Wasser) auf die Stelle, an der sich das gewünschte Element manifestieren soll.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan zeigt gestenreich auf die Stelle, an der das Element erscheinen soll, und ruft: *„Manifesto Element – Seiendes wie aufgetrennt!“*

Reversalis: Ein bestehender MANIFESTO-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)



Manus Illusionis

Der Zauberspruch erzeugt eine haptische Illusion und täuscht damit den Tastsinn des Opfers.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Mit diesem Illusionszauber ist die Täuschung des Tastsinnes möglich. Die Illusion muss dabei auf eine bereits vorhandene Oberfläche gelegt werden, da sie lediglich die Art des Fühlens ändert, jedoch nicht etwas Fassbares aus dem Nichts zu erschaffen vermag. Nur die Oberfläche fühlt sich anders an, nicht jedoch das gesamte Objekt. Details zum Thema Illusionen finden sich im **Regelwerk** auf Seite **259**.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Zone (Radius von 3 Schritt)

Merkmal: Illusion

Verbreitung: Gildenmagier, Scharlatane

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Gute Illusion 1* (FW 8, 1 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um –1 erschwert.
- *Verwirrendes Gefühl* (FW 10, 1 AP): Die Illusion verwirrt den Geist, wenn sie wahrgenommen wird. Der Betroffene erleidet 1 Stufe *Verwirrung*, selbst wenn er die Illusion durchschaut hat. Der Zauberer selbst ist hiervon ausgenommen.
- *Gute Illusion 2* (FW 12, 2 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um –2 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 1*.
- *Illusionskombination* (FW 14, 2 AP): Mehrere Zauber der Illusionisgruppe (AROMATIS, AURIS, MANUS, OCULUS) können gleichzeitig gewirkt werden. Für jeden Zauber wird eine Probe abgelegt, es gilt für alle Zauber die niedrigste QS. Pro zusätzlichem Zauber sind alle Proben um –1 erschwert. Die AsP-Kosten werden addiert. Der Zauberer muss für jeden kombinierten Zauber diese Zaubererweiterung einzeln beherrschen.
- *Gute Illusion 3* (FW 16, 3 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um –3 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 2*.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier konzentriert sich auf die Zielfläche, stellt sich vor, wie diese sich anfühlen soll, und flüstert dabei die Formel: *„Manus illusiones! (bosp.) / Wahum al'Asabi! (tul.) / Blekking fingra! (thorw.)"*
- *Scharlatane:* Der Scharlatan macht kreisende Handbewegungen und murmelt die Formel: *„Manus Illusionis – Den Händen irriges Erlebnis!"*

Reversalis: Ein bestehender MANUS ILLUSIONIS-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Ein Illusionszauber, der vor allem von Scharlatanen und Unterhaltern eingesetzt wird. Die Täuschung des Tastsinns kann auf einem Fest für großen Spaß sorgen, aber ansonsten wird der Zauber, den ich eher als Zaubertrick sehe, selten genutzt.

Ich stimme durchaus zu. Ein wahrer Meister des Zaubers kann ihn jedoch mit anderen Illusionen kombinieren und dann kann auch die Täuschung des Tastsinns sehr nützlich sein. Er macht die Täuschung noch realistischer.

Manus Miracula

Der MANUS MIRACULA ist eine Abart des MOTORICUS und eher ein Übungszauber der Telekinese als eine ernsthafte Anwendung.

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Der Zaubernde kann auf QS Schritt Distanz unbelebte Gegenstände verschieben, drehen, verformen und biegen, als würde er sie mit einer Hand ergreifen.

Er kann jedoch maximal 1 Stein damit anheben. Bei Proben auf Talente, beispielsweise um mit einem telekinetisch gehaltenen Pinsel etwas zu malen oder mit dem Zauberspruch eine Figur aus Ton zu formen, haben die dazu nötigen körperlichen Eigenschaften einen Wert von QS + 7. Die Werte können auch die des Helden übersteigen. Die Krafteinwirkungen wirken punktuell und recht langsam. Daher können mit den so manipulierten Gegenständen keine Attacken oder Paraden ausgeführt werden.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten

Reichweite: selbst

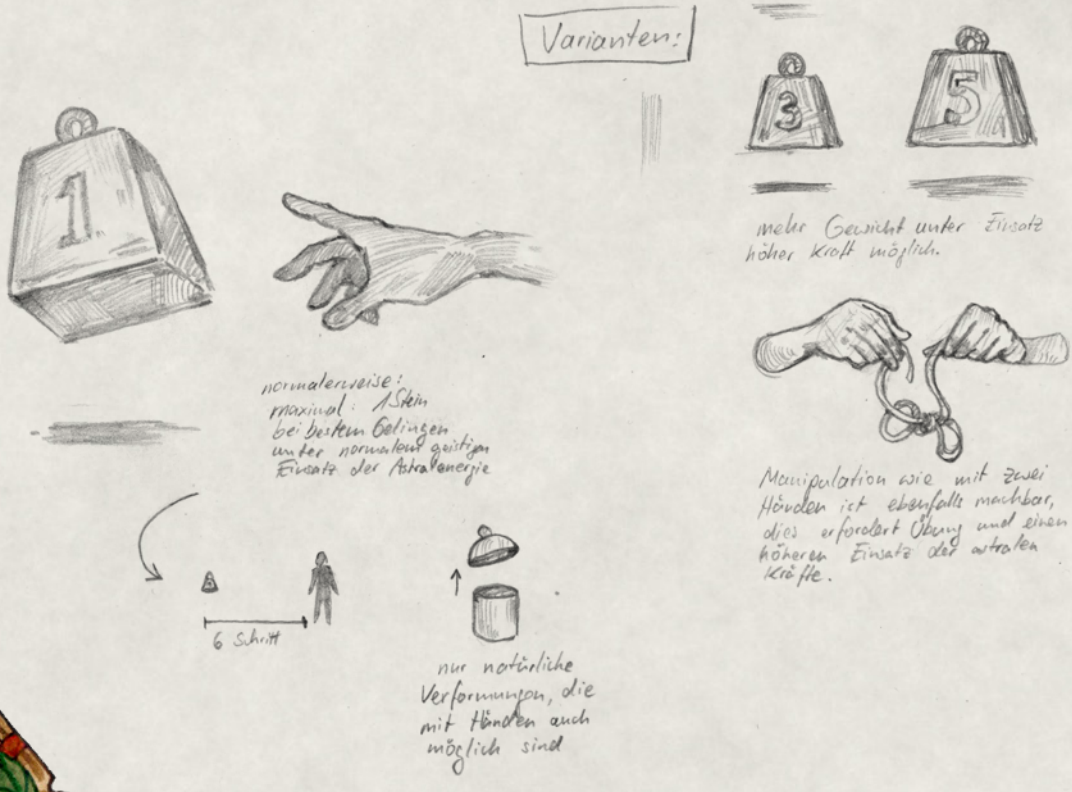
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Wesen

Merkmal: Telekinese

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: A



Zaubererweiterungen:

- *Mehr Gewicht* (FW 8, 1 AP): Der Zauber kann ein Gewicht von maximal 3 Stein bewegen.
- *Zwei Hände* (FW 10, 1 AP): Der Zauberer kann Manipulationen und Fertigkeiten verwenden, die zwei Hände benötigen würden.
- *Bessere Werte* (FW 12, 2 AP): Die körperlichen Eigenschaften verbessern sich auf QS + 9.
- *Noch mehr Gewicht* (FW 14 2 AP): Der Zauber kann Gewicht von maximal 5 Stein bewegen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Mehr Gewicht*.
- *Noch bessere Werte* (FW 16, 3 AP): Die körperlichen Eigenschaften verbessern sich auf QS + 11. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Bessere Werte*

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer zeigt auf den gewünschten Gegenstand und ruft dann die Formel: *„Gehorche meinem Willen!“*
- *Druiden:* Der Druide streckt die Hand nach dem Gegenstand aus, als wollte er ihn umfassen und bittet Sumu darum, ihn aus ihrem Griff zu entlassen.
- *Elfen:* Der Elf macht eine leicht anhebende Handbewegung in Richtung des Gegenstands und summt die Melodie des mandra dao'za.
- *Geoden:* Der Geode streckt die Hand nach dem Gegenstand aus, als wollte er ihn umfassen und bittet Sumu darum, ihn aus ihrem Griff zu entlassen.
- *Gildenmagier:* Der Magier streckt die Hand nach dem Gegenstand aus und spricht: *„Manus Miracula! (bosp.) / Harakat Sagira! (tul.) / Liten bevegelse! (thorw.)“*
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin streckt beide Hände nach dem Gegenstand aus, als wolle sie ihn greifen, und reißt die Hände dann kraftvoll in die Höhe.
- *Hexen:* Die Hexe zeigt auf den Gegenstand, führt eine lockende Geste mit dem Zeigefinger aus und pfeift dann auffordernd.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant deutet mit einem Türkis auf den Gegenstand und umschließt den Edelstein dann mit der Faust.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan zeigt auf den Gegenstand und ruft dann laut die Formel: *„Manis Manus Miracula – Rühr dich zaub'risch wunderbar!“*

Reversalis: Während der Wirkungsdauer der reversalisierten Version des Zaubers sind die Hände des Zauberers zu nichts zu gebrauchen. Er kann nichts mit ihnen festhalten, alle handwerkliche Tätigkeiten sind unmöglich usw. (Merkmal: Verwandlung)



Memorans

Durch diesen Zauberspruch kann der Zauberer ein Ereignis so gut in Erinnerung behalten, dass er es während der Wirkungsdauer ohne Fehler jederzeit wiedergeben kann.

Probe: KL/KL/IN

Wirkung: Durch den Zauberspruch kann sich der Zauberer alles einprägen, was er in den nächsten QS x 5 Minuten wahrnimmt, ganz so, als ob er ein fotografisches Gedächtnis besitzen würde. Diese außergewöhnliche Merkfähigkeit umfasst aber nicht nur optische Eindrücke, sondern alle Sinne des Zauberers. So kann er sich z. B. auch an ein Gespräch, gelesene Seiten oder Gerüche erinnern.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 1 Jahr
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Druiden, Gildenmagier, Scharlatane
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Merk dir mehr* (FW 8, 1 AP): Der Zauberer kann sich Eindrücke für QS x 15 Minuten einprägen.
- *Berührung des Meisters* (FW 10, 1 AP): Der Zauberer kann beim Wirken des Zaubers einen Kulturschaffenden berühren, auf den statt seiner der Zauber wirkt. Die Kosten verdoppeln sich.
- *Merk dir noch mehr* (FW 12, 2 AP): Der Zauberer kann sich Wahrnehmungen für QS x 1 Stunde einprägen. Voraussetzung: Zaubererweiterung Merk dir mehr.
- *Gedächtnisübertragung* (FW 14, 2 AP): Der Zauberer kann das Erlebte an einen anderen Kulturschaffenden übertragen, verliert aber selbst die Erinnerung daran. Er muss dazu den Kulturschaffenden innerhalb der Wirkungsdauer für 10 Aktionen berühren. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Berührung des Meisters*.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 5 Jahre.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide schließt die Augen und bittet um Sumus Beständigkeit, um sich die folgenden Ereignisse felsenfest für den nächsten Sonnenlauf einzuprägen.
- *Gildenmagier:* Der Magier konzentriert sich auf all seine Sinne und spricht dann die Formel: *„Memorans! (bosp.) / Tahkira! (tul.) / Mynnir! (thorw.)“*
- *Scharlatane:* Der Scharlatan berührt nacheinander Augen, Nase, Mund, Ohren und Hände und ruft dann: *„Memorans Gedächtniskraft – Erinnerung sei Bestand verschafft!“*

Reversalis: Die reversalisierte Version des Zaubers sorgt dafür, dass das Ziel alle Informationen, die es während der nächsten 2 Stunden erhält, innerhalb von 2W6 KR wieder vergisst. (Merkmal: Einfluss)

Schon einer meiner Lehrmeister merkte an, dass jeder Forscher den Memorans beherrschen sollte.

Ja, jeder Magier sollte ihn kennen.

Ja, an diesem Zauber führt kein Weg vorbei.

Menetekel

Will ein Illusionist einen Schriftzug erscheinen lassen, muss er dafür keinen komplizierten Zauber weben. Er kann stattdessen auf diesen sehr einfachen Spruch zurückgreifen.

Probe: KL/CH/FF

Wirkung: Der Zauber ermöglicht es, illusionäre Schriftzüge erscheinen zu lassen. Nach Wahl des Zauberers erscheinen Worte, die er während der Wirkungsdauer ausspricht, an einer imaginären Wand von bis zu 10 Rechtschritt Fläche, die sich beliebig in Breite und Länge ausformen kann. Die Buchstaben können in beliebiger Größe und Anzahl dargestellt werden, gelten aber nicht als Sichthindernis. Ist die Fläche vollgeschrieben, kann der Zauberer entscheiden, ob neue Worte die alten ersetzen sollen. Details zum Thema Illusionen finden sich im **Regelwerk** auf Seite **259**.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 2 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 30 Minuten
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Illusion
Verbreitung: Gildenmagier, Scharlatane
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Gute Illusion 1* (FW 8, 1 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um –1 erschwert.
- *Auffällige Schrift* (FW 10, 1 AP): Die Schrift ändert während der Wirkungsdauer stetig Farbe und Intensität.
- *Gute Illusion 2* (FW 12, 2 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um –2 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 1*.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 14, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden.
- *Gute Illusion 3* (FW 16, 3 AP): Die Probe auf *Sinnesschärfe*, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um –3 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 2*.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier stellt sich Fläche und Aussehen der Schrift im Geiste vor und spricht dann die Formel: *„Menetekel! (bosp.) / Emat al'Naar! (tul.) / Brannskyld! (thorw.)"* Unmittelbar darauf beginnt er zu diktieren.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan hebt seine Schreibhand und ruft: *„Menetekel Flammenzeichen – Zur Mahnung soll es dir gereichen!"* Dann schreibt er in die Luft und diktiert zugleich.

Reversalis: Ein bestehender MENETEKEL-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Minimus Reductibus

Dieser Verkleinerungszauber konnte erst vor einigen Jahren wiederentdeckt werden, doch es mag einzelne Meister der Gildenmagie geben, die ihn schon länger beherrschten.

Probe: KL/CH/GE

Wirkung: Das Objekt schrumpft sofort auf die Hälfte seiner Größe zusammen. Das Gewicht passt sich der neuen Größe an, sodass es leichter wird. Maximal können Objekte in Größe einer Truhe oder eines Stuhls verkleinert werden.

Zauberdauer: 4 Aktionen (Dauer nicht modifizierbar)

AsP-Kosten: 16 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Objekte (profane Objekte)

Merkmal: Objekt

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Minuten.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 10, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 10 Minuten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1.*
- *Kosten modifizierbar* (FW 12, 8 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- *Größere Objekte* (FW 14, 8 AP): Es können Objekte bis zur Größe einer Tür verkleinert werden.
- *Ein Zehntel* (FW16, 12 AP): Das Objekt wird auf ein Zehntel seiner Größe geschrumpft.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier legt seine Hand auf das Objekt, übt sanften Druck aus und spricht: *„Minimus Reductibus! (bosp.) / Aik Tshital! (tul.) / Littil Lökunn! (thorw.)“*

Reversalis: Ein bestehender MINIMUS REDUCTIBUS-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)



Motoricus

Der MOTORICUS ist ein klassischer Zauberspruch der Telekinese, der für die meisten Anwendungen dieses Gebiets der Magie ausreichend ist.

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Der Zaubernde kann unbelebte Gegenstände telekinetisch anheben und bewegen. Sie bewegen sich mit einer Geschwindigkeit von maximal QS + 2 Schritt pro Aktion und dürfen maximal QS x 20 Stein wiegen. Pro 5 Stein Gewicht muss der Zaubernde dafür 1 AsP aufbringen. Um ein so bewegtes Objekt durch Festhalten oder Drücken aufzuhalten, ist eine um –QS erschwerte Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* nötig. Befinden sich andere Objekte auf dem zu bewegenden Gegenstand, zählt deren Gewicht mit hinzu. Die Bewegungen des Objekts sind träge, weshalb sie für Angriffe oder Paraden ungeeignet sind. Wird der Zauber im Kampf eingesetzt, um an einem Gegner zu ziehen oder dessen Waffe abzulenken, kann dem Gegner nach Meisterentscheid eine Erschwernis auf AT oder Verteidigung in Höhe von max. QS auferlegt werden.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: mindestens 4 AsP (Aktivierung) + Hälfte der notwendigen AsP pro 5 Minuten (Kosten nicht modifizierbar)

Das bedeutet, dass ein Zauberer bis zu 20 Stein bewegen kann, ohne dass der Zauberspruch teurer wird. Mit der Hälfte der notwendigen AsP ist gemeint, dass diese Kosten variieren, je nachdem wie schwer und dementsprechend teuer das bewegte Objekt ist.

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Objekte

Merkmal: Telekinese

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B



Zaubererweiterungen:

- *Mehr Gewicht* (FW 8, 2 AP): Pro 10 Stein Gewicht muss der Zauberer 1 AsP aufwenden.
- *Motoricus Promptus* (FW 10, 2 AP): Die Geschwindigkeit der Bewegung steigt auf bis zu QS + 4 Schritt.
- *Noch mehr Gewicht* (FW 12, 4 AP): Pro 15 Stein Gewicht muss der Zauberer 1 AsP aufwenden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Mehr Gewicht*.
- *Verkürzte Zauberdauer* (FW 14, 4 AP): Die Zauberdauer beträgt 1 Aktion.
- *Mehrere Objekte* (FW 16, 6 AP): Mit dem Zauber können mehrere Objekte gleichzeitig bewegt werden, deren Gesamtgewicht aber nicht über dem zulässigen Maximum liegen darf.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer zeigt auf den gewünschten Gegenstand, macht eine fortwischende oder herbeirufende Geste und ruft dann: *„Gehorche meinem Willen!“*
- *Druiden:* Der Druide streckt die Hand nach dem Gegenstand aus, als wollte er ihn umfassen, und bittet Sumu darum, ihn aus ihrem Griff zu entlassen.
- *Elfen:* Der Elf macht eine leicht anhebende Handbewegung in Richtung des Gegenstands und konzentriert sich auf das Summen der Melodie *mandra dao'za.*
- *Geoden:* Der Geode streckt die Hand nach dem Gegenstand aus, als wollte er ihn umfassen, und bittet Sumu darum, ihn aus ihrem Griff zu entlassen.
- *Gildenmagier:* Der Magier streckt die Hand nach dem Gegenstand aus und spricht die Formel: *„Motoricus! (bosp.) / Al'Naqil! (tul.) / Bevegsdir! (thorw.)“*
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin streckt beide Hände nach dem Gegenstand aus, als wolle sie ihn greifen, und reißt die Hände dann kraftvoll in die Höhe.
- *Hexen:* Die Hexe zeigt auf den Gegenstand, führt eine lockende Geste mit dem Zeigefinger aus und pfeift dann auffordernd.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant deutet mit einem Türkis auf den Gegenstand und umschließt den Edelstein dann mit der Faust.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan zeigt auf den Gegenstand und ruft dann laut die Formel: *„Motoricus Motilitich – Leblos Ding, bewege dich!“*

Reversalis: Ein bestehender MOTORICUS-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Nebelform

Ist ein Zauberer dazu in der Lage, einen Nebelleib anzunehmen, vermag er sich aus allen Fesseln zu befreien und kann kaum noch von einem Hindernis aufgehalten werden.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Der Körper des Zauberers löst sich in Nebel auf. Er kann sich in dieser Form mit einer GS in Höhe der QS + 2 fortbewegen (aber maximal so schnell, wie man in normaler Form ist) und ist wie normaler Nebel dem Wind ausgesetzt. Auch ist es ihm nicht möglich, höher als 2 Schritt zu schweben. Gerät er an einen Abgrund, gleitet er langsam Richtung Boden. Dafür vermag er sich selbst durch kleinste Ritzen zu zwängen und kann nicht von profanen, magischen oder geweihten Waffen verletzt werden. Die Verwandlung betrifft nur den Zauberer selbst und gewöhnliche Kleidung, die keinen RS verleiht, nicht aber seine Ausrüstung.

Während der Wirkungsdauer kann der Zauberer abgesehen von seiner Bewegung keinerlei Handlungen vornehmen, jedoch seine Umgebung ganz normal wahrnehmen.

Zauberdauer: 4 Aktionen (Zauberdauer nicht modifizierbar)

AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 5 Minuten

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Druiden

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Lange Nebelexistenz* (FW 8, 3 AP): Der Zauberer bleibt pro 4 AsP 15 Minuten lang in seiner Nebelgestalt.
- *Zauberdauer modifizierbar* (FW 10, 3 AP): Die Zauberdauer ist doch modifizierbar.
- *Windflug* (FW 12, 6 AP): Der Wind beeinflusst die Bewegung des Nebels nicht.
- *Nebeltaschen* (FW 14, 3 AP): Auch die Ausrüstung des Zauberers wird mitverwandelt. Dies gilt jedoch nicht für Waffen und Rüstungen (alles, was einen RS von 1 oder mehr aufweist).
- *Wispernebel* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann unter Anstrengung kurze Nachrichten wispern, die von Zielen wahrgenommen werden können, die den Nebelleib des Zauberers berühren.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide konzentriert sich auf die Kräfte von Wasser und Luft, schließt die Augen und atmet dreimal tief ein und wieder aus. Dann verwandelt er sich.

Reversalis: Ein bestehender NEBELFORM-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Nebelwand

Der Zauberspruch erzeugt Nebel, der aus der Handfläche des Zauberers fließt und sich dann von ihm ausgehend ausbreitet. Vor allem die Elfen nutzen den Zauber, um in ihrer Heimat Gegner zu verwirren oder einzuschüchtern.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zaubernde erschafft eine Zone aus dichtem Nebel, der sich von Wind nicht fortwehen lässt. Je investiertem AsP kann er 200 Raumschritt Nebel erschaffen (was etwa einer kleineren Hütte entspricht). Die Nebelwolke kann nach Belieben geformt werden, ob als kompakte Kugel, als lang gezogenes Band oder gar in Form eines Drachen. Der Nebel erzeugt einen Sichtmodifikator der Stufe 2.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: mindestens 4 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 15 Minuten, danach verweht der Nebel

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Elfen, Geoden, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Wandernder Nebel* (FW 8, 3 AP): Die Nebelwolke kann sich mit GS 4 nach dem Willen des Zauberers fortbewegen und dabei auch ihre Form ändern.
- *Angsteinflößender Nebel 1* (FW 10, 3 AP): Wer sich im Nebel aufhält, muss eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um –QS/2 ablegen, ansonsten erleidet er 1 Stufe *Furcht*, solange er im Nebel verweilt.
- *Lange Wirkungsdauer* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden.
- *Angsteinflößender Nebel 2* (FW 14, 6 AP): Wer sich im Nebel aufhält, muss eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um –QS/2 ablegen, ansonsten erleidet er 2 Stufen *Furcht*, solange er im Nebel verweilt. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Angsteinflößender Nebel 1*.
- *Dichter Nebel* (FW 16, 9 AP): Der Nebel ist so dicht, dass er als ein Sichtmodifikator Stufe 3 zählt.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide formt mit seinen Händen einen Trichter vor dem Mund, konzentriert sich auf die Kräfte von Wasser und Luft und atmet kraftvoll aus.
- *Elfen:* Der Elf formt mit den Händen eine Schale, haucht hinein und summt dabei die Melodie des f*eya val'ya na'biunda*.
- *Geoden:* Der Geode hält seine Hand schalenförmig vor den Mund, bittet Sumu um den Beistand von Wasser und Luft und pustet dreimal über die Hand.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant nimmt einen Aquamarin in die rechte und einen Coelestin in die linke Hand und pustet über beide Steine.

Reversalis: Ein bestehender NEBELWAND-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Nuntiovolo

Diese einfache dämonische Beschwörung erschafft eine Botenkreatur, die Nachrichten über große Entfernungen transportieren kann.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauberer beschwört eine Rauchgestalt in Form eines Vogels oder einer Fledermaus herauf, die ein maximal 0,25 Stein wiegendes Objekt an einen vom Zauberer bestimmten Ort bringen kann.

Die Entfernung zum Zielort darf höchstens 20 Meilen + 10 Meilen pro 1 AsP betragen. Sobald die Maximalentfernung überschritten wird, löst sich die Gestalt auf und lässt den Gegenstand fallen.

Die Kreatur bewegt sich mit einer GS von 10, ohne dabei vom Wetter beeinflusst zu werden. Sie besitzt eine LE in Höhe der QS und verfügt über keinen Verteidigungswert, allerdings ist sie von profanen Waffen nicht zu verletzen.

Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP + 1 AsP pro 10 Meilen
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Dämonen
Merkmal: Sphären
Verbreitung: Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Höhere Grundreichweite* (FW 8, 2 AP): Die Grundreichweite der Kreatur beträgt 50 statt 20 Meilen.
- *Mehr Gewicht* (FW 10, 2 AP): Die Botenkreatur kann bis zu 0,5 Stein an Gewicht tragen.
- *Höhere Flugreichweite* (FW 12, 4 AP): Die Kreatur kann pro investiertem 1 AsP 25 Meilen statt 10 zurücklegen.
- *Bote der Niederhölle* (FW 14, 4 AP): Die Botenkreatur kann ein einziges Mal versuchen, jemanden einzuschüchtern. Das Ziel muss eine Probe auf *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* erschwert um –QS/2 ablegen, bei Misslingen kann es die Botenkreatur für 5 Minuten nicht aufhalten oder angreifen.
- *Schnelle Kreatur* (FW 16, 6 AP): Die Kreatur besitzt eine GS von 20 statt von 10.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier überkreuzt seine Daumen, macht mit den Händen Flügelbewegungen und ruft die Formel: *„Nuntiovolo! (bosp.) / Rasul al'Ifriit! (tul.) / Yanbadur Bödhberri! (thorw.)“*
- *Hexen:* Die Hexe bläst ihren Atem über ihre überkreuzten Hände und stößt dann entweder ein schrilles Pfeifen oder ein heiseres Krächzen aus.

Reversalis: Die beschworene Botenkreatur wird durch die reversalisierte Version des Zaubers vernichtet (Merkmal: Antimagie)

In Südaventurien ist der Nuntiovolo bei der Bruderschaft weit verbreitet. Man hält so Kontakt zu Kollegen, der Akademie oder der Lehrmeisterin.

Ist Euch bewusst, dass der Zauber dämonische Essenz beschwört? Wendet ihn nicht an, nutzt lieber eine Brieftaube.

Wer die Kontrolle über die Essenz der siebten Sphäre behält, muss sich nicht sorgen. Die Botengestalt ist von geringster Macht, selbst ein Gotongi wirkt wie ein Riese gegen den Botenvogel aus Rauch.

Objectobscuro

Der Zauber erlaubt es, einen Gegenstand unsichtbar zu machen. Dadurch kann er deutlich leichter versteckt oder geschmuggelt werden.

Probe: KL/FF/KO

Wirkung: Das Zielobjekt wird innerhalb von 20 – (QS x 3) KR unsichtbar. Während dieser Zeit wird es immer durchscheinender, bis es schließlich nicht mehr zu sehen ist. Objekte und Personen in oder hinter dem Objekt bleiben weiterhin sichtbar. Das verzauberte Objekt darf maximal 5 Stein wiegen.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 5 Minuten

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Objekte

Merkmal: Objekt

Verbreitung: Kristallomanten, Scharlatane

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkung* (FW 8, 2 AP): Die Wirkung hält je investierte 4 AsP 30 Minuten an.
- *Mehr Gewicht 1* (FW 10, 2 AP): Das Objekt kann bis zu 10 Stein schwer sein.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 12, 4 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.
- *Mehr Gewicht 2* (FW 14, 4 AP): Das Objekt kann bis zu 20 Stein schwer sein. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Mehr Gewicht 1*.
- *Unsichtbarer Inhalt* (FW 16, 6 AP): Auch Inhalte des verzauberten Gegenstands mit einem Gewicht bis 10 Stein werden unsichtbar.

Geste und Formel:

- *Kristallomanten:* Der Kristallomant zeichnet mit einem Smaragd ein Auge mit einer spiralförmigen Pupille auf das Objekt.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan breitet ein Tuch über dem Objekt aus, lässt seine Hand darüber kreisen und ruft: *„Objectobscuro blinder Fleck – Unsichtbar und doch nicht weg!“*

Reversalis: Ein bestehender OBJECTOBSCURO-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Objectofixo

Soll ein Gegenstand kurzzeitig vor Diebstahl oder anderweitiger Entfernung geschützt werden, schafft dieser Zauber Abhilfe, indem er das Objekt kaum verrückbar am Boden befestigt.

Probe: MU/KL/KK

Wirkung: Das Zielobjekt wird am Boden befestigt und kann nur mit einer um –QS x 2 erschwerten Probe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen, Stemmen & Heben, Ziehen & Zerren)* davon getrennt werden. Ist dies einmal gelungen, endet der Zauber vorzeitig. Das verzauberte Objekt darf maximal 5 Stein wiegen. Bei dem Boden kann es sich auch um andere waagerechte Flächen wie z. B. Tische oder Schiffsplanken handeln. Der gewählte Untergrund ist nicht dagegen gefeit, bewegt zu werden, wodurch eine Befestigung an Sand, lockerer Erde oder kleinen Möbelstücken meist nur wenig Sinn ergibt. Wird das Objekt während der Wirkungsdauer zerstört, haften stattdessen seine Trümmerstücke sowie der eventuell vorhandene Inhalt am Boden. In diesem Fall muss nur für eines der Stücke eine Probe auf *Kraftakt* gelingen, um den Zauber für alle Teile vorzeitig enden zu lassen.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS Minuten
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Objekt
Verbreitung: Kristallomanten, Scharlatane
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden.
- *Stabile Verankerung* (FW 10, 1 AP): Die Probe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen, Stemmen & Heben* oder *Ziehen & Zerren)* ist um –QS x 3 erschwert.
- *Höheres Gewicht* (FW 12, 2 AP): Das Objekt darf bis zu 25 Stein wiegen.
- *Einfach unverrückbar* (FW 14, 2 AP): Das Objekt kann durch keine physische Kraft mehr verrückt werden, entsprechende Proben gelten immer als Misslungen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Stabile Verankerung.*
- *Wände und Decken* (FW 16, 3 AP): Das Objekt kann auch an Wänden oder Decken fixiert werden.

Geste und Formel:

- *Kristallomanten:* Der Kristallomant zeichnet das elementare Symbol des Erzes mit einem Smaragd auf das Objekt.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan legt seine Faust auf den Gegenstand, schlägt mit seiner anderen Faust dreimal auf diese und ruft dabei: *„Objectum fix, objectum fest – Vom Ort sich nicht verrücken lässt!“*

Reversalis: Ein bestehender OBJECTOFIXO-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Habt ihr schon von den Geschichten der Haimamudin gehört, wie ein Heller einen Drachen tötete? Ein kluger Magier aus Punin soll einst einem Drachen gegenübergestanden haben. Er wusste, er würde sterben als das Angehever auf ihn zuflog. Also verzauberte er einen Heller mit dem Objectofixo und fixierte ihn in der Luft. Der Heller war so klein, dass der Drache ihn nicht sah und durch ihn hindurchflog. Die Münze blieb, wo sie fixiert wurde und durchbohrte das Drachenhirn.

Objectovoco

Mithilfe des Spruchs kann der Zauberer herausfinden, wofür ein Gegenstand benutzt wurde. Allerdings funktioniert der Zauber nur mit Ja-Nein-Fragen.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Gegenstand muss auf QS Fragen wahrheitsgemäß antworten. Die Fragen müssen mit „Ja“ oder „Nein“ zu beantworten sein. Auf andere Fragen kann der Gegenstand schweigen. Die Wahrnehmung von Gegenständen ist begrenzt, ebenso deren Intelligenz. Sie nehmen nur wahr, was in einer Reichweite von ca. 3 Schritt um sie herum geschieht. Ein einfaches Objekt wie ein Stein ist zudem nicht so klug wie ein komplexer Gegenstand, etwa eine Uhr.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Objekt
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Mehr Fragen* (FW 8, 2 AP): Der Gegenstand muss 2 weitere Fragen beantworten.
- *Viel mehr Fragen* (FW 10, 2 AP): Der Gegenstand muss 2 weitere Fragen beantworten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Mehr Fragen*.
- *Antworten mit Zahlen* (FW 12, 4 AP): Der Gegenstand kann auch Fragen beantworten, deren Antwort Zahlen darstellen („Wie viele Leute haben auf dir gesessen, Stuhl?“ – „42!“)
- *Langanhaltende Wirkung* (FW 14, 4 AP): Die Wirkungsdauer ändert sich auf 24 Stunden. Der Gegenstand kann beliebig innerhalb des Zeitraums befragt werden.
- *Wann-Fragen beantworten* (FW 16, 6 AP): Der Gegenstand kann auch Fragen zu Zeitangaben beantworten („Wann hat die Kaiserin das letzte Mal auf dir gesessen, Thron?“ – „Vor drei Tagen!“)

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf zeichnet mit seinem Finger einen Mund auf den Gegenstand und singt dabei die Melodie des *iamanda val ma'bha*.

Reversalis: Der Zauberer wird gezwungen, einem ausgewählten Gegenstand Fragen wahrheitsgemäß mit „Ja“ oder „Nein“ zu beantworten. Welche Fragen der Gegenstand stellt, ist Meisterentscheid. (Merkmal: Einfluss)

Meine elfische Gefährtin Valandira redet oft mit Gegenständen, die sie besonders interessant findet. Manches Mal haben die Fragen, die sie einem Löffel, einer Tür oder einem Silbertaler gestellt hat, zur Lösung eines Falls beigetragen. Sie fragt auch öfters nach den Befindlichkeiten des Objekts, so als ob es eine Seele hätte. Ich musste sogar einmal mitansehen, wie Valandria todunglücklich wurde als eine Handpuppe eines Schelms ihre Frage, ob sie Spaß bei ihren Auftritten habe, mit "Nein" beantwortete.

Ich wusste, dass nicht jede Schelmerei lustig ist. Der Zauber ist auf jeden Fall amüsant und kann wohl wirklich nützlich sein. Wäre lohnend, ihn zu überführen.

Objektbann

Der Spruch erlaubt es, gegen Objektzauber vorzugehen.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Ein Zauber des Merkmals Objekt wird aufgehoben, wenn dessen QS nicht höher als die QS des OBJEKTBANNS ist. Der Bann entfaltet keine Wirkung gegen Zauber, deren Wirkung sofort eintritt (z. B. einmaliger Schaden). Auch gegen Zauber, deren Wirkung bereits vollendet ist, oder permanent wirkende Sprüche hilft er nicht. Wird der OBJEKTBANN gegen einen Zauber der Zielkategorie Zone eingesetzt, genügt es, wenn sich ein Teil von dieser innerhalb der Reichweite befindet.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zielkategorie Zone

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Antimagie

Verbreitung: Gildenmagier, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Reichweite erhöhen* (FW 8, 2 AP): Die Zaubermodifikation Reichweite erhöhen ist nicht erschwert.
- *Permanente Zauber unterdrücken* (FW 10, 2 AP): Der Bann ist in der Lage, permanente Zauber bis QS des OBJEKTBANN zu unterdrücken. Der Zauber gilt als aufrechterhaltend und die Kosten betragen. 4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro KR bzw. 8 AsP + 4 AsP pro KR für Zauber mit der Zielkategorie Zone. Nach Ende des Zaubers entfaltet der Zielzauber wieder seine vollständige Wirkung.
- *Zauberdauer senken* (FW 12, 4 AP): Die Zaubermodifikation Zauberdauer senken ist nicht erschwert.
- *Versiegeln* (FW 14, 4 AP): Innerhalb einer Zone von 4 Schritt Radius um einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zaubers werden alle Zauber des Merkmals Objekt unterdrückt. Erreicht ein solcher Zauber eine höhere QS als der OBJEKTBANN, kommt er jedoch mit der vollen QS zur Wirkung. Die Kosten betragen 16 AsP, die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.
- *Kosten senken* (FW 16, 6 AP): Die Zaubermodifikation *Kosten senken* ist nicht erschwert.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier deutet mit der flachen Hand auf das Objekt, macht dann eine wischende Bewegung und spricht die Formel: *„Expurgatio Transformatica! (bosp.) / Mashura'qamur! (tul.) / Umbreytongildin! (thorw.)“*
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant betrachtet das Objekt durch einen Smaragd, dann schlägt er mit dem Stein ein Kreuz in die Luft.

Reversalis: Der Zauber, auf den die Bannformel gesprochen wird, erhält QS/3 hinzu (bis zu einem Maximum von QS 6). (Merkmal: Objekt)

Oculus Astralis

Dieser Spruch ermöglicht dem Zauberer die Sicht auf das astrale Gefüge seiner Umgebung.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Die normale Sicht des Zauberers wird um eine astrale Wahrnehmung ergänzt. Sie ist nicht detailreich genug, um Magische Analysen vorzunehmen, der Zauberer kann jedoch mittels magischer Unsichtbarkeit verborgene Dinge oder Personen erkennen. Auch die Orientierung an magisch durchdrungenen Orten, beispielsweise dem Limbus, ist dank dieser Astralsicht erleichtert oder überhaupt erst möglich.

Während er diese Sicht einsetzt, erleidet der Zauberer einen Modifikator von –2 auf alle Talentproben.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten
Zielkategorie: Wesen
Merkmal: Hellsicht
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Minuten.
- *Weniger Einschränkung* (FW 10, 2 AP): Die Einschränkung durch die astrale Sicht beträgt nur –1.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 10 Minuten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1.*
- *Magische Analyse* (FW 14, 4 AP): Magische Analysen erhalten +1 FP, wenn vorher ein OCULUS ASTRALIS gewirkt wurde.
- *Längere Wirkungsdauer 3* (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 2.*

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer fährt sich mit der geschlossenen Faust über die Augen, öffnet sie und befielt: *„Madas Geheimnisse seien enthüllt!“*
- *Druiden:* Der Druide berührt mit der Stirn den Boden und bittet Sumu, das Wirken ihrer Macht zu enthüllen.
- *Elfen:* Der Elf streicht sich über die geschlossenen Augen und konzentriert sich auf die Melodie des *mha'mandra sanya'ray.*
- *Geoden:* Der Geode berührt seine geschlossenen Augen mit etwas Humus und bittet Sumu, das Wirken ihrer Macht zu enthüllen.
- *Gildenmagier:* Der Magier legt Zeige- und Mittelfinger der rechten Hand auf seine geschlossenen Augenlider und spricht: *„Oculus Astralis! (bosp.) / Eiyn al'Mada! (tul.) / Udhsinni galdera! (thorw.)“*
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin streckt beide Arme von sich und schüttelt ihre Hände, dann legt sie sie über ihre geschlossenen Augen.
- *Hexen:* Die Hexe streicht sich einmal von links nach rechts, dann einmal von rechts nach links mit der Hand über die geschlossenen Augen und flüstert eine Bitte wie: „Öffne meine Augen!“
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant züngelt über einen Bergkristall mit Brillantschliff, dann berührt er mit dem Stein seine geschlossenen Augen.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan streckt die Arme aus, berührt seine geschlossenen Augen und ruft die Formel: *„Oculus Astralis, Auge der Sphären – Das Wissen, um die Kraft zu mehren!“*

Reversalis: Der Zauberer sendet ein starkes Leuchten aus, das nur von unsichtbaren Wesen gesehen werden kann. Er wird dadurch für solche Wesen extrem auffällig. (Merkmal: Verwandlung)

Oculus Illusionis

Der Zauberspruch erzeugt eine optische Illusion. Es gibt weitere Varianten des Zaubers, die andere Sinne täuschen.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Mit diesem Illusionszauber ist die Täuschung des Sichtsinnes möglich. Es lassen sich bewegliche dreidimensionale Illusionen erzeugen, die sich rein auf Sicht auswirken. Details zum Thema Illusionen finden sich im Abschnitt Illusionsregeln im **Regelwerk** auf Seite **259**.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Zone (Radius von 3 Schritt)

Merkmal: Illusion

Verbreitung: Gildenmagier, Scharlatane

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Gute Illusion 1* (FW 8, 2 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist um zusätzlich –1 erschwert.
- *Verwirrende Bilder* (FW 10, 2 AP): Die Illusion verwirrt den Geist, wenn sie wahrgenommen wird. Der Betroffene erleidet 1 Stufe *Verwirrung*, selbst wenn er die Illusion durchschaut hat. Der Zauberer selbst ist hiervon ausgenommen.
- *Gute Illusion 2* (FW 12, 4 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist um zusätzlich –2 erschwert. Voraussetzung: *Zaubererweiterung Gute Illusion 1.*
- *Illusionskombination* (FW 14, 4 AP): Mehrere Zauber der Illusionisgruppe (AROMATIS, AURIS, MANUS, OCULUS) können gleichzeitig gewirkt werden. Für jeden Zauber wird eine Probe abgelegt, es gilt für alle Zauber die niedrigste QS. Pro zusätzlichem Zauber sind alle Proben um –1 erschwert. Die AsP-Kosten werden addiert. Der Zauberer muss für jeden kombinierten Zauber diese Zaubererweiterung einzeln beherrschen.
- *Gute Illusion 3* (FW 16, 6 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist um zusätzlich –3 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 2.*

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier schließt die Augen, stellt sich die gewünschte Illusion so detailliert wie möglich vor und spricht: *„Oculus Illusionis! (bosp.) / Wahum al'Anzur! (tul.) / Blekking Auga! (thorw.)"*
- *Scharlatane:* Der Scharlatan schließt die Augen, stellt sich die gewünschte Illusion so detailliert wie möglich vor und spricht: *„Oculus Illusionis – Den Augen irriges Erlebnis!"*

Reversalis: Ein bestehender OCULUS ILLUSIONIS-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Odem Arcanum

Der ODEM ARCANUM ist einer der Grundzauber aller Traditionen und lässt einen Zauberer Magie erkennen. Verzauberte Objekte oder andere Quellen der Magie leuchten bei der Untersuchung mit dem ODEM ARCANUM in einem rötlichen Schimmer.

Probe: KL/IN/IN

Wirkung: Mit diesem Zauberspruch lässt sich aktives magisches Wirken auf Gegenständen und Personen erkennen. Je nach Stärke der astralen Kräfte im Objekt kann die Probe erleichtert oder erschwert werden. Je nach QS können dabei nachfolgende Analysen mittels des Zaubers ANALYS beeinflusst werden.

Der Zauberer kann nur ein ausgewähltes Wesen oder Objekt in Reichweite untersuchen. Er hat keine Rundumsicht.

QS 1: Ist Magie vorhanden oder nicht?

QS 2: Die maximale QS bei der Magischen Analyse steigt um 1.

QS 3: Die Fertigkeitsprobe eines ANALYS auf das gleiche Objekt ist um +1 erleichtert.

QS 4: Die Fertigkeitsprobe eines ANALYS auf das gleiche Objekt ist um +2 erleichtert.

QS 5: Die maximale QS bei der Magischen Analyse steigt um 2.

QS 6: Die Fertigkeitsprobe eines ANALYS auf das gleiche Objekt ist um +3 erleichtert.

Die Boni für die maximale QS bei der Magischen Analyse sind nicht kumulativ bzw. auch nicht die Erleichterungen beim ANALYS. Wer also QS 4 beim ODEM erzielt hat, bekommt keine Erleichterung von +3 (1 durch QS 3 plus 2 durch QS 4), sondern nur eine von +2.

Allerdings erhält der Held die höchsten Boni der beiden Verbesserungsmöglichkeiten. Ein Held mit QS 6 bekommt also eine Erleichterung von +3 auf den nachfolgenden ANALYS (durch QS 6) und die maximale QS bei der Magischen Analyse ist um 2 erhöht (durch QS 5).

Mehr zur Magischen Analyse siehe **Regelwerk** Seite **269**.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Minute

Zielkategorie: Wesen, Objekte

Merkmal: Hellsicht

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: A

Probenmodifikatoren beim Odem

Grund	Modifikator
pro 3 permanent gebundene AsP	+1
pro 10 wirkende AsP	+1
Mindergeister, Untote etc.	–1
Elementargeister, niedere Dämonen	+1
Dschinne, gehörnte Dämonen mit bis zu 5 Hörnern	+2



Zaubererweiterungen:

- *Zwei Gegenstände* (FW 8, 1 AP): Der Zauberer kann den Spruch auf bis zu 2 Gegenstände gleichzeitig wirken.
- *Verkürzte Zauberdauer* (FW 10, 1 AP): Die Zauberdauer beträgt 1 Aktion.
- *Kegelsicht* (FW 12, 2 AP): Der Zauber wirkt 1 KR lang innerhalb des Sichtfelds des Zauberers bis maximal 8 Schritt Entfernung auf alle in diesem befindlichen Objekte und Wesen. Das Sichtfeld des Zauberers ist nicht veränderlich, erlaubt ist also nur der Blick in eine Richtung. Da er sich nicht auf eine spezielle Sache konzentrieren kann, werden die erreichten QS vor Konsultieren der Tabelle halbiert. Diese Art der magischen Wahrnehmung zählt als ungerichtete magische Wahrnehmung.
- *Größere Reichweite* (FW 14, 2 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt. Diese Zaubererweiterung ist mit anderen kombinierbar.
- *Rundumsicht* (FW 16, 3 AP): Für 1 KR erhält der Held eine Rundumsicht, die 8 Schritt weit reicht. Er kann sich auf der Stelle drehen, aber sich nicht anderweitig bewegen. Bei Gelingen des Zaubers erhält er automatisch nur 1 QS, kann aber damit alle Gegenstände in Blickreichweite erfassen. Diese Art der magischen Wahrnehmung zählt als ungerichtete magische Wahrnehmung.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer fixiert sein Ziel mit dem Blick und ruft: *„Magie, enthülle dich!“*
- *Druiden:* Der Druide betrachtet sein Ziel intensiv und bittet Sumu, dessen verborgene Kraft zu enthüllen.
- *Elfen:* Der Elf konzentriert sich auf sein Ziel und lässt dabei die Melodie des *uida mandra sanya'ray* erklingen.
- *Geoden:* Der Geode betrachtet sein Ziel intensiv und bittet Sumu, dessen verborgene Kraft zu enthüllen.
- *Gildenmagier:* Der Magier fasst das zu untersuchende Ziel fest ins Auge und zeichnet die Konturen des Ziels grob mit Zeige- und Mittelfinger beider Hände nach, dann spricht er die Formel: *„Odem Arcanum! (bosp.) / Naf al'Mada! (tul.) / Bjur galdera! (thorw.)“*
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin fixiert ihr Ziel mit dem Blick, stemmt die Hände in die Hüften und wiegt sich von und zurück.
- *Hexen:* Fest fokussiert die Hexe mit weit offenen Augen ohne Blinzeln das Objekt, sie nähert sich, umgarnt es mit ihren Fingerspitzen, ohne es berühren zu müssen, und murmelt eine Bitte wie: *„Satuaria, zeige mir, was verborgen ist!“*
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant fixiert sein Ziel und streicht einen Smaragd über seine Zunge. Dann berührt er mit dieser seine Augen. Wenn ihm dies unmöglich ist, berührt er stattdessen mit dem Stein die Augen.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan richtet seinen Blick auf das Ziel, streicht sich einmal über die Augen und ruft die Formel: *„Odem Arcanum Senserei – Weht da ein Hauch von Zauberei?“*

Reversalis: Alle nichtmagischen Objekte und Lebewesen leuchten grün, die eigentliche Wirkung ändert sich dadurch aber nicht. (Merkmal: Hellsicht)

Vermutlich ist der Odem Arcanum einer der meistverbreiteten Zauber Aventuriens.

Bei Hesindes Weisheit! Wie oft mir der Odem schon geholfen hat, Magie zu erkennen, wo ich sie nur vermutet habe. Und auch bei der Analyse ist er eine gute Vorbereitung.

Wirklich oft wende ich ihn nicht an, aber ich verstehe schon, warum er zur Grundausstattung des Canons gehört.

Oktagramma

Der OKTAGRAMMA kommt zum Einsatz, wenn man Feenwesen in ihre Globule zurückschicken will.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Eine niedere Fee wird in ihre Globule zurückgeschickt, wenn der Zauberer mehr QS erzielt, als die Anrufungsschwierigkeit beträgt (Anrufungsschwierigkeiten von 0 oder höher zählen als 0). Es kann sich dabei sowohl um ein beschworenes als auch um ein freies Feenwesen handeln. Ebenso ist es möglich, Feen zu vertreiben, die an Objekte oder Wesen gebunden bzw. in diese eingefahren sind.

Bei der Vertreibung wird das Feenwesen in den Boden, einen See oder Baum gezogen und tritt in seine Globule über. Anschließend kann es nicht mehr eigenständig in der 3. Sphäre in Erscheinung treten, jedoch weiterhin beschworen werden und durch ein Feentor treten.

Zauberdauer: 8 Aktionen (Zauberdauer nicht modifizierbar)
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Feen
Merkmal: Antimagie
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Zauberdauer modifizierbar* (FW 8, 2 AP): Die Zauberdauer ist doch modifizierbar.
- *Gefangenname* (FW 10, 2 AP): Das Wesen wird nicht gebannt, sondern für QS x 10 Minuten in einem Bannkreis eingesperrt (Radius 4 Schritt). Der Bannkreis darf sich höchstens 4 Schritt vom Zauberer entfernt befinden. Der Modifikator der Anrufungsschwierigkeit ist um 2 Punkte leichter als üblich.
- *Zwei Feen* (FW 12, 4 AP): Der Zauber kann gegen zwei Feen gleichzeitig eingesetzt werden. Allerdings darf die Anrufungsschwierigkeit beider Feen zusammen die QS nicht übersteigen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Verbannung* (FW 14, 4 AP): Das spezifisch gebannte Wesen kann auch für die nächsten QS Jahre nicht mehr beschworen werden oder auf Dere erscheinen.
- *Drei Feen* (FW 16, 6 AP): Der Zauber kann gegen drei Feen gleichzeitig eingesetzt werden. Allerdings darf die Anrufungsschwierigkeit der Feen zusammen die QS nicht übersteigen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP pro Fee nach der ersten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zwei Feen*



Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer zeichnet ein Oktagramm auf den Boden, zeigt darauf und befiehlt: *„Hinfort, Fee!“*
- *Druiden:* Der Druide zeichnet ein Oktagramm auf lebenden Humus und befielt dem Feenwesen, in seine eigene Welt zurückzukehren.
- *Elfen:* Der Elf zeichnet ein Tor auf den Boden, und stimmt lockend die Melodie des *ya'mandra fey'mha sala'zar an.*
- *Geoden:* Der Geode zeichnet ein Oktagramm auf lebenden Humus und bittet Sumu, das Feenwesen in seine Welt zurückzuschicken.
- *Gildenmagier:* Der Magier zeichnet ein Oktagramm, deutet auf dessen Mitte und ruft laut befehlend: *„Oktagramma! (bosp.) / Thamanyashtra'ya! (tul.) / Alfur verdur bannadur! (thorw.)“*
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin zeichnet einen Kreis auf den Boden, hüpft einmal auf einem Bein darum herum und stampft dann mit dem anderen Fuß auf den Boden.
- *Hexen:* Die Hexe zeichnet ein Oktagramm auf den Boden, stampft mit dem Fuß darauf und befiehlt dem Feenwesen heimzukehren.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant ritzt mit einem Magnetiten ein Oktagramm in den Boden, deutet dann auf das Feenwesen und wirft den Stein in die Mitte des Symbols.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan zeichnet ein gut sichtbares Oktagramm auf den Boden, deutet auf dessen Mitte und ruft: *„Oktagramma Schneckenbein – Feenwesen, kehre heim!“*

Reversalis: Üblicherweise hat die reversalisierte Version des Zaubers keine Wirkung, aber nach Meisterentscheid kann eine zufällig bestimmte, niedere Fee für 2W6 KR erscheinen. (Merkmal: Sphären)

Feenkategorien (Beispiele)

Niedere Feen: Blütenjungfern, Biestinger, Wurzelbolde

Mittlere Feen: Dryaden, Nymphen, große Biestinger, Kobolde

Hohe Feen: Holde

In meiner Heimat ist der Zauber kaum bekannt.

Auch wenn der Oktagramma selten ist, so ist er - soweit mir bekannt - bei allen Traditionen verbreitet.

Orcanofaxius

Dieser Zauber lässt einen Luftstrahl aus den Fingern des Zauberers fahren, der seinem Gegner schadet.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Aus den Fingern des Zaubernden schießt ein Luftstrahl, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das Treffen ist in der Zauberdauer inbegriffen. Es ist auch möglich, den Strahl ziellos abzufeuern.

Das getroffene Ziel erleidet 2W6 + (QS x 2) TP.

Der Luftstrahl trifft automatisch, wenn das Ziel sich nicht verteidigt, ansonsten zählt der Zauber als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann entsprechend mit einer *Schilde*-PA verteidigt werden, auch ein Ausweichen ist möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft.

Das Ziel wird zudem bei 1-3 auf 1W6 umgestoßen und erhält den Status *Liegend*. Es wird zusätzlich QS/2 Schritt zurückgeworfen. Wesen mit der Größenkategorie *groß* erleiden nur bei 1-2 auf 1W6 den Status *Liegend* und werden nicht zurückgeworfen. *Riesige* Wesen sind von dem Effekt nicht betroffen.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: alle
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Intensiver Strahl* (FW 8, 3 AP): Bei Zielen bis Größenkategorie *mittel* muss nicht gewürfelt werden, ob das Ziel den Status *Liegend* erleidet. Es erleidet ihn bei einem Treffer automatisch. *Große* Ziele sind bei 1-4 auf 1W6 betroffen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Größere Reichweite* (FW 10, 3 AP): Die Reichweite beträgt 32 Schritt.
- *Windender Strahl* (FW 12, 6 AP): Das Ausweichen ist zusätzlich um –2 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Extremer Schaden* (FW 14, 6 AP): Die TP des Zaubers erhöhen sich auf 2W6 + (QS x 3).
- *Zwei Ziele* (FW 16, 9 AP): Der Zauber kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Die AsP-Kosten des Zaubers verdoppeln sich.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide deutet mit ausgestrecktem Zeigefinger auf sein Ziel und ruft Sumus kraftvollen Atem herbei.
- *Geoden:* Der Geode macht eine schleudernde Geste in Richtung des Ziels, die er mit ausgestrecktem Zeigefinger beendet.
- *Gildenmagier:* Der Magier reißt seine rechte Faust mit ausgestrecktem Mittel- und Zeigefinger von der linken Schulter in Richtung seines Opfers und ruft: *„Orcanofaxius! (bosp.) / Dschadra al'Hawa! (tul.) / Vindspjot! (thorw.)“*

Reversalis: Der ORCANOFAXIUS wird zu einem Erzstrahl, der in seiner Wirkung dem ARCHOFAXIUS (siehe Seite 53) gleicht. (Merkmal: Elementar)

Orcanosphaero

In der Hand des Zaubernden entsteht ein Sturmball, der mit großer Geschwindigkeit zu seinem Ziel fliegt und dort explodiert.

Probe: MU/KL/KO

Wirkung: Aus den Händen des Zaubernden schießt ein Sturmball, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das Treffen ist in der Zauberdauer inbegriffen.

Der Sturmball explodiert, wenn er sein Ziel oder auf ein großes, festes Hindernis trifft (z. B. eine Wand oder einen Schild). Verlässt der Sturmball die Reichweite, ohne ein Ziel zu treffen, so löst er sich auf. Auch die Gefährten des Zauberers können getroffen werden, wenn er explodiert.

Der Radius der Explosion beträgt 5 Schritt. Der Schaden beträgt 1 Schritt um das Zentrum der Explosion herum 2W6 + (QS x 3) TP und wirkt auch gegen leblose Objekte als Strukturschaden. Pro Schritt Entfernung von diesem Bereich verringert sich der Schaden um jeweils 3 TP.

Der Sturmball trifft automatisch, wenn man ihm nicht aktiv zu entgehen versucht. Dazu muss eine Verteidigung eingesetzt und eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* abgelegt werden. Pro QS hat der Held sich 1 Schritt weit vom Zentrum der Explosion entfernt. Weiteren Gegnern steht nach dieser Bewegung kein Passierschlag gegen den verteidigenden Helden zu.

Alle getroffenen Ziele werden außerdem bei 1-3 auf 1W6 umgestoßen und erhalten den Status *Liegend*. Sie werden zusätzlich QS/2 Schritt vom Zentrum der Explosion weggeschleudert. Wesen mit der Größenkategorie *groß* erleiden nur bei 1-2 auf 1W6 den Status *Liegend* und werden nicht weggeschleudert. *Riesige* Wesen sind von dem Effekt nicht betroffen.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: 32 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: D



Zaubererweiterungen:

- *Intensive Explosion* (FW 8, 4 AP): Ziele der Größenkategorie *mittel* oder kleiner erhalten automatisch den Status *Liegend*, wenn sie sich im Radius der Explosion aufhalten, und werden QS/2 Schritt vom Zentrum der Explosion weggeschleudert. Wesen mit der Größenkategorie *groß* erleiden nur bei 1-4 auf 1W6 den Status *Liegend* und werden nicht weggeschleudert. *Riesige* Wesen sind von dem Effekt nicht betroffen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Kugelbombe* (FW 10, 4 AP): Statt eine Kugel auf ein Ziel fliegen zu lassen, kann der Zauberer diese auch an einem Objekt (Erdboden, Schrank, Tür usw.) platzieren. Die Kugel explodiert, wenn sie danach berührt wird, der Zauberer weiter als 32 Schritt von der Kugel entfernt ist oder QS x 5 KR vergangen sind, je nachdem, was zuerst eintritt.
- *Schneller Ball* (FW 12, 8 AP): Die Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* ist zusätzlich um –1 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Komplexe Bewegung* (FW 14, 8 AP): Die Flugbahn der Kugel kann mit freien Aktionen kontrolliert werden, sie muss aber jederzeit im Sichtfeld des Zauberers sein und darf die Reichweitenzone des Zaubers nicht verlassen. Sie kann Hindernisse umfliegen und sogar auf ein anderes Ziel innerhalb der Reichweite gelenkt werden. Die Meisterin muss entscheiden, wie viele zusätzliche KR vergehen, bis die Kugel ihr Ziel trifft. Maximal kann die Kugel 5 KR zusätzlich herumfliegen, bis sie explodiert. Während der Zauber wirkt, ist der Zauberer abgelenkt und alle seine Proben sind um –1 erschwert.
- *Großer Radius* (FW 16, 12 AP): Der Radius beträgt 10 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide hebt seine Arme seitlich empor und schmettert sie dann ruckartig nach vorn. Dabei bittet er Sumu um die stürmische Kraft der Luft.
- *Geoden:* Der Geode bewegt seine Hände, um eine Kugel zu formen und schmettert sie dann in Richtung seines Ziels.
- *Gildenmagier:* Der Magier streckt seine Hände wie eine nach vorn geöffnete Schale vor sich und spricht die Formel: *„Orcanosphaero! (bosp.) / Anfidschar al'Hawa! (tul.) / Vindkule! (thorw.)"*

Reversalis: Der ORCANOSPHAERO wird zu einem Erzball, der in seiner Wirkung dem ARCHOSPHAERO (siehe Seite 54) gleicht. (Merkmal: Elementar)

So viele Elemente, und doch beherrschen fast alle Kampfmagier, die ich kenne, ausschließlich den Ignisphaero.

In der Welt der Gildenmagier gibt es nur unter den Spezialisten für elementare Magie, also vielleicht in Drakonia und noch in Rashdul, Zauberkundige, die die Sphaero-Zauber jenseits des Feuerballs beherrschen. Sieht man über den Tellerrand der Gildenmagie hinaus, so kann man gerade bei den elementarverbundenen Druiden und Geoden entdecken, dass sie ebenfalls Meister dieser Kunst sind - und bei ihnen sind diese Zauber recht verbreitet.

In Rashdul lehrt man nicht so häufig diese vernichtenden Kampfzauber. Dort wird eher die Dschinnenmagie praktiziert. In Drakonia haben die Magier ihr Wissen von den Druiden erlernt.

Pandaemonium

Diese dämonische Formel lässt Ausgeburten der Niederhöllen aus dem Untergrund brechen, die sich gegen jeden Unglücklichen wenden, der sich am ausgewählten Ort befindet.

Probe: MU/CH/KK

Wirkung: Um einen Punkt innerhalb der Reichweite breitet sich eine Zone mit einem Radius von QS x 2 Schritt aus. In dieser schießen dämonische Klauen, Mäuler oder Tentakel aus dem Boden hervor, die alles innerhalb des Wirkungsbereichs angreifen. Jedes Wesen innerhalb dieser Zone sieht sich potenziellen Angriffen der dämonischen Erscheinungen ausgesetzt und erleidet einen Abzug von 2 auf seine GS, wobei diese nicht unter 1 fallen kann.

Abhängig von der Menge seiner Bewegungen muss jedes Wesen innerhalb der PANDAEMONIUM-Zone auf die unten aufgeführte Angriffstabelle würfeln. Nutzt ein Wesen in einer KR keine Aktion für eine Bewegung, muss es zu Beginn der KR einmal würfeln. Für jede Aktion oder freie Aktion zur Bewegung des Wesens muss sofort einmal auf der Tabelle gewürfelt werden.

Angriffstabelle:

1: kein Angriff

2-3: Eine Kralle greift an (AT 16, 1W6+4 TP).

4-5: Ein Tentakel greift an (AT 14, 1W6+2 TP, wenn nicht verteidigt, dann Status *Fixiert*, bis zum Ende der nächsten KR; weitere Angriffe können erfolgen).

6: Ein Maul greift an (AT 12, 2W6+2 TP).

Den Status *Fixiert* durch die Tentakel erleidet das Wesen immer bei der Hälfte der Distanz, die es zurücklegen wollte.

Die Auswüchse abzuschlagen ist zwecklos, da sie auf der Stelle nachwachsen.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Borbaradianer, Hexen

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Zauberer verschonen* (FW 8, 4 AP): Der Zauberer kann sich durch die Zone bewegen, ohne dass er von den dämonischen Erscheinungen angegriffen wird.
- *Kein Entkommen* (FW 10, 4 AP): Auch bei 1 auf der Angriffstabelle erfolgt ein Angriff: Eine dämonische Essenz explodiert (AT 12, 1W6+2 TP, gilt als Angriff mit Wurfwaffe – also Verteidigung erschwert um –2).
- *Dichtes Pandaemonium* (FW 12, 8 AP): Die GS von Wesen innerhalb der PANDAEMONIUM-Zone sinkt um 1 weiteren Punkt. Bei jeder Bewegung ist eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* notwendig, bei Misslingen erleidet das Wesen den Status Liegend. Den Status *Liegend* erleidet das Wesen immer bei der Hälfte der Distanz, die es zurücklegen wollte.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 14, 8 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 KR.
- *Größerer Radius* (FW 16, 12 AP): Der Radius des Zaubers beträgt QS x 3 Schritt.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer streckt seine Hände mit weit gespreizten Fingern aus und befiehlt den Niederhöllen, seine Feinde zu zerreißen.
- *Hexen:* Die Hexe streckt ihre Hände mit weit gespreizten Fingern aus und befiehlt den Niederhöllen, ihre Feinde zu zerreißen.

Reversalis: Ein bestehender PANDAEMONIUM-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie).

Alternativ entsteht eine liebliche Zone der Harmonie. Alle Lebewesen, die sich dort aufhalten, können 1 Stufe *Schmerz, Betäubung* oder *Furcht* abbauen. (Merkmal: Verwandlung)



Panik überkomme euch

Angst und Schrecken überkommen Personen in der Umgebung des Zauberers.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauber erschafft eine Welle der Angst. Alle Kulturschaffenden in einer Zone von 8 Schritt Radius erleiden dadurch 1 Stufe des Zustands *Furcht*, solange ihre SK nicht größer ist als QS/2. Der Zauberer ist davon nicht betroffen. Man kann keine weiteren Furchtstufen durch denselben Zauber erleiden, solange die *Furcht* aus dem letzten noch wirkt.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Borbaradianer, Druiden, Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Größerer Radius* (FW 8, 2 AP): Der Radius beträgt 16 Schritt.
- *Unerträglicher Schrecken* (FW 10, 2 AP): Alle Lebewesen, deren SK nicht höher ist als QS/2 + 1, sind betroffen.
- *Halbkreis* (FW 12, 4 AP): Der Zauber wirkt nur in einem Halbkreis vor dem Zauberer.
- *Anhaltende Angst* (FW 14, 4 AP): Die Stufe *Furcht* baut sich erst nach QS/2 Stunden ab.
- *Markerschütternder Schrecken* (FW 16, 6 AP): Der Zauber verursacht stattdessen 2 Stufen *Furcht*.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer reckt seine Hände mit gespreizten Fingern in die Höhe und brüllt: *„Panik überkomme euch!“*
- *Druiden:* Der Druide hebt seinen rechten Arm, streckt den Zeigefinger aus und befiehlt: *„Flieht, ihr Narren!“*
- *Gildenmagier:* Der Magier hebt seine Hände mit gespreizten Fingern und ruft die Formel: *„Terror impera! (bosp.) / Jak'ha! (tul.) / Haelsthra! (thorw.)“*

Reversalis: Die Ziele sind voller Zuversicht und erhalten für 5 Minuten einen Bonus von +1 auf MU. (Merkmal: Einfluss) Alternativ verlieren alle Kulturschaffenden in Reichweite 1 Stufe *Furcht*. (Merkmal: Heilung)

Auch dieser Zauber wurde von dem Kanon der Borbaradianer in die gildenmagische Version überführt - und ich liebe diesen Zauber! Mit ihm kann man wirklich eine ganze Gruppe von Menschen einschüchtern und wie Jagdgras zucken lassen. Was mich am meisten stört, ist jedoch die Anstrengung, die der Zauber erzeugt. Ich habe das Gefühl, der kostet mich gleich die Hälfte meiner Kraft.

Die Druiden sollen einen ähnlichen Zauber kennen, was aber nicht verwundert, sie sind Meister des menschlichen Geistes und die Angst ist eine wichtige Komponente des Verstandes.

Papageienruf

Die Hexe ruft Papageien zur Hilfe, die sie im Kampf unterstützen und ihre Gegner attackieren.

Probe: MU/CH/CH

Wirkung: Die Hexe beschwört mit diesem Zauberspruch bis zu QS x 3 magische Papageien, die für sie kämpfen. Die Hexe muss einen Punkt in der Luft innerhalb der Reichweite bestimmen, an dem die Tiere dann in einem Radius von QS/2 Schritt erscheinen. Die Papageien verteilen sich gleichmäßig auf alle Gegner. Geht die gleichmäßige Verteilung nicht ganz auf, kann die Spielerin der Hexe bestimmen, welche Gegner einen Papageien mehr oder weniger abbekommen. Stirbt ein Gegner, verschwinden alle Papageien bei ihm wieder ins Nichts. Nach ihrem Erscheinen können die Papageien sich beliebig weit vom Ort ihrer Herbeirufung fortbewegen. Endet die Wirkungsdauer, verschwinden die Papageien wieder ins Nichts.

Die Werte der Hexenpapageien finden sich auf Seite 500.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: bis zum Tod der Tiere, maximal jedoch 20 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Angriffslustig* (FW 8, 3 AP): Die Tiere erhalten +2 AT.
- *Zauberdauer senken* (FW 10, 3 AP): Die Zaubermodifikation *Zauberdauer senken* ist nicht erschwert.
- *Lästernde Schnäbel* (FW 12, 6 AP): Die Tiere ergehen sich in einer Kakophonie grausamer Kommentare über ihre Gegner. Durch die Beleidigungen ist der jeweilige Gegner automatisch abgelenkt und erhält für alle Proben eine Erschwernis von 1; die Papageien müssen dazu 1 Aktion pro KR aufwenden, kein Gegner kann so mehr als eine Erschwernis von 1 erhalten.
- *Reserve* (FW 14, 6 AP): Die Hexe hat Tiere in der Reserve, die sie einsetzen kann, um getötete oder besiegte Tiere zu ersetzen. Insgesamt stehen ihr so viele Tiere in der Reserve zur Verfügung, als hätte sie den Zauber nochmals mit QS 1 gewirkt.
- *Zielgenauigkeit* (FW 16, 9 AP): Die Papageien erhalten das Manöver *Angriff auf ungeschützte Stellen (Schnabel und Krallen)*.

Geste und Formel:

- *Hexen:* Die Hexe breitet die Arme wie Flügel aus und imitiert Papageiengesang.

Reversalis: Die herbeigerufenen Tiere verschwinden augenblicklich ins Nichts. (Merkmal: Antimagie)

Paralysis

Durch den Zauberspruch kann ein Lebewesen versteinert werden.

Probe: KL/IN/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Der Körper des Verzauberten versteift und verhärtet sich. Wird er vollständig paralysiert (Stufe IV), verwandelt sich sein Körper in eine unzerstörbare Substanz, ohne sein Gewicht zu verändern. Ein so versteinerter Körper ist durch gewöhnliche Waffen, Feuer oder Stürze nicht zu verletzen. Das Opfer kann sich nicht bewegen, fühlen oder hören, aber innerhalb seines Sichtfeldes sehen. Die Wirkung von Giften und Krankheiten kommt zum Stillstand.

QS 1: 1 Stufe *Paralyse*
QS 2: 1 Stufe *Paralyse*
QS 3: 2 Stufen *Paralyse*
QS 4: 3 Stufen *Paralyse*
QS 5: 4 Stufen *Paralyse*
QS 6: 4 Stufen *Paralyse*, aber für die doppelte Wirkungsdauer

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Druiden, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Verteilte Wirkung* (FW 8, 2 AP): Die Zustandsstufen können auf mehrere Ziele verteilt werden, die vor dem Wirken des Zaubers benannt werden müssen. Kann der Zauberer z. B. 3 Stufen *Paralyse* verursachen, darf er auf 3 Ziele je 1 Stufe verteilen, oder einem Ziel 2 Stufen und einem anderen 1 Stufe aufbürden.
- *Größere Reichweite* (FW 10, 2 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.
- *Längere Wirkung* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer steigt auf QS x 5 Minuten.
- *Brechen des Widerstands* (FW 14, 4 AP): Das Ziel verfügt gegenüber diesem Zauber um eine um 1 Punkt schwächere ZK. Die Kosten steigen um 4 AsP.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Zauber kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig mit voller Wirkung treffen. Das zweite Ziel kostet 4 AsP extra.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide schlägt seine geballten Fäuste gegeneinander und ruft Sumus Beständigkeit und die Kräfte des Erzes an.
- *Gildenmagier:* Der Gildenmagier schlägt seine rechte Faust in seine linke Handfläche und ruft: *„Paralysis! (bosp.) / Dschamid! (tul.) / Styffna! (thorw.)“*

Reversalis: Ein bestehender PARALYSIS-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie). Alternativ hebt der Zauber entsprechend der QS der regulären Wirkung Stufen des Zustands *Paralyse* auf. (Merkmal: Heilung)

Es fällt mir viel schwerer als früher, jemanden komplett erstarren zu lassen. Aus meiner Erinnerung war das früher leichter.

Mag sein, dass deine Beschwerde richtig ist, aber dafür kannst du selbst auch schwerer mit einem Schlag aus dem Spiel genommen werden. Der Zauber heißt ja auch Paralysis, nicht Versteinerung!



Penetrizzel

Mittels des Zauberspruchs kann ein Zauberer durch Wände oder andere Objekte hindurchsehen.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Zaubernde kann durch feste Materie blicken. Pro QS kann der Zaubernde 20 Halbfinger durchblicken. Magiestörendes Material kann die Probe erschweren (z. B. Eisen –1, Koschbasalt –4). Magische Objekte können nicht durchblickt werden. Herrscht auf der anderen Seite des Hindernisses Dunkelheit oder Nebel, wirkt sich dies ganz normal auf die Sicht des Zaubernden aus.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro Minute

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: alle

Merkmal: Hellsicht

Verbreitung: Gildenmagier, Scharlatane

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Sehen und Hören* (FW 8, 2 AP): Der Zauberer kann nicht nur durch das Objekt sehen, sondern auch hindurch hören.
- *Reichweite Berührung* (FW 10, 2 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Der Zauber kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Die Kosten steigen dabei um eine Kategorie.
- *Helligkeit* (FW 12, 4 AP): Sollte die Sicht hinter das Objekt mangels Beleuchtung eingeschränkt sein, so kann der Zauberer QS/2 Stufen durch natürliche Dunkelheit verursachte Sichtmodifikatoren ignorieren.
- *Verankerter Spion* (FW 14, 4 AP): Der Zauberer kann eine Stelle berühren, durch die er mit dem PENETRIZZEL blicken möchte und sich dann von dieser Stelle beliebig fortbewegen. Mit einem Auge sieht er weiterhin die durchblickte Stelle, mit dem anderen nimmt er die Umwelt gewöhnlich wahr. Durch die geteilte Sinneswahrnehmung erleidet er eine Erschwernis von –1 auf alle Proben.
- *Durch Wände hindurchzaubern* (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann auch hinter dem Objekt/der Wand befindliche Ziele verzaubern, solange er sie sieht. Die Probe für den Zauber, der durch das Hindernis wirken soll, ist dabei aber um –1 erschwert.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier legt seine Stirn gegen die Wand, schließt die Augen und murmelt die Formel: *„Penetrizzel! (bosp.) / Anzurmar Khelal! (tul.) / Veg Utsinni! (thorw.)“*
- *Scharlatane:* Der Scharlatan klopft lässig gegen die Wand und starrt sie durchdringend an, während er die Formel: *„Penetrizzel Holz und Stein – In fremde Räume schau hinein!“* spricht.

Reversalis: Ein bestehender PENETRIZZEL-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Pentagramma

Der Zauber wird dafür verwendet, Dämonen auszutreiben und zurück in die Niederhöllen zu schicken.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Ein niederer Dämon wird gebannt, wenn der Zauberer mehr QS erzielt, als die Anrufungsschwierigkeit beträgt (Anrufungsschwierigkeiten von 0 oder höher zählen als 0).

Es kann sich dabei sowohl um einen beschworenen als auch um einen freien Dämon handeln. Ebenso ist es möglich, Dämonen zu bannen, die an Objekte oder Wesen gebunden bzw. in diese eingefahren sind.

Bei der Bannung wird der Dämon in das Pentagramm gezogen und zurück in die 7. Sphäre gezwungen.

Zauberdauer: 8 Aktionen (Zauberdauer nicht modifizierbar)
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Dämonen
Merkmal: Antimagie
Verbreitung: Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Zauberdauer modifizierbar* (FW 8, 3 AP): Die Zauberdauer ist doch modifizierbar.
- *Gefangenname* (FW 10, 3 AP): Das Wesen wird nicht gebannt, sondern für QS x 10 Minuten in einem Bannkreis eingesperrt (Radius 4 Schritt). Der Bannkreis darf sich höchstens 4 Schritt vom Zauberer entfernt befinden. Der Modifikator der Anrufungsschwierigkeit ist um 2 Punkte leichter als üblich.
- *Zwei Dämonen* (FW 12, 6 AP): Der Zauber kann gegen zwei Dämonen gleichzeitig eingesetzt werden. Allerdings darf die Anrufungsschwierigkeit beider Dämonen zusammen die QS nicht übersteigen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP pro Dämon nach dem ersten.
- *Verbannung* (FW 14, 6 AP): Das spezifisch gebannte Wesen kann auch für die nächsten QS Jahre nicht mehr beschworen werden oder auf Dere erscheinen.
- *Drei Dämonen* (FW 16, 9 AP): Der Zauber kann gegen drei Dämonen gleichzeitig eingesetzt werden. Allerdings darf die Anrufungsschwierigkeit der Dämonen zusammen die QS nicht übersteigen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP pro Dämon nach dem ersten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zwei Dämonen*.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier zeichnet ein Pentagramm auf den Boden, deutet in dessen Mitte und befiehlt: *„Pentagramma! (bosp.) / Pandjashtra'ya! (tul.) / Anda verdur bannadur! (thorw.)"*
- *Hexen:* Die Hexe kratzt ein Pentagramm in den Boden und ruft einen Befehl wie: *„Im Namen Satuarias, hinfort mit dir, Dämonengezücht!"*

Reversalis: Üblicherweise hat die reversalisierte Version des Zaubers keine Wirkung, aber nach Meisterentscheid kann ein zufällig bestimmter, niederer Dämon für 2W6 KR erscheinen. (Merkmal: Dämonisch)

Pestilenz erspüren

Druiden gelten auch als kundige Heiler, die durch einen bloßen Blick auf den Erkrankten herausfinden können, an was er leidet.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Mit diesem Zauberspruch kann der Druide erspüren, welche Art von Krankheit das Opfer befallen hat. Je mehr QS er erzielt, desto mehr kann er über die Erkrankung herausfinden. Zudem erhält er eine Erleichterung von QS/2, wenn er zur Behandlung eines Patienten eine Probe auf *Heilkunde Krankheiten* ablegt. Dies gilt und funktioniert auch bei übernatürlichen Krankheiten.

QS 1: Hat das Opfer den Status *Krank*?

QS 2: Welche Stufe hat die Krankheit? Hat das Opfer schon jemand anderen mit der Krankheit angesteckt?

QS 3: Wie heißt die Krankheit? Litt das Opfer schon einmal an der Krankheit?

QS 4: Welche Behandlung gibt es?

QS 5: Welche Gegenmittel gibt es?

QS 6: Gibt es besondere Umstände (z. B. magische Ursache)?

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Hellsicht

Verbreitung: Druiden, Goblinzauberinnen

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Größere Reichweite* (FW 8, 1 AP): Die Reichweite beträgt 8 Schritt.
- *Heilungssinn 1* (FW 10, 1 AP): Proben auf *Heilkunde Krankheiten* sind zusätzlich um +1 erleichtert.
- *Mehr Patienten* (FW 12, 2 AP): Der Zauberer kann bis zu QS Ziele innerhalb der Reichweite durch den Zauber nach Krankheiten untersuchen.
- *Heilungsisnn 2* (FW 14, 2 AP): Proben auf *Heilkunde Krankheiten* sind zusätzlich um +1 erleichtert (mit Heilungssinn 1 um insgesamt +2). Voraussetzung: Zaubererweiterung *Heilungssinn 1*.
- *Gute Heilungschancen* (FW 16, 3 AP): Die Probe für die Behandlung ist um +QS erleichtert. Dies gilt und funktioniert auch bei übernatürlichen Krankheiten.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide legt seine Hände auf die Herz- und Nierengegend des Patienten und riecht dann an dessen Mund und Nase.
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin tastet den Patienten am ganzen Körper ab, schnuppert an dessen Mund und leckt schmeckend über seine Stirn.

Reversalis: Soll eine mit der reversalisierten Zauberwirkung belegte Krankheit später identifiziert oder die richtige Behandlung dafür bestimmt werden, ist die Probe auf *Heilkunde Krankheiten* dazu um –QS/2 erschwert. Diese Wirkung hält bis zum Ende der Krankheit an. (Merkmal: Einfluss)

Mit solchem Zauberwerk gebe ich mich nicht ab! Das überlasse ich lieber den Geweihten der Peraine.

Ich sehe auch keinen größeren Bedarf, aber es ist natürlich für jene Völker, die nicht an Peraine glauben und die Göttin verehren, wichtig, Krankheiten zu erkennen. Die Zauberfrauen der Goblins sind ein solcher Fall, aber ich kenne den Zauber vor allem von den Druiden. In Donnerbach und Lowangen sollen Magier sich gelegentlich mit den Druiden austauschen und sie berichteten mir, dass dieser Zauber durchaus nützlich für einen Heilmagier sein kann.

Pestodem

Der Zauber erschafft einen kaum zu ertragenden Gestank, der die Handlungsfähigkeit aller Betroffenen in Mitleidenschaft zieht.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Die Zauberin stößt eine Übelkeit erregende Wolke stinkenden Gases aus. Alle Lebewesen in einer Zone von 4 Schritt Radius erleiden dadurch 1 Stufe des Zustands *Betäubung*, solange ihre ZK nicht größer ist als QS/2. Die Zauberin selbst ist nicht davon betroffen. Man kann keine weiteren Betäubungsstufen durch weitere Pestodems erleiden, solange die *Betäubung* aus dem letzten PESTODEM noch wirkt.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Borbaradianer, Goblinzauberinnen, Hexen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Übles Gas* (FW 8, 2 AP): Die Opfer erleiden 24 Stunden lang den Status *Übler Geruch*.
- *Unerträglicher Gestank* (FW 10, 2 AP): Alle Lebewesen, deren ZK nicht höher ist als QS/2 + 1, sind betroffen.
- *Halbkreis* (FW 12, 4 AP): Der Zauber wirkt nur in einem Halbkreis vor dem Zauberer.
- *Ätzender Odem* (FW 14, 4 AP): Alle Ziele im Radius erleiden QS + 3 SP.
- *Betäubendes Gas* (FW 16, 6 AP): Der Zauber verursacht stattdessen 2 Stufen *Betäubung*.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer wirbelt mit der rechten Hand ein Pentagramm in die Luft und ruft die Formel: *„Tlalucs Odem!“* Dann stößt er kraftvoll seinen Atem aus.
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin saugt mit ganzem Körpereinsatz Luft in sich, bläht die Backen auf und rülpst dann lautstark.
- *Hexen:* Die Hexe flüstert: *„Mishkara“* oder ruft einen Dämon aus ihrem Gefolge an, atmet tief ein und bläst dann dem Opfer ihren Atem entgegen.

Reversalis: Die von dem Odem umhüllten Personen riechen 3 Stunden lang sehr angenehm, sodass Proben auf *Betören (Anbändeln)* und *Überreden* um +1 erleichtert sind. (Merkmal: Heilung)
Alternativ verlieren alle Lebewesen in Reichweite 1 Stufe *Betäubung*. (Merkmal: Heilung)

Übler Geruch (Status)

Dieser Status sorgt dafür, dass der Held extrem unangenehm riecht. Proben auf Gesellschaftstalente (außer *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) sind für 1 Woche um –1 zusätzlich zu eventuellen anderen Modifikatoren erschwert. Der Geruch lässt sich nicht abwaschen, nur durch andere starke Gerüche wie Parfüm für 1 Stunde überdecken.

Physiostabilis

Der Spruch schützt den Körper vor schädlichen Verwandlungen, Giften und Krankheiten.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Mittels dieses Zauberspruchs wird kurzfristig die Widerstandskraft gegen körperliche Beeinflussungen gestärkt. Die Zähigkeit (ZK) des Verzauberten verbessert sich um QS/2.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 10 Minuten

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Verteilte Wirkung* (FW 8, 2 AP): Die Steigerung der ZK kann auf mehrere Ziele verteilt werden. Diese müssen vor Wirken des Zaubers benannt werden. Kann der Zauberer z. B. 3 Punkte ZK erhöhen, darf er 3 Zielen je 1 Punkt geben, oder einem Ziel 2 Punkte und einem anderen 1 Punkt.
- *Andere Kosten 1* (FW 10, 2 AP): Die Kosten betragen 4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro 20 Minuten.
- *Schnellsteigerung* (FW 12, 4 AP): Die ZK steigt bei QS 1-3 um 1, bei QS 4-6 um 2. Dafür dauert der Zauber nur 2 Aktionen. Das Wirken dieser Zaubererweiterung ist um –2 erschwert.
- *Andere Kosten 2* (FW 14, 4 AP): Die Kosten betragen 4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro 30 Minuten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Andere Kosten 1.*
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier schlägt dem Ziel spielerisch mit der Faust auf die Brust und ruft: *„Physiostabilis! (bosp.) / Quat al'Lysim! (tul.) / Kroppenstyrkur! (thorw.)"*

Reversalis: Die Resistenz gegen körperliche Beeinflussung wird gesenkt. Die Zähigkeit verschlechtert sich um QS/2. Der Zauber ist um die ZK des Ziels erschwert. (Merkmal: Einfluss)

Plumbumbarum

Der Spruch lähmt Kampfeswillen und -kraft des Ziels, wodurch es kaum noch dazu in der Lage ist, eine Waffe zu schwingen.

Probe: MU/CH/GE (modifiziert um SK)
Wirkung: Das Ziel erleidet einen Abzug in Höhe der QS des Zaubers auf seine AT.
Zauberdauer: 2 Aktionen (Zauberdauer nicht modifizierbar)
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 5 KR
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Druiden, Gildenmagier, Goblinzauberinnen, Kristallomanten, Scharlatane
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Senkung der Parade* (FW 8, 2 AP): Zusätzlich zur AT sinkt auch die PA des Ziels um QS/2.
- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 10, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 7 KR.
- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 12, 4 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie *Lebewesen*.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 14, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 10 KR. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Zauber kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Das zweite Ziel kostet 4 AsP extra.

Geste und Formel:
- *Druiden:* Der Druide blickt sein Opfer an, hebt die Arme und lässt sie dann schlaff fallen.
- *Gildenmagier:* Der Magier streckt dem Opfer die rechte Hand mit weit gespreizten Fingern entgegen und murmelt: *„Plumbumbarum! (bosp.) / Mithshala! (tul.) / Veikur Hadleggu! (thorw.)“*
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin fixiert ihr Opfer, dann beginnt sie schwer zu atmen und sackt sichtlich in sich zusammen.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant streicht einen Amethysten über seine Arme und lässt dabei seinen Schwanz schwer zu Boden fallen. Alternativ geht er in die Hocke und zischelt erschöpft.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan zeigt auf sein Opfer und ruft: *„Plumbumbarum, schwerer Arm – Waffenschwung bleibt ohne Harm!“* Dann lässt er den Arm fallen.

Reversalis: Das Ziel erhält einen Bonus auf die AT in Höhe der QS. (Merkmal: Heilung)

Beim Barte Bastrabuns! Dieser Zauber war einer der ersten, die ich erlernte. Ich habe ihn bis heute nicht verstanden. Damit meine ich nicht, dass ich ihn nicht beherrsche, sondern wer ihn zu welchem Zweck erschaffen hat.

Ich habe die Vermutung, dass es in früheren Zeiten so war, dass der Magier weit hinten in der Schlachtreihe stand und die Gegner für seine Gefährten schwächte.

Ein weiterer guter Grund, warum intelligente Gegner zuerst uns Magier töten wollen.

Projectimago

Der Spruch erschafft ein illusionäres Abbild des Zauberers und projiziert dieses an einen anderen Ort.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Zauberer projiziert ein optisches Ebenbild seiner selbst an einen gewünschten Ort (inklusive Kleidung und Gegenständen, die er am Körper trägt). Für die dortigen Beobachter sieht es so aus, als stünde eine reale Person vor ihnen, die alle Handlungen vollzieht, die der Zauberer durch Bewegung vorgibt. Dreht er sich also im Kreis und springt in die Luft, wird die Projektion das Gleiche tun. Der Ort der Erscheinung darf maximal 5 Meilen plus 1 weitere Meile pro vom Zauberer zusätzlich freiwillig investierten AsP entfernt sein, und dieser muss ihn schon einmal aufgesucht haben oder ihn sehen können. Eine Übertragung der Sinne findet nicht statt, der Zauberer kann also im Normalfall nur vermuten, wie die Reaktionen am Zielort ausfallen. Details zum Thema Illusionen finden sich im **Regelwerk** auf Seite **259**.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP + 1 AsP pro zusätzlicher Meile

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Illusion

Verbreitung: Scharlatane

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Gute Illusion 1* (FW 8, 2 AP): Die Probe auf *Sinnesschärfe*, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um –1 erschwert.
- *Anderes Lebewesen* (FW 10, 2 AP): Der Zauberer kann ein anderes Lebewesen als Abbild erscheinen lassen. Er muss dazu dieses Lebewesen während der Wirkungsdauer berühren.
- *Gute Illusion 2* (FW 12, 4 AP): Die Probe auf *Sinnesschärfe*, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um –2 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 1*.
- *Geräuschillusion* (FW 14, 4 AP): Es werden auch die Geräusche (vor allem wohl die gesprochenen Worte) des Zauberers übertragen. Der Zauberer kann jedoch nicht hören, ob jemand der Illusion antwortet.
- *Gute Illusion 3* (FW 16, 6 AP): Die Probe auf *Sinnesschärfe*, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um –3 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 2*.

Geste und Formel:

- *Scharlatane:* Der Scharlatan schließt die Augen, konzentriert sich auf den Zielort, und spricht die Formel: *„Projectimago Phantomar – Bin scheinbar hier und doch nicht da!“*

Reversalis: Ein bestehender PROJECTIMAGO-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Bei Illusionisten, nicht nur Magiern, sondern vor allem bei den Scharlatanen, ein beliebter Zauber. Ich kann das verstehen, denn durch die Projektion lassen sich geisterhafte Gestalten erzeugen. In einem Gruselkabinett kann man so den Gästen einen wahren Schrecken einjagen. Wenn man ein erfahrener Anwender des Zaubers ist und sogar seine Stimme projizieren kann, so wird daraus sehr schnell eine gute Möglichkeit der Kommunikation.

Protectionis

Dieser bei allen Magiergilden verbotene Zauberspruch wurde in den Schattenlanden entwickelt und sorgt dafür, dass das Brechen eines Zaubers mittels Antimagie deutlich schwieriger wird.

Probe: KL/CH/KO

Wirkung: Spätestens 20 KR nach dem erfolgreichen Wirken eines Zaubers muss der PROTECTIONIS angewandt werden. Pro QS sind Zauber, um den geschützten Spruch zu bannen, um –1 erschwert. Die Erschwernis gilt für alle Merkmalsbannzauber. Mit Zaubern der Klasse *Merkmalsbann* sind alle Zauber gemeint, deren Name sich aus einem Merkmal und dem Begriff „Bann" zusammensetzt, also beispielsweise EINFLUSSBANN, HELLSICHTBANN, TELEKINESEBANN usw.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Zauber

Merkmal: Antimagie

Verbreitung: Borbaradianer, Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Größere Reichweite* (FW 8, 3 AP): Die Reichweite beträgt 8 Schritt.
- *Banngespür* (FW 10, 3 AP): Der Zauberer spürt intuitiv, wenn jemand versucht, den geschützten Zauber zu bannen und auch, ob diese Person es schafft oder scheitert.
- *Gegenschlag* (FW 12, 6 AP): Ein Ziel, das versucht, den geschützten Spruch zu bannen, wird von einem magischen Gegenschlag getroffen, dem sich nicht ausweichen lässt und der 2W6 + QS SP verursacht.
- *Gramma-Zauber* (FW 14, 6 AP): Der Zauber schützt Wesenheiten auch vor dem PENTA-, HEXA-, HEPTA- und OKTAGRAMMA.
- *Jederzeit* (FW 16, 9 AP): Der PROTECTIONIS muss nicht nach spätestens 20 KR angewandt werden, sondern zu einem beliebigen Zeitpunkt.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer umschließt seine linke Faust mit der rechten Hand und befiehlt: *„Zauberkraft sei ungebannt!"*
- *Gildenmagier:* Der Gildenmagier konzentriert sich auf den zu schützenden Zauber, formt mit den Händen eine Kugel und spricht: *„Protectionis! (bosp.) / Alhima! (tul.) / Gandervernd! (thorw.)"*

Reversalis: Ein Zauber ist leichter durch Antimagie zu bannen. Eine solche Probe ist um +QS/2 erleichtert. (Merkmal: Antimagie)

Die Thesis wurde von Galotta selbst an der Heptagonakademie entwickelt, da sie jetzt aber auch ... andernorts zu haben ist – wenn auch verboten – muss es entweder Agenten gelungen sein, die Thesis aus der Heptagonakademie in Yol-Ghurmak zu stehlen, oder abtrünnige Abgänger oder Teile des Lehrkörpers haben die Thesis verkauft. Da das aber noch zu Galottas Lebzeiten geschah, halte ich Ersteres für wahrscheinlicher.

Psychostabilis

Wer darauf Wert legt, sich gegen Beherrschungsmagie zu schützen, der sollte diesen Zauberspruch beherrschen. Besonders beliebt ist er in Kombination mit Schutzartefakten.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Mittels dieses Zauberspruchs wird kurzfristig die Resistenz gegen geistige Beeinflussung gestärkt. Die Seelenkraft verbessert sich um QS/2.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 10 Minuten

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Heilung

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Verteilte Wirkung* (FW 8, 2 AP): Die Steigerung der Seelenkraft kann auf mehrere Ziele verteilt werden, die vor dem Wirken des Zaubers benannt werden müssen. Kann der Zauberer z. B. 3 Punkte Seelenkraft erhöhen, darf er 3 Zielen je 1 Punkt geben, oder einem Ziel 2 Punkte und einem anderen 1 Punkt.
- *Andere Kosten 1* (FW 10, 2 AP): Die Kosten betragen 4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro 20 Minuten.
- *Schnellsteigerung* (FW 12, 4 AP): Die Seelenkraft steigt bei QS 1-3 um 1, bei QS 4-6 um 2. Dafür dauert der Zauber nur 2 Aktionen. Das Wirken dieser Zaubererweiterung ist um –2 Punkte erschwert.
- *Andere Kosten 2* (FW 14, 4 AP): Die Kosten betragen 4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro 30 Minuten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Andere Kosten 1*.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer berührt das Ziel mit beiden Händen an den Schläfen und befiehlt: *„Dein Geist bleibe frei!“*
- *Druiden:* Der Druide berührt das Ziel an Stirn und Schläfen und bittet Sumu um Kraft, um dessen Geist und Gedanken zu schützen.
- *Elfen:* Der Elf legt dem Ziel die Hand auf die Stirn und summt die Melodie des *aî sala'bha*.
- *Geoden:* Der Geode legt dem Ziel die Hand auf die Stirn und bittet Sumu um Kraft, um dessen Geist und Gedanken zu schützen.
- *Gildenmagier:* Der Magier reibt dem Ziel über die Schläfen und spricht die Formel: *„Psychostabilis! (bosp.) / Quat Aleag! (tul.) / Skilningstyrkur! (thorw.)“*
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin formt mit den Händen eine Schale um den Kopf des Ziels und umschreitet es einmal.
- *Hexen:* Die Hexe legt dem Ziel die Hände an die Schläfen und bittet Satuaria darum, dessen Geist und Gedanken zu schützen.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant berührt das Ziel mit einem Malachit an Stirn und Schläfen.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan legt dem Ziel beide Hände auf den Kopf und spricht: *„Arcano Psychostabilis – Dem Zauber trotze ich gewiss!“*

Reversalis: Die Resistenz gegen geistige Beeinflussung wird gesenkt. Die Seelenkraft verschlechtert sich um QS/2. Der Zauber ist um die SK des Ziels erschwert. (Merkmal: Einfluss)

Radau

Dieser praktisch nur bei Hexen anzutreffende Zauberspruch erweckt einen Besen oder einen anderen Holzstecken zum Leben.

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Der Besen oder ein anderer Stab oder Stock nach Wahl der Hexe greift von sich aus einen von der Hexe bestimmten Gegner innerhalb von 8 Schritt an (nach dem Wirken des Zaubers können Ziel und Besen sich weiter entfernen). Er gilt während des Zaubers als unzerbrechlich und magisch und schlägt einmal pro KR zu. Er kann dabei keine Kampfmanöver ausführen.

Seine Werte sind INI 12+1W6, AT 10+QS, TP 1W6+3, GS 12. Sollte der Besen vor Ablauf der Wirkungsdauer den Gegner getötet haben oder keinen Gegner mehr vor sich haben, greift er ein weiteres zufälliges Opfer innerhalb von 16 Schritt an (eventuell auch die Hexe selbst). Ist kein Opfer in dieser Reichweite, endet der Zauber.

Um den Besen festzuhalten, ist ein erfolgreicher Angriff mit *Raufen* und der Sonderfertigkeit *Haltegriff* nötig. Für diese Zwecke verfügt der Stab über eine PA in Höhe von AT/2 und einen FW in *Kraftakt* von 10 Punkten mit Eigenschaften von 14 für die Probe.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro KR

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Objekte

Merkmal: Telekinese

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Weitgefasster Radau* (FW 8, 2 AP): Der Besen wütet bis zu 32 Schritt weit.
- *Wütender Kochlöffel* (FW 10, 2 AP): Die Hexe kann auch kleinere Holzgegenstände, etwa in der Größe eines Holzlöffels verwenden. Es gelten die gleichen Regeln, aber die Werte des kleinen Gegenstandes sind: INI 14+1W6, AT 10+QS, TP 1W2+1, GS 12. Raufen-PA = halbe AT, Kraftakt 5, Eigenschaften 10.
- *Stärkerer Besen* (FW 12, 4 AP): Der Besen erhält einen Bonus von +2 INI und +1 TP.
- *Radauraserei* (FW 14, 4 AP): Der Besen verfällt in Raserei und erhält alle 5 KR +1 TP (bis maximal +4 TP), allerdings wütet der Besen noch 2 KR weiter, wenn zum Ende der Wirkungsdauer der Zauberin keine Probe auf *Überreden* gelingt.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.

Geste und Formel:

- *Hexen:* Die Hexe lässt den Stecken einmal um ihre Hand kreisen, dann schleudert sie ihn auf das gewünschte Opfer und schreit eine Drohung wie: *„Krach und Radau – Hau sie blau!“*

Reversalis: Ein bestehender RADAU-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Ein Zauber, den man wohl nicht so recht ernst nimmt, wenn man von seiner Wirkung hört, aber ich habe am eigenen Leib erfahren müssen, dass ein Wüterich-Kampfstab sich von praktisch nichts aufhalten lässt.

Hier ist die Antimagie ein großer Segen. Mein Beileid, ich kann mir die blauen Flecken, die ein Hexenstab oder -besen verursacht, gut vorstellen.

Reflectimago

Der REFLECTIMAGO erschafft eine spiegelnde Fläche, die nicht nur eitlen Zauberern einen Blick auf das eigene Antlitz erlaubt, sondern klug eingesetzt die Möglichkeit bietet, unbemerkt um Ecken zu schauen.

Probe: KL/CH/FF

Wirkung: Der Zauberer überzieht die glatte Fläche eines Objekts mit einer maximal 2 Rechtschritt messenden spiegelnden Oberfläche. Dabei handelt es sich jedoch nicht um einen echten Spiegel, sondern um eine Illusion, man kann das Objekt also nicht dazu verwenden, um z. B. Sonnenstrahlen zu bündeln oder jemanden zu blenden.

Basilisken oder andere Wesen, für die es schädlich ist, das eigene Spiegelbild zu sehen, können das Spiegelbild des REFLECTIMAGO ohne Schwierigkeiten betrachten, da es nur eine Illusion und kein echter Spiegel ist.

Details zum Thema Illusionen finden sich im **Regelwerk** auf Seite **259.**

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 2 AsP
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Illusion
Verbreitung: Scharlatane
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Gute Illusion 1* (FW 8, 1 AP): Die Probe auf *Sinnesschärfe*, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um –1 erschwert.
- *Optiktrick* (FW 10, 1 AP) Der Spiegel kann den Effekt von gewölbten oder verzerrten Spiegeln imitieren.
- *Gute Illusion 2* (FW 12, 2 AP): Die Probe auf *Sinnesschärfe*, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um –2 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 1.*
- *Spiegelkörper* (FW 14, 2 AP): Die Zielkategorie ändert sich auf Selbst. Der Zauberer kann sich oder Teile von sich mit einer Spiegelillusion überziehen. Im Kampf irritiert dies Gegner, die die Illusion nicht durchschaut haben, so sehr, dass die Verteidigung des Zauberers gegen sie um +1 erleichtert ist.
- *Gute Illusion 3* (FW 16, 3 AP): Die Probe auf *Sinnesschärfe*, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um –3 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 2.*

Geste und Formel:

- *Scharlatane:* Der Scharlatan bedeckt mit den Händen kurz seine Augen, dann lässt er sie einmal über die gewünschte Oberfläche kreisen und spricht: *„Reflectimago Spiegelschein – Betrachte stets die Schönheit mein!“*

Reversalis: Ein bestehender REFLECTIMAGO-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

In Lorgan lebte einst eine Scharlatanin, die ihr komplettes Haus mit diesem Spiegelzauber versehen haben soll. Jede Fläche, jeder Gegenstand war mit einem gebundenen Reflectimago versehen. Die Scharlatanin soll sich angeblich in ihrem Haus verlaufen haben und verdurstete, weil sie den Ausgang nicht mehr fand.

Ich frage mich, ob die Spiegelfläche ausreichend ist, um einen Basilisken zu töten.

Würde mich nicht darauf verlassen, es ist eine Illusion, kein echter Spiegel.

Regeneratio

Unter der Wirkung dieses mächtigen Heilzaubers schließen sich geschlagene Wunden bereits nach kurzer Zeit wieder. Ein Gegner mit solch magisch verstärkter Regeneration ist daher nur schwer zu bezwingen.

Probe: IN/CH/KO

Wirkung: Der Zauberer regeneriert jede KR LeP in Höhe der QS/2. Maximal kann der Zauberspruch FW KR aufrechterhalten werden. Wunden schließen sich und Narben können verhindert werden, abgetrennte Gliedmaßen wachsen jedoch nicht nach.

Zauberdauer: 4 Aktionen (Zauberdauer nicht modifizierbar)

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro KR (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Elfen, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Zauberdauer modifizierbar* (FW 8, 4 AP): Die Zauberdauer ist doch modifizierbar.
- *Schmerzheilung* (FW 10, 4 AP): Statt LeP kann der Zauber in einer KR auch 1 Stufe *Schmerz* abbauen.
- *Reichweite Berührung* (FW 12, 8 AP): Die Reichweite umfasst Berührung, sodass der Zauber auch auf andere gelegt werden kann.
- *Starke Regeneration* (FW 14, 8 AP): Pro KR heilt das Ziel 1 zusätzlichen LeP.
- *Reichweite 8 Schritt* (FW 16, 12 AP): Die Reichweite beträgt 8 Schritt und der Zauber kann auch auf andere gelegt werden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Reichweite Berührung*.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf führt mit der rechten Hand eine kreisende Bewegung vor dem Körper des Ziels aus und konzentriert sich auf die Melodie des *bha'vala sala bian d'ao*.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant züngelt über einen Malachit und beschreibt dann mit dem Stein einen Kreis vor dem Körper des Ziels.

Reversalis: Der Zauber verursacht SP, statt LeP zu heilen. (Merkmal: Heilung)



Reptilea

Der Spruch ruft Reptilien und Amphibien herbei.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Alle innerhalb von 1 Meile befindlichen Reptilien und Amphibien der Größenkategorie *winzig* werden vom Zauberer angezogen und bewegen sich in seine Richtung. Betroffen sind davon nur solche Wesen, die KL (t) statt KL verwenden und deren SK die QS nicht überschreitet. Zudem verlieren die Wesen nicht ihren Selbsterhaltungstrieb, werden sich also beispielsweise nicht durch Feuer bewegen, das den Pfad zum Zauberer versperrt. Sobald sie beim Zauberer angekommen sind, verbleiben sie in seiner unmittelbaren Nähe und folgen ihm, falls er sich fortbewegt. Der Zauber erlaubt dabei keinerlei Kontrolle über die herbeigeeilten Wesen, es ist also gut möglich, dass sie ihn oder auch die anderen eingetroffenen Wesen angreifen.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Zone (50 Schritt mit dem Zauberer als beweglichem Mittelpunkt)

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Hexen, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Reichweite Berührung* (FW 8, 3 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Allerdings muss nun die SK des Verzauberten als Modifikator berücksichtigt werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 10, 3 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf QS x 4 Stunden.
- *Spezieswahl* (FW 12, 6 AP): Der Zauberer kann nur eine bestimmte Spezies wie Schlangen oder Eidechsen anziehen. Er muss dies vor dem Wirken des Zaubers festlegen.
- *Aggressive Tiere* (FW 14, 6 AP): Durch die Anwesenheit der Tiere verlieren alle Kulturschaffenden in der Zone 1 LeP pro Stunde.
- *Zielkategorie Objekte* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann den Zauber auf einen profanen, maximal tassengroßen Gegenstand legen.

Geste und Formel:

- *Hexen:* Die Hexe streicht mit gespreizten Fingern über den Boden und zeichnet Schlangenlinien. Dabei stößt sie zischelnd eine Beschwörung aus wie: *„Satuaria ruft euch!“*
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant nimmt einen Amethysten und zeichnet unter lautem Zischeln fünf aufeinander zustrebende Schlangen auf den Boden.

Reversalis: Der Zauberer erschafft eine Schutzzone von 1 Meile Radius um sich, der alle vom Zauber betroffenen Wesen der Größenkategorie *winzig* fernbleiben bzw. versuchen, sich aus der Zone zu bewegen. (Merkmal: Einfluss)

Respondami

Mittels dieses Zaubers kann der Anwender jemanden beherrschen und ihn zwingen, die Wahrheit zu sagen. Allerdings funktioniert das nur bei Ja-Nein-Fragen.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Verzauberte muss auf QS Fragen wahrheitsgemäß antworten. Die Fragen müssen mit „Ja“ oder „Nein“ zu beantworten sein. Andere Fragen muss der Verzauberte nicht beantworten. Das Opfer ist sich während der Wirkung des Zaubers bewusst, was es sagt. Das Opfer muss die Sprache des Zauberers verstehen und sprechen können, ansonsten kann es ihm nicht antworten.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS x 15 in Minuten
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Druiden, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Mehr Fragen* (FW 8, 2 AP): Das Ziel muss QS + 2 Fragen wahrheitsgemäß beantworten.
- *Strafmaßnahme* (FW 10, 2 AP): Antwortet der Verzauberte auf eine Frage nicht innerhalb von 5 Sekunden, sei es, weil er die Antwort nicht kennt, oder es eine Frage ist, auf die er nicht antworten kann, erleidet er 1 Stufe *Schmerz* für 1 Stunde. Die *Schmerzstufen* sind nicht kumulativ.
- *Antworten mit Zahlen* (FW 12, 4 AP): Das Ziel kann auch Fragen beantworten, deren Antwort Zahlen darstellen („Wie viele Gäste waren auf der Feier gestern anwesend?“ – „42!“)
- *Viel mehr Fragen* (FW 14, 4 AP): Das Ziel muss QS + 4 Fragen wahrheitsgemäß beantworten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Mehr Fragen*.
- *Wann-Fragen beantworten* (FW 16, 6 AP): Das Ziel kann auch Fragen zu Zeiten beantworten („Wann ist die Kaiserin nach Gareth aufgebrochen?“ – „Vor drei Tagen!“).

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide blickt dem Opfer tief in die Augen, dann berührt er kurz seinen eigenen Mund und tippt dem Opfer mit der gleichen Hand kurz gegen die Stirn.
- *Gildenmagier:* Der Magier fixiert das Opfer mit den Augen, legt ihm dann die rechte Hand an den Kopf und spricht die Formel: *„Respondami! (bosp.) / Qwal alhaqiq! (tul.) / Segya sath! (thorw.)“*

Reversalis: Statt wahrheitsgemäß auf Ja-Nein-Fragen zu antworten, lügt das Ziel immer. (Merkmal: Einfluss)

Ich habe gute Erfahrungen mit diesem Zauber gemacht. Menschen lügen, selbst wenn du sie verhörst oder folterst. Mit diesem Zauber bringst du sie dazu, die Wahrheit zu sagen, auch wenn du nur Fragen stellen kannst, die sich mit ja oder nein beantworten lassen. Und wenn du jemanden bestrafen willst, musst du dich nur in dem Zauber üben, da gibt es Möglichkeiten.

Ich stimme zu, der Zauber kann sehr nützlich sein. Der Bund des Weißen Pentagramms konnte damit schon zahlreiche Schurken überführen.

Salander

Durch diesen Zauberspruch ist der Anwender in der Lage, ein Lebewesen in ein kleineres Lebewesen zu verwandeln. Besonders beliebt ist der Zauberspruch als eine Art Fluch.

Probe: KL/IN/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Mit diesem Zauberspruch wird ein Lebewesen in ein anderes, kleineres und leichteres Lebewesen, etwa ein Tier oder eine Pflanze, verwandelt. Bei sehr massiven Änderungen (Mammut zu Maus) ist die Probe um bis zu –3 erschwert. Das Ziel kann nur in Lebewesen verwandelt werden, die dem Zaubernden bekannt sind.

Das Ziel behält einen kleinen Teil seiner geistigen Fähigkeiten und Erinnerungen, übernimmt jedoch die körperlichen Fähigkeiten der neuen Gestalt. Zudem behält es seine Lebensenergie und seinen natürlichen Rüstungsschutz, weshalb ein in einen Löwenzahn verwandelter Krieger kaum auszureißen ist. Das Ziel kann nicht in magische oder übernatürliche Lebewesen verwandelt werden. Ausrüstung wird nicht mitverwandelt. Verwandelte können sich nach dem Ende der Wirkungsdauer bruchstückhaft an die Zeit als Tier oder Pflanze erinnern.

Details zum Thema Verwandlung finden sich im Abschnitt Verwandlungsregeln im **Regelwerk** auf Seite **258**.

Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS x 3 in Stunden
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Gildenmagier, Goblinzauberinnen, Kristallomanten
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Gleichwertig* (FW 8, 3 AP): Der Zauber kann genutzt werden, um das Ziel in ein Wesen der gleichen Größe zu verwandeln (z. B. einen Menschen in ein Reh oder einen Raben in eine Taube).
- *Verkürzte Zauberdauer* (FW 10, 3 AP): Die Zauberdauer beträgt 4 Aktionen.
- *Geistige Fähigkeiten* (FW 12, 6 AP): Das Ziel behält während der Verwandlung seine vollständigen geistigen Fähigkeiten und kann sich nach der Rückverwandlung an alles erinnern.
- *Größere Reichweite* (FW 14, 6 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 9 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Tage.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier legt seinem Opfer die Linke auf den Kopf und die Rechte aufs Herz, konzentriert sich auf das gewünschte Lebewesen und spricht die Formel: *„Salander! (bosp.) / Haw al'Tawil! (tul.) / Umbreyting sjölfs! (thorw.)"* Bei höherer Reichweite spricht er nur die Formel und blickt das Ziel streng an.
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin konzentriert sich auf das gewünschte Lebewesen, eilt um ihr Opfer herum und berührt es dabei an jeder Gliedmaße sowie Kopf und Rumpf. Bei höherer Reichweite umschreitet sie das Opfer lediglich.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant führt einen Lapislazuli beginnend von der Stirn einmal um den Kopf seines Ziels und konzentriert sich auf das gewünschte Lebewesen. Dann lässt er den Stein fallen und tritt darauf. Bei höherer Reichweite führt er die Geste aus der Ferne aus.

Reversalis: Ein bestehender SALANDER-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)



Sanfter Fall

Gähnende Abgründe und hohe Türme bringen stets die Gefahr eines tiefen Falls mit sich. Dieser Spruch hilft dabei, einen solchen zu überleben.

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Fällt der Zauberer während der Wirkungsdauer und erleidet Sturzschaden (siehe **Regelwerk** Seite 340), gilt die Fallhöhe als um QS x 2 Schritt gesenkt.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 4 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS Minuten
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Telekinese
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Minuten.
- *Noch längere Wirkungsdauer* (FW 10, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 10 Minuten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer.*
- *Reichweite Berührung* (FW 12, 2 AP): Als Reichweite gilt *Berührung.* Der Zauber kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- *Sehr sanfter Fall* (FW 14, 2 AP): Die Probe auf *Körperbeherrschung,* um den Fallschaden zu mildern, ist um +2 erleichtert.
- *Klippensturz* (FW 16, 3 AP): Die Fallhöhe wird um QS x 3 Schritt gesenkt.

Geste und Formel:
- *Elfen:* Der Elf führt mit ausgebreiteten Armen eine Flügelschlag-Bewegung aus und singt die Melodie des ai'dao vaya vinda.

Reversalis: Fällt der Zauberer während der Wirkungsdauer und erleidet Sturzschaden, gilt die Fallhöhe als um QS x 2 Schritt erhöht. (Merkmal: Telekinese)



Sanftmut

Hexen können hiermit ein beliebiges Tier friedlich stimmen, sodass es nicht angreift.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das verzauberte Tier wird friedfertig und lässt sich ohne Schwierigkeiten von dem Zauberer anfassen. Der Zauberspruch lässt sich nur auf Tiere anwenden.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten
Zielkategorie: Tiere
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Druiden, Elfen, Geoden, Goblinzauberinnen, Hexen
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Minuten.
- *Zwei Tiere* (FW 10, 1 AP): Der Zauber lässt sich auf 2 Tiere gleichzeitig wenden. Die Kosten steigen um 2 AsP.
- *Erhöhte Reichweite* (FW 12, 2 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.
- *Vier Tiere* (FW 14, 2 AP): Der Zauber lässt sich auf bis zu 4 Tiere gleichzeitig wenden. Die Kosten steigen um 2 AsP pro zusätzlichem Ziel nach dem ersten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zwei Tiere*.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 16, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 10 Minuten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide blickt dem Tier in die Augen und macht mit der rechten Hand eine streichelnde Bewegung.
- *Elfen:* Der Elf hebt sanft die Hand zum Gruß und säuselt das *Ai'Sanya*.
- *Geoden:* Der Geode blickt das Tier lächelnd an und klopft sich mit beiden Händen lockend auf die Oberschenkel.
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin blickt das Tier an, geht in die Hocke und macht mit beiden Händen lockende Gesten.
- *Hexen:* Die Hexe fixiert das Tier mit ihrem Blick, summt beruhigend und macht mit beiden Händen beschwichtigende Gesten.

Reversalis: Das verzauberte Tier wird zu einer aggressiven Bestie und greift den Zauberer und seine Gefährten sofort an. (Merkmal: Einfluss)

Sapefacta

Der unter eitlen Zauberern beliebte Zauber reinigt Körper und Kleidung von Schmutz.

Probe: KL/CH/FF

Wirkung: Innerhalb eines Radius von QS Schritt um den Zauberer werden Lebewesen und ihre am Körper getragene Kleidung von jeglichem Schmutz befreit. Dies kann durch Verschmutzung verursachte Erschwernisse bei Gesellschaftstalenten, beispielsweise bei *Etikette (Benehmen)* oder *Betören (Aufhübschen)*, nach Meisterentscheid reduzieren.

Tätowierungen und ähnliche permanente Veränderungen sind nicht von der Zauberwirkung betroffen.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Telekinese
Verbreitung: Scharlatane
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Gerüche* (FW 8, 1 AP) Auch Gerüche werden entfernt. Hierdurch werden sowohl der Status *Übler Geruch* als auch angenehme Düfte wie Parfüm entfernt, nicht jedoch Vorteile oder Nachteile.
- *Berührung* (FW 10, 1 AP): Der Zauber kann mittels *Berührung* auf einen anderen Kulturschaffenden gewirkt werden.
- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 12, 2 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie *Lebewesen*.
- *Objektsäuberung* (FW 14, 2 AP): Der Zauber entfernt den Schmutz auch von allen Objekten, die der Held bei sich trägt. Die Kosten erhöhen sich um 2 AsP.
- *Größerer Radius* (FW 16, 3 AP): Der Wirkungsradius beträgt QS x 2 Schritt.

Geste und Formel:

- *Scharlatane:* Der Scharlatan dreht sich im Kreis, führt Handbewegungen wie mit einem Lappen aus und murmelt dabei: *„Sapefacta Zauberschwamm – Verschwunden seien Dreck und Schlamm!“*

Reversalis: Der Zauberer und seine Kleidung sowie dessen Umgebung in QS Schritt Radius werden von Schmutz überzogen. Nach Meisterentscheid kann dies Erschwernisse auf *Etikette (Benehmen)* oder *Betören (Aufhübschen)* mit sich bringen. (Merkmal: Telekinese)



Satuarias Herrlichkeit

Ein Schönheitszauber, der für die legendäre Attraktivität der Hexen und ihre Verführungskünste verantwortlich ist.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Die Hexe erzeugt subtile Veränderungen ihres Körpers, die sie begehrlicher wirken lassen. Haar und Teint werden verbessert, die Zähne aufgehellt und begradigt und die gesamte Statur dem gewünschten Schönheitsideal angepasst.

Proben auf das Talent *Betören (Anbändeln, Liebeskünste)* und *Überreden (Schmeicheln)* sind um +QS erleichtert. Je nach Situation können andere Gesellschaftstalente auf die gleiche Weise erleichtert werden. Auf Wesen mit anderem Schönheitsideal wirkt die Veränderung nicht.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden
Zielkategorie: Wesen
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Hexen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Reichweite Berührung* (FW 8, 2 AP): Die Reichweite ist *Berührung*. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- *Wunderschön 1* (FW 10, 2 AP): Bei Proben auf *Betören (Anbändeln* oder *Liebeskünste)* oder *Überreden (Schmeicheln)* erhält die Hexe +1 FP.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 4 Stunden.
- Wunderschön 2 (FW 14, 4 AP): Bei Proben auf *Betören (Anbändeln oder Liebeskünste)* oder *Überreden (Schmeicheln)* erhält die Hexe +2 FP (statt +1 FP durch Wunderschön 1). Voraussetzung: Zaubererweiterung *Wunderschön 1*.
- *Wahre Schönheit* (FW 16, 6 AP): Alle Lebewesen erleiden gegen die verzauberte Hexe eine Erschwernis von –1 auf alle AT und FK sowie alle Zauber und Liturgien, die ihr Schaden verursachen würden, da sie nur ungern gegen sie kämpfen.

Geste und Formel:

- *Hexen:* Die Hexe sticht sich in den Finger und haucht etwas wie: *„Satuarias Herrlichkeit wird euch verführen!“* Dann benetzt sie ihre Lippen, Augen, Haare und Brust mit dem Blut.

Reversalis: Das Aussehen der Hexe ändert sich so, dass sie fast alle anderen Personen abstoßend finden. Proben auf *Betören (Anbändeln* oder *Liebeskünste)* und *Überreden (Schmeicheln)* sind um –QS erschwert. (Merkmal: Verwandlung)

O Töchter Rahjas! Ich kann mich gut daran erinnern, wie ich einer Frau begegnete, deren Schönheit so vollkommen schien, dass ich dachte, ich hätte Rahema höchstpersönlich vor mir. Stunden später begegnete ich ihr wieder und … hässlich war sie nicht, aber ihre Schönheit war abgefallen wie Blattgold an einer Rahjastatue. Sie war eine Hexe und hat mit diesem Zauber jeden um den Finger wickeln können.

Man sagt manchen Menschen ja nach, dass sie bei zu viel Alkohol auch andere Leute als hübscher empfinden. Satuarias Herrlichkeit sorgt aber für den Wirkungszeitraum tatsächlich dafür, dass sich der Körper verändert und an das gewünschte Schönheitsideal anpasst. Ein Zauber, der schon seit Jahren durch die Fasarer Akademie untersucht wird, leider ohne zufriedenstellendes Ergebnis.

Schimmernder Schild

Für den Kampf ausgebildete Zauberer können mit dem Spruch einen Schild erschaffen, mit dem sich gegnerische Angriffe parieren lassen.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Am Arm des Zauberers manifestiert sich ein schimmernder Schild, der im Kampf eingesetzt werden kann. Die Werte entsprechen jenen eines Thorwalerschildes (siehe **Regelwerk** Seite 367). Zur Berechnung von AT und PA des Schildes dient die Kampftechnik *Schilde*. Der Schild kann nicht abgelegt oder vom Arm entfernt werden. Wird er zerstört, endet der Zauber vorzeitig. Durch das Schimmern sind die AT gegen den Schildträger um –QS/2 erschwert.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 KR
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Telekinese
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 10 KR.
- *Robuster Schild* (FW 10, 1 AP): Die Strukturpunkte des Schildes sind um 10 erhöht.
- *Reichweite Berührung* (FW 12, 2 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- *Geschosssicherer Schild* (FW 14, 2 AP): Um den Schild herum bildet sich eine Aura, die Projektile ablenkt. Die Erschwernis bei der Parade von Fernkampfangriffen sinkt um –2.
- *Kosten modifizierbar* (FW 16, 3 AP): Die Kosten des Zaubers sind doch modifizierbar.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier vollführt mit der Schildhand eine kreisende Bewegung und spricht dabei die Formel: *„Clypeulus! (bosp.) / Aldir wa'mid! (tul.) / Glimmerwörrn! (thorw.)"*

Reversalis: Ein bestehender SCHIMMENDER SCHILD-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Wenn man sich physisch an einem Nahkampf beteiligen möchte, ist dies sine dubio die würdevollere Art und Weise, anstatt sich mit einem echten Schild zu rüsten, der auch kaum dem Codex Albyricus entspricht und zu keinem der Gewänder gehört, die einem Magus geziemen.

Schlangenruf

Den Schwesternschaften der Hexen wird nachgesagt, dass sie mittels Magie die Verwandten ihres Vertrautentieres herbeirufen können, um sich gegen ihre Feinde zu verteidigen. Bei den Schwestern des Wissens sind es beispielsweise Schlangen, die sie auf ihre Gegner hetzen können.

Probe: MU/CH/CH

Wirkung: Die Hexe beschwört mit diesem Zauberspruch bis zu QS x 2 magische Schlangen, die für sie kämpfen. Es erscheinen maximal so viele Schlangen, wie die Anzahl der Gegner der Hexe beträgt. Die Hexe muss einen Punkt am Boden innerhalb der Reichweite bestimmen, an dem die Tiere dann in einem Radius von QS/2 Schritt erscheinen. Die Hexe kann gezielt Gegner benennen, die dann von den Schlangen angegriffen werden. Sie kann jedoch nicht mehrere Tiere auf einen Gegner hetzen. Stirbt ein Gegner, verschwindet die gerufene Schlange wieder ins Nichts. Nach ihrem Erscheinen können die Schlangen sich beliebig weit vom Ort ihrer Herbeirufung fortbewegen. Endet die Wirkungsdauer, verschwinden die Schlangen wieder ins Nichts.

Die Werte der Hexenschlangen finden sich auf Seite 501.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: bis zum Tod der Tiere, maximal jedoch 20 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Blitzschnell* (FW 8, 3 AP): Die Tiere erhalten +2 VW.
- *Zauberdauer senken* (FW 10, 3 AP): Die Zaubermodifikation *Zauberdauer senken* ist nicht erschwert.
- *Angriffslustig* (FW 12, 6 AP): Die Tiere erhalten +2 AT.
- *Reserve* (FW 14, 6 AP): Die Hexe hat Tiere in der Reserve, die sie einsetzen kann, um getötete oder besiegte Tiere zu ersetzen. Insgesamt stehen ihr so viele Tiere in der Reserve zur Verfügung, als hätte sie den Zauber nochmals mit QS 1 gewirkt.
- *Giftig* (FW 16, 9 AP): Die Schlangen sind giftig.

Geste und Formel:

- *Hexen:* Die Hexe legt die Hände trichterförmig vor den Mund und stößt ein bedrohliches Zischeln aus.

Reversalis: Die herbeigerufenen Tiere verschwinden augenblicklich ins Nichts. (Merkmal: Antimagie)

Schlechte Ausstrahlung

Das Opfer dieses Zaubers hat eine blasse Ausstrahlung gegenüber anderen und Schwierigkeiten, die richtigen Worte zu finden.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: Alle Fertigkeitsproben, bei denen mindestens einmal auf CH gewürfelt wird, sind um die QS/2 erschwert.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 15 Minuten
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Größere Reichweite* (FW 8, 2 AP): Die Reichweite beträgt 8 Schritt.
- *Kosten modifizieren* (FW 10, 2 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.
- *Verteilte Wirkung* (FW 14, 4 AP): Die Erschwernis kann auf mehrere Ziele verteilt werden, die vor dem Wirken des Zaubers benannt werden müssen. Kann der Zauberer z. B. 3 Punkte Erschwernis verteilen, darf er 3 Zielen je 1 Punkt geben, oder einem Ziel 2 Punkte und einem anderen 1 Punkt.
- *Extrem schlechte Ausstrahlung* (FW 16, 6 AP): Die Proben sind um –QS erschwert.

Geste und Formel:
- *Gildenmagier:* Der Magier streicht seinem Opfer mitleidig über den Kopf und spricht die Formel: *„Charisma Iniqua! (bosp.) / Mhazhar gha'yr! (tul.) / Veggblom! (thorw.)“*
- *Hexen:* Die Hexe blickt ihr Opfer mitleidig an und verhöhnt es mit bissigen Kommentaren über dessen Aussehen und Gebaren.

Reversalis: Die entsprechenden Fertigkeitsproben sind um die QS/2 erleichtert. (Merkmal: Heilung)



Schleier der Unwissenheit

Für Hexen spielt Heimlichkeit eine große Rolle. In der Vergangenheit wurden sie wegen der Ausübung ihrer Magie verfolgt, sodass sie Zauber entwickelt haben, um sich gegen Hellsichtmagie besser zu schützen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Durch diesen Zauberspruch kann die Hexe sich selbst vor Hellsichtzauberei schützen, insbesondere jene Aktivitäten, die sie als Hexe entlarven würden. Die QS von Zaubern mit dem Merkmal Hellsicht wird um QS/2 des Zaubers gesenkt. Bei einer Netto-QS von 0 wirkt der Zauber zwar, aber der Zauberer, der die Hexe untersucht hat, erhält von der Meisterin passende falsche Informationen. Gegen Zauber, die die Hexe direkt als Zauberin enttarnen können (ODEM ARCANUM, ANALYS ARKANSTRUKTUR), wirkt der Schleier der Unwissenheit sogar mit der vollen QS.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Antimagie
Verbreitung: Hexen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Verborgenes Geheimnis* (FW 8, 2 AP): Der Zauber wirkt auf die Hexe, ihr Vertrautentier und ihr (minderes) Traditionsartefakt gleichzeitig, solange sie es während der Zauberdauer berührt.
- *Starker Schleier* (FW 10, 2 AP): Die QS von Hellsichtzaubern wird um weitere 1 QS gesenkt.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- *Sehr lange Wirkungsdauer* (FW 14, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer.*
- *Andere Kulturschaffende und Objekte verschleiern* (FW 16, 6 AP): Der Zauber wirkt auch auf andere Kulturschaffende, die von der Hexe berührt werden und auf Objekte von maximal der Größe einer Truhe.

Geste und Formel:

- *Hexen:* Die Hexe kreuzt die Hände vor der Brust und bittet Satuaria, ihre Geheimnisse zu bewahren.

Reversalis: Ein bestehender SCHLEIER DER UNWISSENHEIT-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Schmerzen lindern

Der Zauber nimmt einem Wesen seine Schmerzen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Je nach QS können mit diesem Zauberspruch Stufen von *Schmerz* augenblicklich abgebaut werden, unabhängig davon, wie sie verursacht wurden. Die Wirkung ist nicht kumulativ, es gelten jeweils die Auswirkungen der höchsten QS.

QS 1: 1 Stufe *Schmerz*
QS 2: 1 Stufe *Schmerz*, +1 KO für 1 Minute
QS 3: 2 Stufen *Schmerz*, +1 KO für 1 Minute
QS 4: 3 Stufen *Schmerz*, +1 KO für 1 Minute
QS 5: 4 Stufen *Schmerz*, +1 KO für 1 Minute
QS 6: 4 Stufen *Schmerz*, +2 KO für 1 Minute

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Heilung
Verbreitung: Elfen, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Größere Reichweite* (FW 8, 2 AP): Der Zauber hat die Reichweite 4 Schritt.
- *Zauberdauer senken* (FW 10, 2 AP): Die Zaubermodifikation *Zauberdauer senken* ist nicht erschwert.
- *Verteilte Wirkung* (FW 12, 4 AP): Die Senkung der Zustandsstufe *Schmerz* kann auf mehrere Ziele verteilt werden, die vor dem Wirken des Zaubers bestimmt werden müssen. Kann der Zauberer z. B. 3 Stufen *Schmerz* senken, darf er 3 Zielen je 1 Stufe nehmen oder einem Ziel 2 Stufen und einem anderen 1 Stufe. Die KO-Steigerung entfällt dafür komplett.
- *Kosten senken* (FW 14, 4 AP): Die Zaubermodifikation *Kosten senken* ist nicht erschwert.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Zauber kann auf bis zu 2 Ziele gleichzeitig gesprochen werden. Das zweite Ziel kostet 4 AsP extra.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf legt dem Ziel die flache Hand auf und singt die Melodie des *sha'manda ai'dao*.
- *Gildenmagier:* Der Magier legt dem Ziel die flache Hand auf, führt eine nehmende Bewegung aus und spricht die Formel: *„Sindolor! (bosp.) / La'alam! (tul.) / Deragaur Saussaka! (thorw.)"*

Reversalis: Die reversalisierte Version des Zauberspruchs verursacht 1 Stufe *Schmerz*. (Merkmal: Heilung)



Schuppenhaut

Die Haut des Zauberers überzieht sich mit Schuppen, die ihn vor physischen Angriffen schützen.

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Die Haut des Zauberers wird komplett mit einer echsischen Schuppenhaut überzogen, die ihm einen RS von 2 verleiht.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 2 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 1 AsP pro KR

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Feuerresistente Schuppen* (FW 8, 3 AP): Das Ziel kann während der Wirkungsdauer keinen Schaden durch den Status *Brennend* erleiden.
- *Andere Kosten* (FW 10, 3 AP): Die Kosten betragen 2 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 1 AsP pro 2 KR. Diese Zaubererweiterung ist nicht mit *Reichweite Berührung* kombinierbar.
- *Reichweite Berührung* (FW 12, 6 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Die Kosten steigen dabei auf 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro KR.
- *Harte Schuppenhaut* (FW 14, 6 AP): Die Schuppenhaut hat RS 3.
- *Scharfe Schuppen* (FW 16, 9 AP): Im Waffenlosen Kampf mit der Kampftechnik *Raufen* richtet das Ziel +1 TP an, gilt nicht mehr als unbewaffnet und *Raufen*-PA sind für Gegner zusätzlich um –1 erschwert.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier streicht mit den Händen am Ziel herab und ruft: *„Scalarmus! (bosp.) / Dschal'Achaz! (tul.) / Hranngarheistur! (thorw.)“*
- *Hexen:* Die Hexe kratzt sich mit den Fingern über die Haut und zischt, bis ihr Schuppen wachsen.

Reversalis: Die Haut des Zauberers wird so weich, dass er bei Schaden durch Waffen, Stürze usw. 2 zusätzliche SP erleidet. (Merkmal: Verwandlung)



Schwarz und Rot

Der Spruch senkt langsam, aber stetig die Lebenskraft des Opfers. Er wird gern bei Attentaten oder auch als elaborierte Foltermethode eingesetzt.

Probe: MU/CH/KO (modifiziert um ZK)
Wirkung: Das Ziel verliert am Ende jeder Stunde QS + 1W3 LeP.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 8 Stunden
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Borbaradianer, Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:
- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 3 AP): Die Zielkategorie des Zaubers ist *Lebewesen*.
- *Schwächung* (FW 10, 3 AP): Am Ende jeder Stunde sinken zusätzlich zum Schaden alle körperlichen Eigenschaften um 1 (bis zu einem Minimum von 6). Sie regenerieren sich augenblicklich am Ende der Wirkungsdauer.
- *Brutale Folterung* (FW 12, 6 AP): Das Ziel verliert statt QS + 1W3 am Ende jeder Stunde LeP in Höhe von QS x 2. Die Kosten sind dann nicht modifizierbar. Voraussetzungen: *Zaubererweiterung Schwächung*.
- *Todesfluch* (FW 14, 6 AP): Der Zauberer kann zusätzlich beliebig viele seiner LeP opfern, um am Ende der ersten Stunde in dieser Höhe SP beim Ziel zu verursachen.
- *Schneller Tod* (FW 16, 9 AP): Die Effekte setzen nach jeweils 15 Minuten (statt 1 Stunde) ein. Der Zauber endet bereits nach 2 Stunden.

Geste und Formel:
- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer stößt seinem Opfer den Zeigfinger vor die Brust und ruft: *„Schwarz und Rot – Bald bist du tot!“*
- *Gildenmagier:* Der Gildenmagier berührt sein Opfer mit dem Zeigefinger in der Herzgegend und murmelt: *„Schwarz und Rot! (gar.) / Nox et Sanguis! (bosp.) / Aswad Ashmar! (tul.) / Svart og rodt! (thorw.)“*
- *Hexen:* Die Hexe schlägt dem Opfer mit der flachen Hand gehässig lachend gegen die Brust.

Reversalis: Ein bestehender SCHWARZ UND ROT-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Ein übler Folterzauber.

Ja, und ein effektiver noch dazu.

Die zwölfmalverfluchten Borbaradianer haben ihn nicht erschaffen, aber sie nutzen ihn gerne. Doch der Ursprung liegt in der Fluchmagie der Hexen!

Schwarzer Schrecken

Der äußerst flexible Furchtzauber erlaubt es, Angst vor der Farbe Schwarz zu erzeugen.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel erhält den Nachteil *Angst vor Schwarz III*. Der Nachteil wirkt nur, solange sich etwas Schwarzes unmittelbar im Blickfeld des Opfers befindet. Die ausgelöste Furcht endet sofort, wenn dies nicht länger der Fall ist, kehrt aber zurück, sobald sich wieder etwas Schwarzes im Blickfeld befindet. Dunkelheit zählt hierbei nicht als Schwarz.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS Stunden
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Borbaradianer, Druiden
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Andere Farbe* (FW 8, 1 AP): Der Zauberer kann eine andere Farbe als Schwarz wählen.
- *Verkürzte Zauberdauer* (FW 10, 1 AP): Die Zauberdauer beträgt 2 Aktionen.
- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 12, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 Stunden.
- *Anderer Sinn* (FW 14, 2 AP): Das Opfer kann auch vor einem bestimmten Geruch oder einem Geräusch Angst bekommen.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 16, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Tage. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer berührt sein Opfer mit der linken Hand, hebt seine Rechte mit der Handfläche nach außen und ruft: *„Schwarzer Schrecken plage dich!“*
- *Druiden:* Der Druide blickt sein Opfer an, hebt die Hände als Halbschale vor den Mund und wispert von schwarzen Schrecknissen.

Reversalis: Ein bestehender SCHWARZER SCHRECKEN-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)



Seelentier erkennen

Wie man Seelentiere erkennt, ist nur wenigen aventurischen Zauberern bekannt, darunter fast ausschließlich Hexen (und wenige Elfen). Durch das Wissen um das Seelentier eines Menschen kann eine Hexe mehr über dessen Motivation in Erfahrung bringen.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Die Hexe kann das Seelentier des Ziels erkennen und daraus gewisse Rückschlüsse auf dessen Persönlichkeit ziehen. Proben auf *Bekehren & Überzeugen* und *Menschenkenntnis* sind um +QS/2 gegenüber dem Ziel erleichtert. Die Erleichterung baut sich mit 1 Punkt pro 24 Stunden nach dem Ende der Wirkungsdauer wieder ab.

Das Seelentier, welches die Hexe erkennen kann, ist von ihrer eigenen Kultur geprägt und nicht von der des Ziels. Es liegt an der Hexe, die richtigen Rückschlüsse zu ziehen und das Verhalten ihres Gegenübers zu interpretieren.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 24 Stunden
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Hellsicht
Verbreitung: Elfen, Hexen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 1 Woche.
- *Verkürzte Zauberdauer* (FW 10, 2 AP): Die Zauberdauer beträgt 2 Aktionen.
- *Hervorragendes Überreden* (FW 12, 4 AP): Die Zauberin erhält gegenüber dem Ziel eine Erleichterung von +1 auf *Überreden*-Proben.
- *Erkennbare Täuschung* (FW 14, 4 AP): Die Zauberin erhält eine Erleichterung von QS/2 bei Proben auf *Willenskraft (Bekehren & Überzeugen widerstehen, Betören widerstehen* oder *Überreden widerstehen)* gegenüber dem Ziel.
- *Erhöhte Willenskraft* (FW 16, 6 AP): Die Zauberin erhält gegenüber dem Ziel eine Erleichterung von +1 auf *Willenskraft*-Proben.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf schließt die Augen, konzentriert sich auf sein eigenes Seelentier und singt dabei leise die Melodie *a'dao iama'ha*.
- *Hexen:* Die Hexe kehrt ihren Blick nach innen, stößt Laute ihres eigenen Seelentiers aus und blickt durch dessen Augen auf das Ziel.

Reversalis: Das Ziel nimmt das Seelentier des Zauberers wahr. (Merkmal: Hellsicht)

Seelentiere

Während die Seelentiere ein Abbild der Persönlichkeit sind, das durch den kulturellen Hintergrund der Zauberin und das Verhalten des Ziels beeinflusst wird, haben die aventurischen Elfen ein Seelentier, das immer (oder zumindest in der Regel) gleich ist. Auch Hexen haben üblicherweise ein Seelentier, das mit dem bevorzugten Vertrautentier ihrer Hexenschwesternschaft identisch ist. Nur selten gibt es davon eine Abweichung.

Wir werden an dieser Stelle keine vollständige Liste mit Seelentieren angeben, da eine Zusammensetzung von Tier und möglicher Persönlichkeit sich je nach Kultur der Hexe und des Ziels unterscheidet.



Seidenzunge

Der Spruch raubt seinem Opfer die Fähigkeit, kritisch zu denken oder sich allzu lange mit eventuellen Ungereimtheiten in den Ausführungen des Zauberers zu beschäftigen.

Probe: KL/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel wird dem Zauberer gegenüber äußerst leichtgläubig, was bedeutet, dass Proben auf *Willenskraft (Überreden widerstehen)* und *Menschenkenntnis (Lügen durchschauen)* um –QS/2 erschwert sind.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Größere Reichweite* (FW 8, 1 AP): Die Reichweite beträgt 8 Schritt.
- *Überredungskünstler* (FW 10, 1 AP): Der Zauberer erhält gegenüber dem Ziel eine Erleichterung von +1 auf *Überreden*.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 30 Minuten.
- *Deutlich längere Wirkungsdauer* (FW 14, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 2 Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer*.
- *Mehrere Ziele* (FW 16, 3 AP): Der Zauberer kann beliebig viele Ziele gleichzeitig verzaubern. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich 8 AsP.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf blickt seinem Ziel lächelnd in die Augen und summt die Melodie des *saya uida'za eo'gra e'fey var*.

Reversalis: Das Ziel glaubt dem Zauberer kaum noch ein Wort. Für jegliche Probe auf *Überreden* des Zauberers kann es eine Probe auf *Willenskraft (Überreden widerstehen)* oder *Menschenkenntnis (Lügen durchschauen)* ablegen, die um +QS/2 erleichtert ist. (Merkmal: Einfluss)

Dies ist ein Zauber, den meine Freundin Valandria nicht beherrscht. Selbst wenn sie ihn beherrschen würde, würde sie ihn niemals gegenüber einem Freund anwenden.

Jetzt seid ihr aber gegenüber den Elfen zu leichtgläubig. Sie zaubern doch intuitiv? Und wenn sie einen solchen Zauber kennen, werden sie ihn auch anwenden. Ich wüsste zudem nichts, dass dagegenspricht. Endlich mal ein nützlicher Elfenzauber.

Sensattacco

Der Spruch verschafft einem Kämpfer eine übernatürliche Präzision, die seine Attacken treffsicherer und tödlicher herniederprasseln lässt.

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Das Ziel erreicht im Kampf mit höherer Wahrscheinlichkeit einen Kritischen Erfolg. Während ein Bestätigungswurf für einen solchen normalerweise nur dann anfällt, wenn eine 1 gewürfelt wird, geschieht dies beim Ziel bereits bei einer gewürfelten 2 (bzw. wenn noch andere Modifikatoren gelten, wird die Chance auf einen möglichen Kritischen Treffer um 5 % erhöht).

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 KR.
- *Zauberdauer senken* (FW 10, 3 AP): Die Zaubermodifikation *Zauberdauer senken* ist nicht erschwert.
- *Höhere kritische Trefferchance* (FW 12, 6 AP): Die Chance für einen möglichen Kritischen Erfolg steigt um 10 %, ein Bestätigungswurf wird also standardmäßig bei 1-3 auf 1W20 fällig.
- *Noch höhere Kritische Trefferchance* (FW 14, 6 AP): Die Chance für einen möglichen Kritischen Erfolg steigt um 15 %, ein Bestätigungswurf wird also standardmäßig bei 1-4 auf 1W20 fällig. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Höhere Kritische Trefferchance.*
- *Automatischer Erfolg beim Bestätigungswurf* (FW 16, 9 AP): Der Bestätigungswurf gelingt automatisch.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier deutet mit seiner flachen linken Hand auf Augen, Ohren und Schwertarm des Ziels. Bei jeder Geste spricht er: *„Sensattacco! (bosp.) / Muqwa al'seijim! (tul.) / Rekkerherre! (thorw.)“*

Reversalis: Ein bestehender SENSATTACCO-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Sensibar

Durch diesen Zauberspruch kann der Held die Gefühle seines Gegenübers spüren und so Rückschlüsse auf dessen Gemütslage ziehen.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Zaubernde kann die Gefühle des Verzauberten ergründen. Dabei kann er jedoch nur die Gefühle selbst erkennen, nicht jedoch deren Grund oder Ursprung. Proben auf *Menschenkenntnis (Lügen durchschauen* oder *Motivation erkennen)* sind für den Zauberer gegenüber dem Opfer des SENSIBAR um die QS erleichtert.

Der Verzauberte kann mit einer Erfolgsprobe auf *Sinnesschärfe* erschwert um die QS des Zaubers entdecken, dass etwas Fremdes in seinen Geist blickt. Er kann aber nicht zweifelsfrei sagen, wer dafür verantwortlich ist. Mit einer Probe auf *Willenskraft* erschwert um die QS kann er seine Gefühle gezielt beruhigen. Diese Probe kann aber bei besonders aufwühlenden Empfindungen zusätzlich noch um bis zu 3 Punkte erschwert werden.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers), + 4 AsP pro Minute

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Hellsicht

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Zauberererweiterungen:

- *Kampfhandlung vorhersehen* (FW 8, 2 AP): Im Kampf kann der Zauberer Handlungen des verzauberten Gegners vorausahnen. Die Verteidigung des Zauberers ist gegen diesen Gegner um 1 erhöht. Dabei gelten 5 Sekunden der Wirkungsdauer als 1 KR.
- *Größere Reichweite* (FW 10, 2 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.
- *Unbemerkt* (FW 12, 4 AP): Die Probe auf *Sinnesschärfe*, um das Eindringen mittels Magie zu bemerken, ist für das Opfer um –QS x 2 erschwert.
- *Gruppenemphatie* (FW 14, 4 AP): Der Zauberer kann die Gefühle von bis zu 4 Personen wahrnehmen. Die Kosten steigen pro jeder weiteren Person nach der ersten um 2 AsP für Aktivierung und um 1 AsP pro Minute. Die Zaubermodifikation *Kosten sparen* kann in diesem Fall nicht durchgeführt werden.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer fixiert sein Ziel mit dem Blick, schlägt sich die Faust auf die linke Brust und murmelt: *„Enthülle deine Gefühle!“*
- *Druiden:* Der Druide studiert sein Ziel, atmet tief ein und bittet Sumu leise um Erkenntnis.
- *Elfen:* Der Elf blickt sein Ziel an, legt die Rechte auf seine linke Brust und summt die Melodie des sanya bha vara la.
- *Geoden:* Der Geode kratzt sich am Kopf, zwirbelt eine Strähne seines Haars und bittet Sumu still um Einsicht in die Gefühle des Ziels.
- *Gildenmagier:* Der Magier fixiert sein Ziel mit dem Blick, legt kurz die rechte Hand auf seine linke Brust und murmelt: *„Sensibar! (bosp.) / Ma'shanzur! (tul.) / Satuf! (thorw.)“*
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin reibt sich über Bauch, Brust und Stirn und behält dabei ihr Ziel genau im Auge.
- *Hexen:* Die Hexe fixiert ihr Ziel mit dem Blick, atmet dreimal tief ein und aus, um sich auf dessen Gefühle einzustimmen, und flüstert etwas wie: „Ich fühle, was du fühlst!“
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant legt sich einen Bergkristall unter die Zunge, blickt sein Ziel an und beginnt zu züngeln.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan blickt sein Ziel an und legt sich theatralisch eine Hand an Brust und Stirn, während er murmelt: *„Sensibar Empathicus – Dein Gemüt ich kennen muss!“*

Reversalis: Das Ziel nimmt die Gefühle des Zauberers wahr. (Merkmal: Hellsicht)

Serpentialis

Der vor allem bei den Schlangenhexen verbreitete Spruch verwandelt die Arme der Hexe in giftige Schlangen.

Probe: MU/CH/GE

Wirkung: Die Arme der Hexe verwandeln sich in Giftschlangen gleicher Länge, mit denen sie ihre Gegner attackieren kann. Dabei verwendet sie ihre Werte in der Kampftechnik Raufen, jedoch sind ihre Angriffe mit einer Giftwirkung versehen. Der normale Schaden der Schlangenarme ist genauso hoch wie der einer gewöhnlichen *Raufen*-AT der Hexe, sie gelten jedoch als magische Waffe. Während der Wirkungsdauer ist es der Hexe nicht möglich, Waffen zu führen oder andere Aktionen zu vollziehen, die Hände erfordern. Die Schlangenarme verfügen über eine Reichweite von *mittel* (statt dem üblichen *kurz* beim Raufen).

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 5 KR

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Hexen, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Vier Schlangen* (FW 8, 2 AP): Jeder Arm besteht aus 2 Schlangen, was die Verteidigung des Gegners bei Angriffen um –1 erschwert. Angriffe eines Arms gelten aber weiterhin als ein Angriff, auch wenn zwei Schlangen vorhanden sind.
- *Andere Kosten* (FW 10, 2 AP): Die Kosten betragen 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 10 KR.
- *Lange Schlangen* (FW 12, 4 AP): Die Zauberin verfügt mit den Schlangenarmen beim *Raufen* über die Reichweite *lang*.
- *Reichweite Berührung* (FW 14, 4 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Der Zauber kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- *Sechs Schlangen* (FW 16, 6 AP): Jeder Arme besteht aus 3 Schlangen, was die Verteidigung des Gegners bei Angriffen um –2 erschwert. Angriffe eines Arms gelten aber weiterhin als ein Angriff, auch wenn drei Schlangen vorhanden sind. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Vier Schlangen*.

Geste und Formel:

- *Hexen:* Die Hexe streckt ihre Arme nach vorn, vollführt drei schlangengleiche Bewegungen und zischelt aggressiv.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant klemmt sich einen Lapislazuli zwischen die Finger, stößt die Arme ruckartig nach vorn und zischt bösartig.

Reversalis: Ein bestehender SERPENTIALIS-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Serpentialisgift

Dieses Gift ist ein starkes Lähmungsgift. Die Wirkung durch mehrere Bisse ist kumulativ.

Stufe: QS des Zaubers

Art: Waffengift, tierisch; das Gift kommt nur zum Tragen, wenn durch eine *Raufen*-AT mindestens 1 SP verursacht wird.

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6–1 SP, 1 Stufe *Paralyse* / 1W3–1 SP, 1 Stufe *Paralyse*

Beginn: sofort

Dauer: Die entstandenen Stufen der *Paralyse* bauen sich pro Stunde um 1 Stufe ab.

Anmerkung: Das Gift kann nicht extrahiert werden.

Silentium

Durch diesen Zauberspruch entsteht eine Zone absoluter Stille. Für Diebe ist er ein hilfreiches Werkzeug, aber auch geeignet, um feindliche Zauberer zum Schweigen zu bringen.

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Der Zaubernde erschafft eine kugelförmige Zone, in der keine Geräusche mehr übertragen werden. Der Radius der Zone beträgt QS x 3 in Schritt. Die Zone entsteht mit dem Zaubernden als Mittelpunkt. Er kann sich vor der Fertigkeitsprobe entscheiden, ob sie sich mit ihm mit bewegt oder an Ort und Stelle verbleiben soll.

In letzterem Falle darf er sich maximal QS x 3 Schritt von der Zone entfernen, ansonsten endet der Zauber.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Telekinese

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Andere Kosten* (FW 8, 2 AP): Die AsP-Kosten, um den Zauber aufrechtzuerhalten, betragen 4 AsP pro 30 Minuten.
- *Größerer Radius* (FW 10, 2 AP): Der Radius beträgt QS x 4 Schritt.
- *Reichweite Berührung* (FW 12, 4 AP): Der Zauber hat die Reichweite *Berührung*. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- *Verkürzte Zauberdauer* (FW 14, 4 AP): Die Zauberdauer beträgt 4 Aktionen.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf hält sich den Zeigefinger vor die Lippen und summt leise die Melodie des sala diun, sala dao'lir.

Reversalis: In der Zone ist alles viel lauter zu hören. Flüstern ist deutlich zu hören, ein normales Gespräch so laut, dass man sich die Ohren zuhalten muss. (Merkmal: Verwandlung)

Sinesigil

Manch eine Tätowierung kann eine Person in Schwierigkeiten bringen und sollte besser vor unliebsamen Blicken verborgen bleiben. Der SINESIGIL hilft dabei.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Der Zauberer vermag Tätowierungen und Bemalungen an einem seiner Körperteile (Hand, Kopf, Oberarm etc.) optisch zu verbergen. An der entsprechenden Stelle scheint sich für den Beobachter normale Haut zu befinden, bzw. im Falle von Orks oder Achaz normales Fell oder normales Schuppengeflecht. Bei der Tätowierung kann es sich auch um eine quasi magische Tätowierung, etwa ein Gildensiegel, handeln. Details zum Thema Illusionen finden sich im **Regelwerk** auf Seite **259**.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 5 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Illusion

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: A

Zauberererweiterungen:

- *Kosten modifizierbar* (FW 8, 1 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- *Verkürzte Zauberdauer* (FW 10, 1 AP): Die Zauberdauer beträgt 1 Aktion.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 10 Minuten.
- *Reichweite Berührung* (FW 14, 2 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Der Zauber kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Die Kosten steigen dabei um eine Kategorie.
- *An und Aus* (FW 16, 3 AP): Der Zauber kann innerhalb der Wirkungsdauer jederzeit unterbrochen und wieder aktiviert werden, sodass man die Tätowierung kurz sehen kann und sie dann wieder verborgen ist. Das Deaktivieren und Aktivieren dauert jeweils 1 freie Aktion.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier reibt mit gespreizten Fingern über die zu tarnende Tätowierung und spricht die Formel: *„Sinesigil! (bosp.) / Al'khat'fuh! (tul.) / Falsinsigil! (thorw.)"*
- *Hexen:* Die Hexe haucht sich: *„Verborgen, verborgen!"* in die Hände und reibt dann mit diesen über die zu tarnende Tätowierung.

Reversalis: Ein bestehender SINESIGIL-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Magier aus den Reihen der Borbaradianer und anderes Gesindel nutzen den Sinesigil, um ihr Magiersiegel zu verbergen, wenn sie von einer Akademie aus dem Hoheitsgebiet der Heptarchien kommen.

Gewiss gibt es auch andere Gründe. Jugendsünden beispielsweise. Ich hörte von einer Magierin aus Elburum, die eine auffällige Tätowierungen über ihre linke Körperhälfte trägt - von ihrer Stirn bis zu ihrem Bauchnabel. Sie ist so auffällig, wie ein Ork in einer Karawanserei. Ich hörte, dass sie zwar darüber nachgedacht hat, den Zauber zu erlernen, aber ihn als verbotenes Wissen ablehnt. Für solche Fälle kann der Sinesigil grundsätzlich interessant sein.

Skelettarius

Diese einfachste Form der Nekromantie erfüllt eine Leiche kurzzeitig mit untotem Leben, um sie für den Kampf einzusetzen.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauberer erhebt die körperlichen Überreste eines verstorbenen Wesens kurzfristig zum Untoten. Er kann mit dem Zauberspruch einfache Mumien, Skelette und Zombies erwecken, jeweils maximal bis zur Größenkategorie *mittel*.

Die Erschaffung funktioniert nach den gleichen Regeln wie die Beschwörung. Das untote Wesen verrichtet 1 + QS Dienste und kann wie Dämonen und Elementare verbessert werden (siehe **Regelwerk** Seite 264). Es ist zu den gleichen Diensten wie Dämonen und Untote in der Lage.

Die Werte des Skeletts finden sich auf Seite 502.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 2 KR
Zielkategorie: Kulturschaffende (Verstorbene)
Merkmal: Dämonisch
Verbreitung: Borbaradianer, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Mehr Dienste* (FW 8, 2 AP): Der Zauberer kann QS + 2 Dienste von dem Wesen verlangen.
- *Zweifache Erhebung* (FW 10, 2 AP): Zwei Untote ohne Verbesserungen werden erhoben. Die Kosten steigen um 4 AsP.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 KR
- *Vierfache Erhebung* (FW 14, 4 AP): Vier Untote ohne Verbesserungen werden erhoben. Die Kosten steigen um 4 AsP für jeden Untoten nach dem ersten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zweifache Erhebung*.
- *Mächtiges Wesen* (FW 16, 6 AP): Dem Wesen können zweimal die gleichen Verbesserungen beim Beschwören gegeben werden.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer legt dem Leichnam die linke Hand auf die Stirn und zeichnet mit der anderen ein Pentagramm auf dessen Brust, während er befiehlt: *„Erhebe dich!“*
- *Gildenmagier:* Der Magier legt dem Leichnam die linke Hand auf die Stirn und zeichnet mit der anderen ein Pentagramm auf dessen Brust, während er ruft: *„Skelettarius! (bosp.) / Ma'y'hatar! (tul.) / Stornnia Beinargrinth! (thorw.)“. Alternativ legt er sich selbst die Hand auf die Stirn, zeichnet das Pentagramm in die Luft und spricht die Formel.*

Reversalis: Ein bestehender SKELETTARIUS-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Wenn es schnell gehen muss, kann der Zauber nützlich sein. Einen Dämon zu rufen dauert manchmal einfach zu lange (Ratschlag des Experten: Bindet die Heptasphärischen). Aber lasst die Finger von Skeletten, wenn eure Opposition mit Äxten und Hämmern bewaffnet ist.



Solidirid

Der Spruch erschafft eine schimmernde Brücke, die eine Überquerung klaffender Abgründe und reißender Ströme ermöglicht.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Von den Füßen des Elfen ausgehend erscheint eine Brücke aus mattem Licht. Ihre maximale Länge beträgt QS x 5 Schritt, die maximale Breite 1 Schritt. Sie ist entweder waagerecht oder leicht gewölbt, muss aber an keiner Stelle den Boden berühren. Wird sie auf ihrer gesamten Fläche mit einem höheren Gewicht als 500 Stein belastet, bricht sie zusammen und der Zauber endet vorzeitig. Das Gleiche geschieht, wenn sie mit Waffengewalt zerstört wird, wobei sie insgesamt 50 Strukturpunkte aufweist.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Telekinese
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Mehr Strukturpunkte* (FW 8, 3 AP): Die Strukturpunkte betragen 100 statt 50.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 10, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Minuten.
- *Höheres Gewicht* (FW 12, 6 AP): Die Brücke trägt ein Gewicht von bis zu 1.000 Stein.
- *Verkürzte Zauberdauer* (FW 14, 6 AP): Die Zauberdauer beträgt 2 Aktionen.
- *Längere Brücke* (FW 16, 9 AP): Die Brücke verfügt über eine Länge von QS x 10 Schritt.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf beschreibt mit beiden Händen einen Bogen in der Luft, singt die Melodie des sala dir'dha e'fey bhanda und macht einen Schritt nach vorn.

Reversalis: Ein bestehender SOLIDIRID-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)



Somnigravis

Mittels dieses Zaubers wird ein Opfer schläfrig.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Zauberspruch betäubt den Bezauberten. Erreicht er so *Betäubung* Stufe IV, schläft er ein und ist vor Ablauf der Wirkungsdauer nur durch großen Lärm, kräftiges Anstoßen oder ähnliches zu wecken. Ungestört schläft er, bis er auf natürlichem Wege erwacht.

QS 1: 1 Stufe *Betäubung*
QS 2: 1 Stufe *Betäubung*
QS 3: 2 Stufen *Betäubung*
QS 4: 3 Stufen *Betäubung*
QS 5: 4 Stufen *Betäubung*
QS 6: 4 Stufen *Betäubung*, aber für die doppelte Wirkungsdauer

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Druiden, Elfen, Goblinzauberinnen, Kristallomanten
Steigerungsfaktor: B

Zauberererweiterungen:

- *Verteilte Wirkung* (FW 8, 2 AP): Die Zustandsstufen können auf mehrere Ziele verteilt werden, die vor dem Wirken des Zaubers benannt werden müssen. Kann der Zauberer z. B. 3 Stufen *Betäubung* verursachen, darf er auf 3 Ziele je 1 Stufe verteilen, oder einem Ziel 2 Stufen und einem anderen 1 Stufe aufbürden.
- *Größere Reichweite* (FW 10, 2 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.
- *Längere Wirkung* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer steigt auf QS x 5 Minuten.
- *Brechen des Widerstands* (FW 14, 4 AP): Das Ziel verfügt gegenüber diesem Zauber über eine um 1 Punkt schwächere SK. Die Kosten steigen um 4 AsP.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Zauber kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Das zweite Ziel kostet 4 AsP extra.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide blickt sein Opfer an, reibt sich müde die Augen und gähnt betont, dann summt er ein Schlaflied.
- *Elfen:* Der Elf fixiert sein Ziel, gibt ein Gähnen vor und singt dann leise die Melodie des *samagra dao'sa sha e'fey*.
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin streckt sich und gähnt dabei lautlos. Dann wirft sie etwas Sand, Staub oder Erde in Richtung ihres Opfers und lässt ein Schnarchen ertönen.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant haucht in Richtung des Ziels über einen Amethysten und legt seinen Schuppenkamm an.

Reversalis: Ein bestehender SOMNIGRAVIS-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie) Andernfalls hebt der Zauber entsprechend der QS der regulären Wirkung Stufen des Zustands *Betäubung* auf. (Merkmal: Heilung)

Sphärenbann

Der Spruch erlaubt es, gegen Sphärenzauber vorzugehen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Ein Zauber des Merkmals Sphären wird aufgehoben, solange dessen QS nicht höher ist als die QS des SPHÄRENBANNS. Der Bann entfaltet keine Wirkung gegen Zauber, deren Wirkung sofort eintritt. Auch gegen Zauber, deren Wirkung bereits vollendet ist, oder permanent wirkende Sprüche hilft er nicht. Wird der Sphärenbann gegen einen Zauber der Zielkategorie Zone eingesetzt, genügt es, wenn sich ein Teil von dieser innerhalb der Reichweite befindet.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zielkategorie Zone

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Antimagie

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Reichweite erhöhen* (FW 8, 2 AP): Die Zaubermodifikation Reichweite erhöhen ist nicht erschwert.
- *Permanente Zauber unterdrücken* (FW 10, 2 AP): Der Bann ist in der Lage, permanente Zauber bis QS des SPHÄRENBANN zu unterdrücken. Der Zauber gilt als aufrechterhaltend und die Kosten betragen. 4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro KR bzw. 8 AsP + 4 AsP pro KR für Zauber mit der Zielkategorie Zone. Nach Ende des Zaubers entfaltet der Zielzauber wieder seine vollständige Wirkung.
- *Zauberdauer senken* (FW 12, 4 AP): Die Zaubermodifikation Zauberdauer senken ist nicht erschwert.
- *Versiegeln* (FW 14, 4 AP): Innerhalb einer Zone von 4 Schritt Radius um einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zaubers werden alle Zauber des Merkmals Sphären unterdrückt. Erreicht ein solcher Zauber eine höhere QS als der SPHÄRENBANN, kommt er jedoch mit der vollen QS zur Wirkung. Die Kosten betragen 16 AsP, die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.
- *Kosten senken* (FW 16, 6 AP): Die Zaubermodifikation Kosten senken ist nicht erschwert.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier deutet mit der Linken auf den zu brechenden Zauber, schlägt mit der Rechten ein kopfstehendes Pentagramm in die Luft und spricht dabei die Formel: *„Expurgatio Sphairologia! (bosp.) / Nishyara'qamur! (tul.) / Heimavernt! (thorw.)“*

Reversalis: Der Zauber, auf den die Bannformel gesprochen wird, erhält QS/3 hinzu (bis zu einem Maximum von QS 6). (Merkmal: Sphären)

Spinnenlauf

Hexen sind mithilfe dieses Zaubers in der Lage, jede beliebige Wand und sogar Decken mühelos zu erklettern.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Hände und Füße der Hexe erhalten die Eigenschaft, sich auch an den glattesten Oberflächen festsaugen zu können. So kann sie glatte Felswände und Mauern überwinden und an Decken Halt finden. Das Gewicht der Hexe ändert sich nicht. Daher kann es bei verputzten Wänden passieren, dass sich der Putz an Händen und Füßen unter der Belastung von der Mauer löst. Die Hexe muss sich mindestens mit drei Gliedmaßen festhalten. Für jeweils 2 QS kann es eine Gliedmaße weniger sein, bis zu einem Minimum von einer Gliedmaße. Die Hexe darf weder Handschuhe noch Schuhe tragen und auch nichts in den Händen halten, um vom Zauber zu profitieren (sehr wohl aber einen Ring an der Hand tragen o. ä.).

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Wirkt durch Kleidung* (FW 8, 1 AP): Der Zauber entfaltet seine Wirkung auch durch getragene Handschuhe und Schuhwerk.
- *Kürzere Zauberdauer* (FW 10, 1 AP): Die Zauberdauer beträgt 2 Aktionen.
- *Reichweite Berührung* (FW 12, 2 AP): Die Reichweite ist *Berührung*. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- *Spinnennetz* (FW 14, 2 AP): Überall, wo sich die Hexe bewegt, erscheinen klebrige Spinnfäden. Maximal kann so eine Fläche von 10 x 10 Schritt verklebt werden. Wer über diese Fläche läuft, kann sich höchstens mit GS 2 darüber bewegen. Im Kampf auf dieser Fläche sind für das Opfer sogar alle Verteidigungen um –2 erschwert. Die Hexe ist von dem Effekt ausgenommen.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 3 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.

Geste und Formel:

- *Hexen:* Die Hexe spuckt sich kräftig in die Hände, verreibt dann ihren Speichel mit gespreizten Fingern und zirpt vernehmlich.

Reversalis: Das Ziel rutscht ständig aus, ihm fällt alles aus den Händen und es fällt ihm schwer, sich festzuhalten. Proben auf *Klettern* sind um –QS erschwert. (Merkmal: Verwandlung)

Eine Hexe, die diesen Zauber meisterlich beherrscht, kann das Kunststück vollbringen, mit nur einer Hand oder einem Fuß an der Fläche kleben zu müssen und trotzdem eine geschickte Kletterin zu sein.

Ich halte den Zauber für unterschätzt. Er mag nicht machtvoll sein, aber in der richtigen Situation eingesetzt, ist er vermutlich sehr nützlich.

Spinnenruf

Hexen rufen mit diesem Zauber giftige Spinnen zur Hilfe, die sie im Kampf unterstützen.

Probe: MU/CH/CH

Wirkung: Die Hexe beschwört mit diesem Zauberspruch bis zu QS x 3 magische Spinnen, die für sie kämpfen. Die Spinnen bilden maximal so viele Schwärme, wie es Gegner gibt. Die genaue Anzahl der Schwärme kann die Hexe bestimmen. Die Hexe muss einen Punkt am Boden innerhalb der Reichweite bestimmen, an dem die Tiere dann in einem Radius von QS/2 Schritt erscheinen. Die Hexe kann gezielt Gegner benennen, welche die Spinnenschwärme dann angreifen. Stirbt ein Gegner, verschwindet der gerufene Spinnenschwarm bei diesem wieder ins Nichts. Nach ihrem Erscheinen können die Spinnenschwärme sich beliebig weit vom Ort ihrer Herbeirufung fortbewegen. Endet die Wirkungsdauer, verschwinden die Spinnenschwärme wieder ins Nichts.

Die Werte der Hexenspinnen befinden sich auf Seite 501.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: bis zum Tod der Tiere, maximal jedoch 20 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Angriffslustig* (FW 8, 3 AP): Die Tiere erhalten +1 AT.
- *Zauberdauer senken* (FW 10, 3 AP): Die Zaubermodifikation Zauberdauer senken ist nicht erschwert.
- *Starkes Gift* (FW 12, 6 AP): Die Giftstufe beträgt 5 statt 3.
- *Reserve* (FW 14, 6 AP): Die Hexe hat Tiere in der Reserve, die sie einsetzen kann, um getötete oder besiegte Tiere zu ersetzen. Insgesamt stehen ihr so viele Tiere in der Reserve zur Verfügung, als hätte sie den Zauber nochmals mit QS 1 gewirkt.
- *Spinnenpanik* (FW 16, 9 AP): Pro 10 Spinnen, die sich in Sichtweite befinden, erhalten alle Kulturschaffenden außer der Hexe 1 Stufe des Nachteils *Angst vor Spinnen*.

Geste und Formel:

- *Hexen:* Die Hexe legt die Hände trichterförmig vor den Mund und stößt ein leises Zirpen aus.

Reversalis: Die herbeigerufenen Tiere verschwinden augenblicklich ins Nichts. (Merkmal: Antimagie)

Spurlos

Elfen hinterlassen angeblich keine Fußabdrücke. Möglicherweise ist dieser Zauberspruch der Ursprung der Legende.

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Der Elf hinterlässt keine Spuren mehr. Er knickt keine Grashalme um und erzeugt keine Fußabdrücke auf weichem Boden. Selbst verräterische Gerüche hinterlässt er nicht. Um Spuren des Elfen zu finden oder zu verfolgen, sind Proben auf *Fährtensuchen* um –QS erschwert.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Wesen

Merkmal: Telekinese

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Reichweite Berührung* (FW 8, 2 AP): Die Reichweite ist *Berührung*. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- *Zwei Personen* (FW 10, 2 AP): Der Zauber kann auch auf zwei Personen gewirkt werden. Die Kosten erhöhen sich um 2 AsP. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Reichweite Berührung*.
- *Andere Kosten* (FW 12, 4 AP): Die AsP-Kosten, um den Zauber aufrechtzuerhalten, betragen 2 AsP pro 30 Minuten.
- *Mehrere Personen* (FW 14, 4 AP): Der Zauber kann auf beliebig viele Personen gewirkt werden. Die Kosten erhöhen sich um 2 AsP pro Person nach der ersten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zwei Personen*.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf spricht die Formel: *„Sa'biunda la dha'ra la fey'dha la"* und deutet an, mit der flachen Hand seine Spuren am Boden zu verwischen.

Reversalis: Der Zauberer hinterlässt auffällige Spuren, sodass Proben auf *Fährtensuchen*, um ihm zu folgen, um +QS erleichtert sind (Merkmal: Telekinese)

Gewiss ist dieser Zauber der Grund für die Leichtfüßigkeit der Elfen. Man sagt dem Elfenvolk nach, dass sie nicht einmal auf einem verschneiten Berggipfel irgendwelche Spuren hinterlassen. Dies mag eine übertriebene Legende sein, doch die geschickten Jäger unter den Elfen beherrschen oft diesen Zauber, denn er kann sinnvoll sein, um keine Spuren zu hinterlassen, wenn man ein Ork-, Goblin- oder Holzfällerlager auskundschaften will.

Standfest

Wird ein Kämpfer mit diesem Spruch verzaubert, unterlaufen ihm keinerlei Fehler mehr. Kein Missgeschick wird ihn ausrutschen oder sich selbst verletzen lassen.

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Dem Ziel des Zaubers unterlaufen bei Attacken und Verteidigungen keine Patzer mehr. Eine gewürfelte 20 gilt dennoch als automatisches Misslingen. Außerdem erhält das Ziel eine Erleichterung von +2 bei Proben auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)*.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 KR.
- *Gewandter Kämpfer* (FW 10, 1 AP): Die Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* ist um einen weiteren Punkt erleichtert.
- *Absolut standfest* (FW 12, 2 AP): Das Ziel des Zaubers kann nicht den Status *Liegend* erleiden (es sei denn, es will diesen Status freiwillig herbeiführen).
- *Abwehrbollwerk* (FW 14, 2 AP): Paraden des Zauberers sind um 2 Punkte erleichtert.
- *Reichweite Berührung* (FW 16, 3 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf spricht die Formel: *„Thara iama sala biunda“*, ballt seine Hände über dem Kopf zu Fäusten und legt dann beide Handflächen kurz auf die Brust, bevor er nach seiner Waffe greift.

Reversalis: Das Ziel erleidet bereits bei einer gewürfelten 19 auf 1W20 einen Patzer bei Attacken und Verteidigungen. (Merkmal: Heilung)



Steinwand

Dieser Zauber erschafft eine Wand aus Stein.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Spruch erschafft eine Wand aus Erz. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt auf festem Grund und innerhalb der Reichweite benennen, von dem aus sich die Wand geradlinig mit einer Länge von QS x 2 Schritt ausbreitet. Den exakten Verlauf durch den Mittelpunkt kann der Zauberer festlegen. Der Mittelpunkt kann auf einem Schiff oder einem ähnlich großen Objekt platziert werden, sodass sich die Wand damit fortbewegt. Die Höhe der Barriere beträgt 3 Schritt, die Tiefe 1 Schritt. Man kann sie nur aufgerichtet platzieren, nicht flach hinlegen oder schräg stellen. Enge Räumlichkeiten können die Ausbreitung der Wand einschränken. Eine Zerstörung der Wand ist nicht möglich, da sich entstehende Lücken auf der Stelle schließen.

Das Überklettern der Wand erfordert eine gelungene Probe auf *Klettern*, die um die QS erschwert ist. Jeder gelungene wie misslungene Versuch des Überquerens verursacht 1W6 + QS TP durch scharfe Kanten und herabfallendes Geröll.

Große Wesen sind in der Regel normal von diesen Effekten betroffen (Meisterentscheid). *Riesige* sind in der Regel nicht betroffen (Meisterentscheid).

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 30 KR
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Höhere Wand* (FW 8, 2 AP): Die Wand ist 5 Schritt hoch.
- *Längere Wand* (FW 10, 2 AP): Die Länge der Wand beträgt QS x 3 Schritt.
- *Zylinder* (FW 12, 4 AP): Die Wand ist gewölbt und verläuft um den Zaubernden herum. Die Höhe beträgt 3 Schritt, der Radius QS Schritt.
- *Langanhaltende Wand* (FW 14, 4 AP), Die Wirkungsdauer beträgt 60 KR.
- *Deckel* (FW 16, 6 AP): Die Wand verläuft wie bei der Zaubererweiterung Zylinder, nur dass dieser nach oben hin geschlossen ist. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zylinder*.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide legt seine Hände vor der Brust zusammen, konzentriert sich und breitet die Arme mit den Handflächen nach außen aus, während er Sumu in Gedanken um Schutz bittet.
- *Geoden:* Der Geode legt seine Fäuste vor der Brust zusammen, konzentriert sich und breitet die Arme mit den Handflächen nach außen aus.
- *Gildenmagier:* Der Magier legt Fäuste vor der Brust zusammen, spricht die Formel: *„Petromura! (bosp.) / Hajid al'Khor! (tul.) / Malmveggur! (thorw.)“* und breitet die Arme mit den Handflächen nach außen aus.

Reversalis: Die STEINWAND wird zu einer STURMWAND, die in ihrer Wirkung dem gleichnamigen Zauber entspricht (siehe Seite **298**). (Merkmal: Elementar)

Stillstand

Der Spruch verwandelt Luft in ein zähes, fast schon dickflüssiges Medium, das jegliche Bewegung erschwert.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Der Zauberer muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs benennen, um den herum sich die Zone kugelförmig mit einem Radius von QS x 2 Schritt ausbreitet. Innerhalb dieser verdichtet sich die Luft zu einer nur mühsam zu durchdringenden Masse, die Attacken, Verteidigungen sowie Proben auf Körpertalente um –2 erschwert und die GS um den gleichen Wert senkt. Durchquert die Flugbahn eines Geschosses die Zone zumindest teilweise, werden die angerichteten TP halbiert.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Größerer Radius* (FW 8, 3 AP): Der Radius beträgt QS x 3 Schritt.
- *Zauberer ausgenommen* (FW 10, 3 AP): Der Zauberer ist von den Auswirkungen innerhalb der Kugel ausgenommen.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 KR.
- *Ausnahme* (FW 14, 6 AP): Der Zauberer kann ein Lebewesen bestimmen, dass von den Auswirkungen innerhalb der Kugel ausgenommen ist. Der Zauberer ist ebenfalls von den Auswirkungen ausgenommen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zauberer ausgenommen*.
- *Zähflüssig* (FW 16, 9 AP): Die Erschwernisse erhöhen sich auf –4, die GS verringert sich ebenfalls um 4.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide vollführt mit der Faust eine Pendelbewegung und lässt diese dann auslaufen.
- *Geoden:* Der Geode streckt eine Faust aus und lässt sie schlagartig auf seinen Oberschenkel niederfallen.
- *Gildenmagier:* Der Magier lässt seine ausgestreckten Finger zappeln, spricht die Formel: *„Aerogelo Tardigrado! (bosp.) / Turwa ma'kanar! (tul.) / Thykke Loft! (thorw.)"* und stoppt die Bewegung schlagartig.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant klemmt sich einen Baryt zwischen die Finger, lässt die Finger schnell vor dem Gesicht zappeln und stoppt die Bewegung schlagartig.

Reversalis: Ein bestehender STILLSTAND-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Bei den Göttern Aberans, bei Fatinas, dem ewigen Wächter der Zeit, bei Fata und Ymras! Ist dieser Zauber eine der sieben Formeln der Zeit? Lasst euch nicht täuschen, seine magische Struktur ist eine andere, und auch wenn er euch täuscht, wie eine Fata Morgana den Durstigen, so ist es doch nur ein Relikt der Forschung elementarer Wandlung. Die mittelländischen Magier nennen den Zauber auch Aerogelo und ich habe nie verstanden, warum sie ihn erschaffen haben.

Sturm der Verunsicherung

Der Spruch versetzt Personen, die sich in der Nähe des Zauberers befinden, in einen Zustand der Verunsicherung.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauber erschafft eine Welle der Verwirrung. Alle Kulturschaffenden in einer Zone von 8 Schritt Radius erleiden dadurch 1 Stufe des Zustands *Verwirrung*, solange ihre SK nicht größer ist als QS/2. Der Zauberer selbst ist nicht davon betroffen. Man kann keine weiteren Verwirrungsstufen durch weitere Stürme der Verunsicherung erleiden, solange die *Verwirrung* durch den letzten Zauber noch wirkt.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Druiden, Geoden, Hexen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Größerer Radius* (FW 8, 2 AP): Der Radius beträgt 16 Schritt.
- *Machtvolle Verwirrung* (FW 10, 2 AP) Alle Kulturschaffenden, deren SK nicht höher ist als QS/2 + 1, sind betroffen.
- *Halbkreis* (FW 12, 4 AP): Der Zauber wirkt nur in einem Halbkreis vor dem Zauberer.
- *Anhaltende Verunsicherung* (FW 14, 4 AP): Die Stufe *Verwirrung* baut sich erst nach QS Stunden ab.
- *Geistige Umnachtung* (FW 16, 6 AP): Der Zauber verursacht stattdessen 2 Stufen *Verwirrung*.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide rollt mit den Augen, während er mit dem Kopf eine Kreisbewegung vollführt.
- *Geoden:* Der Geode rollt mit den Augen, während er mit den Augen eine Kreisbewegung vollführt und sich dabei räuspert.
- *Hexen:* Die Hexe rollt mit den Augen, während sie mit dem Kopf eine Kreisbewegung vollführt und dem Ziel ein zerbröckelndes Selbstbewusstsein oder ähnliches wünscht.

Reversalis: Alle Kulturschaffenden in der Zone erhalten eine Erleichterung von +1 auf *Bekehren & Überzeugen* und *Willenskraft*. (Merkmal: Heilung)
Alternativ verlieren alle Kulturschaffenden in Reichweite 1 Stufe *Verwirrung*. (Merkmal: Heilung)

Sturmwand

Der Zauber erschafft eine Wand aus tosendem Wind, der jedes Wesen am Durchqueren hindert.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Spruch erschafft eine Wand aus Sturm. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite benennen, von dem aus sich die Wand geradlinig mit einer Länge von QS x 2 Schritt ausbreitet. Den exakten Verlauf durch den Mittelpunkt kann der Zauberer festlegen. Der Mittelpunkt kann auf einem Schiff oder einem ähnlich großen Objekt platziert werden, sodass sich die Wand damit fortbewegt. Die Höhe der Barriere beträgt 3 Schritt, die Tiefe 1 Schritt. Man kann sie nur aufgerichtet platzieren, nicht flach hinlegen oder schräg stellen. Enge Räumlichkeiten können die Ausbreitung der Wand einschränken. Eine Zerstörung der Wand ist nicht möglich.

Die Durchquerung der Wand erfordert eine gelungene Probe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)*, die um die QS erschwert ist. Dabei wird der Durchquerende von den starken Winden umhergeworfen, sodass jeder gelungene wie misslungene Versuch 1W6 TP und bei 1-3 auf 1W6 zudem den Status *Liegend* einbringt.

Große Wesen sind in der Regel normal von diesen Effekten betroffen (Meisterentscheid). *Riesige* sind in der Regel nicht betroffen (Meisterentscheid).

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 30 KR
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Druiden, Geoden
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Höhere Wand* (FW 8, 2 AP): Die Wand ist 5 Schritt hoch.
- *Längere Wand* (FW 10, 2 AP): Die Länge der Wand beträgt QS x 3 Schritt.
- *Zylinder* (FW 12, 4 AP): Die Wand ist gewölbt und verläuft um den Zaubernden herum. Die Höhe beträgt 3 Schritt, der Radius QS Schritt.
- *Langanhaltende Wand* (FW 14, 4 AP), Die Wirkungsdauer beträgt 60 KR.
- *Deckel* (FW 16, 6 AP): Die Wand verläuft wie bei der Zaubererweiterung Zylinder, nur dass dieser nach oben hin geschlossen ist. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zylinder*.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide legt seine Hände vor der Brust zusammen, konzentriert sich und breitet die Arme mit den Handflächen nach außen und gespreizten Fingern aus. Dabei bittet er Sumu in Gedanken um Schutz.
- *Geoden:* Der Geode legt seine Fäuste vor der Brust zusammen, konzentriert sich und breitet die Arme mit den Handflächen nach außen und gespreizten Fingern aus.

Reversalis: Die STURMWAND wird zu einer STEINWAND, die in ihrer Wirkung dem gleichnamigen Zauber entspricht (siehe Seite **295**). (Merkmal: Elementar)

Sumpfstrudel

Dieser Zauberspruch lässt den Boden weich werden und lässt Gegner im Erdreich versinken.

Probe: KL/IN/IN

Wirkung: In einer Zone mit einem Radius von 2 Schritt wird der Erdboden zu einem Sumpfstrudel, der alle Lebewesen und andere Wesen mit physischem Körper bis zur Brust einsinken lässt. Das Opfer erhält den Status *Fixiert* und gilt als *Eingeengt*, bis es sich mit einer Probe auf *Körperbeherrschung* oder *Kraftakt*, jeweils erschwert um –QS/2 befreien kann. Diese Probe kostet 1 Aktion.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Elfen, Geoden, Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Größere Reichweite* (FW 8, 2 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.
- *Größerer Radius 1* (FW 10, 2 AP): Der Radius beträgt 4 Schritt.
- *Starker Sumpfstrudel* (FW 12, 4 AP): Die Proben zur Befreiung sind zusätzlich um –1 erschwert.
- *Kosten modifizierbar* (FW 14, 4 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- *Größerer Radius 2* (FW 16, 6 AP): Der Radius beträgt 5 Schritt. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Größerer Radius 1*.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide geht in die Hocke und fährt mit drehenden Bewegungen seiner Unterarme über den Boden.
- *Elfen:* Der Elf geht in die Hocke und fährt mit drehenden Bewegungen seiner gespreizten Finger über den Boden, während er die Formel: *„Nurd'dhaba ga'irnea"* singt.
- *Geoden:* Der Geode geht in die Hocke und fährt mit drehenden Bewegungen seiner Ellenbogen über den Boden.
- *Gildenmagier:* Der Magier geht in die Hocke und fährt mit drehenden Bewegungen seiner gespreizten Finger über den Boden, während er die Formel: *„Vortex Palustris! (bosp.) / Dawama Daladala! (tul.) / Myrar Hringidur! (thorw.)"* spricht.
- *Hexen:* Die Hexe geht in die Hocke und zeichnet mit beiden Zeigefingern Spiralen auf den Boden, während sie die dem Erdboden verschwörerisch zuflüstert, dass er wüten und verschlucken solle.

Reversalis: Ein bestehender SUMPFSTRUDEL-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie) Alternativ wird ein in einem Sumpfloch, Treibsandfeld oder ähnlichem Hindernis gefangenes Ziel vom Erdboden freigegeben, wodurch Proben, um das betreffende Ziel zu befreien, um QS/2 erleichtert sind. (Merkmal: Elementar)

Sumus Elixiere

Mithilfe dieses Zauberspruchs kann der Druide die Haltbarkeit von alchimistischen Zutaten (beispielsweise Kräutern) und Elixieren erhöhen. Außerdem ist die Verarbeitung einer so verzauberten Zutat in Elixieren einfacher als üblich, was sich oft in einer besseren Qualität beim Brauen widerspiegelt.

Probe: KL/IN/IN

Wirkung: Durch diesen Zauberspruch kann der Druide Astralkraft in Zutaten für Alchimica einfließen lassen. Zum einen erhöht er die Haltbarkeit von Zutaten und/oder Alchimica um die Wirkungsdauer des Zauberspruchs, zum anderen erhält der Druide eine Erleichterung von +1 bei der Probe auf *Alchimie*, um das Elixier herzustellen oder *Pflanzenkunde*, wenn ein Pflanzliches Mittel hergestellt werden soll.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Jahre

Zielkategorie: Objekte (Zutaten für Alchimica)

Merkmal: Objekt

Verbreitung: Druiden

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Jahre.
- *Alchimiemeister 1* (FW 10, 1 AP): Bei Proben auf *Alchimie* erhält der Zauberer +1 FP.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 12, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 10 Jahre. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1.*
- *Alchimiemeister 2* (FW 14, 2 AP): Bei Proben auf *Alchimie* erhält der Zauberer +2 FP (statt +1 durch Alchimiemeister I). Voraussetzung: Zaubererweiterung *Alchimiemeister I.*
- *Leichte Zubereitung* (FW 16, 3 AP): Die Probe auf *Alchimie* ist um +2 statt um +1 erleichtert. Dies gilt auch für *Pflanzenkunde*, allerdings nur, wenn mit der Probe ein pflanzliches Mittel hergestellt werden soll.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide nimmt das Objekt, das verzaubert werden soll, in die Hand, konzentriert sich auf die ihm innenwohnenden Kräfte und berührt mit ihm dreimal den Boden. Der Boden muss dabei dem Element Humus zugeordnet sein (z. B. also aus Moos, Erde oder Wiese bestehen).

Reversalis: Wird die reversalisierte Version des Zauber gewirkt, verlieren Elixiere und Pflanzen QS Stufen ihrer QS oder verdorren. Der Zauberer erleidet eine Erschwernis von QS bei Proben auf *Alchimie*. (Merkmal: Objekt)

Taubheit

Opfer des Spruchs vernehmen keinen Laut mehr und müssen sich auf ihre übrigen Sinne verlassen.

Probe: KL/IN/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: Das Ziel kann nichts mehr hören und erhält dadurch den Status *Taub*.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 5 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Goblinzauberinnen, Scharlatane
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 2 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen.
- *Höhere Wirkungsdauer* (FW 10, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 10 Minuten.
- *Hörschwierigkeiten* (FW 12, 4 AP): Das Ziel hat auch noch QS Stunden nach Ende der Wirkungsdauer Hörschwierigkeiten. Alle Proben, die das Gehör erfordern, sind um –1 erschwert.
- *Größere Reichweite* (FW 14, 4 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Zauber kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Das zweite Ziel kostet 2 AsP extra.

Geste und Formel:
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin hält sich die Ohren zu, während sie ihr Ziel mit weit aufgerissenem Mund auslacht.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan sieht dem Ziel ins Gesicht, hält sich die Ohren zu und brüllt die Formel: *„Taube Ohren, Sinn verletzt – Hörvermögen ausgesetzt!“*

Reversalis: Ein bestehender TAUBHEIT-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)



Telekinesebann

Dieser Spruch erlaubt es, gegen Bewegungszauber vorzugehen.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Ein Zauber des Merkmals Telekinese wird aufgehoben, wenn dessen QS nicht höher ist als die QS des TELEKINESEBANNS. Der Bann entfaltet keine Wirkung gegen Zauber, deren Wirkung sofort eintritt. Auch gegen Zauber, deren Wirkung bereits vollendet ist, oder permanent wirkende Sprüche hilft er nicht. Wird der TELEKINESEBANN gegen einen Zauber der Zielkategorie Zone eingesetzt, genügt es, wenn sich ein Teil von dieser innerhalb der Reichweite befindet.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zielkategorie Zone

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Antimagie

Verbreitung: Gildenmagier, Kristallomanten, Scharlatane

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Reichweite erhöhen* (FW 8, 2 AP): Die Zaubermodifikation Reichweite erhöhen ist nicht erschwert.
- *Permanente Zauber unterdrücken* (FW 10, 2 AP): Der Bann ist in der Lage, permanente Zauber bis QS des TELEKINESEBANN zu unterdrücken. Der Zauber gilt als aufrechterhaltend und die Kosten betragen. 4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro KR bzw. 8 AsP + 4 AsP pro KR für Zauber mit der Zielkategorie Zone. Nach Ende des Zaubers entfaltet der Zielzauber wieder seine vollständige Wirkung.
- *Zauberdauer senken* (FW 12, 4 AP): Die Zaubermodifikation Zauberdauer senken ist nicht erschwert.
- *Versiegeln* (FW 14, 4 AP): Innerhalb einer Zone von 4 Schritt Radius um einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zaubers werden alle Zauber des Merkmals Telekinese unterdrückt. Erreicht ein solcher Zauber eine höhere QS als der TELEKINESEBANN, kommt er jedoch mit der vollen QS zur Wirkung. Die Kosten betragen 16 AsP, die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.
- *Kosten senken* (FW 16, 6 AP): Die Zaubermodifikation Kosten senken ist nicht erschwert.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier streckt dem Ziel seine rechte Handfläche (oder den Magierstab) entgegen, spricht die Formel: *„Expurgatio Moventia! (bosp.) / Naq'ilrhao! (tul.) / Ingen Fjarsteri! (thorw.)“* und beschreibt mit der linken Hand einen kleinen Kreis in der Luft.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant streckt dem Ziel einen Magnetit entgegen und beschreibt mit der Schwanzspitze einen kleinen Kreis in der Luft. Alternativ nutzt er dafür die zweite Hand.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan streckt dem Ziel seine rechte Handfläche (oder den Zauberstecken) entgegen, spricht die Formel: *„Wider Fernbeweglichkeit – Was steht, das ruh zu dieser Zeit!“* und beschreibt mit der linken Hand einen Kringel in der Luft.

Reversalis: Der Zauber, auf den die Bannformel gesprochen wird, erhält QS/3 hinzu (bis zu einem Maximum von QS 6). (Merkmal: Telekinese)

Temporalbann

Der Spruch erlaubt es, gegen Temporalzauber vorzugehen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Ein Zauber des Merkmals Temporal wird aufgehoben, solange dessen QS nicht höher ist als die QS des TEMPORALBANNS. Der Bann entfaltet keine Wirkung gegen Zauber, deren Wirkung sofort eintritt. Auch gegen Zauber, deren Wirkung bereits vollendet ist, oder permanent wirkende Sprüche hilft er nicht. Wird der TEMPORALBANN gegen einen Zauber der Zielkategorie Zone eingesetzt, genügt es, wenn sich ein Teil von dieser innerhalb der Reichweite befindet.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zielkategorie Zone

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Antimagie

Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier, Hexen, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Reichweite erhöhen* (FW 8, 2 AP): Die Zaubermodifikation Reichweite erhöhen ist nicht erschwert.
- *Permanente Zauber unterdrücken* (FW 10, 2 AP): Der Bann ist in der Lage, permanente Zauber bis QS des TEMPORALBANN zu unterdrücken. Der Zauber gilt als aufrechterhaltend und die Kosten betragen. 4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro KR bzw. 8 AsP + 4 AsP pro KR für Zauber mit der Zielkategorie Zone. Nach Ende des Zaubers entfaltet der Zielzauber wieder seine vollständige Wirkung.
- *Zauberdauer senken* (FW 12, 4 AP): Die Zaubermodifikation Zauberdauer senken ist nicht erschwert.
- *Versiegeln* (FW 14, 4 AP): Innerhalb einer Zone von 4 Schritt Radius um einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zaubers werden alle Zauber des Merkmals Temporal unterdrückt. Erreicht ein solcher Zauber eine höhere QS als der TEMPORALBANN, kommt er jedoch mit der vollen QS zur Wirkung. Die Kosten betragen 16 AsP, die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.
- *Kosten senken* (FW 16, 6 AP): Die Zaubermodifikation Kosten senken ist nicht erschwert.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide streckt dem Ziel seine rechte Hand entgegen, und vollführt siebenmal eine Geste, als würde er eine Sanduhr drehen.
- *Geoden:* Der Geode streckt dem Ziel seine rechte Hand entgegen, und vollführt siebenmal eine Geste, als würde er eine Sanduhr drehen.
- *Gildenmagier:* Der Magier streckt dem Ziel seine rechte Hand entgegen, spricht die Formel: *„Expurgatio Temporalia! (bosp.) / Zamanyatra'qamur! (tul.) / Ingen Timagaldur! (thorw.)“* und vollführt siebenmal eine Geste, als würde er eine Sanduhr drehen.
- *Hexen:* Die Hexe spricht hastig die Formel und vollführt siebenmal mit der Hand eine Geste, als würde sie eine Sanduhr drehen.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant nimmt einen Magnetit zwischen zwei Finger, streckt ihn dem Ziel entgegen und vollführt siebenmal eine Geste, als würde er eine Sanduhr drehen.

Reversalis: Der Zauber, auf den die Bannformel gesprochen wird, erhält QS/3 hinzu (bis zu einem Maximum von QS 6). (Merkmal: Temporal)

Tempus Stasis

Der Spruch friert innerhalb seines Wirkungsbereichs die Zeit ein.

Probe: MU/KL/KK

Wirkung: Um einen Punkt innerhalb der Reichweite breitet sich eine Zone mit einem Radius von QS x 2 Schritt aus, in der die Zeit stillsteht. Dadurch findet keinerlei Bewegung mehr statt und selbst eindringende Objekte und Zauber werden temporal eingefroren, sobald sie den Zonenrand berührt. Ausgenommen ist karmales Wirken, wie etwa Liturgien und Zeremonien. Am Ende der Wirkungsdauer wird jegliche Bewegung fortgesetzt, sodass es beispielsweise möglich ist, eine Reihe von Zaubern auf Personen innerhalb der Zone zu wirken, die dann zeitversetzt, aber dafür gleichzeitig zu wirken beginnen. Dabei läuft ihre Wirkungsdauer nicht ab, bis der TEMPUS STASIS beendet ist. Gleiches gilt für Zauber, die vor dem Stillstand innerhalb der Zone gewirkt wurden. Bei Zonenzaubern ist die Verortung des Zonenzentrums für die Frage entscheidend, ob die Wirkung einsetzt und die Wirkungsdauer abläuft oder nicht. Befindet es sich innerhalb der Zone des TEMPUS STASIS, wird die Wirkung ausgesetzt, auch außerhalb des Wirkungsbereiches. Für alle Wesen innerhalb der Zone scheint es, als wäre zwischen Beginn und Ende der Wirkungsdauer keinerlei Zeit vergangen.

Auch die Wirkung von Giften, Krankheiten und anderen Effekten wird während der Wirkungsdauer eingefroren. Falls der Zauberer in die Zone tritt, ist auch er von der Wirkung betroffen.

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

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: je nach Wunsch des Zauberers (siehe Wirkung)

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Temporal

Verbreitung: Gildenmagier, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Größerer Radius* (FW 8, 3 AP): Der Radius beträgt QS x 3 Schritt.
- *Zauberdauer senken* (FW 10, 3 AP): Die Zaubermodifikation Zauberdauer senken ist nicht erschwert.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer verdoppelt sich (aus 3 festgelegten KR werden also 6 usw.)
- *Kosten senken* (FW 14, 6 AP): Die Zaubermodifikation Kosten senken ist nicht erschwert.
- *Bewegung im Stillstand* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer ist von der Wirkung des TEMPUS STASIS nicht betroffen, wenn er die Zone betritt.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier umschließt die rechte Faust mit der linken Hand, spricht die Formel: *„Tempus Stasis! (bosp.) / Satnav al'wad! (tul.) / Standi Jakderi! (thorw.)“* und führt den Handrücken gegen die Stirn.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant umfasst mit der rechten Faust einen Diamanten, und schleckt sie mit der Zunge ab, bevor er die linke Hand darüberlegt.

Reversalis: Durch die reversalisierte Version des Zaubers werden alle Lebewesen extrem schnell. Innerhalb der Zone des Zaubers verdoppelt sich die INI und GS aller Lebewesen. Fernkampangriffe gegen Ziele in der Zone, die von außerhalb der Zone erfolgen, sind um –8 erschwert. (Merkmal: Temporal)



Tiere besprechen

Dieser günstige Heilzauber beschränkt seine Wirkung auf Tiere und ist daher vor allem unter Hexen verbreitet.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Ein Tier erhält innerhalb von 6 Minuten nach dem Wirken des Zaubers verlorene LeP in Höhe der verwendeten AsP zurück. Für jede QS sinkt die Zeit um 1 Minute (bei 0 Minuten heilt das Tier augenblicklich). Wird der Zauber vor dem Ablauf der durch den Konstitutionswert angegebenen Frist für den Tod eines Tiers begonnen, kann es gerettet werden. Wird der Zauber jedoch unterbrochen, überlebt der Patient danach nur noch die verbliebenen Kampfrunden.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 1 AsP pro LeP, mindestens jedoch 4 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Tiere

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Geoden, Hexen

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Größere Tiere heilen* (FW 8, 1 AP): Die Hexe kann bei Tieren der Größenkategorie *klein* und *mittel* für 1 AsP 2 LeP heilen.
- *Verkürzte Zauberdauer* (FW 10, 1 AP): Zauberdauer beträgt 8 Aktionen.
- *Noch größere Tiere heilen* (FW 12, 2 AP): Die Hexe kann bei Tieren der Größenkategorie *groß* und *riesig* für 1 AsP 3 LeP heilen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Größere Tiere heilen*.
- *Starke Tierheilung* (FW 14, 2 AP): Für jeden AsP erhält das Tier doppelt so viele LeP zurück, wie der Zauber vorsieht.
- *Tierkrankheit heilen* (FW 16, 3 AP): Die Hexe kann, statt LeP wiederzugeben, die Krankheit eines Tieres heilen. Die Kosten betragen Krankheitsstufe x 3 in AsP.

Geste und Formel:

- *Geoden:* Der Geode drückt die Hand auf die verwundete Stelle und konzentriert sich.
- *Hexen:* Die Hexe legt die Hand an die verwundete Stelle und spricht in beruhigendem Ton tröstende Worte.

Reversalis: Statt dem Tier LeP zurückzugeben, richtet die reversalisierte Version des Zaubers SP an. (Merkmal: Heilung)

Die Töchter Satuarias nutzen diese Art des minderen Balsam Salabundes, um ihre Vertrauten oder andere Tiere zu heilen. Warum haben sie einen solchen Zauber? Vergesst nicht, der klassische Balsam Salabunde vermag nur bei großen Meistern ihres Faches auch Tiere heilen, ist aber ansonsten auf den Körper intelligenter Wesen, etwa eines Menschen beschränkt. Ich hörte von einem früheren Fürsten von Thalusa, dass dieser als Hofzauberin eine Hexe in seine Dienste nahm, um sein liebstes Pferd, wenn es sich verletzten sollte, durch ihre Kräfte vor dem Schlachter bewahren sollte.

Tiergedanken

Der Spruch erlaubt es, in die Gedanken und Erinnerungen eines Tieres zu blicken.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Zaubernde kann in den Gedanken und Erinnerungen eines Tieres lesen. Dabei erhält er Zugriff auf Erinnerungen, die maximal QS Tage zurückliegen dürfen. Je nach Intelligenz, Erinnerungsvermögen und Lebenswandel des Tieres wird er z. B. bei einem Goldfisch nur wenig erfahren, bei einem Affen hingegen verhältnismäßig viel.

Um die Gedankenwelt des Tieres zu verstehen, ist eine Probe auf *Tierkunde* erforderlich. Die Meisterin kann je nach erreichter QS der *Tierkunde*-Probe detaillierter berichten, was der Zaubernde gesehen und richtig interpretiert hat.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 30 Sekunden

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Tiere

Merkmal: Hellsicht

Verbreitung: Elfen, Geoden, Hexen, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Erleichterte Verteidigung* (FW 8, 1 AP): Verteidigungen gegen das Ziel des Zaubers sind um +QS/2 erleichtert.
- *Verkürzte Zauberdauer* (FW 10, 1 AP): Die Zauberdauer beträgt 2 Aktionen.
- *Höhere Reichweite* (FW 12, 2 AP): Die Reichweite des Zaubers beträgt 16 Schritt.
- *Tierkontrolle* (FW 14, 2 AP): Der Zauberer kann dem Tier einen mentalen Befehl geben, etwa *„Mach sitz!“*, *„Lauf weg!“* oder *„Gib Laut!“*. Das Tier wird niemanden angreifen oder sein eigenes Leben durch den Befehl in Gefahr bringen. Nach dem Ausführen des Befehls endet der Zauber.
- *Mehr Ziele* (FW 16, 3 AP): Der Zauber kann QS Ziele der gleichen Art verzaubern, also z. B. mehrere Wölfe eines Rudels innerhalb der Reichweite.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf schaut dem Tier für einen kurzen Moment in die Augen, schließt dann seine eigenen, summt die Melodie des *dha'sanya fiala valva* und konzentriert sich auf die Tiergedanken.
- *Geoden:* Der Geode fixiert den Kopf des Tieres mit seinen Augen und konzentriert sich auf dessen Gedanken.
- *Hexen:* Die Hexe legt sich die Hände an die Schläfen, während sie beruhigende Worte murmelt und sich auf die Tiergedanken konzentriert.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant klemmt sich einen Bergkristall wie ein Monokel vor sein Auge, ehe er das Tier anschaut und sich auf dessen Gedanken konzentriert.

Reversalis: Das Tier erfährt von den Gedanken des Zauberers. Ob es etwas damit anfangen kann, hängt von den kognitiven Fähigkeiten des Tiers ab. (Merkmal: Hellsicht)

Transversalis

Ein Zauberspruch, der den Zauberer kurze Strecken reisen lässt. Die Bewegung erfolgt durch den Limbus, auch wenn der Anwender dies nicht bemerkt.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Mittels dieses Zaubers kann ein Held sich und maximal QS x 5 Stein Gegenstände (Kleidung, Waffen usw.) an einen anderen Ort teleportieren. Je näher Gegenstände am Körper liegen (meist die Kleidung), desto eher reisen sie mit dem Zaubernden mit. Sie reisen entweder am Stück mit oder bleiben zurück, werden jedoch nicht zerteilt. Die exakte Auswahl trifft die Meisterin. Der Held muss schon einmal an dem Zielort des Zaubers gewesen sein oder ihn sehen können. Der Ort darf maximal QS x 3 Meilen vom Zaubernden entfernt sein. Wenn er ihn nur sieht, ist die Probe um –2 erschwert.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP + 1 AsP pro Meile (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Objekt, Wesen

Merkmal: Sphären

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Mehr Gewicht* (FW 8, 3 AP): Der Zauberer kann QS x 10 Stein an Gegenständen mitnehmen.
- *Blinzeln* (FW 10, 3 AP): Die Teleportation reicht nur QS x 3 Schritt weit. Die Kosten reduzieren sich auf 4 AsP (nicht modifizierbar) und die Zauberdauer verkürzt sich auf 1 Aktion.
- *Größere Teleportationsmöglichkeit* (FW 12, 6 AP): Die Teleportation reicht bis zu QS x 10 Meilen weit und kostet 1 AsP pro 3 Meilen.
- *Lastenteleport* (FW 14, 6 AP): Es kann nur ein Objekt bis zu QS x 10 Stein teleportiert werden, ohne selbst mitzureisen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Mehr Gewicht*.
- *Transport* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann einen zweiten Kulturschaffenden seiner Größenkategorie oder einer kleineren mitteleportieren. Das zulässige Maximalgewicht für Ausrüstung gilt jedoch unverändert – und zwar für beide Teilnehmer zusammen. Die Grundkosten betragen 16 AsP.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier denkt an den Ort, an dem er erscheinen will, verschränkt die Arme vor der Brust, spricht die Formel: *„Transversalis! (bosp.) / Minhuna Ilhanak! (tul.) / Fjarskipta! (thorw.)“* und nickt abschließend mit dem Kopf.

Reversalis: Der Zauberer kann ein Objekt oder Wesen innerhalb der Reichweite zu sich teleportieren. Es erscheint 1 Schritt von ihm entfernt. Der Zauberer muss das Ziel beim Wirken des Zaubers nicht sehen, er muss es jedoch schon einmal gesehen haben und auf 3 Schritt genau wissen, wo es sich befindet; andernfalls misslingt der Zauber. (Merkmal: Sphären)

Ratschlag des Experten: Der Zauber dauert zu lange, wenn ihr wirklich in Gefahr seid, nutzt den Zauberspeicher eures Stabes!

Noch ein Ratschlag: Überlegt euch gut, wo ihr den Zauber einsetzt, denn der Nähere Limbus kann ein gefährlicher Ort sein! In und um Yol-Ghurmak, Eslamsbrück, der Dämonenbrache, vermutlich auch dem Schlachtfeld bei Brig-Lo und bei Warunk solltet ihr vermutlich die Finger davon lassen. Die räumliche Nähe einer Pforte des Grauens könnte ebenfalls verheerende Folgen haben, bedenkt das an der Ostküste Maraskans, auf Rulat etc. - ist aber nur Spekulation meinerseits. Wer ganz sicher gehen will, überlegt sich den Einsatz auch in den Sümpfen des Todes. Und wer Das Arcanum gelesen hat, weiß auch warum.

Unentflammbarkeit

In vielen Sagen erzählt man sich, dass nicht jede Hexe auf dem Scheiterhaufen verbrannt werden konnte, sondern manche mächtige Töchter Satuarias dem Feuer zu widerstehen vermochten.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Wirkt die Hexe den Zauber auf sich, erhält sie QS x 5 RS gegen Feuer. Ausgenommen hiervon ist magisches Feuer (siehe unten).
Auch einen Sturz in glühende Lava übersteht die Hexe nicht. Die Kleidung und Ausrüstung der Hexe ist von der Wirkung nicht betroffen und brennt ganz normal. Die Hexe kann zwar den Status *Brennend* erleiden, allerdings fügt er ihr keinen Schaden zu, solange der Zauber wirkt.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 10 Minuten (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: A

Zauberer weiterungen:

- *Feuerfestes Vertrautentier* (FW 8, 1 AP): Solange das Vertrautentier mit der Hexe Körperkontakt hält, wirkt der Zauber auch auf das Tier.
- *Verkürzte Zauberdauer* (FW 10, 1 AP): Die Zauberdauer beträgt 2 Aktionen.
- *Längeres Intervall* (FW 12, 2 AP): Das Intervall beträgt 20 Minuten.
- *Kosten modifizierbar* (FW 14, 2 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- *Brennsichere Kleidung* (FW 16, 3 AP): Auch die Kleidung und am Körper getragene Ausrüstung sind immun gegen Feuer.

Geste und Formel:

- *Hexen:* Die Hexe formt mit ihrer Hand nahe einer Flamme (z. B. der eines Scheiterhaufens) eine Halbkugel und flüstert eine Bitte um Unentflammbarkeit zu Satuaria.

Reversalis: Das Ziel geht leicht in Flammen auf. Der Schaden durch Feuer verdoppelt sich, es kann auf jeden Fall den Status *Brennend* erleiden (und dieser erstreckt sich immer auf den gesamten Körper). (Merkmal: Elementar)

Natürliche und übernatürliche Elemente

Bei einigen Zaubern und Schadensarten wird zwischen natürlichen und übernatürlichen Elementen unterschieden. Natürliche Elemente sind nicht durch eine übernatürliche Kraft wie Magie oder Götterwirken erzeugt worden. Zu den übernatürlichen Elementen zählen z. B. Drachenfeuer, durch übernatürliche Wesenheiten erzeugte Elemente (etwa Dämonen, Elementare) und durch Zauber, magische Handlungen und Liturgien hervorgerufene Elemente. Schaden, der nach der eigentlichen Wirkung des übernatürlichen Elements entsteht, gilt als natürliches Element. Dies gilt z. B. für übernatürlich erzeugtes Feuer, beispielsweise bei einem Angriff durch einen IGNIFAXIUS. Sollte ein Held nach dem Zauber in Kontakt mit durch den Zauber entzündetem Material kommen und den Status *Brennend* erleiden, werden diese Flammen als natürlich gewertet.

Ungeschickt

Die Beweglichkeit des Opfers wird durch den Zauber extrem gestört, wodurch das Opfer tollpatschig und unbeholfen wirkt.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: Alle Fertigkeitsproben, bei denen mindestens einmal auf GE gewürfelt wird, sind um die QS/2 erschwert.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 15 Minuten
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Elfen, Hexen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Größere Reichweite* (FW 8, 2 AP): Die Reichweite beträgt 8 Schritt.
- *Kosten modifizieren* (FW 10, 2 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.
- *Verteilte Wirkung* (FW 14, 4 AP): Die Erschwernis kann auf mehrere Ziele verteilt werden, die vor dem Wirken des Zaubers benannt werden müssen. Kann der Zauberer z. B. 3 Punkte Erschwernis verteilen, darf er 3 Zielen je 1 Punkt geben, oder einem Ziel 2 Punkte und einem anderen 1 Punkt.
- *Extremes Ungeschick* (FW 16, 6 AP): Die Proben sind um –QS erschwert.

Geste und Formel:
- *Elfen:* Der Elf legt sich die Hand auf den geschlossenen Mund, während er die Melodie der Formel mamâo'dhao summt.
- *Hexen:* Die Hexe legt sich die Hand vor den weit geöffneten Mund, während sie mit aufgerissenen Augen böse Worte nuschelt.

Reversalis: Die entsprechenden Fertigkeitsproben sind um die QS/2 erleichtert. (Merkmal: Heilung)



Verunsicherung

Mit diesem Zauber können große Verunsicherung und Zweifel an den eigenen Entscheidungen beim Opfer erzeugt werden.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Alle Fertigkeitsproben, bei denen mindestens einmal auf IN gewürfelt wird, sind um die QS/2 erschwert.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 15 Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Größere Reichweite* (FW 8, 2 AP): Die Reichweite beträgt 8 Schritt.
- *Kosten modifizieren* (FW 10, 2 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.
- *Verteilte Wirkung* (FW 14, 4 AP): Die Erschwernis kann auf mehrere Ziele verteilt werden, die vor dem Wirken des Zaubers benannt werden müssen. Kann der Zauberer z. B. 3 Punkte Erschwernis verteilen, darf er 3 Zielen je 1 Punkt geben, oder einem Ziel 2 Punkte und einem anderen 1 Punkt.
- *Extreme Unsicherheit* (FW 16, 6 AP): Die Proben sind um –QS erschwert.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf ergreift mit beiden Händen ein Körperteil des Opfers, während er behutsam die Formel mha'ar'dhao spricht.

Reversalis: Die entsprechenden Fertigkeitsproben sind um die QS/2 erleichtert. (Merkmal: Heilung)

Es erstaunt mich, dass diese Art Zauberei, immerhin weist sie Ähnlichkeiten mit der Fluchmagie der Hexen auf, in den Reihen der naturliebenden und friedlichen Elfen zu finden ist.

Die Elfen haben diese Magie oft gegenüber Menschen gewirkt, die zu Verhandlungen kamen, um sie - zu verunsichern und so selbst eine bessere Position zu erarbeiten. Zugegeben, dies ist nicht die traviagefällige Art, aber Elfen sind keine Menschen.

Und wie steht deine Gefährten Valandria dazu?

Verwandlungsbann

Der Spruch erlaubt es dem Zaubernden, gegen Verwandlungszauber vorzugehen.

Probe: KL/CH/FF

Wirkung: Ein Zauber des Merkmals Verwandlung wird aufgehoben, solange dessen QS nicht höher ist als die QS des VERWANDLUNGSBANNS. Der Bann entfaltet keine Wirkung gegen Zauber, deren Wirkung sofort eintritt. Auch gegen Zauber, deren Wirkung bereits vollendet ist oder permanent wirkende Sprüche hilft er nicht. Wird der VERWANDLUNGSBANN gegen einen Zauber der Zielkategorie Zone eingesetzt, genügt es, wenn sich ein Teil von dieser innerhalb der Reichweite befindet.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zielkategorie Zone

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Antimagie

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Reichweite erhöhen* (FW 8, 2 AP): Die Zaubermodifikation Reichweite erhöhen ist nicht erschwert.
- *Permanente Zauber unterdrücken* (FW 10, 2 AP): Der Bann ist in der Lage, permanente Zauber bis QS des VERWANDLUNGSBANN zu unterdrücken. Der Zauber gilt als aufrechterhaltend und die Kosten betragen. 4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro KR bzw. 8 AsP + 4 AsP pro KR für Zauber mit der Zielkategorie Zone. Nach Ende des Zaubers entfaltet der Zielzauber wieder seine vollständige Wirkung.
- *Zauberdauer senken* (FW 12, 4 AP): Die Zaubermodifikation Zauberdauer senken ist nicht erschwert.
- *Versiegeln* (FW 14, 4 AP): Innerhalb einer Zone von 4 Schritt Radius um einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zaubers werden alle Zauber des Merkmals Verwandlung unterdrückt. Erreicht ein solcher Zauber eine höhere QS als der VERWANDLUNGSBANN, kommt er jedoch mit der vollen QS zur Wirkung. Die Kosten betragen 16 AsP, die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.
- *Kosten senken* (FW 16, 6 AP): Die Zaubermodifikation Kosten senken ist nicht erschwert.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier spricht die Formel: *„Expurgatio Mutanda! (bosp.) / Dhachwhil'rhao! (tul.) / Ingen Mynbreything! (thorw.)“* und deutet mit dem Stab oder der Hand auf das Ziel.
- *Hexen:* Die Hexe deutet mit der Hand auf das Ziel und gebietet ihm mit strenger Stimme Einhalt.

Reversalis: Der Zauber, auf den die Bannformel gesprochen wird, erhält QS/3 hinzu (bis zu einem Maximum von QS 6). (Merkmal: Verwandlung)

Vipernblick

Die hexische Zauberkunst kennt eine hypnotische Magie, bei der die Hexe ihr Opfer ohne zu blinzeln anblickt und es so fixieren kann.

Probe: MU/MU/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Mit diesem Zauberspruch kann die Hexe ein Opfer, solange sie ihren Blick nicht von ihm abwendet, hypnotisieren und somit lähmen. Das Opfer erleidet je nach QS die folgenden Einbußen. Die Wirkung ist nicht kumulativ, es gelten die Auswirkungen der höchsten QS.

QS 1: Status *Fixiert*
QS 2: 1 Stufe *Paralyse*, Status *Fixiert*
QS 3: 2 Stufen *Paralyse*, Status *Fixiert*
QS 4: 3 Stufen *Paralyse*, Status *Fixiert*
QS 5: 4 Stufen *Paralyse*, Status *Fixiert*
QS 6: 4 Stufen *Paralyse*, Status *Handlungsunfähig*

Die Hexe muss dem Opfer in die Augen starren, um es zu fixieren. Alle ihre Proben sind um 2 Punkte erschwert, solange sie starrt. Schließt sie ihre Augen, wendet sie den Blick ab oder entfernt sie sich weiter vom Opfer, als die Reichweite des Zaubers beträgt, endet die Wirkung augenblicklich. Falls das Opfer TP bzw. SP erleidet oder von der Fixierungsstelle bewegt wird, endet der Zauberspruch ebenso. Wird der Sichtkontakt kurzzeitig unterbrochen (z. B., weil jemand in die Blicklinie läuft, es zu dunkel wird oder die Augen der Hexe mit einer Hand verdeckt werden), so muss die Hexe eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* ablegen, um den Spruch aufrechtzuerhalten. Wird der Sichtkontakt länger als 2 KR lang unterbrochen, endet die Wirkung. Das Opfer kann den Blickkontakt von sich aus nicht abbrechen. Während der Wirkung des Spruchs kann das Opfer keine Attacken, Fernkampfangriffe oder Verteidigungen ausführen.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP + 4 AsP pro 5 KR
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend, maximal jedoch 50 KR
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Hexen, Kristallomanten
Steigerungsfaktor: C



Zaubererweiterungen:

- *Starrer Blick* (FW 8, 3 AP): Die Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* ist um +2 erleichtert, außerdem kann der Sichtkontakt zur Hexe bis zu 5 KR lang unterbrochen werden.
- *Andere Zielkategorie* (FW 10, 3 AP): Die Zielkategorie ändert sich auf *Wesen*. Allerdings darf das Ziel nicht gegen den Zustand *Paralyse* immun sein.
- *Größere Reichweite* (FW 12, 6 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.
- *Steinstatue* (FW 14, 6 AP): Ab einer QS von 5 erleidet das Opfer statt des Status *Fixiert* oder *Bewegungsunfähig* den Status *Versteinert* (siehe unten).
- *Keine Erinnerung* (FW 16, 9 AP): Das Ziel hat nach dem Ende der Wirkungsdauer keine Erinnerung, was ab dem Beginn des Zaubers geschehen ist.

Geste und Formel:

- *Hexen:* Die Hexe starrt ihrem Opfer mit eiskaltem Blick in die Augen und spricht leise einen Befehl wie: *„Still jetzt!“*
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant starrt seinem Opfer in die Augen, während er ihm mit drei Fingern einen Amethysten entgegenstreckt.

Reversalis: Die reversalisierte Version des Zaubers sorgt dafür, dass jeder, der der Hexe in die Augen blickt, sich von dieser sofort entfernen will. Nur wem eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um –QS gelingt, kann dem Drang widerstehen. (Merkmal: Einfluss)

Versteinert (Status)

Dieser Status ist permanent, es sei denn, bei der Ursache ist eine Dauer angegeben. Während des Status ist der Held nicht in der Lage, sich zu bewegen, auch sein Geist ist in der Regel inaktiv. Sollte er von dem Status befreit werden, so kann er sich an nichts während der Zeit seiner Verwandlung erinnern. Der Held altert nicht und auch die Auswirkungen von Giften und Krankheiten werden ausgesetzt. Sein neuer Körper kann beschädigt werden und bei einer Rückverwandlung wird der Schaden auch auf den fleischlichen Körper übertragen. Der dadurch entstandene Schaden ist von der Meisterin zu bemessen.

Schlangenmacht und Echsenkraft! Die Töchter Satuarias sollte man mit Vorsicht genießen. Sie denen den Kröten und Schlangen und ihre Zauberkräfte sind oft von finsterer Art. Auch der Vipernblick dient keinem guten Zweck.

Hier bin ich anderer Meinung. Wie war das noch mit den Werkzeugen? Eine gute Hexe kann so verhindern, dass ein Gegner einen ihrer Freunde angreift. Durchaus tsagefällig - ich will aber auch nicht verschweigen, dass Tsa ebenfalls stark mit Echsen assoziiert wird. Nun ja, vermutlich ein Zufall.

Visibili

Der VISIBILI macht den Anwender unsichtbar. Allerdings hat der Zauberspruch einen Haken: Die Kleidung des Zauberers wird nicht unsichtbar.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Der Verzauberte wird innerhalb von 20 – (QS x 3) KR unsichtbar. Während dieser Zeit wird er immer durchscheinender, bis er schließlich nicht mehr zu sehen ist. Die Unsichtbarkeit gilt nur für ihn selbst, nicht für Kleidung oder Ausrüstungsgegenstände. Substanzen, die länger als 20 Sekunden im Körper verbleiben, werden auch unsichtbar. Substanzen, die den Körper verlassen, werden entsprechend nach 20 Sekunden wieder sichtbar. Während der Wirkungsdauer erhält der Verzauberte den Status *Unsichtbar*.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 5 Minuten

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Unsichtbare Kleidung* (FW 18, 2 AP): Auch die Kleidung des Zauberers wird unsichtbar. Dies gilt nicht für Waffen, Rüstungen (alles, was einen RS von 1 oder mehr aufweist) und größere Gegenstände.
- *Andere Kosten* (FW 10, 2 AP): Die AsP-Kosten, um den Zauber aufrechtzuerhalten, betragen 8 AsP für 30 Minuten.
- *Schnelle Unsichtbarkeit* (FW 12, 4 AP): Die Unsichtbarkeit tritt nach 13 – (QS x 2) KR ein.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 14, 4 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.
- *Zwei Lebewesen* (FW 16, 6 AP): Der Zauber kann auf 2 Lebewesen gesprochen werden, die sich während der Wirkungsdauer berühren müssen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf spricht die Formel: *„Visya'bha lir'faenya 'dha"* und nickt mit dem Kopf. Sollen andere Lebewesen ebenfalls unsichtbar gemacht werden, muss der Elf diese für die Zauberdauer berühren.

Reversalis: Ein bestehender VISIBILI-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Vogelzwitschern

Mithilfe des Zaubers können Geräusche abgewandelt werden. Oft wird dieser Effekt genutzt, um eine andere Person der Lächerlichkeit preiszugeben oder eigene Auftritte dramatischer zu gestalten.

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Innerhalb von QS x 2 Schritt um sich herum kann der Scharlatan jedes beliebige Geräusch durch ein anderes ersetzen. Die Lautstärke bleibt dabei jedoch unverändert. Eine Stimme kann so etwa deutlich höher oder das Auftreten mit dem Fuß wie leiser Donner oder Fanfarenschall klingen. Details zum Thema Illusionen finden sich im **Regelwerk** auf Seite **259**.

Durch diesen Zauberspruch wird das Sprechen einer Zauberformel oder einer Liturgie nicht beeinflusst. Es entsteht also keine Erschwernis durch das Weglassen der Formel oder des Gebets.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Illusion
Verbreitung: Scharlatane
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Gute Illusion 1* (FW 8, 1 AP): Die Probe auf *Sinnesschärfe*, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um –1 erschwert.
- *Größerer Radius* (FW 10, 1 AP): Der Radius beträgt QS x 3 Schritt.
- *Gute Illusion 2* (FW 12, 2 AP): Die Probe auf *Sinnesschärfe*, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um –2 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 1*.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 14, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Minuten.
- *Gute Illusion 3* (FW 16, 3 AP): Die Probe auf *Sinnesschärfe*, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um –3 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 2*.

Geste und Formel:

- *Scharlatane:* Der Scharlatan macht eine lauschende Geste mit beiden Händen, spricht die Formel: *„Vogelzwitschern Glockenspiel – Klinge so, wie ich es will!“* und streckt die Arme mit den Handflächen nach außen aus.

Reversalis: Ein bestehender VOGELZWITSCHERN-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Warmes gefriere

Mittels dieses Zauberspruchs kann ein Gegenstand mit einer Frostschicht überzogen werden, die das Objekt beschädigt.

Probe: KL/CH/GE

Wirkung: Gegenstände bis maximal zur Größe einer Tasse/Truhe/Tür/Burgtor werden mit einer Eisschicht überzogen. Dies kann nach Meisterentscheid dazu führen, dass sie während oder am Ende der Wirkungsdauer Beschädigungen aufweisen bzw. Strukturpunkte verlieren. Der Zauber kann ebenso Wasser mit entsprechendem Volumen gefrieren lassen, jedoch weder Brücken noch Dämme oder stabile Kletterhilfen erschaffen.

Zauberdauer: 4 Aktionen (Zauberdauer nicht modifizierbar)

AsP-Kosten: 2/4/8/16 AsP für einen Gegenstand der Größe Tasse/Truhe/Tür/Burgtor

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: profane Objekte

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen

- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 Minuten.
- *Größere Reichweite* (FW 10, 1 AP): Die Reichweite beträgt 8 Schritt.
- *Zauberdauer modifizierbar* (FW 12, 2 AP): Die Zauberdauer ist doch modifizierbar.
- *Verkürzte Zauberdauer* (FW 14, 3 AP): Die Zauberdauer beträgt 2 Aktionen.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 16, 3 AP): Die Wirkungsdauer betrögt QS x 2 Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1.*

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier spricht die Formel: *„Warmes gefriere! (gar.) / Glaciare! (bosp.) / Tayara Djalid! (tul.) / Heitifrysta! (thorw.)“*, während er seine Hand auf den Gegenstand legt, den er einfrieren will. Bei höherer Reichweite deutet er stattdessen auf ihn.

Reversalis: Ein bestehender WARMES GEFRIERE-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Eine schöne Spielerei, wenn man ein gekühltes Getränk mag.

Der Zauber kann durchaus in mancher Situation nützlich sein. Eine vereiste Fläche kann Gegner aufhalten, ein vereistes Tor lässt sich nicht leicht öffnen – und es mag nicht wenige weitere Einsatzmöglichkeiten geben.

Wasseratem

Der Zauberspruch sorgt dafür, dass der Zauberer auch unter Wasser atmen und somit scheinbar ewig tauchen kann.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Der Verzauberte kann während der Wirkungsdauer sowohl normale Luft als auch Wasser atmen.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Elfen, Geoden

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Andere Kosten* (FW 8, 2 AP): Die AsP-Kosten, um den Zauber aufrechtzuerhalten, betragen 4 AsP pro 30 Minuten.
- *Kürzere Zauberdauer* (FW 10, 2 AP): Die Zauberdauer beträgt 4 Aktionen.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 12, 4 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.
- *Unterwasseratem* (FW 14, 4 AP) Die AsP-Kosten, um den Zauber aufrechtzuerhalten, betragen 4 AsP pro Stunde. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Andere Kosten*.
- *Mehrere Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann weitere QS Ziele berühren, die unter Wasser atmen können. Nach dem Wirken des Zauberspruchs muss er sie nicht mehr berühren. Sie können sich dann unabhängig von ihm fortbewegen. Die Grundkosten steigen auf 8 AsP.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf schöpft mit der Hand Wasser, über das er sanft bläst. Dann flüstert er die Formel: *„I'dao awa biunda fey'la“* und berührt mit der noch nassen Hand das Gesicht des Ziels.
- *Geoden:* Der Geode schöpft mit der Hand Wasser und pustet darüber. Dann konzentriert er sich und streicht mit der noch nassen Hand einige Tropfen Wasser in das Gesicht des Ziels.

Reversalis: Ein Wesen, welches nur unter Wasser atmen kann, kann auch an Land atmen. (Merkmal: Verwandlung)

Der Wasseratem meiner Gefährtin Valandria hat ihr schon oft geholfen, unter Wasser Untersuchungen vorzunehmen. Ich wünschte, der Zauber wäre auch in gildenmagischer Tradition geläufig, allerdings ist er das leider nicht.

Ab und an wirst Du einen Gildenmagier finden, der den Zauber beherrscht, aber die wahren Meister des Wasseratems sind die Elfen.

Laut meinen Nachforschungen sind auch einige Geoden, die sich dem Wasser verschrieben haben, darin bewandert. Man stelle sich vor, Zwerge und Wasser. Es passt einfach nicht zusammen.

Wasserpfeil

Der Spruch erfüllt ein Geschoss mit dem Element Wasser.

Probe: IN/CH/FF

Wirkung: Der Pfeil eines Bogens oder der Bolzen einer Armbrust wird mit elementarer Kraft gestärkt. Trifft er einen Gegner, erhält dieser während der Wirkungsdauer 1 Stufe (nicht kumulativ) des Zustands *Betäubung*. Zudem zählt das Geschoss als magische Waffe. Die magische Wirkung entlädt sich bei einem Treffer augenblicklich, sodass das Geschoss die Wirkung nicht mehrfach anrichten kann. Die Zustandsstufe hält auch nach dem Ende der Wirkungsdauer an.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 2 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS x 3 KR
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Andere Geschosse* (FW 8, 1 AP): Auch andere Geschosse, etwa Wurfsterne, Wurfdolche, Kugeln einer Balestrina oder ein Wurfspeer, können verzaubert werden.
- *Mindergeist* (FW 10, 1 AP): Ein elementarer Mindergeist wird von dem Geschoss angezogen und bleibt für QS KR bei dem Ziel. Durch die Ablenkung erleidet das Ziel –1 auf alle Proben; mehrere Mindergeister beim gleichen Ziel haben keine weiteren Auswirkungen.
- *Elementarschaden* (FW 12, 2 AP): Elementarwesen des Feuers erleiden +4 TP.
- *Mehr Geschosse* (FW 14, 2 AP): Bis zu QS Geschosse können verzaubert werden. Jedes Geschoss nach dem ersten kostet 1 AsP zusätzlich.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 3 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf QS x 30 Minuten. Die AsP-Kosten pro Geschoss verdoppeln sich.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf konzentriert sich auf die Melodie des Wassers. Er berührt mit der Geschossspitze Wasser oder andere Erscheinungsformen des fließenden Elements und bespricht das Geschoss dabei mit: *„Tha'dao mandra'aha!“*

Reversalis: Der WASSERPFEIL wird zu einem FEUERPFEIL, der in seiner Wirkung dem gleichnamigen Zauber entspricht (siehe Seite 132) gleicht. (Merkmal: Elementar)

Welle der Reinigung

Wer sich Schwärmen lästiger Plagegeister erwehren will, kann diesen Zauberspruch nutzen.

Probe: MU/KL/KK

Wirkung: Der Zauber tötet QS x Grundgröße kleine Schwarmtiere, die sich innerhalb der Angriffsdistanz des Zauberers befinden. Näheres zu Schwarmwesen findest du auf Seite **495**.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Kosten modifizierbar* (FW 8, 2 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- *Größere Reichweite* (FW 10, 4 AP): Die Reichweite beträgt QS x 10 Schritt.
- *Noch größere Reichweite* (FW 12, 4 AP): Die Reichweite beträgt QS x 20 Schritt.
- *Tod den Schwarmtieren!* (FW 14, 4 AP): Der Zauber tötet QS x 2 Grundgrößen kleine Schwarmtiere. Mit der Zaubererweiterung *Große Schwarmtiere* sind es wahlweise QS große Schwarmtiere.
- *Große Schwarmtiere* (FW 16, 6 AP): QS/2 Grundgrößen großer Schwarmtiere werden getötet.

Geste und Formel:

- Gildenmagier: Der Magier spricht die Formel: *„Zona Purgationes! (bosp.) / Fusi al'Kakerlaq! (tul.) / Bylgja Hreysunar! (thorw.)"* und vollführt mit der ausgestreckten Hand eine wedelnde Geste.

Reversalis: Der Zauber stärkt QS x Grundgröße kleine Schwarmtiere, die sich innerhalb der Angriffsdistanz des Zauberers befinden: Ihre LeP werden verdoppelt. (Merkmal: Heilung)



Welle des Schmerzes

Der Spruch erfüllt alle Lebewesen im Umfeld des Zauberers mit unerträglichen Schmerzen.

Probe: MU/KL/KK

Wirkung: Der Zauber erschafft eine Welle der Agonie. Alle Lebewesen in einer Zone von 4 Schritt Radius erleiden dadurch 1 Stufe des Zustands *Schmerz* für 1 Stunde, solange ihre ZK nicht größer ist als QS/2. Der Zauberer selbst ist nicht davon betroffen. Man kann keine weiteren Schmerzstufen durch weitere Wellen des Schmerzes erleiden, solange die *Schmerzen* durch den letzten Zauber noch anhalten.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Größerer Radius* (FW 8, 3 AP): Der Radius beträgt 8 Schritt.
- *Durchdringender Schmerz* (FW 10, 3 AP): Alle Lebewesen, deren ZK nicht höher ist als QS/2 + 1, sind betroffen.
- *Halbkreis* (FW 12, 6 AP): Der Zauber wirkt nur in einem Halbkreis vor dem Zauberer.
- *Anhaltende Agonie* (FW 14, 6 AP): Die Stufe *Schmerz* baut sich erst nach QS/2 Stunden ab.
- *Peinigender Schmerz* (FW 16, 9 AP): Der Zauber verursacht stattdessen 2 Stufen *Schmerz*.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier spricht die Formel: *„Zona Dolorum! (bosp.) / Mawjat Saqhrat'a! (tul.) / Sveithi Verkyr! (thorw.)"* und tritt sich selbst kräftig auf den Fuß.
- *Hexen:* Die Hexe tritt sich unauffällig auf den Fuß und gibt einen Schmerzlaut von sich.

Reversalis: Alle Lebewesen in Reichweite erhalten für 30 Minuten eine Erleichterung von +1 auf *Kraftakt* und *Selbstbeherrschung*. (Merkmal: Heilung)
Alternativ verlieren alle Lebewesen in Reichweite 1 Stufe *Schmerz*. (Merkmal: Heilung)

Ein wirklich guter Spruch, um eine ganze Gruppe von Feinden zu überraschen. Während der Corpofesso üblicherweise nur auf eine Person abzielt, kann man hier eine halbe Räuberbande, aufständische Sklaven oder eine Rotpelzsippe das Fürchten lehren.

Wellenlauf

Der Spruch erlaubt es, über Wasserflächen zu schreiten.

Probe: MU/KL/GE

Wirkung: Der Elf kann problemlos Wasserflächen überqueren. Er kann dafür seine normale GS verwenden und wird nicht durch Strömung oder Wellengang behindert. Ein absichtliches Eintauchen wird durch den Zauber nicht verhindert, ebenso wie Stürze von mindestens 1 Schritt Höhe zu einem Eintauchen führen. Mithilfe 1 freien Aktion kann der Elf wieder an die Oberfläche gelangen und auf dem Wasser stehen.

Zauberdauer: 16 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf QS x 30 Minuten.
- *Kürzere Zauberdauer* (FW 10, 2 AP): Die Zauberdauer beträgt 4 Aktionen.
- *Kette* (FW 12, 4 AP): Alle Kulturschaffenden, die innerhalb von 2 Schritt mit dem Elfen direkt oder indirekt über einen anderen Kulturschaffenden in Körperkontakt stehen, profitieren ebenfalls von der Wirkung des Zaubers.
- *Sehr lange Wirkungsdauer* (FW 14, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer.*
- *Durch das Element* (FW 16, 6 AP): Der Elf kann bis zu QS/2 Schritt durch eine Wand des Elements gehen, selbst wenn sie magisch ist.

Geste und Formel:
- *Elfen:* Der Elf stellt sich barfuß ans Ufer oder ins Wasser, stimmt die Melodie des *a'bha a'sela biunda awa'e* an und streckt die Arme aus.

Reversalis: Ein bestehender WELLENLAUF-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)
Alternativ sind für das Ziel beim Überqueren des Elements die GS halbiert und Proben auf Körpertalente um –2 erschwert. (Merkmal: Elementar)

Vor einigen Jahren sah ich an der Khunchomer Küste eine Elfe über das Meer gehen. Sie kam auf mich zu und ging über die Wellen, wie über kleine Hügel. So als ob es selbstverständlich wäre, setzte sie ihre Reise dann zu Fuß auf dem Sand des Strandes fort und ging an mir vorbei. Dschinnenmacht sage ich euch!

Khunchom? Wenn es vor drei Jahren im Sommer war, dann hast du vielleicht meine elfische Gefährtin Valandria gesehen! Wir waren dort und suchten nach einer Unterwasserstadt der Krakonier.



Wellenwand

Der Zauber erschafft eine Wand aus Wasser.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Spruch erschafft eine Wand aus Wasser. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt benennen, der sich innerhalb der Reichweite befindet und von dem aus sich die Wand geradlinig mit einer Länge von QS *x* 2 Schritt ausbreitet. Den exakten Verlauf durch den Mittelpunkt kann der Zauberer festlegen. Die Höhe der Barriere beträgt 3 Schritt, die Tiefe 1 Schritt. Man kann sie nur aufgerichtet platzieren, nicht flach hinlegen oder schräg stellen. Eine Zerstörung der Wand ist nicht möglich, da sich entstehende Lücken auf der Stelle schließen. Die Durchquerung der Wand erfordert eine gelungene Probe auf *Schwimmen (Tauchen)*, die um die QS erschwert ist. Dabei wird der Durchquerende von den Wogen umhergeworfen, sodass jeder gelungene wie misslungene Versuch 1W6 TP und bei 1-3 auf 1W6 zudem 1 Stufe des Zustands *Betäubung* verursacht. *Große* Wesen sind in der Regel normal von diesen Effekten betroffen (Meisterentscheid). *Riesige* sind in der Regel nicht betroffen (Meisterentscheid).

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 30 KR
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Höhere Wand* (FW 8, 2 AP): Die Wand ist 5 Schritt hoch.
- *Längere Wand* (FW 10, 2 AP): Die Länge der Wand beträgt QS *x* 3 Schritt.
- *Zylinder* (FW 12, 4 AP): Die Wand ist gewölbt und verläuft um den Zaubernden herum. Die Höhe beträgt 3 Schritt, der Radius QS Schritt.
- *Langanhaltende Wand* (FW 14, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 60 KR.
- *Deckel* (FW 16, 6 AP): Die Wand verläuft wie bei der Zaubererweiterung Zylinder, nur dass dieser nach oben hin geschlossen ist. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zylinder*.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide verschränkt seine Hände vor der Brust, streckt dann die Arme aus und vollführt mit ihnen Wellenbewegungen, während er Sumu in Gedanken um Schutz bittet.
- *Geoden:* Der Geode verschränkt die Arme mit geballten Fäusten vor der Brust, streckt dann die Arme aus und vollführt mit den Händen Wellenbewegungen.
- *Gildenmagier:* Der Magier verschränkt seine Hände vor der Brust, spricht die Formel: *„Aquamura! (bosp.) / Hajid al'Mayy! (tul.) / Veifaveggur! (thorw.)“* und vollführt dann mit ausgestreckten Armen Wellenbewegungen.

Reversalis: Die WELLENWAND wird zu einer FLAMMENWAND, die in ihrer Wirkung dem gleichnamigen Zauber entspricht (siehe Seite 136) . (Merkmal: Elementar)

Windhose

Dieser mächtige Zauberspruch kann eine Windhose erzeugen, die alle Gegner in einem bestimmten Radius von den Füßen fegt und ihnen Schaden zufügt.

Probe: MU/IN/KK

Wirkung: Der Zauberer erzeugt eine Windhose mit einem Radius von 3 Schritt. Innerhalb dieser Windhose erleiden alle Lebewesen pro angefangenen 5 KR 1W6 SP. Zudem erleiden alle den Status *Liegend* und werden jede KR 1 Schritt weit über den Boden geschleift (aber immer innerhalb der Windhose). Aufzustehen und sich mit maximal GS/2 zu bewegen, erfordert jede KR 1 Aktion und eine gelungene Probe auf *Kraftakt*. AT und Verteidigung sind in der Windhose um QS gesenkt, FK ist nicht möglich.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Größere Reichweite* (FW 8, 4 AP): Die Reichweite beträgt 32 Schritt.
- *Starker Sturm* (FW 10, 4 AP): Die Probe auf *Kraftakt* ist um zusätzlich –1 erschwert.
- *Größerer Radius 1* (FW 12, 8 AP): Der Radius beträgt 5 Schritt.
- *Starke Windhose* (FW 14, 8 AP): Die SP steigen um 1.
- *Größerer Radius 2* (FW 16, 12 AP): Der Radius beträgt 7 Schritt. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Größerer Radius 1*.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide legt seine Hände trichterförmig um die Lippen und pustet hindurch.
- *Geoden:* Der Geode legt seine Hände trichterförmig um die Lippen und atmet geräuschvoll aus.

Reversalis: Durch die reversalisierte Version des Zaubers kann man eine natürliche oder durch Magie/Wunder erzeugte Windhose in sich zusammenfallen lassen (Merkmal: Elementar)

Windstille

Der Zauberer kann durch diese Magie eine Zone absoluter Windstille erzeugen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Innerhalb einer Zone mit 3 Schritt Radius um den Zauberer wird eine völlige Windstille erzeugt. Zauber, die Wind (z. B. in Form einer Windhose) erzeugen, müssen mehr QS als die WINDSTILLE aufweisen, um zu wirken.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Elfen, Gildenmagier

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Kosten modifizierbar* (FW 8, 1 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 10, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 Minuten
- *Reichweite Berührung* (FW 12, 2 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- *Größerer Radius 1* (FW 14, 2 AP): Der Radius beträgt 5 Schritt.
- *Größerer Radius 2* (FW 16, 3 AP): Der Radius beträgt 7 Schritt. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Größerer Radius 1*.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide hebt beide Hände mit den Innenflächen nach Außen und verharrt still.
- *Elfen:* Der Elf formt mit den Händen ein Dach über dem Kopf, singt: *„Rongra sala bian'dao“* und breitet dann die Arme aus.
- *Gildenmagier:* Der Magier formt mit den Händen ein Dach vor der Brust, spricht die Formel: *„Tranquillium! (bosp.) / Hawa al'sam! (tul.) / Rollegur! (thorw.)“* und klatscht in die Hände.

Reversalis: Jegliche Bewegung innerhalb der Zone der reversalisierten Version des Zaubers sorgt für einen heftigen Windstoß, der Blätter, dünne Äste und andere leichte Objekte durch die Gegend weht. (Merkmal: Telekinese)

Ich verstehe den Sinn dieses Zaubers nicht.

Ihr kommt wohl nicht oft aus eurer staubigen Stube? In Nordaventurien kann einen so mancher Sturm überraschen und für Windstille zu sorgen, kann ein wahrer Segen sein.

Ich frage mich, ob der Zauber auch bei einem Sandsturm Wirkung zeigt.

Wipfellauf

Der Spruch erlaubt es, sich behände über Holz und Erde zu bewegen.

Probe: MU/KL/GE

Wirkung: Dem Elfen ist eine problemlose Überquerung von Oberflächen des Elements Humus möglich, seien es Sümpfe oder dicht bewachsene Flächen (etwa das Blätterdach eines Waldes). Seine GS wird durch die Beschaffenheit des Untergrunds nicht vermindert, außerdem wird er weder einsinken noch einbrechen noch ausrutschen.

Zauberdauer: 16 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf QS x 30 Minuten.
- *Kürzere Zauberdauer* (FW 10, 2 AP): Die Zauberdauer beträgt 4 Aktionen.
- *Kette* (FW 12, 4 AP): Alle Kulturschaffenden, die innerhalb von 2 Schritt mit dem Elfen direkt oder indirekt über einen anderen Kulturschaffenden in Körperkontakt stehen, profitieren ebenfalls von der Wirkung des Zaubers.
- *Sehr lange Wirkungsdauer* (FW 14, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer.*
- *Durch das Element* (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann bis zu QS/2 Schritt durch eine Wand des Elements gehen, selbst wenn sie magisch ist.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf stellt sich barfuß auf Boden, der dem Element Humus zugeordnet werden kann (Gras, Laub usw.), stimmt die Melodie des *ia'bha a'sela lala a'lee* an und streckt die Arme aus.

Reversalis: Ein bestehender WIPFELLAUF-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie) Alternativ sind für das Ziel beim Überqueren des Elements die GS halbiert und Proben auf Körpertalente um –2 erschwert. (Merkmal: Elementar)

Woge der Versteinerung

Der Spruch lähmt Personen, die sich in der Umgebung des Zauberers aufhalten.

Probe: MU/KL/KO

Wirkung: Der Zauber erschafft eine Lähmungswelle. Alle Kulturschaffenden in einer Zone von 8 Schritt Radius erleiden dadurch 1 Stufe des Zustands *Paralyse*, solange ihre ZK nicht größer ist als QS/2. Die Zauberin selbst ist nicht davon betroffen. Man kann keine weiteren Paralysestufen durch weitere WOGE DER VERSTEINERUNG-Zauber erleiden, solange die *Paralyse* aus dem letzten noch wirkt.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Größerer Radius* (FW 8, 2 AP): Der Radius beträgt 16 Schritt.
- *Machtvolle Versteinerung* (FW 10, 2 AP) Alle Lebewesen, deren ZK nicht höher ist als QS/2 + 1, sind betroffen.
- *Halbkreis* (FW 12, 4 AP): Der Zauber wirkt nur in einem Halbkreis vor dem Zauberer.
- *Anhaltende Paralyse* (FW 14, 4 AP): Die Stufe *Paralyse* baut sich erst nach QS Stunden ab.
- *Überwältigende Lähmung* (FW 16, 6 AP): Der Zauber verursacht stattdessen 2 Stufen *Paralyse*.

Geste und Formel:
- *Gildenmagier:* Der Gildenmagier ballt beide Hände zur Faust und schlägt im Wechsel mit der einen auf die andere, während er die Formel spricht: *„Zona Paralytica! (bosp.) / Mawjat Bilharaq! (tul.) / Sveithi Steinering! (thorw.)“*
- *Hexen:* Die Hexe schlägt ihre Fäuste hinter dem Rücken zusammen, während sie der Umwelt *„Starre Glieder!“* wünscht.

Reversalis: Alle Kulturschaffenden in Reichweite erhalten für 30 Minuten eine Erleichterung von +1 auf *Körperbeherrschung* und *Tanzen*. (Merkmal: Heilung)
Alternativ verlieren alle Kulturschaffenden in Reichweite 1 Stufe *Paralyse*. (Merkmal: Heilung)

Wolfstatze

Der Zauberer kann sich mithilfe des Spruchs in ein Landlebewesen verwandeln.

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Der Zauberer verwandelt sich in ein nicht übernatürliches Landtier seiner Wahl, das jedoch weder fliegen können noch im Wasser leben darf (also keine Vögel, Fische usw.) und maximal die Größenkategorie *klein* aufweist. Während der Wirkungsdauer verwendet der Zauberer die körperlichen Werte des Tieres, einschließlich seiner Eigenschaften, Talente und Kampfwerte. Eine niedrige LE wird bei der Verwandlung anteilsmäßig angerechnet, gleiches geschieht bei der Rückverwandlung. Die geistigen Werte des Zauberers bleiben ebenso wie sein Bewusstsein erhalten.

Die Verwandlung betrifft nur den Zauberer selbst und gewöhnliche Kleidung, die keinen RS verleiht, nicht aber seine Ausrüstung. Es ist keine Verwandlung in ein kulturschaffendes Wesen möglich.

Ob ein Tier als Land-, Flug- oder Wasserlebewesen zählt, entscheidet die Meisterin. Grenzfälle können beispielsweise Fischotter, Flughunde oder Alligatoren darstellen.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro Stunde

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Mittlere Tiere* (FW 8, 3 AP): Der Zauberer kann sich auch in Landtiere der Größenkategorie *mittel* verwandeln. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 5 AsP.
- *Schnellverwandlung* (FW 10, 3 AP) Die Zauberdauer sinkt auf 2 Aktionen und die Verwandlung tritt in 6 –QS KR ein. Der Zauberer erhält allerdings nach der Verwandlung 1 Stufe *Verwirrung* für 5 KR.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 12, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.
- *Fellkleid* (FW 14, 6 AP): Auch die Ausrüstung (kein Stein oder Metall, insgesamt bis zu QS x 2 Stein) wird mitverwandelt. Wird der Zauberer verletzt und nicht geheilt, ist die Ausrüstung bei der Rückverwandlung nach Meisterentscheid beschädigt.
- *Große Tiere* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann sich auch in Landtiere der Größenkategorie *groß* verwandeln. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 6 AsP. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Mittlere Tiere*.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer klopft sich auf die Brust, während er die Formel spricht: *„Verwandle mich!“*
- *Druiden:* Der Druide geht in den Vierfüßlerstand und wirft den Kopf in den Nacken.
- *Elfen:* Der Elf flüstert die Formel: *„A'dao valva iama“* und den Namen des Tieres, während er sich zusammenkauert.
- *Geoden:* Der Geode geht in den Vierfüßlerstand und wirft den Kopf in den Nacken.
- *Gildenmagier:* Der Magier legt die Hand auf die Brust, während er die Formel: *„Transformatio Deretilia! (bosp.) / Al'tawahul al'dere! (tul.) / Derebreytinggu! (thorw.)“*, gefolgt vom Namen des Tieres, spricht.
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin springt auf der Stelle, kauert sich zu einem Ball zusammen und springt dann in den Vierfüßlerstand.
- *Hexen:* Die Hexe umarmt sich selbst, geht in die Hocke und wirft den Kopf in den Nacken, während sie den Namen des Tieres murmelt.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant kauert sich zusammen und berührt seine Arme und Beine mit einem Lapislazuli.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan geht in den Vierfüßlerstand, während er die Formel spricht: *„Affe, Wolf und Schlangenei – Tiergleich mein Erscheinen sei!“*

Reversalis: Ein bestehender WOLFSTATZE-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)



Wüstenlauf

Dieser Spruch erlaubt es, sich behände über Sand und Stein zu bewegen.

Probe: MU/KL/GE

Wirkung: Dem Elfen ist eine problemlose Überquerung von Oberflächen des Elements Erz möglich, seien es Dünen, Steinwüsten, Geröll- bzw. Treibsandfelder oder Gebirgshänge mit einem Steigungsgrad von bis zu 45 Grad. Seine GS wird durch die Beschaffenheit des Untergrunds nicht vermindert, außerdem wird er weder einsinken noch einbrechen noch ausrutschen.

Zauberdauer: 16 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf QS x 30 Minuten.
- *Kürzere Zauberdauer* (FW 10, 2 AP): Die Zauberdauer beträgt 4 Aktionen.
- *Kette* (FW 12, 4 AP): Alle Kulturschaffenden, die innerhalb von 2 Schritt mit dem Elfen direkt oder indirekt über einen anderen Kulturschaffenden in Körperkontakt stehen, profitieren ebenfalls von der Wirkung des Zaubers.
- *Sehr lange Wirkungsdauer* (FW 14, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer.*
- Durch das Element (FW 16, 6 AP): Der Elf kann bis zu QS/2 Schritt durch eine Wand des Elements gehen, selbst wenn sie magisch ist.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf stellt sich barfuß auf Boden, der dem Element Erz zugeordnet werden kann (Sand, Fels usw.), stimmt die Melodie des *ia'bha a'sela taô'eon* an und streckt die Arme aus.

Reversalis: Ein bestehender WÜSTENLAUF-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)
Alternativ sind für das Ziel beim Überqueren des Elements die GS halbiert und Proben auf Körpertalente um –2 erschwert. (Merkmal: Elementar)

Zauberpferd herbeirufen

Dieser Zauber ruft ein magisches Pferd herbei, das den Elfen zu tragen vermag.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Neben dem Elfen manifestiert sich ein Zauberpferd von den Inseln im Nebel. Das Tier steht zwar nicht unter magischer Kontrolle, ist aber zutraulich und kann ganz normal geritten oder für andere Zwecke eingesetzt werden. Das Pferd wird vom Elfen nicht erschaffen, sondern durch den Limbus an seine Seite teleportiert. Nach QS Stunden wird das Tier wieder an seinen Ursprungsort transportiert, selbst wenn es in der Zwischenzeit verstorben ist. Gleiches gilt für eventuell abgetrennte oder entnommene Körperteile. Sollten sich am Ende der Wirkungsdauer noch Reiter oder Ausrüstung auf dem Pferd befinden, fallen diese zu Boden. Der Elf ruft kein bestimmtes Pferd von den Inseln, sondern ein zufällig bestimmtes.

Die Werte des Zauberpferdes finden sich auf Seite 504.

Zauberdauer: 16 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Lebewesen (Zauberpferd)
Merkmal: Sphären
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Schnelleres Pferd* (FW 8, 2 AP): Das Pferd verfügt über +2 GS.
- *Wille des Pferdes* (FW 10, 2 AP): Der Elf kann entscheiden, ob das Pferd nur ihn auf seinem Rücken akzeptiert oder auch noch einen anderen Reiter.
- *Gutes Pferd* (FW 12, 4 AP): Der Reiter bekommt bei Proben auf *Reiten* eine Erleichterung von +2.
- *Verkürzte Zauberdauer* (FW 14, 4 AP): Die Zauberdauer beträgt 8 Aktionen.
- *Treues Pferd* (FW 16, 6 AP): Das Pferd bleibt QS Tage.

Geste und Formel:

- Elfen: Der Elf spricht an einen unbeobachteten Ort die Formel: *„Valva'sa mandra ya'dha fey“*, bildet dann mit den Händen einem Trichter um den Mund und imitiert das Wiehern eines Pferdes.

Reversalis: Die reversalisierte Version des Zaubers vertreibt das Pferd augenblicklich. Es löst sich auf und kehrt wieder dorthin zurück, wo es hergekommen ist. (Merkmal: Sphären)

Die Inseln im Nebel

Bei den Inseln im Nebel handelt es sich um einen legendären Rückzugsort der Hochelfen. Von dort sollen auch die Pferde stammen, die mit diesem Zauber gerufen werden

Die Berichte der Phileasson-Expedition enthalten Hinweise auf einen Ort namens Insel der Pferde, der potenziell mit diesem Zauber in Verbindung steht. Die Struktur des Chesiskerns legt nahe, dass es sich dabei um einen Ort jenseits der 3. Sphäre handeln muss. Wie die Wirkungsweise sich außerhalb der 3. Sphäre verhält, wäre ein interessantes Forschungsthema.



Zitterfinger

Das Gefühl in den Fingern wird bei diesem Zauber taub, sodass das Opfer kaum noch in der Lage ist, feinmotorische Arbeiten zu verrichten.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: Alle Fertigkeitsproben, bei denen mindestens einmal auf FF gewürfelt wird, sind um die QS/2 erschwert.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 15 Minuten
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Größere Reichweite* (FW 8, 2 AP): Die Reichweite beträgt 8 Schritt.
- *Kosten modifizieren* (FW 10, 2 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.
- *Verteilte Wirkung* (FW 14, 4 AP): Die Erschwernis kann auf mehrere Ziele verteilt werden, die vor dem Wirken des Zaubers benannt werden müssen. Kann der Zauberer z. B. 3 Punkte Erschwernis verteilen, darf er 3 Zielen je 1 Punkt geben, oder einem Ziel 2 Punkte und einem anderen 1 Punkt.
- *Extremes Zittern* (FW 16, 6 AP): Die Proben sind um –QS erschwert.

Geste und Formel:
- *Gildenmagier:* Der Gildenmagier ergreift die Hand des Ziels und schüttelt sie, während er die Formel spricht: *„Tremefacius Digitus! (bosp.) / Y'Al Abu yarrtesh! (tul.) / Skjalfandi Fingur! (thorw.)"*
- *Hexen:* Die Hexe streift unauffällig die Hand des Ziels, während sie einen Fluch wie: *„Zittern sollst du!"* vor sich hinmurmelt.

Reversalis: Die entsprechenden Fertigkeitsproben sind um die QS/2 erleichtert. (Merkmal: Heilung)

Hesinde bewahre uns! Dieser fluchartige Zauber stammt nicht aus unserer eigenen Tradition, sondern ist eine Übernahme aus dem Canon der Hexen. Ich habe Aufzeichnungen entdeckt, die belegen, dass zu Zeit der Priesterkaiser einige Gildenmagier Zugang zu gefangenen Hexen hatten und die dubiosesten unter ihnen eigneten sich das Wissen um diesen Zauber an. Das Leid können wir nicht wieder gut machen, aber es wäre besser, diesen Zauberspruch einfach zu vergessen.

Keineswegs ein unsinniger Zauber. Keine besonders anspruchsvolle Formel, aber sie kann zu einer echten Plage werden. Ich würde den Spruch als Bestrafung gegenüber einfachem Volk einsetzen. Gerade bei Handwerkern – durchaus aber auch bei Schreibern und Alchimisten – können zittrige Finger für üble Überraschungen sorgen. Zudem bin ich mir keineswegs sicher, ob nicht eine Grundform des Zaubers bereits den Güldenländern bekannt war. Ein Hexenfluch wirkt eindeutig anders.

Zorn der Elemente

Dieser Zauber verwandelt ein beliebiges Element in eine Flut, die über den Gegner hereinbricht.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauberer ergreift eine Handvoll des Elements, das er seinem Gegner entgegenschleudern will (z. B. einen Stein, eine Eichel, einen Schneeball, eine Manifesto-Flamme, Quellwasser oder eben Luft). Der Zauber trifft automatisch, wenn das Ziel sich nicht verteidigt, ansonsten zählt der Zauber als Fernkampfangriff mit einer Wurfwaffe (erschwert um –2) und kann entsprechend mit einer *Schilde*-PA verteidigt werden, auch ein Ausweichen ist möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft. Misslingt die Verteidigung, so erleidet der Gegner 1W6 + 4 TP. Außerdem muss dem Gegner eine Probe auf *Körperbeherrschung* erschwert um –QS/2 gelingen, sonst erleidet er den Status *Liegend*.

Nach Meisterentscheid kann es zu Sekundäreffekten kommen, so lässt sich z. B. eventuell ein Lagerfeuer mit dem ZORN DES WASSERS löschen oder ein Zelt mit dem Zorn des Feuers entzünden.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden, Goblinzauberinnen, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Schwieriges Ausweichen* (FW 8, 2 AP): Die Verteidigung ist zusätzlich um –2 erschwert.
- *Größere Reichweite* (FW 10, 2 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.
- *Harter Aufprall* (FW 12, 4 AP): Der Schaden erhöht sich auf 1W6 + 6 TP.
- *Niederschmetternd* (FW 14, 4 AP): Die Probe auf *Körperbeherrschung* ist um –QS erschwert.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Die AsP-Kosten des Zaubers verdoppeln sich.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide schleudert dem Ziel die kleine Elementmenge mit der Hand entgegen.
- *Geoden:* Der Geode schleudert dem Ziel die kleine Elementmenge mit der Hand entgegen.
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin ergreift die kleine Elementmenge, lässt ihren Arm dreimal kreisen und schleudert sie ihrem Ziel entgegen.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant hält einen Obsidian in der linken Hand und schwenkt darüber mit der rechten Hand das Element, das er seinem Ziel entgegenschleudern will. Danach wirft er das Element auf das Ziel.

Reversalis: Durch den Reversalis erfolgt ein Angriff mit dem gegenteiligen Element (Luft zu Erz, Humus zu Eis, Feuer zu Wasser und umgekehrt). (Merkmal: Elementar)

Zunge betäuben

Durch diesen Zauberspruch kann der Druide die Zunge eines Feindes betäuben und ihn so am Sprechen hindern. Druiden setzen diesen Spruch vor allem zur Bestrafung ein oder wirken ihn gegen Zauberer, um ihnen das Wirken von Zaubersprüchen zu erschweren.

Probe: KL/IN/CH (modifiziert um ZK)

Wirkung: Zunge und Lippen des Opfers sind gelähmt. Seine Fähigkeit, verständlich zu sprechen, ist daher stark beeinträchtigt. Der Verzauberte erhält den Status *Stumm*.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 5 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Druiden

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 3 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen.
- *Höhere Wirkungsdauer* (FW 10, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 10 Minuten.
- *Zungentaubheit* (FW 12, 6 AP): Das Ziel hat auch noch QS Stunden nach dem Ende der Wirkungsdauer des Zaubers Sprachschwierigkeiten. Alle Proben, die den Geschmackssinn und deutliche Artikulation betreffen, zum Beispiel das Sprechen einer gildenmagischen Formel oder Proben auf *Überreden* oder *Überzeugen* sind um –1 erschwert.
- *Größere Reichweite* (FW 14, 6 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 9 AP): Der Zauber kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide fixiert das Ziel des Zaubers mit den Augen und berührt mit der Zunge seine eigene Nasenspitze.

Reversalis: Ein bestehender ZUNGE BETÄUBEN-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)



Zweifel schüren

Der Spruch lässt sein Opfer an etwas zweifeln, etwa an einem Auftrag oder einer Freundschaft.

Probe: KL/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel entwickelt Zweifel an einer vom Zauberer bestimmten Sache. Dies senkt in großem Maße die Motivation, sich dafür einzusetzen. Wird versucht, das Ziel mittels eines Gesellschaftstalents zu einer Aktion anzustiften, die der bestimmten Sache entgegensteht, ist die entsprechende Probe um die QS/2 erleichtert.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: QS Stunden
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Druiden, Goblinzauberinnen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Größere Reichweite* (FW 8, 2 AP): Die Reichweite beträgt 8 Schritt.
- *Mehrere Ziele* (FW 10, 2 AP): Der Zauber kann auf mehrere Ziele gleichzeitig angewandt werden. Die Kosten erhöhen sich um 4 AsP für jedes Ziel nach dem ersten.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 Stunden.
- *Verkürzte Zauberdauer* (FW 14, 4 AP): Die Zauberdauer beträgt 2 Aktionen.
- *Starke Zweifel* (FW 16, 6 AP): Die Proben auf Gesellschaftstalente im Zusammenhang mit den Zweifeln sind um +QS erleichtert.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide starrt das Ziel des Zaubers an und schüttelt andächtig den Kopf.
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin schüttelt den Kopf, starrt das Ziel des Zaubers kurz an und schüttelt erneut den Kopf.

Reversalis: Ein bestehender ZWEIFEL SCHÜREN-Zauber wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Ein interessanter Zauber, der leider in unserer, wie auch den anderen Gilden, kaum verbreitet ist. Gewiss, nicht so mächtig wie ein Imperavi, aber subtil. Die einzigen Berichte, die mir zu Ohren gekommen sind, stammen von einer Begegnung zwischen einer Gruppe mittelreichischer Soldaten und einer Goblinsippe. Offenbar haben die Zauberfrauen der Goblins Kenntnisse dieses Zaubers, den ich ansonsten nur Druiden vermutet hatte. Die Soldaten berichteten jedenfalls von einer Antust, ihren eigentlichen Auftrag auszuführen, der sie tief in das Stammesgebiet der Goblins geführt hatte.

Zwingtanz

Auch wenn dieser Beherrschungszauber kurios erscheint, so kann der druidische Zwingtanz ein Opfer für kurze Zeit vollkommen ausschalten. Es tanzt unkontrolliert in der Gegend herum und kann keine kontrollierten Handlungen ausführen.

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Durch den Zauberspruch ist das Opfer dazu gezwungen, unkontrolliert zu tanzen. Es bewegt sich dabei nicht weiter als QS Schritt vom Ort seiner Verzauberung weg. Dabei vermeidet es Stürze in Spalten, Abgründe oder ähnliche Gefahren. Während des Tanzes erhält es den Status *Handlungsunfähig*. Allerdings gilt das Opfer nicht als *Liegend* und es verfügt noch über seine normale GS, die ausschließlich beim Tanzen zum Einsatz kommt. Alle Attacken und Fernkampfangriffe gegen das Opfer sind aufgrund der unvorhersehbaren Bewegungen um 4 Punkte erschwert.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS KR
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Druiden
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 3 AP): Der Zauber umfasst die Zielkategorie *Lebewesen*.
- *Größere Reichweite* (FW 10, 3 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 KR.
- *Erschöpfender Tanz* (FW 14, 6 AP): Am Ende der Wirkungsdauer erhält das Ziel für 1 Stunde 2 Stufen *Belastung*.
- *Ansteckender Tanz* (FW 16, 9 AP): Jeder, der sich in 16 Schritt Radius um ein aufgrund des Zaubers tanzendes Lebewesen befindet und den Tanz beobachtet, muss eine Probe auf *Willenskraft* ablegen. Scheitert die Probe, überkommt den Beobachter der unbändige Trieb, bis zum Ende der Wirkungsdauer mitzutanzen. Dies kann zu einer Kettenreaktion führen.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide fixiert das Ziel des ZWINGTANZES mit den Augen und macht eine winkende Handbewegung, als würde er ihm die Bühne bereiten.

Reversalis: Das Opfer bleibt starr an Ort und Stelle stehen. Es erleidet den Status *Bewegungsunfähig*. (Merkmal: Einfluss)


Rituale

Accuratum

Dem Zauberer ist es mithilfe des Rituals möglich, seine Kleidung jedem Anlass entsprechend abzuwandeln.

Probe: KL/CH/FF

Wirkung: Ein Satz Kleidung wird nach Wünschen des Zauberers abgeändert. Dies betrifft Schnitt und Farbe, nicht jedoch Menge und Art des Materials. Auf diesem Wege sind sowohl das simple Flicken zerrissener Hosen wie auch die Umwandlung eines Stoffballens oder einer schlichten Kutte in eine deutlich prächtigere Robe möglich. Die Kleidung kann nach Meisterentscheid Erschwernisse bei Gesellschaftstalenten ausgleichen, beispielsweise bei *Etikette (Benehmen)* oder *Betören (Aufhübschen)*.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Objekte

Merkmal: Objekt

Verbreitung: Scharlatane

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Gaukelei-Vorteil* (FW 8, 1 AP): Der Zauberer bekommt durch zum Anlass passende Kleidung eine Erleichterung von +1 auf *Gaukeleien*.
- *Schneidermeister* (FW 10, 1 AP): Das Ritual kann verwendet werden, um ein Kleidungsstück herzustellen. Die Herstellungszeit darf nicht länger als die Wirkungsdauer betragen. Die Herstellungsproben auf *Stoffbearbeitung* sind um +QS/2 erleichtert.
- *Etikette-Vorteil* (FW 12, 2 AP): Der Zauberer bekommt durch zum Anlass passende Kleidung eine Erleichterung von +1 auf *Etikette*. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gaukelei-Vorteil*.
- Chamäleonrobe (FW 14, 2 AP): Während der Wirkungsdauer kann einmalig die Farbgebung der Kleidung geändert werden.
- *Gassenwissen-Vorteil* (FW 16, 3 AP): Der Zauberer bekommt durch zum Anlass passende Kleidung eine Erleichterung von +1 auf *Gassenwissen*. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Etikette-Vorteil*.

Geste und Formel:

- *Scharlatane:* Der Scharlatan spricht deutlich die Formel: *„Accuratum Zaubernadel – Festgewand von Stand und Adel!“*. Dann legt er mit ausufernden Gesten die Stoffbahnen so, wie die Änderung gewünscht ist.

Reversalis: Nach der Entscheidung des Zauberers sieht die ausgewählte Kleidung entweder zerschlissen aus und erschwert nach Meisterentscheid Proben um –1, die unter der Wirkung aufgeführt sind, oder die Kleidung verwandelt sich in Stoffbahnen oder -ballen und Einzelteile. (Merkmal: Objekt)

Adamantium

Soll ein Objekt vor Beschädigungen bewahrt werden, leistet das Ritual ADAMANTIUM beste Dienste.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Das Ritual ADAMANTIUM verschafft einem Objekt bis zur Größe einer Truhe QS x 25 % zusätzliche Strukturpunkte. Sollte das Objekt während der Wirkungsdauer Strukturpunkte verlieren, werden zunächst die dazugewonnenen abgezogen. Waffen und Rüstungen können von dem Ritual nicht betroffen sein.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Objekte (profane Objekte bis zur Größe einer Truhe)

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Gildenmagier, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Größere Objekte* (FW 8, 1 AP): Das Ritual kann auf Gegenstände von der Größe einer Tür gewirkt werden.
- *Strukturstärkung* (FW 10, 1 AP): Das Objekt erhält QS x 50 % mehr Strukturpunkte.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Tage.
- *Rüstungsschutz* (FW 14, 2 AP): Das Objekt erhält gegen Angriffe einen RS in Höhe von QS. Die Kosten steigen um 4 AsP.
- *Noch größere Objekte* (FW 16, 3 AP): Das Ritual kann auf Gegenstände von der Größe eines Burgtors gewirkt werden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Größere Objekte*.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide zeichnet mehrmals mit einem Finger die Kontur des Gegenstandes nach, dann streicht er wiederholt mit der Handfläche über all dessen Flächen.
- *Gildenmagier:* Der Magier fährt dreimal mit der Hand präzise die Konturen des Objekts entlang und streicht mit einer Handfläche über die Seitenflächen. Am Ende spricht er deutlich die Formel: *„Adamantium! (bosp.) / Al'mashira! (tul.) / Erwidar! (thorw.)“*
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant zeichnet mit einem Granat alle wichtigen Kanten des Objekts nach und lässt den Edelstein anschließend auch über die Flächen des Gegenstands kreisen.

Reversalis: Die reversalisierte Version des Rituals beschädigt das Ziel: Es verliert pro QS 15 % seiner Strukturpunkte. Waffen und Rüstungen können davon, wie beim ursprünglichen Ritual, nicht betroffen sein. (Merkmal: Objekt)

Animatio

Das Ritual lässt einen Gegenstand vom Zauberer gewünschte Bewegungen vollführen.

Probe: KL/IN/GE

Wirkung: Das verzauberte Objekt wiederholt auf einen bestimmten Auslöser hin eine festgelegte Bewegung für maximal 5 Minuten. Möglich ist dadurch beispielsweise eine Schatulle, die sich auf ein Fingerschnippen hin öffnet, oder ein Rad, das mit einem Klatschen der Hände zum Drehen gebracht werden kann. Die gewünschte Bewegung muss dabei während der Verzauberung festgelegt werden, eine nachträgliche Modifizierung ist nicht möglich. Soll etwa eine Karaffe auf einen Befehl hin die vorhandenen Krüge mit Wein füllen, müssen diese stets am gleichen Ort stehen, da der Inhalt ansonsten vergossen wird. Außerdem sind nur solche Bewegungen möglich, die der Zauberer mit seinem eigenen Geschick und seiner eigenen Kraft vollziehen kann. Bei dem Auslöser muss es sich um ein akustisches Signal oder eine einfache Bewegung handeln. Das Objekt darf maximal 5 Stein wiegen. Wird das Objekt von einer Person festgehalten oder von einem anderen Objekt blockiert, wirkt der ANIMATIO nur, wenn sein Gewicht sowie die Kraft, die gegen ihn wirkt, 5 Stein nicht überschreiten. Der Animatio endet auch, wenn die Strukturpunkte eines Objekts unter die Hälfte sinken. Der ANIMATIO kann nicht dazu eingesetzt werden, Sammelproben abzulegen.

Ritualdauer: 30 Minuten
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS x 3 Tage
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Telekinese
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Wiederholung* (FW 8, 2 AP): Der Gegenstand wiederholt eine Bewegung immer wieder innerhalb der 5 Minuten (z. B. kann so ein Besen kehren).
- *Mehrere Gegenstände* (FW 10, 2 AP): Bis zu 4 Gegenstände gleichzeitig können verzaubert werden, deren Gesamtgewicht nicht das Maximalgewicht überschreiten darf. Die Ritualdauer erhöht sich je zusätzlichem Gegenstand um 5 Minuten.
- *Schlauer Gegenstand* (FW 12, 4 AP): Der Gegenstand kann eine einfache Probe durchführen (Eigenschaften: 10 + QS/2; FW ist die QS). Die Art der Probe hängt vom Gegenstand ab.
- *Komplexe Bewegungen* (FW 14, 4 AP): Ein Gegenstand kann bis zu QS + 1 Bewegungen speichern, die beliebig hintereinander kombiniert werden könnten.
- *Längere Bewegung* (FW 16, 6 AP): Die Bewegung wird für 1 Stunde statt für 5 Minuten durchgeführt.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier vollführt während der Ritualdauer mit dem Objekt siebenmal die gewünschte Bewegung und spricht dabei jedes Mal die Formel: *„Animatio! (bosp.) / Ema'shana! (tul.) / Reykfirmyn! (thorw.)“*

Reversalis: Ein bestehendes ANIMATIO-Ritual wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Applicatus

Das Ritual erlaubt es, Zaubersprüche kurzzeitig an einen Gegenstand zu binden.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Mithilfe dieses Rituals kann man einen Zauberspruch (kein Ritual) an ein Objekt binden, sodass er einmalig ausgelöst werden kann. Der Zauberer muss das Objekt berühren und ein vorher festgelegtes Wort aussprechen, um den Zauber zu aktivieren. Ansonsten gelten die Regeln zum Auslösen von Zauberspeichern: Bei der Aktivierung des Zaubers wird auf 14/14/14 gewürfelt und es kann ein FW in Höhe der FP des gespeicherten Zaubers zum Ausgleich genutzt werden.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP + Kosten des fixierten Zaubers

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: maximal QS x 5 Stunden

Zielkategorie: Objekte (profane Objekte)

Merkmal: Objekt

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Zwei Zauber* (FW 8, 2 AP): Es können zwei Zauber fixiert werden, die nacheinander ausgelöst werden können. Die Zauber müssen in der Reihenfolge, in der sie auf das Objekt gesprochen worden sind, ausgelöst werden. Der Zauberer kann sich die Reihenfolge nicht beliebig aussuchen.
- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 10, 2 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf QS x 10 Stunden.
- *Drei Zauber* (FW 12, 4 AP): Es können drei Zauber fixiert werden, die nacheinander ausgelöst werden können. Die Zauber müssen in der Reihenfolge, in der sie auf das Objekt gesprochen worden sind, ausgelöst werden. Der Zauberer kann sich die Reihenfolge nicht beliebig aussuchen.
- *Fremdauslöser* (FW 14, 4 AP): Auch andere Personen können den gebundenen Zauber auslösen, sofern sie das vorher festgelegte Wort kennen.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf QS x 15 Stunden. Voraussetzung: *Längere Wirkungsdauer 1.*



Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer fasst das gewünschte Objekt mit festem Griff, spricht dann wiederholt die Formel: *„Zauber hafte!“*, während er die Kontur des Ziels mit der Hand nachzieht.
- *Druiden:* Der Druide umfasst das gewünschte Objekt mit beiden Händen, konzentriert sich auf dessen Form und fährt diese mit einer Hand oder einem Finger nach.
- *Elfen:* Der Elf streicht mit seinen Händen über das zu verzaubernde Objekt und fährt dessen markanteste Linien nach, während er in seine Melodie die Formel: *„Nur'mandrao“* einbindet.
- *Geoden:* Der Geode umfasst das gewünschte Objekt mit beiden Händen, konzentriert sich auf dessen Form und fährt diese mit einer Hand oder einem Finger nach.
- *Gildenmagier:* Der Magier konzentriert sich auf das Objekt und fährt dreimal mit der Hand an seinem Außenrand entlang. Am Ende legt er die Hand auf seine Mitte und spricht die Formel: *„Applicatus! (bosp.) / Tashabar! (tul.) / Ganderlymm! (thorw.)“*
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin fasst das Objekt an verschiedenen Stellen an, riecht an ihm und leckt über seine Oberfläche, während sie zwischendrin immer wieder beschwörend die Arme hebt.
- *Hexen:* Die Hexe beschäftigt sich intensiv mit dem Gegenstand, erfasst ihn mit den Händen und fragt ihn dabei unentwegt, was seine Eigenschaften sind, wobei sie sich die Antworten nach Betrachtung selbst gibt.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant reibt mit einem Smaragd über das gesamte Objekt, wobei er versucht, vor allem die wesentliche Form nachzuvollziehen. Bei jeder neuen Seite nutzt er dabei eine andere Seite des Edelsteins.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan berührt mit ausgestrecktem Arm den zu verzaubernden Gegenstand und spricht dabei die Formel: *„Applicatus Argelist – Mit Zauber du durchdrungen bist!“* Dies wiederholt er, wobei er die Betonung der Formel bewusst variiert.

Reversalis: Ein bestehendes APPLICATUS-Ritual wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

In so mancher Magiervilla werden durch den Applicatus Fallen aktiviert. Zwar muss man darüber nachdenken, wie man diese Fallen gestaltet, aber ein Sohn der Weisheit oder eine Tochter der Klugheit wissen den Applicatus geschickt zu nutzen. Anders als sein großer Bruder, der Arcanovi, muss man auch nicht einen Teil der eigenen Kräfte in den Zauber investieren.

Arcanovi

Durch dieses Ritual werden Zaubersprüche in Gegenstände gebunden.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Details zur Verzauberung stehen im Abschnitt **Die Artefakte im Detail** ab Seite **266** im **Regelwerk**.

Ritualdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: geweihte Objekte, profane Objekte

Merkmal: Objekt

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Geringere Ritualdauer* (FW 8, 4 AP): Die Ritualdauer beträgt 4 Stunden.
- *Noch geringere Ritualdauer* (FW 10, 4 AP): Die Ritualdauer beträgt 2 Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Geringere Ritualdauer*.
- *Weniger Erschwernis 1* (FW 12, 8 AP): Die Erschwernisse bei zusätzlichen Aufladungen bei Zauberspeicher-Artfakten sinken beim ARCANOVI um –1 (bis zu einem Minimum von 0).
- *Artefaktkontrolle* (FW 14, 8 AP): Erschwernisse zum Erschaffen des Artefakts sinken um 1 Punkt.
- *Weniger Erschwernis 2* (FW 16, 12 AP): Die Erschwernisse bei zusätzlichen Aufladungen bei Zauberspeicher-Artfakten sinken beim ARCANOVI und den auf dem Artefakt gespeicherten Zauber um –1 (bis zu einem Minimum von 0). Voraussetzung: Zaubererweiterung *Weniger Erschwernis 1*



Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer konzentriert sich auf die Struktur des Objekts, das er im Blick mit den Händen umfasst. Am Ende jeder Stunde spricht er die Formel: *„Magie trage!“* und geht einen Achtelkreis weiter.
- *Druiden:* Der Druide konzentriert sich auf das zu verzaubernde Objekt, legt dabei die rechte Hand in die linke und zieht beide Hände immer wieder auseinander, wobei er mit ihnen dabei die Form des Ziels nachvollzieht.
- *Elfen:* Der Elf stimmt sich mit einer Melodie auf den zu verzaubernden Gegenstand ein, während er dessen Wesen mit Gesten der Hände nachzeichnet und dabei die Formel: *„Dhamandra'mha“* singt.
- *Geoden:* Der Geode konzentriert sich auf das zu verzaubernde Objekt, legt dabei die rechte Hand in die linke und zieht beide Hände immer wieder auseinander, wobei er mit ihnen dabei die Form des Ziels nachvollzieht.
- *Gildenmagier:* Der Magier konzentriert sich auf die Struktur des Objekts, das er im Blick mit den Händen umfasst. Am Ende jeder Stunde spricht er die Formel: *„Arcanovi! (bosp.) / Manda'shay! (tul.) / Ganmodmela! (thorw.)“* und geht einen Achtelkreis weiter.
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin umtanzt das zu verzaubernde Objekt, wobei sie es aus allen Richtungen genau betrachtet und dabei immer wieder in die Knie geht oder sich auf die Zehenspitzen stellt.
- *Hexen:* Die Hexe umrundet den Gegenstand, wobei sie immer wieder aus der Entfernung die Hände nach ihm ausstreckt, als ob sie ihn greifen wollen würde. Dann betrachtet sie ihn wieder intensiv und murmelt ihre Erkenntnisse vor sich hin.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant betrachtet das zu verzaubernde Objekt intensiv und zeichnet dessen Form mehrfach mit einem Smaragd in die Luft. Dies wiederholt er aus verschiedenen Blickwinkeln.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan umschreitet das zu verzaubernde Objekt und weist dabei immer wieder theatralisch auf es, wobei er jedes Mal die Formel: *„Arcanovi Zauberding – Geisteskraft in Stab und Ring!“* ausspricht.

Reversalis: Die Wirkung des reversalisierten ARCANOVI entspricht dem DESTRUCTIBO (siehe Seite 363). Die permanenten AsP-Kosten sind ebenfalls identisch mit jenen, die beim DESTRUCTIBO anfallen. (Merkmal: Antimagie)



Aurum Argentor

Dieses Ritual wurde von *Enarch dem Goldmacher* entwickelt. Es kann Objekte permanent in Gold verwandeln, gilt aber seit langer Zeit als verschollen.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Das Ritual kann ein Objekt bis zur Größe einer Tasse in pures Gold verwandeln. Der Wert variiert nach Gewicht des Objekts, das letzte Wort darüber hat die Meisterin. Als Anhaltspunkt kann die Formel QS/2 x AsP-Kosten = Dukaten dienen.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP, davon 1 AsP permanent (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Objekte (profane Objekte)

Merkmal: Objekt

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Verkürzte Ritualdauer* (FW 8, 3 AP): Die Ritualdauer beträgt 5 Minuten.
- *Zwei Objekte* (FW 10, 3 AP): Der Zauberer kann zwei Objekte gleichzeitig verzaubern.
- *Größere Goldmenge 1* (FW 12, 6 AP): Der Zauberer kann auch Objekte bis zur Größe einer Truhe verzaubern. Die Kosten steigen auf 16 AsP, davon 2 AsP permanent.
- *Größere Goldmenge 2* (FW 14, 6 AP): Der Zauberer kann auch Objekte bis zur Größe einer Tür verzaubern. Die Kosten steigen auf 32 AsP, davon 4 AsP permanent. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Größere Goldmenge 1.*
- *Größere Goldmenge 3* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann auch Objekte bis zur Größe eines Burgtores verzaubern. Die Kosten steigen auf 64 AsP, davon 8 AsP permanent. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Größere Goldmenge 2.*

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier streicht über die Seiten des Gegenstands und schlägt insgesamt siebenmal mit der Faust auf dessen Mitte. Beim siebten Mal spricht er die Formel: *„Aurum! (bosp.) / Dhahaba! (tul.) / Gullin! (thorw.)“* und beendet das Ritual mit einem Kuss auf das Objekt.

Reversalis: Ein bestehendes AURUM ARGENTOR-Ritual wird aufgehoben (Merkmal: Antimagie)
Alternativ wird das Gold in Eisen verwandelt. (Merkmal: Objekt)

Was würde ich, was würde nicht jeder Magier dafür geben, wenn er diese Zauberformel haben könnte. Sie mag nur eine mindere Spielart des Transformatio sein, aber mit Reichtum fällt weitere Forschung leichter als ohne einen Silbertaler in der Geldkatze.

Reichtum ist verführerisch und führt oft ins Verderben. Es gibt gute Gründe, warum die Formel wohl noch nie erblickt wurde. Ich zweifle gar, dass es den Zauber gibt.

Band der Freundschaft

Dieses Ritual zieht sein Opfer in den Bann des Zauberers.

Probe: IN/CH/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Dieses ursprünglich elfische Freundschaftsritual (eine lange Version des BANNBALADIN für Gäste des Elfendorfes) weckt in seinem Ziel Sympathien und Freundschaft für den Zaubernden. Die genaue Wirkung ist davon abhängig, wie das Ziel anfangs zum Zaubernden steht. Pro QS verbessert sich die Verbindung zwischen den beiden um 1 Stufe. Ist der Zaubernde dem Ziel vorher unbekannt, bewegt sich die Einstellung des Ziels meist zwischen Stufe 4 (Abneigung) und Stufe 6 (Zuneigung). Vorteile wie *Gutaussehend* oder Nachteile wie *Vorurteile* gegenüber dem Zaubernden können diesen ersten Eindruck je nach Situation um eine oder mehrere Stufen modifizieren.

Stufe 1: Das Ziel steht dem Zaubernden voller unstillbarem Hass gegenüber.

Stufe 2: Das Ziel ist der erklärte Feind des Zaubernden.

Stufe 3: Das Ziel verspürt dem Zaubernden gegenüber Abscheu und Ablehnung.

Stufe 4: Das Ziel verspürt eine gewisse Abneigung für den Zaubernden.

Stufe 5: Das Ziel ist dem Zaubernden gegenüber neutral.

Stufe 6: Das Ziel verspürt eine gewisse Zuneigung für den Zaubernden.

Stufe 7: Das Ziel empfindet Vertrauen und Freundschaft zum Zaubernden.

Stufe 8: Das Ziel ist dem Zaubernden eng und loyal verbunden.

Stufe 9: Das Ziel ist dem Zaubernden verfallen (geht für ihn jedoch nicht in den Tod).

Das Ritual verändert nicht das Erinnerungsvermögen. Dem Verzauberten ist nach Ende des Rituals bewusst, was er empfunden und getan hat. Während der Ritualwirkung mag er sich des Zaubers bewusst sein, das beeinflusst aber seine neue Einstellung nicht. Handlungen des Zauberers hingegen können während der Wirkung das Verhältnis zum Verzauberten positiv oder negativ beeinflussen.

Ritualdauer: 30 Minuten
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Gelungene Beeinflussung 1* (FW 8, 3 AP): Der Verzauberte kann nach dem Ende der Wirkungsdauer eine Probe auf *Willenskraft* erleichtert um +2 ablegen. Bei Misslingen ist ihm nicht bewusst, dass er verzaubert wurde.
- *Mehr Ziele* (FW 10, 3 AP): Es kann mit bis zu 6 Personen ein BAND DER FREUNDSCHAFT geknüpft werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP je zusätzlichem Ziel.
- *Gelungene Beeinflussung 2* (FW 12, 6 AP): Der Verzauberte kann nach dem Ende der Wirkungsdauer eine Probe auf *Willenskraft* ablegen. Bei Misslingen ist ihm nicht bewusst, dass er verzaubert wurde.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 14, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Wochen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Gelungene Beeinflussung 3* (FW 16, 9 AP): Der Verzauberte kann nach dem Ende der Wirkungsdauer eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um –2 ablegen. Bei Misslingen ist ihm nicht bewusst, dass er verzaubert wurde.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf hält die Arme in einer öffnenden Geste vor sich und stimmt sich auf sein Seelenlied ein, wobei er Harmonien des Ziels sowie Wiederholungen der Formel: *„Bian bha la da'in"* in dieses einflechtet.

Reversalis: Pro QS verschlechtert sich die Verbindung zwischen dem Ziel und dem Zauberer um 1 Stufe. (Merkmal: Einfluss)



Bärenruhe

Wird ein Zauberer verschüttet oder in einem Schneesturm gefangen, kann er sich mithilfe des Rituals in einen Winterschlaf versetzen, bis Rettung eintrifft.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Das Ritual versetzt einen freiwilligen Kulturschaffenden in einen tiefen Schlaf, aus dem er erst am Ende der Wirkungsdauer erwacht oder durch grobes Wecken gerissen werden kann. (Ein Ziel, ob bewusstlos oder nicht, kann immer entscheiden, ob es freiwillig in Bezug auf übernatürliche Wirkungen wie Zauber und Liturgien ist oder nicht.) Während der Wirkungsdauer werden die Auswirkungen aller Zustände, Status, Gifte und Krankheiten unterbrochen, ebenso kommt es zu keiner Alterung.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Elfen, Geoden, Goblinzauberinnen, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 2 AP): Das Ritual umfasst die Zielkategorie *Lebewesen*. Dadurch ändert sich ggf. die Reichweite von *selbst* auf *Berührung*.
- *Heilsamer Schlaf* (FW 10, 2 AP): Sollte die Wirkung von Giften oder Krankheiten kürzer sein als die Wirkungsdauer des Rituals, so enden diese, wenn das Zeil aus dem Schlaf erwacht.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Wochen, das Ritual kostet dafür 16 AsP (Kosten nicht modifizierbar).
- *Steinschlaf* (FW 14, 4 AP): Der Schlafende wird hart wie Stein (3.000 Strukturpunkte) und kann nur durch magische oder geweihte Einflüsse/Waffen verletzt werden.
- *Halbschlaf* (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann zu Beginn des Rituals einen Auslöser bestimmen, durch den er automatisch aufwacht (Frühling, Schmerzen, Ohrfeigen, Schlüsselworte).

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf konzentriert sich auf seinen Herzschlag und verlangsamt ihn nach und nach. Dabei legt er die Arme an den Körper und summt die Melodie mit der Formel: *„Var fir'ye diungra ia'bha'ray!“*
- *Geoden:* Der Geode konzentriert sich auf seinen Herzschlag und verlangsamt ihn nach und nach. Dabei legt er sich auf die Seite und kreuzt die Arme vor der Brust, während er sich auf den Schlaf vorbereitet.
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin untersucht ausführlich die Schlafstelle, dann ihr Fell am ganzen Körper, bis sie sich schließlich niederlegt und die Arme über die Brust kreuzt.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant legt sich hin und platziert einen Lapislazuli auf seiner Brust, während er nach und nach seinen Herzschlag verlangsamt, bis er einschläft.

Reversalis: Während der Wirkungsdauer kann das Ziel nicht schlafen. Regeneration ist in diesem Zustand nicht möglich. Es reagiert genauso wie andere Wesen, die lange Zeit wach gehalten werden, also fahrig, reizbar und erleidet nach einigen Tagen Sinnestäuschungen. Pro 2 Tagen ohne Schlaf erhält das Ziel 1 Stufe *Verwirrung*, die erst abklingt, wenn es wieder schlafen kann. (Merkmal: Einfluss)

Blick durch fremde Augen

Dieses unter Druiden verbreitete Ritual erlaubt es, durch die Augen von Tieren zu blicken und auf diesem Wege andere zu beobachten. Es kann jedoch ebenso auf intelligente Wesen gewirkt werden.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Zauberer ersetzt seine eigene Sicht durch jene des Ziels und sieht dadurch alles, was sich in dessen Blickfeld befindet. Ist es währenddessen notwendig, Proben auf *Sinnesschärfe* abzulegen, verwendet der Zauberer seine eigenen Werte. Erleidet das Ziel Abzüge auf seine *Sinnesschärfe*, sei es aufgrund von äußeren Einflüssen wie Sichtmodifikatoren und Zustandsstufen, oder einer eigenen Sehschwäche, gelten diese aber auch für den Zauberer. Dementsprechend vermag der Anwender des Rituals nichts zu sehen, wenn das Ziel blind ist oder die Augen schließt. Dem Ziel bleibt die Anwesenheit des Zauberers in seinem Geist verborgen. Während der Wirkungsdauer ist der Zauberer blind für seine eigene Umgebung. Bei freiwilligen Zielen kommt keine Erschwernis durch die SK zum Tragen.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Hellsicht

Verbreitung: Druiden, Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 20 Minuten.
- *Wechselsicht* (FW 10, 3 AP): Während der Wirkungsdauer kann der Zauberer die Wirkung innerhalb von 1 Aktion abbrechen. Er kann durch 1 weitere Aktion wieder den Sinn seines Ziels wahrnehmen. Die Wirkungsdauer läuft auch ab, wenn er den Sinn des Ziels nicht nutzt.
- *Andere Sinne* (FW 12, 6 AP): Auch andere Sinne können übertragen werden.
- *Gleichzeitige Sinne* (FW 14, 6 AP): Der Zauberer ist nicht blind während der Wirkungsdauer, sondern er nimmt sowohl seinen eigenen Sinn als auch den des Ziels wahr. Dies führt zwar zu einer Erschwernis von –1 auf alle Proben, ansonsten stört es ihn aber nicht weiter. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Wechselsinn*.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 16, 9 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide konzentriert sich auf sein Ziel und fängt dann an, rhythmisch zu schaukeln, bis eine Trance einsetzt. Er lässt seinen Geist wandern, bis er die Sicht des anderen Wesens erlangt.
- *Hexen:* Die Hexe umrundet das Ziel, wobei sie es immer wieder anschaut und sich dabei kurz mit den Händen an den Schläfen berührt. Dabei wiederholt sie mehrfach leise solche Fragen wie: *„Was sieht er/sie wohl?“*

Reversalis: Das Ziel des Rituals sieht während der Wirkungsdauer alles, was der Zauberer sieht. Die eigene Sicht ist während der Zeit inaktiv, was zu großen Orientierungsproblemen führen kann. (Merkmal: Hellsicht).

Blick in die Vergangenheit

Das Ritual ermöglicht es dem Zauberer, die Geschichte eines Ortes zu rekonstruieren, indem dieser einen Blick in dessen Vergangenheit gewährt.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Die Sicht des Zauberers wird in die Vergangenheit seines derzeitigen Aufenthaltsorts versetzt. Dabei handelt es sich um einen kontinuierlichen, mit einer Geschwindigkeit von einem Jahr pro Minute rückwärts laufenden Fluss. Im Laufe einer Stunde sieht er also die Ereignisse der vergangenen sechs Jahrzehnte an sich vorbeiziehen. Aufgrund der Schnelligkeit der wahrgenommenen Bilder ist es nicht möglich, Gesichter wahrzunehmen, wohl aber andere Details. Im Zweifelsfall entscheidet eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* erschwert um –3, ob der Zauberer das sieht, was er sucht.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 32 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 30 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Hellsicht

Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier, Goblinzauberinnen, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Reichweite Berührung* (FW 8, 3 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Das Ritual kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.
- *Ferner Ort 1* (FW 10, 3 AP): Der Ort, den der Zauberer in der Vergangenheit sehen will, kann QS Meilen entfernt sein.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden.
- *Ferner Ort 2* (FW 14, 6 AP): Der Ort, den der Zauberer in der Vergangenheit sehen will, kann QS x 10 Meilen entfernt sein. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Ferner Ort 1*.
- *Verlangsamung* (FW 16, 9 AP): Die Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* ist nur um –1 erschwert.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide setzt sich am passenden Platz nieder, legt die Hände locker in den Schoß und konzentriert sich auf seine Umgebung. Er nimmt bewusst dessen Struktur in sich auf, bis die Zeit stillzustehen scheint.
- *Geoden:* Der Geode setzt sich am passenden Platz nieder, lässt die Hände den Boden spüren und konzentriert sich auf seine Umgebung. Er nimmt bewusst dessen Struktur in sich auf, bis die Zeit stillzustehen scheint.
- *Gildenmagier:* Der Magier stellt sich in die Mitte des Bereichs und betrachtet intensiv seine Umgebung. Insgesamt dreizehn Mal dreht er sich während der Ritualdauer um sich selbst. Nach jeder vollen Drehung spricht er die Formel: *„Retrospecto! (bosp.) / Imra al'Ray! (tul.) / Litfordina! (thorw.)"*
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin schreitet durch den ganzen Zauberbereich, wobei sie sich alles ganz genau aus allen Winkeln anschaut, sich beispielsweise auch auf den Boden legt und herumkriecht, bis sie jedes kleinste Detail verinnerlicht hat.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant betrachtet den Ort eingehend, reinigt seine Augen wiederholt mit seiner Zunge, und hält einen Malachit fest wie einen Anker mit seiner Faust umklammert, als wolle er nicht vom Zeitenfluss weggerissen werden.

Reversalis: Üblicherweise hat die reversalisierte Version des Rituals keine Wirkung, der Zauberer erleidet jedoch für 24 Stunden 4 Stufen *Verwirrung*, weil selbst der Versuch, in die Zukunft zu blicken, den Geist eines Sterblichen verwirrt. (Merkmal: Temporal)

Brandform

Das Ritual ermöglicht es dem Zauberer, Glut und Flammen nach Belieben zu formen.

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Innerhalb eines Radius von QS Schritt vermag der Zauberer, das Element Feuer zu verformen, solange es nicht Teil eines Wesens ist (etwa bei einem Feuerdschinn). Auf diesem Wege können beispielsweise feurige Monumente erschaffen oder Säulen aus glühenden Kohlen errichtet werden. Der Prozess geht dabei nur langsam vonstatten. Soll das Feuer in eine bestimmte Richtung geformt werden, dauert dies 1 KR pro Schritt Fortbewegung. Am Ende der Wirkungsdauer ist das Verformte wieder den normalen Gesetzen der Natur ausgeliefert.

Ritualdauer: 5 Minuten
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- *Reichweite Berührung* (FW 10, 2 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Das Ritual kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Die Kosten steigen dabei um eine Kategorie.
- *Größerer Radius* (FW 12, 4 AP): Der Radius beträgt QS x 2 Schritt.
- *Kurzritual* (FW 14, 4 AP): Die Ritualdauer beträgt nur 8 Aktionen (auch, wenn dies keine übliche Zeitkategorie für Rituale ist).
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf stimmt sich auf das Feuer und die gewünschte Form ein, während er mit den Händen den Tanz der Flammen nachspielt und in der Melodie seines Gesangs die Formel: *„Mhanudra glode“* wiederholt.

Reversalis: Wird das Ziel der reversalisierten Version des Rituals während der Wirkungsdauer durch Feuer (z. B. auch durch einen IGNIFAXIUS oder -SPHAERO) angegriffen, verdoppeln sich die TP. (Merkmal: Elementar)



Caldofrigo

Mit dem CALDOFRIGO ist es möglich, die Temperatur eines Objekts zu ändern. Dadurch kann ein Zauberer einen Gegenstand extrem heiß werden lassen oder seine Temperatur sogar bis unter den Gefrierpunkt absenken.

Probe: IN/CH/KO

Wirkung: Mittels Caldofrigo kann die Temperatur eines maximal truhengroßen Objekts verändert werden. Es kann abgekühlt oder erwärmt werden, und zwar in einem Spielraum von +/–100 Grad Celsius der Ausgangstemperatur. Der Zauberer muss hierzu die gewünschte Gradzahl festlegen und kann nicht beliebig während der Wirkungsdauer die Temperatur ändern. Der Zauber kann ebenso Wasser mit entsprechendem Volumen gefrieren lassen, jedoch weder Brücken noch Dämme oder stabile Kletterhilfen erschaffen.

Sollte ein Held mit einem Gegenstand in Berührung kommen, der extrem heiß ist (oder kalt; dabei einfach analog dieselben Regeln verwenden), gelten die Regeln für *Brennend* bei Personen (siehe **Regelwerk** Seite 341).

Nach dem Ende der Wirkungsdauer nimmt das Objekt wieder seine ursprüngliche Temperatur an. Durch große Temperaturänderungen entsteht bei den meisten Objekten ein Schaden von 1W6 Strukturpunkten. Ab wann dies der Fall ist, entscheidet die Meisterin.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 Minuten

Zielkategorie: Objekte (profane Objekte bis zur Größe einer Truhe)

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Gildenmagier, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Höhere/Niedrigere Temperatur 1* (FW 8, 2 AP): Die Temperatur kann um bis zu 200 Grad Celsius verändert werden. Der Schaden für Gegenstände steigt auf 2W6 Strukturpunkte.
- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 10, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Minuten.
- *Höhere/Niedrigere Temperatur 2* (FW 12, 4 AP): Die Temperatur kann um bis zu 500 Grad Celsius verändert werden. Der Schaden für Gegenstände steigt auf 3W6 Strukturpunkte. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Höhere/Niedrigere Temperatur 1*.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 14, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 10 Minuten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.
- *Höhere/Niedrigere Temperatur 3* (FW 16, 6 AP): Die Temperatur kann um bis zu 1.000 Grad Celsius geändert werden. Der Schaden für Gegenstände steigt auf 4W6 Strukturpunkte. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Höhere/Niedrigere Temperatur 2*.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide konzentriert sich auf das Ziel und streckt die Arme seitlich aus. Dann lässt er entweder bewusst seine Gefühle aufwallen und hebt langsam die Hände, oder er konzentriert sich auf reine, kalte Sachlichkeit und senkt langsam die Arme.
- *Gildenmagier:* Der Magier stellt sich vor das Zielobjekt, streckt die Arme seitlich aus und konzentriert sich auf die gewünschte Änderung. Am Ende spricht er vernehmlich die Formel: *„Caldofrigo! (bosp.) / Alharabarid! (tul.) / Hitakaela! (thorw.)“*
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant breitet die Arme aus und hält in einer Hand entweder einen Baryt (Abkühlen) oder einen Feueropal (Aufheizen). Mit der anderen Hand weist er auf das Objekt und konzentriert sich auf die Wirkung.

Reversalis: Ein bestehendes CALDOFRIGO-Ritual wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Chimaeroform

Das Ritual erlaubt die Verschmelzung mehrerer Wesen zu einem einzigen.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Der Zauberer fügt mehrere Wesen zu einer Chimäre zusammen. Die Ritualprobe ist um die Erschaffungsschwierigkeit der Chimäre erschwert. Details zu diesem Prozess finden sich in **Aventurische Magie III** auf Seite **58** und in aller Ausführlichkeit mit Fokusregeln in **Aventurisches Transmutarium** ab Seite **131**.

Ritualdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: 4/8/16/32/64 AsP für die Größenkategorie *winzig/klein/mittel/groß/riesig*, davon 1/2/4/8/16 AsP permanent (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS Wochen

Zielkategorie: Pflanzen, Tiere

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Monate.
- *Verkürzte Ritualdauer* (FW 10, 3 AP): Die Ritualdauer beträgt nur 4 Stunden.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Jahre. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.
- *Einfache Herstellung* (FW 14, 6 AP): Die Erschaffungsschwierigkeit wird um 1 Punkt leichter.
- *Mächtiges Wesen* (FW 16, 9 AP): Dem Wesen können zweimal die gleichen Verbesserungen beim Beschwören gegeben werden.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier zeichnet zwei Heptagramme auf den Boden. Er bindet die Lebewesen aneinander oder bringt sie operativ nahe an die Form, die er die Chimäre zu haben wünscht, und setzt sie in das eine und sich in das andere Heptagramm. Er beobachtet stumm die Wesen, während er ihre Verschmelzung visualisiert und spricht am Ende die Formel: *„Chimaeroform! (bosp.) / Makhlahut Ma'hurla! (tul.) / Kimerafaething! (thorw)"*
- *Hexen:* Die Hexe zeichnet zwei Heptagramme auf den Boden. Sie bindet die Lebewesen aneinander oder bringt sie operativ nahe an die Form, die sie die Chimäre zu haben wünscht, und setzt sie in das eine und sich in das andere Heptagramm. Sie beobachtet die Wesen und fordert immer wieder von den Mächten der Niederhöllen, ihnen die gewünschte neue Form zu geben.

Reversalis: Das Ritual CHIMAEROFORM wird aufgelöst, eine Chimäre wird in ihre Ursprungskreaturen zerlegt, wobei diese die Trennung selten überleben. Es sind die gleichen permanenten AsP zu bezahlen, die die Chimäre gekostet hat, und der Modifikator entspricht der Erschaffungsschwierigkeit. (Merkmal: Antimagie)

Ein alter Klassiker! Der altehrwürdigen Kunst der Chimaerologia wird zu wenig Achtung geschenkt! Immerhin wurde Sefira für ihr Werk vom Gremium honoris gewürdigt. Das Wissen der alten Elemer und vor allem der Magiermogule, die den Großen Schwarm erschufen, ist von unschätzbarem Wert, nicht nur für die Wissenschaft!



Chronoklassis

Nur selten wird auf dieses Ritual zurückgegriffen, das es ermöglicht, etwas aus der Vergangenheit in die Gegenwart zu transportieren. Meist dient es der Gewinnung verlorenen Wissens oder der Erforschung untergegangener Kulturen.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Der Zauberer legt einen Punkt innerhalb der Reichweite fest, der den Mittelpunkt einer Zone mit einem Radius von 4 Schritt bildet. Zudem bestimmt er einen Zeitpunkt, der maximal QS x 100 Jahre in der Vergangenheit liegen darf. Ist das Ritual erfolgreich, werden alle Wesen und unbefestigte Objekte, die zu dem gewählten Zeitpunkt innerhalb der Zone verweilten, in die Gegenwart transportiert. Am Ende der Wirkungsdauer werden sie an ihren Ursprungsort und in ihre Ursprungszeit zurückgeschleudert und nehmen dabei ihren ursprünglichen Zustand wieder an, können sich also an nichts erinnern und leben im Falle eines zwischenzeitlichen Todes wieder. Eine Veränderung der Vergangenheit ist auf diesem Wege also nicht möglich.

Ritualdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: 64 AsP, davon 8 AsP permanent (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: 12 Stunden

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Temporal

Verbreitung: Druiden, Elfen, Gildenmagier, Hexen, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Größerer Radius* (FW 8, 4 AP): Der Radius beträgt 8 Schritt.
- *Verkürzte Ritualdauer* (FW 10, 4 AP): Die Ritualdauer beträgt 4 Stunden.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 8 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 24 Stunden.
- *Länger, weiter* (FW 14, 8 AP): Die Wirkungsdauer vergrößert sich auf 13 Tage, der Radius auf 13 Schritt. Voraussetzung: Zaubererweiterungen *Größerer Radius* und *Längere Wirkungsdauer*.
- *Länger zurückreichender Zeitpunkt* (FW 16, 12 AP): Der Zeitpunkt, bis zu dem das Ritual zurückreicht, liegt bis zu QS x 250 Jahre in der Vergangenheit.



Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide schreitet das Zielgebiet in Form eines dreizehnzackigen Sterns ab, wobei er im Zentrum jeweils mit der Hand einen dreizehnzackigen Stern in die Luft zeichnet.
- *Elfen:* Der Elf singt wiederholt dreizehn aufeinander folgende Harmonien, während er mit den Händen jeweils den betroffenen Bereich umreißt und nach jeder Harmonie die Formel mha'awa dhao singt.
- *Gildenmagier:* Der Magier zeichnet einen dreizehnzackigen Stern auf den Boden, den er dreizehnmal abschreitet und dabei jedes Mal im Zentrum einen dreizehnzackigen Stern zeichnet. Nach jedem Durchlauf spricht er die Formel: *„Chronoklassis! (bosp.) / Djadnafula! (tul.) / Timalikkami! (thorw.)"*
- *Hexen:* Die Hexe zeichnet einen dreizehnzackigen Stern auf den Boden, läuft um diesen herum und stimmt sich auf den Ort ein. Dabei konzentriert sie sich auf dessen Stimmung und gibt meist unwillkürliche Laute von sich.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant zeichnet einen dreizehnzackigen Stern auf den Boden, dessen nach außen stehende Ecken er mit Saphiren und die nach innen stehenden mit Karneolen besetzt. Danach betrachtet er die Szenerie durch einen Diamanten und konzentriert sich auf das Ritual.

Reversalis: Ein bestehendes CHRONOKLASSIS-Ritual wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)



Chrononautos

Als Krönung der Zeitmanipulation erlaubt das Ritual eine Reise in die Vergangenheit.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Der Zauberer legt einen Punkt innerhalb der Reichweite fest, der den Mittelpunkt einer Zone mit einem Radius von 4 Schritt bildet. Zudem bestimmt er einen Zeitpunkt, der maximal QS x 100 Jahre in der Vergangenheit liegen darf. Ist das Ritual erfolgreich, werden alle Wesen und unbefestigten Objekte, die innerhalb der Zone verweilen, an den gewählten Zeitpunkt transportiert, ohne jedoch den Ort zu wechseln. Am Ende der Wirkungsdauer werden sie an ihren Ursprungsort und in ihre Ursprungszeit zurückgeschleudert.

Ritualdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: 64 AsP, davon 16 AsP permanent (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: 12 Stunden

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Temporal

Verbreitung: Druiden, Elfen, Gildenmagier, Hexen, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Größerer Radius* (FW 8, 4 AP): Der Radius beträgt 8 Schritt.
- *Verkürzte Ritualdauer* (FW 10, 4 AP): Die Ritualdauer beträgt 4 Stunden.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 8 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 24 Stunden.
- *Länger, weiter* (FW 14, 8 AP): Die Wirkungsdauer vergrößert sich auf 13 Tage, der Radius auf 13 Schritt. Voraussetzung: Zaubererweiterungen *Größerer Radius* und *Längere Wirkungsdauer*.
- *Länger zurückreichender Zeitpunkt* (FW 16, 12 AP): Der Zeitpunkt, bis zu dem das Ritual zurückreicht, liegt bis zu QS x 250 Jahre in der Vergangenheit.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide schreitet das Zielgebiet in Form eines dreizehnzackigen Sterns ab, wobei er an den Spitzen jeweils mit der Hand einen dreizehnzackigen Stern in die Luft zeichnet.
- *Elfen:* Der Elf wiederholt dreizehn bestimmte Töne in verschiedener, aber immer harmonischer Reihenfolge, während er mit den Händen den betroffenen Bereich umreißt und nach jedem Abschluss der Töne die Formel: *„A'mha'awa dao"* singt.
- *Gildenmagier:* Der Magier zeichnet einen dreizehnzackigen Stern auf den Boden, den er dreizehnmal abschreitet und dabei bei jeder Spitze einen dreizehnzackigen Stern auf den Boden zeichnet. Nach jedem Durchlauf spricht er die Formel: *„Chrononautos! (bosp.) / Djadna tariq! (tul.) / Timaferdast! (thorw.)"*
- *Hexen:* Die Hexe zeichnet einen dreizehnzackigen Stern auf den Boden, setzt sich in dessen Mitte und stimmt sich auf den Ort ein. Dabei konzentriert sie sich auf dessen Stimmung und gibt meist unwillkürliche Laute von sich.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant zeichnet einen dreizehnzackigen Stern auf den Boden, den er abläuft und dabei bei jedem Schritt den Boden mit einem Diamanten berührt. An den Zacken des Sterns zeichnet er mit dem Diamanten zusätzlich dreizehnzackige Sterne in die Luft.

Reversalis: Ein bestehendes CHRONONAUTOS-Ritual wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Custodosigil

Mithilfe des CUSTODOSIGIL-Rituals kann ein Zauberer sein Hab und Gut vor Dieben schützen.

Probe: MU/KL/FF

Wirkung: Ein maximal truhengroßes Behältnis, das über ein Schloss verfügt, wird mit einem magischen Schutz ausgestattet. Versucht jemand anderes als der Zauberer, es zu öffnen, wird er von einem Flammenstoß getroffen. Dieser verursacht (QS + 2) x 2 TP und entzündet bei 1-3 auf 1W6 eventuell vorhandene brennbare Kleidung des Öffnenden, wodurch dieser den Status *Brennend* auf kleiner Fläche erhält. Nach der ersten Auslösung endet die Wirkungsdauer vorzeitig.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Monate

Zielkategorie: Objekte

Merkmal: Objekt

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Vertrauenswürdige Personen* (FW 8, 1 AP): Es können auch andere, während der Ritualdauer berührte Personen, benannt werden, die das Behältnis gefahrlos öffnen können.
- *Knall* (FW 10, 1 AP): Der Flammenstoß erzeugt einen lauten Knall, der in einem Radius von 20 Schritt deutlich zu hören ist und bei allen Lebewesen im Radius von 3 Schritt 1 Stufe *Verwirrung* verursacht.
- *Internes Feuer* (FW 12, 2 AP): Zusätzlich zum externen Flammenstoß gibt es auch einen internen, wodurch der Inhalt in Flammen aufgeht.
- *Heiße Flammen* (FW 14, 2 AP): Der Schaden steigt auf (QS + 2) x 3 TP.
- *Größere Gegenstände* (FW 16, 3 AP): Auch bis zu türgroße Gegenstände können verzaubert werden.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier versiegelt den Gegenstand mit dem Zeichen des CUSTODISIGIL. Er malt es auf diesen oder nutzt Siegelwachs, in das er es hineinritzt. Am Ende spricht er die Formel: *„Custodosigil! (bosp.) / Amulbaloth! (tul.) / Verndaruna! (thorw.)“*

Reversalis: Ein bestehendes CUSTODOSIGIL-Ritual wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)
Alternativ ist das Behältnis verblüffend einfach zu öffnen und verspritzt Wasser, was zwar keinen Schaden, aber 1 Stufe *Verwirrung* verursacht. (Merkmal: Objekt)



Dämonenpakt beenden

Dieses seltene Ritual wird von Zauberern verwendet, um einen magischen Exorzismus bei einem Paktierer durchzuführen, um dessen Pakt zu beenden.

Probe: MU/IN/CH (SK modifiziert die Probe nur bei einem unfreiwilligen Ziel)

Wirkung: Der Zauberer kann mit diesem Ritual versuchen, den Dämonenpakt eines Paktierers zu brechen. Die Probe ist dabei um verschiedene Modifikatoren, beispielsweise durch die Kreise der Verdammnis des Paktierers, modifiziert. Zum genauen Verfahren siehe **Aventurische Magie III** Seite 79. Die Berührung muss nicht über die gesamte Dauer des Rituals erfolgen. Die Meisterin hat hierbei das letzte Wort.

Ritualdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: 32 AsP, davon 8 permanent

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende (Paktierer)

Merkmal: Antimagie

Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Größere Reichweite* (FW 8, 3 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- *Erfahrener Paktbrecher 1* (FW 10, 3 AP): Bei unfreiwilligen Zielen sinkt bei diesem Ritual die SK um 1.
- *Große Reue* (FW 12, 6 AP): War der Paktierer ein Minderpaktierer und unterzog er sich dem Ritual freiwillig, verschwindet das Mal des Frevlers.
- *Erfahrener Paktbrecher 2* (FW 14, 6 AP): Bei unfreiwilligen Zielen sinkt bei diesem Ritual die SK um 1 (mit *Erfahrener Paktbrecher 1* um insgesamt 2 Punkte). Voraussetzung: Zaubererweiterung *Erfahrener Paktbrecher 1*.
- *Verkürzte Ritualdauer* (FW 16, 9 AP): Das Ritual weist eine Ritualdauer von 30 Minuten auf, allerdings ist die Probe zusätzlich um –5 erschwert.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide umschreitet das Ziel in Form eines Pentagramms. Bei jeder Passage legt er diesem eine Hand auf den Kopf, schließt die Augen und konzentriert sich auf die Schwächung der Verbindung zum Paktherren. Zum Schluss legt er beide Hände auf die Ohren des Ziels und blickt ihm starr in die Augen, bis der Pakt bricht.
- *Geoden:* Der Geode umschreitet das Ziel in Form eines Pentagramms. Bei jeder Passage legt er diesem eine Hand auf den Kopf, schließt die Augen und konzentriert sich auf die Schwächung der Verbindung zum Paktherren. Zum Schluss legt er beide Hände auf die Ohren des Ziels und blickt ihm starr in die Augen, bis der Pakt bricht.
- *Gildenmagier:* Der Gildenmagier zeichnet ein Pentagramm auf den Ritualplatz und versieht dieses mit passenden Zeichen und Paraphernalia. Er setzt das Ziel ins Zentrum und schreitet zwölfmal das Pentagramm ab. Bei jeder Passage legt er dem Ziel eine Hand auf die Stirn, während er passende Schutzmächte anruft (z. B. Praios/Hesinde (bosp.) / Phex (tul.) / Swafnir (thorw.)). Nach der letzten Passage legt er beide Hände auf die Stirn des Ziels und ruft laut die Formel: *„Animuslibero! (bosp.) / Al'Atmamukti! (tul.) / Frelsala! (thorw.)“*
- *Hexen:* Die Hexe zeichnet ein Pentagramm auf den Ritualplatz und versieht dieses mit passenden Zeichen und Paraphernalia. Sie setzt das Ziel ins Zentrum, umkreist dieses, während sie fortwährend Satuaria um Beistand anruft und den Paktherren schmäht. Am Ende krallt sie ihre Hände in die Schultern des Ziels und befiehlt ihm, den Pakt zu brechen.

Reversalis: Wird die reversalisierte Version des Rituals auf einen Paktierer gesprochen, sind alle Proben, um den Pakt zu brechen zukünftig um –QS/2 erschwert. Die Wirkung ist nicht kumulativ. (Merkmal: Dämonisch)

Destructibo

Nur große Meister der arkanen Kunst haben sich darauf spezialisiert, magische Artefakte zu entzaubern.

Probe: KL/KL/FF

Wirkung: Mit diesem Ritual ist es möglich, Zauberspeicher-Artefakte zu entzaubern. Die Zauberkräfte des Artefakts verflüchtigen sich, wodurch es wieder zu einem rein profanen Gegenstand wird. Pro 30 Minuten Ritualdauer können QS permanente AsP von einem Gegenstand genommen werden. Der Gegenstand ist erst dann von Magie befreit, wenn alle permanenten AsP gelöscht sind. Dies erfordert ggf. mehrere, direkt aufeinander folgende DESTRUCTIBO-Sitzungen. Sollte der Zauberer unterbrochen werden oder nicht alle permanenten AsP zerstört werden, misslingt das Ritual insgesamt und der Gegenstand behält alle seine permanenten AsP.
Das Ritual ist nach den Angaben der nebenstehenden Tabelle modifiziert.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP + so viele eigene permanente AsP, wie im Zielobjekt gespeichert sind (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: permanent
Zielkategorie: Objekte (magische Objekte)
Merkmal: Objekt
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: C

Angabe	Modifikator
Volumen*	–belegte Volumenpunkte/6
Qualitätsstufe	–QS/2 der höchsten QS eines einzigen gespeicherten Zaubers
Traditionsartefakt*	–4
Zauberspeicher-Artefakt	+/–0
Selbst aufladendes Artefakt*	–2
Dauerhaft wirkendes Artefakt*	–4

Für die mit einem * markierten Fälle ist eine entsprechende Zaubererweiterung notwendig.



Zaubererweiterungen:

- *Entzauberung von selbst aufladenden Artefakten* (FW 8, 3 AP): Auch selbst aufladende Artefakte sind von dem Ritual betroffen.
- *Größere Reichweite* (FW 10, 3 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- *Aufheben von Bindungsritualen* (FW 12, 6 AP): Auch Artefakte, die mit einem Bindungsritual hergestellt wurden, sind von dem Ritual betroffen (also z. B. Magierstäbe, Bannschwerter usw.). Voraussetzung: Zaubererweiterung Aufh*eben von selbst aufladenden Artefakten*
- *Kürzere Ritualdauer* (FW 14, 6 AP): Die Ritualdauer beträgt 5 Minuten.
- *Aufheben von dauerhaft wirkenden Artefakten* (FW 16, 9 AP): Auch dauerhaft wirkende Artefakte sind von dem Ritual betroffen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Entzauberung von selbst aufladenden Artefakten.*

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer zeichnet mit der Hand wiederholt ein Pentagramm auf den Gegenstand, während er die Formel: *„Magie vergehe!“* fortlaufend rezitiert.
- *Druiden:* Der Druide zeichnet wiederholt mit dem Finger ein Pentagramm auf den Gegenstand, wischt dann mit der Hand über die Oberfläche und ballt die Faust, als ob er etwas zerquetschte.
- *Elfen:* Der Elf hält den Gegenstand in der einen Hand und schlägt mit der Faust in regelmäßigen Abständen auf ihn, während er eine schnelle Melodie singt, in der er die Formel: *„Kai mandra'za!“* wiederholt.
- *Geoden:* Der Geode zeichnet wiederholt mit dem Fingernagel ein Pentagramm auf den Gegenstand und konzentriert sich dabei auf Schwächen in der Substanz, an die er mit seinem Geist ansetzt.
- *Gildenmagier:* Der Magier zeichnet siebenmal mit der Hand ein Pentagramm über den Gegenstand, der entzaubert werden soll. Nach jedem Mal spricht er die Formel: *„Destructibo! (bosp.) / Damarmantra! (tul.) / Gandeything! (thorw.)“*
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin kratzt wiederholt mit ihren Fingern über das Objekt, testet seine Festigkeit auch mit den Zähnen und versucht dabei immer wieder, Stücke von ihm abzubrechen.
- *Hexen:* Die Hexe zieht mit einem Fingernagel Linien in Form eines Pentagramms über das Objekt. Dabei fletscht sie die Zähne und gibt knurrende Laute von sich.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant zeichnet mit einem Smaragd die Linien eines Pentagramms auf das Zielobjekt. Dies wiederholt er, wobei er immer wieder dieselben Linien entlangstreicht.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan zeichnet immer wieder ein Pentagramm in die Luft über das Zielobjekt und dann mit den Fingern auf dieses selbst, wobei er im letzteren Fall jedes Mal die Formel: *„Destructibo Arcanitas – Die Zauberwirkung dich verlass!“* spricht.

Reversalis: Die Wirkung des reversalisierten DESTRUCTIBO entspricht dem ARCANOVI (siehe Seite 345). Die permanenten AsP-Kosten sind ebenfalls identisch mit jenen, die beim ARCANOVI anfallen. (Merkmal: Objekt)

Die Seele eines jeden guten Zauberers bricht in Tränen aus, wenn dieser Zauber angewandt wird. Bei einer Khunchomer Kollegin war es sogar nicht nur ihre Seele, sie weinte tatsächlich als sie Zeuge des Einsatzes des Destructibo wurde.

Leider ist der Zauber ein wichtiges Mittel. Gerade nach der Eroberung weiten Teilen Tobriens durch die Diener Borbarads wurden viele bösartige Artefakte erschaffen und die Antimagier aus Perricum, Kuslik und anderswo können für ihre Dienste nicht oft genug gelobt werden. Ihnen ist es zu verdanken, dass manch gefährliches Artefakt entzaubert wurde.

Dschinnenruf

Der DSCHINNENRUF ist ein Ritual zum Rufen mächtiger Dschinne.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Ein Dschinn des gewünschten Elements erscheint.

Details zur Herbeirufung und dem Umgang mit Dschinnen finden sich im Abschnitt **Die Kunst der Elementarherbeirufung** ab Seite **262** im **Regelwerk** und in aller Ausführlichkeit mit Fokusregeln in **Aventurisches Elementarium** ab Seite **134**. Um dieses Ritual zu erlernen benötigt man ELEMENTARER DIENER auf FW 12 (siehe Seite **368**).

Ritualdauer: 8 Stunden
AsP-Kosten: 32 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Elementare
Merkmal: Sphären
Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Mehr Dienste* (FW 8, 3 AP): Der Zauberer kann QS + 2 Dienste von dem Wesen verlangen.
- *Verkürzte Ritualdauer* (FW 10, 3 AP): Die Ritualdauer beträgt nur 4 Stunden.
- *Längerer Dienst* (FW 12, 6 AP): Das Wesen verliert erst am Ende einer Woche (statt am Ende eines Tages) automatisch einen Dienst.
- *Ausgedehnter Dienst* (FW 14, 6 AP): Das Wesen verliert erst am Ende eines Monats (statt am Ende eines Tages) automatisch einen Dienst. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längerer Dienst*.
- *Mächtiges Wesen* (FW 16, 9 AP): Dem Wesen können zweimal die gleichen Verbesserungen beim Beschwören gegeben werden.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide zeichnet ein Hexagramm auf den Boden und legt eine größere Menge des Elements hinein. Üblicherweise lässt er dann die Hände auch in die Elementargabe hineingleiten.
- *Geoden:* Der Geode zeichnet ein Hexagramm auf den Boden und legt eine größere Menge des Elements hinein. Üblicherweise lässt er dann die Hände auch in die Elementargabe hineingleiten.
- *Gildenmagier:* Der Magier zeichnet ein Hexagramm auf den Boden und legt eine größere Menge des Elements hinein. Er setzt sich davor, legt eine Hand auf die Brust und konzentriert sich auf das Element. Dann spricht er die Formel: *„Vocatusdominus [Name des Wesens]! (bosp.) / Dschinnanida [Name des Wesens]! (tul.) / Veraherkoma [Name des Wesens]! (thorw.)“*

Reversalis: Der reversalisierte DSCHINNENRUF wirkt gegen Dschinne wie ein HEXAGRAMMA (siehe Seite **167**). Damit ist es möglich, einen Dschinn auszutreiben. (Merkmal: Antimagie)



Eins mit der Natur

Naturzauberer nutzen das Ritual, um einen tieferen Einblick in die sie umgebende Natur zu erlangen.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Der Zauberer erhält während der Wirkungsdauer die SF *Geländekunde* für ein beliebiges Gelände. Besitzt er die SF bereits, so verdoppelt sich der Bonus, den er auf die Fertigkeiten erhält.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Druiden, Elfen, Geoden, Goblinzauberinnen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Kälte und Wärme* (FW 8, 2 AP): Hitze- und Kältestufen wirken mit einer Stufe weniger auf den Zauberer.
- *Geländesinn* (FW 10, 2 AP): Die Erleichterungen durch die SF *Geländekunde* gilt auch für die Fertigkeit *Sinnesschärfe*.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 Stunden.
- *Zwei Umgebungen* (FW 14, 4 AP): Der Zauberer erhält während der Wirkungsdauer die SF *Geländekunde* für zwei beliebige Gelände.
- *Reichweite Berührung* (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Das Ritual kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide legt sich mit ausgestreckten Armen und offenen Händen auf den Boden und stimmt sich mit allen Sinnen auf die Natur um ihn herum ein.
- *Elfen:* Der Elf setzt sich an einen passenden Platz, lauscht auf die Töne der Umgebung und ahmt sie in seinem Lied nach, während er mit den Händen über den Boden streicht und die Formel: *„Iamanda bian la awa!“* intoniert.
- *Geoden:* Der Geode legt sich mit ausgestreckten Armen und offenen Händen auf den Boden und stimmt sich mit allen Sinnen auf die Natur um ihn herum ein.
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin wälzt sich durch die Vegetation am Boden, riecht an Blättern und Ästen und probiert auch den Geschmack von Boden und Pflanzen, bis sie die Natur der Ortes völlig durchdrungen hat.

Reversalis: Das Ziel verliert bis zum Ende der Wirkungsdauer alle *Geländekunde*-SF. Für Umgebungen, in denen es keine *Geländekunde* aufweist (also üblicherweise für die meisten Umgebungen), erleidet es eine Erschwernis von –1 auf *Fährtensuchen, Orientierung, Pflanzenkunde, Tierkunde* und *Wildnisleben*. (Merkmal: Heilung)

Elementarer Diener

Ein Ritual zum Rufen von Elementargeistern.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Ein Elementargeist des gewünschten Elements erscheint.

Details zur Herbeirufung und dem Umgang mit Elemenatrgeistern finden sich im Abschnitt **Die Kunst der Elementarherbeirufung** ab Seite **262** im **Regelwerk** und in aller Ausführlichkeit mit Fokusregeln in **Aventurisches Elementarium** ab Seite **134**.

Um dieses Ritual zu erlernen benötigt man MANIFESTO auf FW 10 (siehe Seite **218**).

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Elementare

Merkmal: Sphären

Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Mehr Dienste* (FW 8, 2 AP): Der Zauberer kann QS + 2 Dienste von dem Wesen verlangen.
- *Verkürzte Ritualdauer* (FW 10, 2 AP): Die Ritualdauer beträgt nur 5 Minuten.
- *Längerer Dienst* (FW 12, 4 AP): Das Wesen verliert erst am Ende einer Woche (statt am Ende eines Tages) automatisch einen Dienst.
- *Ausgedehnter Dienst* (FW 14, 4 AP): Das Wesen verliert erst am Ende eines Monats (statt am Ende eines Tages) automatisch einen Dienst. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längerer Dienst*.
- *Mächtiges Wesen* (FW 16, 6 AP): Dem Wesen können zweimal die gleichen Verbesserungen beim Beschwören gegeben werden.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide legt eine Handvoll des Elements an den Ritualplatz und stimmt sich auf dieses ein. Üblicherweise berührt er es dabei oder fährt mit den Händen über es hinweg.
- *Geoden:* Der Geode legt eine Handvoll des Elements an den Ritualplatz und stimmt sich auf dieses ein. Üblicherweise berührt er es dabei oder fährt mit den Händen über es hinweg.
- *Gildenmagier:* Der Magier legt eine Handvoll des Elements an den Ritualplatz und stimmt sich auf dieses ein. Er legt die Hände aneinander und spricht die Formel: *„Vocatusfamulus [Name des Wesens]! (bosp.) / Kahdiyar'anida [Name des Wesens]! (tul.) / Verathjonkoma [Name des Wesens]! (thorw.)“*

Reversalis: Der reversalisierte ELEMENTARER DIENER wirkt gegen Elementargeister wie ein HEXAGRAMMA (siehe Seite **167**). Damit ist es möglich, einen Elementargeist auszutreiben. (Merkmal: Antimagie)

Ergebenheit der Wogen

Das Ritual erlaubt es dem Anwender, sich selbst in eine Wasserfläche zu verwandeln, um das Element auf spirituelle Weise aus erster Hand zu erfahren.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Der Zauberer verwandelt sich in Wasser. Während der Wirkungsdauer ist er zu keinen körperlichen oder geistigen Handlungen fähig und behält keine Erinnerung an die Zeit der Verwandlung zurück. Dafür sind sämtliche körperlichen Prozesse ausgesetzt, er benötigt also weder Nahrung noch Atemluft, unterliegt nicht der Wirkung von Giften und Krankheiten und ist keinerlei Alterung ausgesetzt. Der verwandelte Körper ist nicht zu zerstören, da er sich auf eine unzusammenhängende Masse verteilt. Deren Teile ziehen sich zwar gegenseitig an, werden also nicht durch Strömungen auseinandergezogen, können aber auch ohne Nachteile vorübergehend voneinander getrennt werden. Selbst ein Verdampfen, Vereisen, Schmelzen oder Kondensieren fügt dem Verwandelten keinen Schaden zu. Liegt eine solche Trennung jedoch zum Zeitpunkt der Rückverwandlung vor, fehlt dem Zauberer ein entsprechend großer Teil seines Körpers. Nach Meisterentscheid kann dies zum sofortigen Tod des Zauberers führen.

Während der Wirkungsdauer hat das Ziel den Status *Verflüssigt*, welcher die soeben beschriebene Wirkung umfasst.

Ritualdauer: 30 Minuten
AsP-Kosten: 32 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 3 Wochen
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Reichweite Berührung* (FW 8, 3 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP. Gegen unfreiwillige Ziele gilt die SK als Erschwernis.
- *Elementare Erkenntnisse* (FW 10, 3 AP): Elementare Zauber des Elements sind nach dem Ende der Wirkungsdauer um +1 erleichtert. Dieser Effekt hält für 1 Tag je kompletter Woche in Form des jeweiligen Elements an.
- *Bewusstsein* (FW 12, 6 AP): Der Verwandelte behält sein Bewusstsein und kann sogar mit allen Sinnen wahrnehmen.
- *Sprachfähigkeit* (FW 14, 6 AP): Das Ziel des Rituals ist in der Lage, mit seiner Umwelt zu sprechen und zu kommunizieren. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Bewusstsein*.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 9 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 Monate.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf stimmt sich auf die Bewegung von Wellen ein, ahmt diese auch mit den Händen nach und singt wiederholt die Formel: *„A'dao awalyr!"* Wenn möglich steht er hierbei in Wasser.

Reversalis: Ein bestehendes ERGEBENHEIT DER WOGEN-Ritual wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)



Erhabenheit des Marmors

Das Ritual erlaubt es dem Anwender, sich selbst zu versteinern, um das Element Erz auf spirituelle Weise aus erster Hand zu erfahren.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Der Zauberer verwandelt sich in eine steinerne Statue. Während der Wirkungsdauer ist er zu keinen körperlichen oder geistigen Handlungen fähig und behält keine Erinnerung an die Zeit der Verwandlung zurück. Dafür sind sämtliche körperlichen Prozesse ausgesetzt, er benötigt also weder Nahrung noch Atemluft, unterliegt nicht der Wirkung von Giften und Krankheiten und ist keinerlei Alterung ausgesetzt. Wird er angegriffen, kann er wie eine normale Statue aus Stein zerstört werden. Bei einer Rückverwandlung wird der Schaden auf den fleischlichen Körper übertragen. Die Höhe des Schadens ist von der Meisterin zu bemessen. Während der Wirkungsdauer hat das Ziel den Status *Versteinert*, welcher die hier beschriebene Wirkung umfasst.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 32 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Wochen

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Geoden, Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Reichweite Berührung* (FW 8, 3 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP. Gegen unfreiwillige Ziele gilt die SK als Erschwernis.
- *Elementare Erkenntnisse* (FW 10, 3 AP): Elementare Zauber des Elements sind nach dem Ende der Wirkungsdauer um +1 erleichtert. Dieser Effekt hält für 1 Tag je kompletter Woche in Form des jeweiligen Elements an.
- *Bewusstsein* (FW 12, 6 AP): Der Verwandelte behält sein Bewusstsein und kann sogar mit allen Sinnen wahrnehmen.
- *Sprachfähigkeit* (FW 14, 6 AP): Das Ziel des Zaubers ist in der Lage, mit seiner Umwelt zu sprechen und zu kommunizieren. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Bewusstsein*.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 9 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 Monate.

Geste und Formel:

- *Geoden:* Der Geode stellt sich nackt auf den Felsboden, die Füße dicht nebeneinander. Dann führt er die Hände an die Schultern des Ziels und konzentriert sich auf die elementaren Kräfte des Erzes.
- *Gildenmagier:* Der Magier trommelt mit den Knöcheln auf den Körper des Ziels. Zum Abschluss schlägt er die Knöchel beider Hände über dem Kopf zusammen und spricht die Formel: *„Lapiduro! (bosp.) / Sa'khorada! (tul.) / Björgvertha! (thorw.)“*
- *Hexen:* Die Hexe berührt ihr Ziel mit der Hand an Gelenken wie dem Ellenbogen und den Knien, während sie dabei immer wieder ein schnalzendes Geräusch mit der Zunge macht.

Reversalis: Ein bestehendes ERHABENHEIT DES MARMORS-Ritual wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Felsenform

Das Ritual ermöglicht es dem Zauberer, Erz und Stein nach Belieben zu formen.

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Innerhalb eines Radius von QS Schritt vermag der Zauberer, alle Materie des Elements Erz zu verformen, solange sie nicht Teil eines Wesens ist (etwa eines Erzdschinns). Auf diesem Wege können beispielsweise Steine zu einer Wand zusammengefügt oder die Pfeiler einer Brücke zum Einsturz gebracht werden. Der Prozess geht dabei nur langsam vonstatten. Soll der Fels in eine bestimmte Richtung geformt werden, dauert dies 1 KR pro Schritt Fortbewegung. Am Ende der Wirkungsdauer ist das Verformte wieder den normalen Gesetzen der Natur ausgeliefert.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 32 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Elfen, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- *Reichweite Berührung* (FW 10, 4 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Das Ritual kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Die Kosten steigen dabei um eine Kategorie.
- *Größerer Radius* (FW 12, 8 AP): Der Radius beträgt QS x 2 Schritt.
- *Kurzritual* (FW 14, 8 AP): Die Ritualdauer beträgt nur 8 Aktionen (auch, wenn dies keine übliche Zeitkategorie für Rituale ist).
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 16, 12 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf stimmt sich auf das Erz ein, indem er sich sammelt, die rechte Hand als Faust in die linke legt und dabei eine langsame, tiefe Melodie summt, in die er die Formel: *„Mhanudra eon!“* einwebt.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant legt einen Granat auf die Stelle, die geformt werden soll, und beginnt dann, sie zu formen.

Reversalis: Wird das Ziel des reversalisierten Rituals während der Wirkungsdauer durch Erz (z. B. auch durch einen ARCHOFAXIUS oder -SPHAERO) angegriffen, verdoppeln sich die TP. (Merkmal: Elementar)

Freiheit der Wolken

Das Ritual erlaubt es dem Anwender, sich selbst in eine Wolke zu verwandeln, um das Element Luft auf spirituelle Weise aus erster Hand zu erfahren.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Während der Wirkungsdauer hat das Ziel den Status *Gasförmig*: Der Zauberer verwandelt sich in Dampf oder Rauch. Während der Wirkungsdauer ist er zu keinen körperlichen oder geistigen Handlungen fähig und behält keine Erinnerung an die Zeit der Verwandlung zurück. Dafür sind sämtliche körperlichen Prozesse ausgesetzt, er benötigt also weder Nahrung noch Atemluft, unterliegt nicht der Wirkung von Giften und Krankheiten und ist keinerlei Alterung ausgesetzt. Der verwandelte Körper ist nicht zu zerstören, da er sich auf eine unzusammenhängende Masse verteilt. Deren Teile ziehen sich zwar gegenseitig an, werden also nicht durch Wind auseinandergezogen, können aber auch ohne Nachteile vorübergehend voneinander getrennt werden. Liegt eine solche Trennung jedoch zum Zeitpunkt der Rückverwandlung vor, fehlt dem Zauberer ein entsprechend großer Teil seines Körpers. Die Höhe des dadurch entstehenden Schadens ist von der Meisterin zu bemessen.

Ritualdauer: 30 Minuten
AsP-Kosten: 32 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 3 Wochen
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Reichweite Berührung* (FW 8, 3 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP. Gegen unfreiwillige Ziele gilt die SK als Erschwernis.
- *Elementare Erkenntnisse* (FW 10, 3 AP): Elementare Zauber des Elements sind nach dem Ende der Wirkungsdauer um +1 erleichtert. Dieser Effekt hält für 1 Tag je kompletter Woche in Form des jeweiligen Elements an.
- *Bewusstsein* (FW 12, 6 AP): Der Verwandelte behält sein Bewusstsein und kann sogar mit allen Sinnen wahrnehmen.
- *Sprachfähigkeit* (FW 14, 6 AP): Das Ziel des Zaubers ist in der Lage, mit seiner Umwelt zu sprechen und zu kommunizieren. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Bewusstsein*.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 9 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 Monate.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf stellt sich barfuß auf den Boden und breitet die Arme aus, sodass er die Luft um sich spüren kann. Dabei singt er eine schnelle, leichte Melodie, in die er die Formel: *„A'dao baha!"* einflechtet.

Reversalis: Ein bestehendes FREIHEIT DER WOLKEN-Ritual wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Gefäß der Jahre

Ein Zauberer vermag mit diesem Ritual seine verlorenen Lebensjahre in ein Gefäß zu bannen und dadurch in strahlender Jugend zu erscheinen.

Probe: MU/KL/KO

Wirkung: Der Zauberer bannt seine Alterungserscheinungen in ein Abbild seiner selbst, sei es ein Gemälde oder eine Statue. Dadurch wirkt er selbst wie eine Person in ihren besten Jahren, während das Abbild Züge seines wahren Alters annimmt. Betroffen ist nicht nur die äußere Erscheinung, sondern auch das körperliche Befinden. Am Ende der Wirkungsdauer fallen sämtliche Alterungserscheinungen auf den Zauberer zurück. Wird das Bildnis zerstört, endet die Wirkungsdauer vorzeitig. Gleiches geschieht, wenn sich der Zauberer weiter als QS x 3 Meilen von dem Abbild entfernt.

Ritualdauer: 8 Stunden
AsP-Kosten: 64 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Jahr
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Temporal
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 5 Jahre.
- *Verkürzte Ritualdauer* (FW 10, 4 AP): Die Ritualdauer beträgt 4 Stunden.
- *Andere Personen* (FW 12, 8 AP): Das Ritual lässt sich auch auf andere Personen anwenden.
- *Tödliches Abbild* (FW 14, 8 AP): Einmal pro Tag kann der Zauberer mit 1 freien Aktion sein Abbild dazu zwingen, sich in Bewegung zu setzen (z. B. kommt die Gestalt aus dem Bild hervor, oder die Statue erwacht zum Leben). Es verfügt über die Werte eines ECLIPTIFACTUS-Schattens (siehe Seite 502) und kann nur einen Befehl empfangen: jemanden in der Nähe des Zauberers anzugreifen und zu töten. Stirbt das Abbild, endet das Ritual.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 16, 12 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 10 Jahre Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1.*

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier erstellt ein Bildnis oder eine Statue seiner selbst. Am Ende legt er die Hand auf den Kopf des Bildes und spricht die Formel: *„Vasatempus! (bosp.) / Kanubdjadnar! (tul.) / Skiparana! (thorw.)“*

Reversalis: Ein bestehendes GEFÄSS DER JAHRE-Ritual wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Geisterbeschwörung

Das Ritual dient dazu, machtvolle Geister herbeizurufen und auf diesem Wege mit den Toten zu kommunizieren.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Der Zauberer ruft einen mittleren Geist einer verstorbenen Person innerhalb eines Radius von 49 Schritt herbei. Details zur **Kunst der Geisterbeschwörung** finden sich in **Aventurische Magie II** ab Seite **58**.

Um dieses Ritual zu erlernen benötigt man GEISTERRUF auf FW 12 (siehe Seite **376**) .

Ritualdauer: 2 Stunden

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Geister

Merkmal: Sphären

Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier, Goblinzauberinnen, Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Mehr Bitten* (FW 8, 3 AP): Der Zauberer kann QS/2 + 2 Bitten von dem Wesen verlangen.
- *Längerer Dienst* (FW 10, 6 AP): Das Wesen verliert erst am Ende einer Woche (statt am Ende eines Tages) automatisch eine Bitte.
- *Ausgedehnter Dienst* (FW 12, 3 AP): Das Wesen verliert erst am Ende eines Monats (statt am Ende eines Tages) automatisch eine Bitte. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längerer Dienst*.
- *Einfaches Herbeirufen* (FW 14, 6 AP): Die Herbeirufungsschwierigkeit wird um 1 Punkt leichter.
- *Freundliche Einstellung* (FW 16, 9 AP): Bittproben sind gegenüber dem Wesen um +1 erleichtert.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide entzündet ein Feuer in der Größe eines Lagerfeuers und legt frisch abgeschnittene Zweige auf dieses. Anschließend setzt er sich in die Nähe und konzentriert sich auf den Rauch.
- *Geoden:* Der Geode entzündet ein Feuer in der Größe eines Lagerfeuers und legt frisch abgeschnittene Zweige auf dieses. Anschließend setzt er sich in die Nähe und konzentriert sich auf den Rauch.
- *Gildenmagier:* Der Magier entzündet ein Feuer in der Größe eines Lagerfeuers und legt Rauchwerk auf dieses. Er kreuzt die Arme vor der Brust und spricht die Formel: *„Spirituclamentio! (bosp.) / Al'nuf'anida! (tul.) / Vadrendaherkoma! (thorw.)“*
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin entzündet ein Feuer in der Größe eines Lagerfeuers, legt Blätter und Erde darauf und schaut immer wieder lange in den Rauch, schnuppert daran und lässt ihn intensiv auf sich wirken.
- *Hexen:* Die Hexe entzündet ein Lagerfeuer und legt Blätter, frisch geschnittenes Holz und oft auch Kräuter auf. Sie inhaliert Teile des Rauchs und fordert flüsternd die Geister auf, zu erscheinen.

Reversalis: Die reversalisierte GEISTERBESCHWÖRUNG wirkt gegen einen mittleren Geist wie ein HEPTAGRAMMA (siehe Seite **163**). Damit ist es möglich, einen mittleren Geist auszutreiben. (Merkmal: Antimagie)

Geisterruf

Das Ritual dient dazu, Geister herbeizurufen und auf diesem Wege mit den Toten zu kommunizieren.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Der Zauberer ruft einen niederen Geist einer verstorbenen Person innerhalb eines Radius von 49 Schritt herbei.

Details zur **Kunst der Geisterbeschwörung** finden sich in **Aventurische Magie II** ab Seite **58**.

Um dieses Ritual zu erlernen benötigt man GEISTER-ESSENZ auf FW 10 (siehe Seite **151**).

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Geister

Merkmal: Sphären

Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier, Goblinzauberinnen, Hexen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Mehr Bitten* (FW 8, 2 AP): Der Zauberer kann QS/2 + 2 Bitten von dem Wesen verlangen.
- *Längerer Dienst* (FW 10, 4 AP): Das Wesen verliert erst am Ende einer Woche (statt am Ende eines Tages) automatisch eine Bitte.
- *Ausgedehnter Dienst* (FW 12, 2 AP): Das Wesen verliert erst am Ende eines Monats (statt am Ende eines Tages) automatisch eine Bitte. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längerer Dienst*.
- *Einfaches Herbeirufen* (FW 14, 4 AP): Die Herbeirufungsschwierigkeit wird um 1 Punkt leichter.
- *Freundliche Einstellung* (FW 16, 6 AP): Bittproben sind gegenüber dem Wesen um +1 erleichtert.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide entzündet ein kleines Feuer (Fackel, Kerze, Feuerschale), stellt dieses an eine passende Stelle und konzentriert sich auf den Rauch.
- *Geoden:* Der Geode entzündet ein kleines Feuer (Fackel, Kerze, Feuerschale), stellt dieses an eine passende Stelle und konzentriert sich auf den Rauch.
- *Gildenmagier:* Der Magier entzündet eine Kerze oder Feuerschale und lässt Rauchwerk in die Flamme rieseln. Er macht das Zeichen des zerbrochenen Rades und spricht die Formel: *„Phasmaclamentio! (bosp.) / Bhootanida! (tul.) / Vadrendathjonkoma! (thorw.)“*
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin entzündet ein kleines Feuer, auf das sie Blätter oder feuchtes Gras legt. Sie beschäftigt sich dann intensiv mit dem Rauch und schnuppert daran, um die Präsenz eines Geistes zu entdecken.
- *Hexen:* Die Hexe entzündet eine Kerze oder eine Öllampe, streut Kräuter in die Flamme und inhaliert den Rauch. Dann stimmt sie ein leises Wimmern an, mit dem sie sich auf die Toten einstimmt.

Reversalis: Der reversalisierte GEISTERRUF wirkt gegen einen niederen Geist wie ein HEPTAGRAMMA (siehe Seite **163**). Damit ist es möglich, einen niederen Geist auszutreiben. (Merkmal: Antimagie)

Gletscherform

Das Ritual ermöglicht es dem Zauberer, Eis und Schnee nach Belieben zu formen.

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Innerhalb eines Radius von QS Schritt vermag der Zauberer alle Materie des Elements Eis zu verformen, solange sie nicht Teil eines Wesens ist (etwa eines Eisdschinns). Auf diesem Wege können beispielsweise Eisbrocken zu einer Wand zusammengefügt oder eine Behausung aus gepresstem Schnee errichtet werden. Der Prozess geht dabei nur langsam vonstatten. Soll das Eis in eine bestimmte Richtung geformt werden, dauert dies 1 KR pro Schritt Fortbewegung. Am Ende der Wirkungsdauer ist das Verformte wieder den normalen Gesetzen der Natur ausgeliefert.

Ritualdauer: 5 Minuten
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- *Reichweite Berührung* (FW 10, 3 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Das Ritual kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Die Kosten steigen dabei um eine Kategorie.
- *Größerer Radius* (FW 12, 6 AP): Der Radius beträgt QS x 2 Schritt.
- *Kurzritual* (FW 14, 6 AP): Die Ritualdauer beträgt nur 8 Aktionen (auch, wenn dies keine übliche Zeitkategorie für Rituale ist).
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 16, 9 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf stimmt mit hoher Stimme eine Melodie an, während er die Hände auf das Eis legt und sich auf die gewünschte Form konzentriert. Dabei spricht er mehrfach die Formel: *„Mhanudra fir!“*

Reversalis: Wird das Ziel des reversalisierten Rituals während der Wirkungsdauer durch Eis (z. B. auch durch einen FRIGIFAXIUS oder -SPHAERO) angegriffen, verdoppeln sich die TP. (Merkmal: Elementar)



Hagelschlag und Sturmgebrüll

Das Ritual erlaubt es dem Zauberer, innerhalb eines kleinen Bereiches das Wetter zu kontrollieren.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Der Zauberer erschafft um sich herum eine Zone von QS x 200 Schritt Radius, innerhalb der er Bewölkung, Niederschlag und Windgeschwindigkeit um insgesamt QS Stufen senken oder anheben kann. Mit einer QS von 5 ist es beispielsweise möglich, die Windgeschwindigkeit um 2 Stufen zu verändern und den Niederschlag um 3. Bei Temperaturen unter dem Gefrierpunkt fällt der Niederschlag als Schnee oder Hagel zu Boden. Die Stufe des Niederschlags darf die Stufe der Bewölkung nicht überschreiten.

Ritualdauer: 5 Minuten
AsP-Kosten: 32 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS Stunden
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Druiden, Geoden, Goblinzauberinnen
Steigerungsfaktor: D

Bewölkung

Stufe	Bewölkung
Stufe 1	klar
Stufe 2	wolkig
Stufe 3	bedeckt
Stufe 4	verhangen, Sichtstufe sinkt um 1

Niederschlag

Stufe	Niederschlag
Stufe 1	kein Niederschlag
Stufe 2	Nieselregen
Stufe 3	Dauerregen
Stufe 4	Wolkenbruch

Windgeschwindigkeit

Stufe	Windgeschwindigkeit
Stufe 1	Windstille
Stufe 2	Brise
Stufe 3	Sturm
Stufe 4	Orkan, jede KR 1 Aktion aufwenden und Probe auf Kraftakt (Drücken und Verbiegen) bestehen, um nicht den Status Liegend zu erhalten

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 Stunden.
- *Hagelkörner* (FW 10, 4 AP): Ungeschützte Tiere und Personen erleiden 1W6 TP Schaden pro angefangenen 30 Minuten Wirkungsdauer.
- *Größerer Radius* (FW 12, 8 AP): Der Wirkungsradius beträgt QS x 500 Schritt.
- *Harte Hagelkörner* (FW 14, 8 AP): Ungeschützte Tiere und Personen erleiden 2W6 TP Schaden pro angefangenen 30 Minuten Wirkungsdauer. Voraussetzung: *Zaubererweiterung Hagelkörner.*
- *Höhere Reichweite* (FW 16, 12 AP): Die Reichweite beträgt 512 Schritt, ist aber nicht mehr modifizierbar.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide stellt sich mit bloßen Füßen auf den Boden und konzentriert sich auf das gewünschte Wetter. Am Ende dreht er sich mit ausgestreckten Armen dreimal im Kreis und deutet schließlich auf die Stelle, an der sich das Wetter manifestieren soll.
- *Geoden:* Der Geode stellt sich mit bloßen Füßen auf den Boden und konzentriert sich auf das gewünschte Wetter. Am Ende dreht er sich mit ausgestreckten Armen dreimal im Kreis und deutet schließlich auf die Stelle, an der sich das Wetter manifestieren soll.
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin läuft im Kreis, während sie immer wieder mit den Händen zum Himmel weist. Sie spuckt dabei z. B. aus, wenn Regen gewünscht wird, pustet für Wind oder stapft kräftig auf für Gewitter.

Reversalis: Ein bestehendes HAGELSCHLAG UND STURMGEBRÜLL-Ritual wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)



Hartes schmelze

Das Ritual erlaubt es, Objekte aufzuweichen und ihnen anschließend eine beliebige Form zu geben.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Das Ritual raubt einem Objekt mit maximal der Größe einer Truhe seine Festigkeit und macht einen harten Gegenstand weich und formbar. Dies erlaubt sowohl künstlerische Gestaltungen, ermöglicht aber auch das Erschaffen von Löchern oder das Abtrennen einzelner Teile.

Der Zauberer kann z. B. Türen wie Knetmasse zusammenrollen oder ein Schloss aus der Tür entfernen. Dabei ist zu beachten, dass die Meisterin entscheidet, welche Gegenstände miteinander verbunden sind. Ein Schloss gehört zu einer Tür, eine Tür aber nicht zu einer Wand. Das Ritual ist kein Ersatz für Handwerkstalente, man kann damit beispielsweise nicht Metall verformen, um eine scharfe Schwertklinge zu erhalten. Am Ende der Wirkungsdauer wird der Gegenstand augenblicklich wieder hart.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 2/4 AsP für einen Gegenstand von der Größe einer Tasse/Truhe (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 Minuten

Zielkategorie: Objekte (profane Objekte bis zur Größe einer Truhe)

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Borbaradianer, Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Größere Objekte 1* (FW 8, 2 AP): Objekte bis zur Größe einer Tür können verformt werden. Die Kosten erhöhen sich auf 8 AsP.
- *Sehr schnelles Schmelzen* (FW 10, 2 AP): Die Ritualdauer beträgt nur 8 Aktionen (auch, wenn dies keine übliche Zeitkategorie für Rituale ist).
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Minuten.
- *Verflüssigung* (FW 14, 4 AP): Der Gegenstand wird so weich, dass er einen flüssigen Zustand annimmt und wie Wasser zerfließt.
- *Größere Objekte 2* (FW 16, 6 AP): Objekte bis zur Größe eines Burgtors können verformt werden. Die Kosten erhöhen sich auf 16 AsP. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Größere Objekte 1.*

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer streckt die Arme gegen das Ziel aus und lässt dabei fortwährend die Hände in einer schwingenden Bewegung sich nähern und wieder entfernen, während er die Formel: *„Hartes schmelze!“* intoniert.
- *Gildenmagier:* Der Magier streckt die Arme gegen das Ziel aus und lässt dabei fortwährend die Hände in einer schwingenden Bewegung sich nähern und wieder entfernen, während er die Formel: *„Solve! (bosp.) / Innidschihar! (tul.) / Björgaflaedi! (thorw.)“* intoniert.

Reversalis: Das Ritual wirkt in seiner reversalisierten Version wie ein WEICHES ERSTARRE (siehe Seite **424**). (Merkmal: Objekt)



Immortalis Lebenszeit

Eines der wahrscheinlich seltensten und begehrtesten aller Rituale erlaubt ein ewiges Leben, solange es regelmäßig wiederholt wird. Aufgrund seiner horrenden Kosten geht es meist mit der Opferung zahlreicher Lebewesen einher.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Während der Wirkungsdauer wird die Alterung des Zauberers ausgesetzt.

Ritualdauer: 32 Stunden

AsP-Kosten: 64 AsP, davon 16 AsP permanent (Kosten nicht modifizierbar)

Es soll Techniken geben, mit denen man die Kosten des Zaubers auf andere Wesen übertragen kann, aber dieses Wissen ist nicht in der Kenntnis des Rituals selbst enthalten.

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS Jahre

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Temporal

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 Jahre.
- *Verkürzte Ritualdauer* (FW 10, 4 AP): Die Ritualdauer beträgt 16 Stunden.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 12, 8 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Jahre. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1.*
- *Verjüngung* (FW 14, 8 AP): Der Zauberer kann nicht nur die Alterung anhalten, sondern sich auch um QS x 2 Jahre verjüngen.
- *Längere Wirkungsdauer 3* (FW 16, 12 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 10 Jahre. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 2.*

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier zeichnet einen dreizehnzackigen Stern auf den Boden und setzt sich selbst (oder bei Nutzung eines Opfers dieses) hinein. Er konzentriert sich auf seinen Körper und schlägt sich dreizehn Mal mit der Faust auf die Brust, dann spricht er die Formel: *„Immortalis! (bosp.) / Djadnatulamur! (tul.) / Odauthlegur! (thorw.)“*
- *Hexen:* Die Hexe zeichnet einen dreizehnzackigen Stern auf den Boden, setzt sich selbst (oder bei Nutzung eines Opfers dieses) hinein und streicht sanft mit den Fingern über Zeichen der Alterung, während sie immer wieder lacht.

Reversalis: Ein bestehendes IMMORTALIS-Ritual wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Fraglos nützlich, wenn man sein Werk nicht in seiner Lebenszeit vollenden kann, aber jeder, der sich an diesem Ritual versuchen will – und nicht nur Philosophen! –, sollte sich die Frage stellen, ob ein so langes Leben nicht mit der Zeit den eigenen Geist zerrüttet. Die notwendigen Opfer bringen auch die Gefahr einer Verfolgung mit sich, und nicht jeder ist für ein Leben auf der Flucht geschaffen.

Infinitum Immerdar

Der INFINITUM IMMERDAR stellt die einzige Möglichkeit dar, einen Zauber mit einer unendlichen Wirkungsdauer auszustatten. Wenig verwunderlich ist er der Traum eines jeden Magiers, doch beschränkt sich seine Verbreitung auf eine Handvoll Verhüllter Meister.

Probe: KL/CH/KO

Wirkung: Mithilfe des INFINITUM IMMERDAR kann ein Zauberer sich darauf vorbereiten, ein dauerhaft wirkendes Artefakt herzustellen. Er muss dabei vorher den INFINITUM IMMERDAR auf sich wirken und das Artefakt nach den üblichen Regeln für Zauberspeicher herstellen (siehe **Regelwerk** Seite **267**). Die Probe des ARCANOVI ist zusätzlich um 10 – QS des Infinitums erschwert. Es kann so nur ein Zauber permanent in dem Artefakt verankert werden.

Ritualdauer: 16 Stunden

AsP-Kosten: 64 AsP, davon 8 AsP permanent + Kosten des Zaubers, der in dem Objekt wirken soll

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: bis zur Erschaffung des nächsten Artefakts, maximal 24 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Temporal

Verbreitung: Druiden, Elfen, Geoden, Gildenmagier, Hexen, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Kürzere Ritualdauer* (FW 8, 4 AP): Die Ritualdauer beträgt 8 Stunden.
- *Noch kürzere Ritualdauer* (FW 10, 4 AP): Die Ritualdauer beträgt 4 Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Kürzere Ritualdauer*.
- *Zwei Zauber* (FW 12, 8 AP): Es können 2 Zauber permanent auf ein Artefakt gewirkt werden.
- *Artefaktmeisterschaft* (FW 14, 8 AP): Die Probe des ARCANOVI ist zusätzlich nur um 6 – QS des INFINITUM IMMERDAR erschwert.
- *Drei Zauber* (FW 16, 12 AP): Es können 3 Zauber permanent auf ein Artefakt gewirkt werden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zwei Zauber*.



Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide setzt sich in den Schneidersitz, schließt die Augen und konzentriert sich auf sein Innerstes. Mit den Händen formt er währenddessen im Wechsel einen Kreis oder legt sie auf die Knie ab.
- *Elfen:* Der Elf singt eine Melodie, die trotz leichter Variationen immer wieder zum gleichen Anfang führt, während er die Handflächen offen vor sich hält. Vor jedem Anfang der Melodie wiederholt er die Formel: *„Nurdra zerzara!“*
- *Geoden:* Der Geode kniet sich auf den Boden, schließt die Augen und konzentriert sich auf sein Innerstes. Mit den Händen zeichnet er währenddessen Kreise auf den Boden.
- *Gildenmagier:* Der Magier setzt sich auf den Boden, schließt die Augen, konzentriert sich auf sein Innerstes und formt mit den Händen einen Kreis. Am Ende spricht er die Formel: *„Infinitum! (bosp.) / Qulut al'Shay! (tul.) / Öndanlaika! (thorw.)“*
- *Hexen:* Die Hexe setzt sich auf den Boden, schließt die Augen und versenkt sich in ihr Innerstes. Sie versucht die astralen Schwingungen in sich zu spüren und atmet dabei hörbar kontrolliert tief aus und ein.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant setzt sich und konzentriert sich auf sein Innerstes. Dann nimmt er einen Diamanten in die Hand und zeichnet mit diesem um sich herum Kreise auf den Boden.

Reversalis: Ein bestehendes INFINITUM IMMERDAR-Ritual wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)



Invocatio Maior

Die INVOCATION MAIOR ist ein Ritual zum Rufen von mächtigen gehörnten Dämonen (bis maximal 5 Hörner).

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Ein zuvor ausgewählter gehörnter Dämon mit maximal 5 Hörnern erscheint. Die Ritualprobe ist um die Beschwörungsschwierigkeit des Dämons erschwert. Details zur Beschwörung und dem Umgang mit Dämonen finden sich im Abschnitt **Die Kunst der Dämonenbeschwörung** ab Seite **262** im **Regelwerk**. Fokusregeln zum Thema finden sich in **Aventurisches Pandämonium** ab Seite **157** und in **Aventurisches Pandämonium II** auf Seite **154**.

Um dieses Ritual zu erlernen benötigt man INVOCATIO MINOR auf FW 12 (siehe Seite **388**).

Ritualdauer: 8 Stunden
AsP-Kosten: 32 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Dämonen
Merkmal: Sphären
Verbreitung: Borbaradianer, Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Mehr Dienste* (FW 8, 3 AP): Der Zauberer kann QS + 2 Dienste von dem Wesen verlangen.
- *Verkürzte Ritualdauer* (FW 10, 3 AP): Die Ritualdauer beträgt nur 4 Stunden.
- *Längerer Dienst* (FW 12, 6 AP): Das Wesen verliert erst am Ende einer Woche (statt am Ende eines Tages) automatisch einen Dienst.
- *Ausgedehnter Dienst* (FW 14, 6 AP): Das Wesen verliert erst am Ende eines Monats (statt am Ende eines Tages) automatisch einen Dienst. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längerer Dienst*.
- *Mächtiges Wesen* (FW 16, 9 AP): Dem Wesen können zweimal die gleichen Verbesserungen beim Beschwören gegeben werden.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer zeichnet ein Heptagramm auf den Boden und versieht den Ritualplatz mit zur Domäne des zu rufenden Dämons passenden Zeichen und Paraphernalia. Dann schreitet er um das Heptagramm, rezitiert die Formel: *„Großer Schrecken erscheine!“* und nennt zum Abschluss laut den Namen des Dämons.
- *Gildenmagier:* Der Magier zeichnet ein Heptagramm auf den Boden und versieht den Ritualplatz mit zur Domäne des zu rufenden Dämons passenden Zeichen und Paraphernalia. Dann schreitet er um das Heptagramm und konzentriert sich auf den Dämon. Am Ende spricht er die Formel: *„Invocatio maior! (bosp.) / Ifriinadi al'Khabir! (tul.) / Vondurherkoma! (thorw.)“* und ruft laut den Namen des Dämons.
- *Hexen:* Die Hexe zeichnet ein Heptagramm auf den Boden und versieht den Ritualplatz mit zur Domäne des zu rufenden Dämons passenden Zeichen und Paraphernalia. Dann stellt sie sich vor das Heptagramm und ruft wiederholt den Dämon beim Namen, während sie immer wieder die Arme ausbreitet.

Reversalis: Der reversalisierte INVOCATIO MAIOR wirkt gegen Dämonen mit bis zu 5 Hörnern wie ein PENTAGRAMMA (siehe Seite **251**). Damit ist es möglich, einen Dämon mit bis zu 5 Hörnern auszutreiben. (Merkmal: Antimagie)

Invocatio Maxima

Die INVOCATIA MAXIMA ist ein Ritual zum Rufen von besonders mächtigen gehörnten Dämonen (über 5 Hörner).

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Ein zuvor ausgewählter gehörnter Dämon mit über 5 Hörnern erscheint. Die Ritualprobe ist um die Beschwörungsschwierigkeit des Dämons erschwert. Details zur Beschwörung und dem Umgang mit Dämonen finden sich im **Regelwerk** ab Seite **262**. Fokusregeln zum Thema finden sich in **Aventurisches Pandämonium** ab Seite **157** und in **Aventurisches Pandämonium II** auf Seite **154**.

Um dieses Ritual zu erlernen benötigt man INVOCATIO MAIOR auf FW 14 (siehe Seite **385**).

Ritualdauer: 16 Stunden
AsP-Kosten: 64 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Dämonen
Merkmal: Sphären
Verbreitung: Borbaradianer, Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Mehr Dienste* (FW 8, 4 AP): Der Zauberer kann QS + 2 Dienste von dem Wesen verlangen.
- *Verkürzte Ritualdauer* (FW 10, 4 AP): Die Ritualdauer beträgt nur 8 Stunden.
- *Längerer Dienst* (FW 12, 8 AP): Das Wesen verliert erst am Ende einer Woche (statt am Ende eines Tages) automatisch einen Dienst.
- *Ausgedehnter Dienst* (FW 14, 8 AP): Das Wesen verliert erst am Ende eines Monats (statt am Ende eines Tages) automatisch einen Dienst. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längerer Dienst*.
- *Mächtiges Wesen* (FW 16, 12 AP): Dem Wesen können zweimal die gleichen Verbesserungen beim Beschwören gegeben werden.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer zeichnet ein Heptagramm auf den Boden und versieht den Ritualplatz mit zur Domäne des zu rufenden Dämons passenden Zeichen und Paraphernalia. Dann schreitet er um das Heptagramm, rezitiert die Formel: *„Größter Schrecken erscheine!“* und nennt zum Abschluss laut den Namen des Dämons.
- *Gildenmagier:* Der Magier zeichnet ein Heptagramm auf den Boden und versieht den Ritualplatz mit zur Domäne des zu rufenden Dämons passenden Zeichen und Paraphernalia. Dann schreitet er um das Heptagramm und konzentriert sich auf den Dämon. Am Ende spricht er die Formel: *„Invocatio maxima! (bosp.) / Ifriinadi al'khawhun! (tul.) / Vondurprinskoma! (thorw.)“* und ruft laut den Namen des Dämons.
- *Hexen:* Die Hexe zeichnet ein Heptagramm auf den Boden und versieht den Ritualplatz mit zur Domäne des zu rufenden Dämons passenden Zeichen und Paraphernalia. Dann stellt sie sich vor das Heptagramm und ruft wiederholt den Dämon beim Namen, während sie immer wieder die Arme ausbreitet und dabei den Kopf leicht senkt.

Reversalis: Der reversalisierte INVOCATIO MAXIMA wirkt gegen Dämonen mit 6 und mehr Hörnern wie ein PENTAGRAMMA (siehe Seite **251**). Damit ist es möglich, einen Dämonen mit 6 und mehr Hörnern auszutreiben. (Merkmal: Antimagie)



Invocatio Minor

Die INVOCATIO MINOR ist ein Ritual zum Rufen von niederen Dämonen.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Ein zuvor ausgewählter niederer Dämon erscheint. Die Ritualprobe ist um die Anrufungsschwierigkeit des Dämons erschwert. Details zur Beschwörung und dem Umgang mit Dämonen finden sich im Abschnitt **Die Kunst der Dämonenbeschwörung** ab Seite **262** im **Regelwerk**. Fokusregeln zum Thema finden sich in **Aventurisches Pandämonium** ab Seite **157** und in **Aventurisches Pandämonium II** auf Seite **154**.

Um dieses Ritual zu erlernen benötigt man INVOCATIO MINIMA auf FW 10 (siehe Seite **196**).

Ritualdauer: 30 Minuten
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Dämonen
Merkmal: Sphären
Verbreitung: Borbaradianer, Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Mehr Dienste* (FW 8, 2 AP): Der Zauberer kann QS + 2 Dienste von dem Wesen verlangen.
- *Verkürzte Ritualdauer* (FW 10, 2 AP): Die Ritualdauer beträgt nur 5 Minuten.
- *Längerer Dienst* (FW 12, 4 AP): Das Wesen verliert erst am Ende einer Woche (statt am Ende eines Tages) automatisch einen Dienst.
- *Ausgedehnter Dienst* (FW 14, 4 AP): Das Wesen verliert erst am Ende eines Monats (statt am Ende eines Tages) automatisch einen Dienst. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längerer Dienst.*
- *Mächtiges Wesen* (FW 16, 6 AP): Dem Wesen können zweimal die gleichen Verbesserungen beim Beschwören gegeben werden.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer zeichnet ein Pentagramm auf den Boden und versieht den Ritualplatz mit zur Domäne des zu rufenden Dämons passenden Zeichen und Paraphernalia. Dann schreitet er um das Pentagramm, rezitiert die Formel: *„[Name des Dämons] erscheine!“*
- *Gildenmagier:* Der Magier zeichnet ein Pentagramm auf den Boden und versieht den Ritualplatz mit zur Domäne des zu rufenden Dämons passenden Zeichen und Paraphernalia. Dann schreitet er um das Pentagramm und konzentriert sich auf den Dämon. Am Ende spricht er die Formel: *„Invocatio minor! (bosp.) / Ifriinadi al'Sagir! (tul.) / Vondurthjonkoma! (thorw.)“* und ruft laut den Namen des Dämons.
- *Hexen:* Die Hexe zeichnet ein Pentagramm auf den Boden und versieht den Ritualplatz mit zur Domäne des zu rufenden Dämons passenden Zeichen und Paraphernalia. Dann stellt sie sich vor das Pentagramm und ruft wiederholt den Dämon beim Namen, während sie immer wieder fordernd die Hand ausstreckt.

Reversalis: Der reversalisierte INVOCATIO MINOR wirkt gegen niedere Dämonen wie ein PENTAGRAMMA (siehe Seite **251**). Damit ist es möglich, einen niederen Dämonen auszutreiben. (Merkmal: Antimagie)

Die Möglichkeiten, die sich durch diesen Cantus eröffnen, sind so grenzenlos wie das Chaos jenseits des Sternenwalls – wären die Bürokraten der Weißen und der Grauen Gilde nicht zu engstirnig, würde er auf dem Lehrplan jeder Akademie stehen. Immerhin hat man das in Punin erkannt!

Frevelhafte Zauberei! Bedenke stets dein Seelenheil!

Klarheit des Eises

Das Ritual erlaubt es dem Anwender, seinen Körper in frostiges Eis zu verwandeln, um das Element auf spirituelle Weise aus erster Hand zu erfahren.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Während der Wirkungsdauer hat das Ziel den Status *Vereist*: Der Zauberer verwandelt sich in eine Statue aus purem Eis. Während der Wirkungsdauer ist er zu keinen körperlichen oder geistigen Handlungen fähig und behält keine Erinnerung an die Zeit der Verwandlung zurück. Dafür sind sämtliche körperlichen Prozesse ausgesetzt, er benötigt also weder Nahrung noch Atemluft, unterliegt nicht der Wirkung von Giften und Krankheiten und ist keinerlei Alterung ausgesetzt. Sein neuer Körper kann beschädigt werden und bei einer Rückverwandlung wird der Schaden auf den fleischlichen Körper übertragen. Die Höhe des Schadens ist von der Meisterin zu bemessen.

Ritualdauer: 30 Minuten
AsP-Kosten: 32 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 3 Wochen
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Reichweite Berührung* (FW 8, 3 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP. Gegen unfreiwillige Ziele gilt die SK als Erschwernis.
- *Elementare Erkenntnisse* (FW 10, 3 AP): Elementare Zauber des Elements sind nach dem Ende der Wirkungsdauer um +1 erleichtert. Dieser Effekt hält für 1 Tag je kompletter Woche in Form des jeweiligen Elements an.
- *Bewusstsein* (FW 12, 6 AP): Der Verwandelte behält sein Bewusstsein und kann sogar mit allen Sinnen wahrnehmen.
- *Sprachfähigkeit* (FW 14, 6 AP): Das Ziel des Zaubers ist in der Lage, mit seiner Umwelt zu sprechen und zu kommunizieren. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Bewusstsein*.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 9 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 Monate.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf stellt sich barfuß auf den Boden, oft eine Eisfläche, und breitet die Arme aus, während er eine Melodie singt, die immer langsamer wird. Dabei wiederholt er mehrfach die Formel: *„A'dao fir'ka!"*

Reversalis: Ein bestehendes KLARHEIT DES EISES-Ritual wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Körperlose Reise

Mithilfe dieses Rituals kann der Zauberer seinen Geist von allen körperlichen Grenzen befreien und frei umherschweben.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Zauberer trennt seinen Geist von seinem Körper und kann sich auf diesem Wege mit einer GS von QS x 3 fortbewegen, feste Objekte halten den Geisterkörper jedoch auf. Er behält dabei Sicht, Gehör und Geruch, vermag jedoch nicht, mit seiner Umgebung zu interagieren, was auch das Wirken von Magie ausschließt. Ein Eindringen in Bereiche, in denen Magie im Allgemeinen sowie Zauber des Merkmals Sphären im Speziellen unterbunden oder zumindest erschwert werden, ist nur möglich, wenn die erreichte QS die QS der zu überwindenden Wirkung übersteigen. Während der Wirkungsdauer bemerkt der Zauberer nicht, was mit seinem bewusstlosen Körper geschieht, selbst wenn dieser Schaden erleidet. Stirbt der Köper, wird der Geist zu einer Gefesselten Seele (siehe Seite **496**). Gleiches geschieht, wenn der Geist nicht vor Ende der Wirkungsdauer in den Körper zurückkehrt, der daraufhin als leere Hülle verendet.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 10 Minuten

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Sphären

Verbreitung: Druiden, Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Körpergefühl* (FW 8, 3 AP): Der Zauberer nimmt wahr, was mit seinem Körper geschieht, z. B., ob dieser Schaden erleidet.
- *Größeres Intervall* (FW 10, 3 AP): Die AsP-Kosten entstehen alle 30 Minuten.
- *Durch Objekte* (FW 12, 6 AP): Der Geisterkörper kann sich auch durch feste Objekte bewegen.
- *Zaubermacht* (FW 14, 6 AP): Der Zauberer kann während der Reise Zaubersprüche (keine Rituale) anwenden, allerdings sind die Zauber um 4 – QS/2 erschwert. Es können keine Zauber der Merkmale Dämonisch, Sphären und Temporal eingesetzt werden. Ob es weitere Ausnahmen gibt, ist Meisterentscheid.
- *Manifestation* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann seinen Geistkörper manifestieren, sodass in der Wirklichkeit eine geisterhafte Erscheinung von ihm zu sehen ist. In dieser Gestalt kann er zwar keine physischen Objekte berühren, sehr wohl aber sprechen.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide begibt sich in eine möglichst bequeme Haltung, in der er lange Zeit verharren kann, schließt die Augen und blendet die Umgebung immer weiter aus.
- *Gildenmagier:* Der Magier begibt sich in eine möglichst bequeme Haltung, in der er lange Zeit verharren kann, schließt die Augen, legt die Handflächen aneinander und spricht am Ende deutlich die Formel: *„Sinecorpus! (bosp.) / Al'djwa al'Mamur! (tul.) / Andafaert! (thorw.)“*

Reversalis: Ein bestehendes KÖRPERLOSE REISE-Ritual wird aufgehoben. Dies führt dazu, dass der Geist, der nicht mehr mit dem Körper verbunden ist, sofort in diesen zurückgeschleudert wird und 2W6 SP erleidet. (Merkmal: Antimagie)

Lawinenfall und Trümmerfeld

Das Ritual löst einen starken Erdstoß aus, der Wesen zu Boden wirft und Gebäude zum Einstürzen bringt.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Der Zauberer erschafft um sich herum eine Zone von QS x 50 Schritt Radius, innerhalb derer die Erde erbebt. Alle darin befindlichen Wesen müssen jede KR 1 Aktion aufwenden und eine um die QS erschwerte Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* bestehen, um nicht zu Boden zu fallen und den Status *Liegend* zu erhalten. Feste Konstruktionen verlieren pro KR 20 Strukturpunkte. Befindet sich im Wirkungsbereich ein mit Geröll, Schnee oder Schlamm bedeckter Abhang, wird eine Lawine ausgelöst.

Ritualdauer: 5 Minuten
AsP-Kosten: 32 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 2 KR
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Geoden
Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 KR.
- *Ausnahme* (FW 10, 4 AP): Das Ritual kann bis zu QS Ziele ausnehmen. Jede Ausnahme verursacht zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Größerer Radius* (FW 12, 8 AP): Der Radius beträgt QS x 100 Schritt.
- *Strukturelle Zerstörung* (FW 14, 8 AP): Der Schaden für Objekte steigt auf 50 Strukturpunkte pro KR.
- *Starke Erschütterung* (FW 16, 12 AP): Die Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* ist zusätzlich um –2 erschwert und beim Hinfallen erleidet das Opfer 1W3 SP.

Geste und Formel:

- *Geoden:* Der Geode ballt die Hände zu Fäusten, schaut auf den Boden und stapft mit kräftigen Schritten im Kreis umher. Bei jedem dritten Schritt schlägt er dabei die Fäuste aneinander.

Reversalis: Ein bestehendes LAWINENFALL UND TRÜMMERFELD-Ritual wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)



Leidensbund

Der LEIDENSBUND erlaubt es einem Zauberer, sich für eine andere Person aufzuopfern, indem er dessen Verletzungen auf seinen eigenen Körper überträgt.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Der Zauberer kann den erlittenen LeP-Verlust von einer anderen Person auf sich selbst übertragen. Dadurch werden die Wunden des Ziels geheilt und entstehen dafür beim Zaubernden. Maximal können auf diesem Wege QS *x* 3 verlorene LeP übertragen werden, wobei sich der Zauberer auch für weniger entscheiden kann. Auch ist keine Übertragung möglich, die beim Zauberer zu einem LeP-Stand führen würde, der bei 0 oder darunter liegt. Die Wirkung des Zaubers setzt erst nach Ende der Ritualdauer ein, es ist daher mit diesem Ritual nicht möglich, Sterbende von der Schwelle des Todes zu retten.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Gildenmagier, Goblinzauberinnen, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Krankheitsübertragung* (FW 8, 1 AP): Anstelle der verlorenen LeP kann eine Krankheit auf den Zauberer übertragen werden. Die Krankheitsstufe darf maximal QS Punkte betragen.
- *Krankheit trotzen* (FW 10, 1 AP): Trotz Status *Krank* kann eine Regeneration in der nächsten Regenerationsphase erfolgen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe der Krankheitsstufe in AsP. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Krankheitsübertragung*.
- *Giftübertragung* (FW 12, 2 AP): Anstelle der verlorenen LeP kann ein Gift auf den Zauberer übertragen werden. Die Giftstufe darf maximal QS Punkte betragen.
- *Gift trotzen* (FW 14, 2 AP): Trotz Status *Vergiftet* kann eine Regeneration in der nächsten Regenerationsphase erfolgen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe der Giftstufe in AsP. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Giftübertragung*.
- *Freiwilliger* (FW 16, 3 AP): Die verlorenen LeP können statt auf den Zauberer auf einen Freiwilligen übertragen werden.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier zeichnet mit dem Finger Pentagramme auf alle verletzten Stellen, dann zeichnet er ebenso Pentagramme auf dieselben Körperstellen bei sich und intoniert schließlich die Formel: *„Miseramicia! (bosp.) / Sawtahalif! (tul.) / Harmkvaelibunt! (thorw.)“*
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin berührt mit ihren Fingern die verletzten Stellen, schnuppert am Körper und zerrt dann an den gleichen Stellen des eigenen Körpers an ihrem Fell.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant nimmt einen Malachit, konzentriert sich auf diesen und berührt dann mit dem Stein alle Verletzungen des zu Heilenden. Anschließend berührt er die gleichen Stellen am eigenen Körper.

Reversalis: Der Zauberer kann SP, die ihm zugefügt wurden, auf das Ziel des Zaubers übertragen. (Merkmal: Heilung)



Madas Spiegel

Mit MADAS SPIEGEL kann man einen engen Freund über eine große Entfernung sehen.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Blickt die Hexe auf eine Wasserfläche, vermag sie darin eine mit ihr befreundete Person ihrer Wahl zu erkennen. Als befreundet zählen Familienmitglieder, andere Helden und weitere gute Freunde, nicht aber der nette Tavernenwirt, den man erst seit ein paar Tagen kennt. Die Hexe sieht dabei lediglich den Körper der Person in Frontalsicht und kann daher nur dessen derzeitige Bewegungen, die getragene Kleidung und den körperlichen Zustand bestimmen. Den Hintergrund der Person sieht sie nicht. Ist die Person verstorben, sieht sie stattdessen ihre Leiche oder ihr Grab. Ist die Person weiter als QS x 50 Meilen von der Hexe entfernt, scheitert das Ritual automatisch. Gleiches geschieht, wenn die Person vor Magie im Allgemeinen oder Zaubern des Merkmals Hellsicht im Speziellen geschützt ist und die erreichten QS die QS der Schutzwirkung nicht übersteigen.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Hellsicht

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Größerer Radius* (FW 8, 2 AP): Der Radius beträgt QS x 100 Meilen.
- *Fremde Freunde* (FW 10, 2 AP): Die Hexe kann auch die Verbindung zu einem Freund von einer anderen Person herstellen. Dazu muss während des Rituals die Hexe die Person berühren. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Minuten.
- *Noch größerer Radius* (FW 14, 4 AP): Der Radius beträgt QS x 200 Meilen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Größerer Radius*.
- *Umgebungsansicht* (FW 16, 6 AP): Auch die Umgebung in einem Radius von 3 Schritt ist zu sehen.

Geste und Formel:

- *Hexen:* Die Hexe füllt meist eine flache Schale oder Felsenmulde mit klarem Wasser (aber jede Wasserfläche funktioniert), ruft ihre Gefühle für die zu suchende Person in Erinnerung und flüstert ihren Namen. Traditionell wird das Ritual durchgeführt, wenn das Madamal sich im Wasser spiegelt.

Reversalis: Das Ziel des Rituals kann die Hexe sehen, statt dass die Hexe das Ziel sehen kann. (Merkmal: Hellsicht)

Magischer Raub

Astralenergie ist kostbar und mancher Magieanwender knausert mit seiner Kraft. Der MAGISCHE RAUB ermöglicht es, auf den Vorrat anderer Kulturschaffender zurückzugreifen und somit den eigenen zu schonen.

Probe: MU/KL/KO (modifiziert um SK)

Wirkung: Während der Wirkungsdauer kann der Zauberer auf die AsP des Ziels zugreifen. Das Opfer kann sich nach Ende der Ritualdauer beliebig weit vom Zauberer entfernt haben. Die Verbindung endet nur dann automatisch, wenn das Opfer sich nicht mehr in der gleichen Sphäre wie der Zauberer aufhält. Wirkt der Zauberer Magie, während die Verbindung besteht, werden die benötigten AsP auf seinen Wunsch hin aus dem Vorrat des Opfers verbraucht. Sind alle AsP des Opfers aufgebraucht, muss der Zauberer alle weiteren Kosten selbst aufbringen. Der Verbrauch von permanenten AsP kann jedoch nicht auf das Ziel übertragen werden. Maximal kann durch das Ritual ein einzelnes Ziel beraubt werden.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 4 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 30 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Sofortraub* (FW 8, 2 AP): Der Zauberer entzieht dem Opfer zum Ende der Ritualdauer sofort AsP und fügt sie seinem eigenen Vorrat hinzu. Er kann bis zu QS x 4 AsP rauben, dabei jedoch seinen eigenen Maximalwert nicht überschreiten.
- *Verwirrtes Raubopfer* (FW 10, 2 AP): Das Opfer erleidet 2 Stufen *Verwirrung*.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden.
- *Zwischenspeicher* (FW 14, 4 AP): Der Zauberer kann die AsP auch auf ein anderes magisches Lebewesen übertragen. Dieses Lebewesen muss er nach dem Sofortraub beim Opfer innerhalb der Wirkungszeit berühren. Er kann dann pro Aktion 1 AsP übertragen. Es ist nur möglich, die AsP des Sofortraubs zu übertragen. Die übertragenen AsP dürfen das Maximum der AsP des Lebewesens nicht übersteigen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Sofortraub*.
- *Zwei Opfer* (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann bis zu zwei Opfer gleichzeitig mit dem Ritual belegen.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide berührt mit einer gespreizten Hand die unbedeckte Brust des Ziels und konzentriert sich mit geschlossenen Augen auf das Wirken des Rituals.
- *Geoden:* Der Geode berührt mit einer gespreizten Hand die unbedeckte Brust des Ziels und konzentriert sich mit geschlossenen Augen auf das Wirken des Rituals.
- *Gildenmagier:* Der Magier legt die Hand mit gespreizten Fingern auf die unbedeckte Brust des Ziels. Er konzentriert sich mit geschlossenen Augen auf das Wirken des Rituals und spricht die Formel: *„Arcan-abductio! (bosp.) / Mantra'sariqa! (tul.) / Gandaran! (thorw.)“*
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant legt einen Amethysten auf die freie Brust des Ziels. Dann konzentriert er sich auf die Ritualwirkung und berührt selbst den Stein, den er in kreisenden Bewegungen über die Brust zieht.

Reversalis: Der Zauberer kann seine AsP an einen anderen magischen Kulturschaffenden übertragen (maximal so viele AsP, wie dessen Höchstwert beträgt, der Rest der AsP verflüchtigt sich). (Merkmal: Heilung)

Meister der Elemente

Mithilfe des Rituals kann ein Elementarer Meister gerufen werden.

Um dieses Ritual zu erlernen, benötigt man das Ritual DSCHINNENRUF auf FW 14.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Ein Elementarer Meister des gewünschten Elements erscheint. Details zur Herbeirufung und dem Umgang mit Elementaren finden sich im **Regelwerk** auf Seite **262**. Fokusregeln zum Thema finden sich in **Aventurisches Elementarium** ab Seite **134**.

Ritualdauer: 16 Stunden
AsP-Kosten: 64 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Elementare
Merkmal: Sphären
Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Mehr Dienste* (FW 8, 4 AP): Der Zauberer kann QS + 2 Dienste von dem Wesen verlangen.
- *Verkürzte Ritualdauer* (FW 10, 4 AP): Die Ritualdauer beträgt nur 8 Stunden.
- *Längerer Dienst* (FW 12, 8 AP): Das Wesen verliert erst am Ende einer Woche (statt am Ende eines Tages) automatisch einen Dienst.
- *Ausgedehnter Dienst* (FW 14, 8 AP): Das Wesen verliert erst am Ende eines Monats (statt am Ende eines Tages) automatisch einen Dienst. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längerer Dienst.*
- *Mächtiges Wesen* (FW 16, 12 AP): Dem Wesen können zweimal die gleichen Verbesserungen beim Beschwören gegeben werden.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide legt eine größere Menge des Elements an den Ritualplatz und schreitet in Form eines Hexagramms um dieses herum. Üblicherweise berührt er es zwischendurch oder fährt mit den Händen über es hinweg.
- *Geoden:* Der Geode legt eine größere Menge des Elements an den Ritualplatz und schreitet in Form eines Hexagramms um dieses herum. Üblicherweise berührt er es zwischendurch oder fährt mit den Händen über es hinweg.
- *Gildenmagier:* Der Magier legt eine größere Menge des Elements an den Ritualplatz und schreitet in Form eines Hexagramms um dieses herum. Üblicherweise berührt er es zwischendurch oder fährt mit den Händen über es hinweg, dann spricht er die Formel: *„Vocatusdux [Name des Wesens]! (bosp.) / Baldschinnanida [Name des Wesens]! (tul.) / Veraprinskoma [Name des Wesens]! (thorw.)“*

Reversalis: Der reversalisierte MEISTER DER ELEMENTE wirkt gegen Elementare Meister wie ein HEXAGRAMMA (siehe Seite 167). Damit ist es möglich, einen Elementaren Meister auszutreiben. (Merkmal: Antimagie)



Memorabia Falsifir

Mit diesem Ritual kann der Zauberer Geschehenes einfach aus dem Gedächtnis einer Person löschen.

Probe: KL/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Zauberer entfernt Erinnerungen aus dem Gedächtnis des Ziels. Dabei kann er jedoch keine bestimmte Erinnerung festlegen, sondern lediglich einen Zeitraum von maximal QS x 3 Tagen ab einem von ihm gewünschten Anfangszeitpunkt.

Ritualdauer: 2 Stunden

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Druiden, Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Ohne Erinnerung* (FW 8, 3 AP): Das Opfer kann sich an den Moment der Verzauberung nicht erinnern.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 10, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS + 1 Jahre.
- *Phasen* (FW 12, 6 AP): Der gelöschte Zeitraum muss nicht zusammenhängend sein, sondern darf auf bis zu drei Phasen aufgeteilt werden.
- *Größere Lücke* (FW 14, 6 AP): Der Zeitraum der Erinnerungslücke reicht maximal QS x 10 Tage zurück.
- *Andere Erinnerung* (FW 16, 9 AP): Das Opfer erhält eine andere Erinnerung an den gelöschten Zeitraum, deren Qualität abhängig von den QS ist.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier berührt sein Opfer mit dem linken Zeigefinger auf der Stirn zwischen den Augen und spricht dabei die Formel: *„Memorabia falsifir! (bosp.) / Tahkirat khadiea! (tul.) / Villandi Mynnir! (thorw.)“*
- *Druiden:* Der Druide blickt seinem Opfer in die Augen und berührt es immer wieder mit seiner Hand an der Stirn, während er sich auf das Wirken des Zaubers konzentriert.

Reversalis: Ein bestehendes MEMORABIA FALSIFIR-Ritual wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Nützlich, wenn man eine Intrige anzetteln muss oder keine unliebsamen Zeugen gebrauchen kann. Immer die begrenzte Wirkungsdauer bedenken!

Movimento

Das Ritual erlaubt es dem Elfen, sich fast mühelos stundenlang im Dauerlauf fortzubewegen.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Während der Wirkungsdauer kann sich der Elf beliebig lange im Dauerlauf fortbewegen, ohne dass ihn dies erschöpft. Die Reisestrecke erhöht sich um QS x 10 % für eine Tagesleistung Fußmarsch (siehe **Strategische Bewegung** im **Regelwerk** auf Seite **348**).

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Mehr Ziele* (FW 8, 1 AP): Durch eine Berührung können bis zu QS weitere Ziele von der Wirkung des Rituals profitieren. Jedes weitere Ziel kostet zusätzlich 2 AsP.
- *Langer Lauf* (FW 10, 1 AP): Die Reisestrecke erhöht sich um QS x 20 % für eine Tagesleistung Fußmarsch.
- *Geänderte Zielkategorie 1* (FW 12, 2 AP): Als Ziel des Rituals dürfen Lebewesen der Größenkategorie *winzig, klein* und *mittel* (z. B. ein Tierbegleiter) gewählt werden.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 14, 2 AP) Die Wirkungsdauer beträgt 24 Stunden, die sich über 3 Tage mit je 8 Reisestunden verteilen. Der Elf kann also 3 Tagesleistungen lang von der erhöhten Tagesleistung profitieren.
- *Geänderte Zielkategorie 2* (FW 16, 3 AP): Als Ziel des Rituals dürfen Lebewesen der Größenkategorie *winzig, klein, mittel* und *groß* (z. B. ein Pferd) gewählt werden. Voraussetzung: Zaubererweiterung Geänderte *Zielkategorie 1*.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf atmet tief durch und läuft barfuß auf der Stelle. Dabei stimmt er eine laufende Melodie an und singt die Formel: *„Mhawin biunda dao'la!"*

Reversalis: Ein bestehendes MOVIMENTO-Ritual wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie) Alternativ wird das Ziel träge und leistungsschwach. Es kann während der Wirkungsdauer QS x 10 % Reisestrecke weniger pro Tag aus eigener Kraft bewältigen. (Merkmal: Heilung)

Nekropathia

Möchte ein Zauberer mit der Seele einer verstorbenen Person kommunizieren, ist dies nicht unmöglich. Ist deren Geist auf Dere geblieben, kann er recht einfach beschworen werden. In anderen Fällen muss der Zauberer hingegen mithilfe des NEKROPATHIA in das Reich der Toten reisen.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauberer trennt seinen Geist von seinem Körper und kann sich mit ihm in eines der Totenreiche begeben. Dadurch ist es ihm möglich, mit den dort weilenden Seelen zu kommunizieren. Es dauert 5 Minuten, eine Seele ausfindig zu machen oder ihre Abwesenheit festzustellen, während die Kommunikation in normaler Sprachgeschwindigkeit erfolgt. Der Zauberer muss zu Beginn festlegen, in welches der Totenreiche er reisen möchte, denn ein späterer Wechsel ist nicht möglich. Befindet sich die gesuchte Seele nicht in dem ausgewählten Totenreich, muss das Ritual also erneut gewirkt werden, um die Reise fortzusetzen. Eine Reise an Orte außerhalb der Totenreiche, beispielsweise in die zwölfgöttlichen Paradiese oder die Niederhöllen, ist nicht möglich. Während der Wirkungsdauer bemerkt der Zauberer nicht, was mit seinem bewusstlosen Körper geschieht, selbst wenn dieser Schaden erleidet. Stirbt der Köper, kehrt der Geist zwar in die 3. Sphäre zurück, wird jedoch zu einer Gefesselten Seele (siehe Seite **496**). Gleiches geschieht, wenn der Geist nicht vor Ende der Wirkungsdauer in den Körper zurückkehrt, der daraufhin als leere Hülle verendet.

Sollte der Geist eines Toten nicht in einem der Totenreiche sein, so kann er mittels dieses Rituals nicht kontaktiert werden.

Durch die Trennung von Körper und Seele und das Reisen in eine andere Sphäre erleidet der Zauberer 4 – QS Stufen *Verwirrung* (mindestens jedoch 1 Stufe).

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

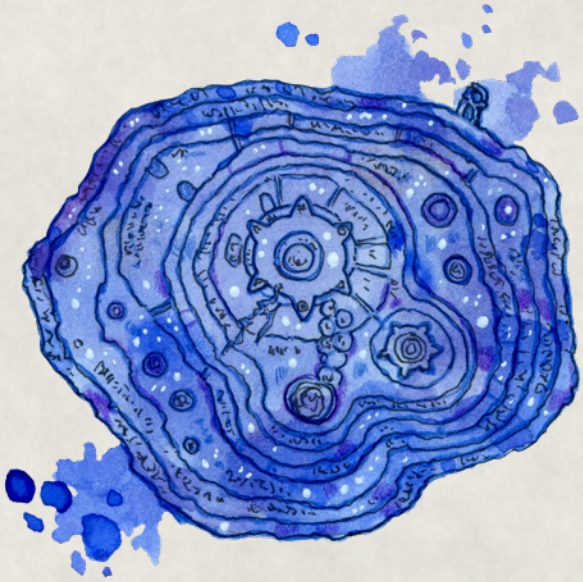
Wirkungsdauer: QS *x* 10 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Sphären

Verbreitung: Geoden, Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: C





Zaubererweiterungen:

- *Körpergefühl* (FW 8, 3 AP): Der Zauberer nimmt wahr, was mit seinem Körper geschieht, z. B., ob dieser Schaden erleidet.
- *Kosten modifizierbar* (FW 10, 3 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- *Mitnahme* (FW 12, 6 AP): Ein anderer Kulturschaffender kann zusammen mit dem Zauberer in das Totenreich reisen. Der Zauberer muss dabei den anderen Kulturschaffenden während der Wirkungsdauer berühren.
- *Geister Deres* (FW 14, 6 AP): Der Zauberer kann auch mit einem Geist, der sich in der Geisterwelt bzw. sich immer noch auf Dere befindet, kommunizieren.
- *Wechsel des Totenreichs* (FW 16, 9 AP): Ein Wechsel in ein anderes Totenreich ist möglich, er nimmt etwa 5 Minuten in Anspruch.

Geste und Formel:

- *Geoden:* Der Geode setzt sich in einen mit Kreide (oft Zauberkreide) gezeichneten Kreis. Dann schließt er die Augen und konzentriert sich auf das Ziel seiner Reise, während er die Hände gefaltet hält.
- *Gildenmagier:* Der Magier setzt sich in ein mit Kreide (oft Zauberkreide) gezeichnetes Boronsrad (oder ein entsprechendes Symbol seines Glaubens), konzentriert sich, legt die Hände ineinander und spricht die Formel: *„Nekropathia! (bosp.) / Tahada al'Wata! (tul.) / Dautatala! (thorw.)"*
- *Hexen:* Die Hexe setzt sich in einen mit Kreide gezeichneten Kreis, wobei hierfür oft Zauberkreide genutzt wird. Dann schließt sie die Augen, wiegt den Oberkörper hin und her und gibt wehklagende Geräusche von sich.

Reversalis: Ein Geist aus einem Totenreich kann in den Körper des Zauberers gerufen werden und ergreift während der Wirkungsdauer von ihm Besitz. Der Zauberer muss das Totenreich nennen, aus dem der Geist stammen soll, und er muss den Geist auch namentlich kennen. Die Meisterin hat das letzte Wort darüber, ob der Geist der Einladung folgt. (Merkmal: Sphären)

Frevel!

Für bestimmte Dinge müssen eben Opfer erbracht werden, das Wissen der Toten ist eines dieser Dinge... und ich habe sogar mal ein Gerücht vernommen, dass der Zauber im Geheimen auch in Bethana gelehrt wurde, als die Schule noch zum Bund gehörte.

Verleumdung!

Nihilogravo

Der NIHILOGRAVO ist ein Ritual, das die Anziehungskraft der Erde in einer kleinen Zone aufhebt und Personen und Objekte nach oben schweben lassen kann.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Das Ritual sorgt für eine zylinderförmige Zone, in der die Schwerkraft aufgehoben ist. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Rituals benennen. Von dort aus wirkt die Zone mit einem Radius von QS in Schritt. Die Höhe der schwerelosen Zone beträgt QS x 5 Schritt.

Durch die ungewohnte Umgebung sind alle Proben für Personen innerhalb dieser Zone um –1 erschwert. Um sich gezielt in der Schwerelosigkeit bewegen zu können, ist eine Probe auf *Schwimmen (Tauchen)* notwendig. Pro QS schafft man 1 Schritt. Unfälle, Patzer oder Einwirkungen nach Meisterentscheid können dazu führen, dass eine Person aus der Zone gelangt und stürzt. Sollten sich am Ende der Wirkungsdauer noch Wesen in der Zone der Schwerelosigkeit befinden, stürzen diese herunter und erleiden Sturzschaden (siehe **Regelwerk** Seite **340**). Über die Sturzhöhe entscheidet die Meisterin.

Ritualdauer: 5 Minuten
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 5 Minuten
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Telekinese
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- *Levitation* (FW 10, 2 AP): Das Ritual wirkt nicht mehr auf eine Zone, sondern auf den Zauberer selbst. Die Bewegung erfolgt immer noch über das Talent Schwimmen. Zudem sinken die Kosten auf 8 AsP, die Zielkategorie ändert sich auf Wesen und die Reichweite auf *selbst*.
- *Größerer Radius* (FW 12, 4 AP): Der Radius beträgt QS x 2 Schritt.
- *Kontrolliertere Levitation* (FW 14, 4 AP). Das Ritual wirkt nicht mehr auf eine Zone, sondern auf den Zauberer selbst. Die Bewegung erfolgt mühelos mit halber GS des Zauberers, er muss dazu keine Probe ablegen. Zudem sinken die Kosten auf 8 AsP, die Zielkategorie ändert sich auf Wesen und die Reichweite auf *selbst*. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Levitation*.
- *Bewegliche Zone* (FW 16, 6 AP): Die Zone bewegt sich immer mit dem Zauberer als Mittelpunkt.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier sucht sich einen festen Stand, hebt langsam die Arme und konzentriert sich auf seinen Körper. Schließlich spricht er die Formel: *„Nihilogravo! (bosp.) / Sumatuq! (tul.) / Thingdarlaus! (thorw.)“*

Reversalis: Im Wirkungsbereich verdoppeln Gegenstände und Lebewesen ihr Gewicht. (Merkmal: Verwandlung)

Pflanzenform

Das Ritual ermöglicht es dem Zauberer, Erde und Pflanzen nach Belieben zu formen.

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Innerhalb eines Radius von QS Schritt vermag der Zauberer alle Materie des Elements Humus zu verformen, solange sie nicht Teil eines Wesens ist (etwa eines Humusdschinns). Auf diesem Wege kann beispielsweise ein Graben gezogen oder ein Baum über einen Abgrund gebogen werden. Der Prozess geht dabei nur langsam vonstatten. Soll die Erde in eine bestimmte Richtung geformt werden, dauert dies 1 KR pro Schritt Fortbewegung. Am Ende der Wirkungsdauer ist das Verformte wieder den normalen Gesetzen der Natur ausgeliefert.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Elfen, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- *Reichweite Berührung* (FW 10, 2 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Das Ritual kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Die Kosten steigen dabei um eine Kategorie.
- *Größerer Radius* (FW 12, 6 AP): Der Radius beträgt QS x 2 Schritt.
- *Kurzritual* (FW 14, 4 AP): Die Ritualdauer beträgt nur 8 Aktionen (auch, wenn dies keine übliche Zeitkategorie für Rituale ist).
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 16, 9 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1.*

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf stimmt eine verspielte Melodie an, während er die Hände auf die Pflanze legt und sich auf die gewünschte Form konzentriert. Dabei spricht er mehrfach die Formel: *„Mhanudra mor!“*
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant legt einen Achat auf die Stelle, die geformt werden soll, und beginnt dann, sie zu formen.

Reversalis: Wird das Ziel des reversalisierten Rituals während der Wirkungsdauer durch Humus (z. B. auch durch einen HUMOFAXIUS oder -SPHAERO) angegriffen, verdoppeln sich die TP. (Merkmal: Elementar)

Planastrale

Der PLANASTRALE erlaubt es, in den Limbus hinüberzutreten oder aus diesem zu entkommen.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Das Ritual öffnet ein bis zu 3 Schritt durchmessendes Tor in den angrenzenden Limbus, das von beiden Seiten aus durchquert werden kann. Befindet sich der Zauberer im Limbus, wird stattdessen ein Tor in die angrenzende 3. Sphäre geöffnet.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Sphären

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 KR.
- *Ausgewählte Limbusreisende* (FW 10, 4 AP): Der Zauberer kann Wesen bestimmen, die das Tor passieren können. Alle anderen können nicht hindurch.
- *Globulentore* (FW 12, 8 AP): Statt in den Limbus, öffnet sich ein Tor in eine vom Zauberer benannte Globule. Nach Meisterentscheid kann es Globulen geben, zu denen sich kein Tor öffnen lässt.
- *Limbusrüstung* (FW 14, 8 AP): Wer das Limbustor in Richtung Limbus durchschreitet, erhält im Limbus einen magischen RS von QS/2. Die Wirkung endet nach 1 Stunde, oder wenn man den Limbus verlässt (je nachdem, was früher eintritt).
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 16, 12 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 10 KR. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1.*

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier ballt die Fäuste, stellt sich breitbeinig auf den Boden und erhebt die Arme gen Himmel. Er konzentriert sich auf das Ritual und spricht am Ende laut und deutlich die Formel: *„Planastrale [Name des Ortes]! (bosp.) / Kha al'Safar [Name des Ortes]! (tul.) / Kulluchlidit [Name des Ortes]! (thorw.)“*

Reversalis: Der Zauberer kann ein Tor in den Limbus, das durch einen PLANASTRALE, einen AUGE DES LIMBUS oder einen anderen Effekt entstanden ist, schließen. Nach Meisterentscheid ist die Probe modifiziert. (Merkmal: Sphären)

Reinheit der Lohe

Das Ritual erlaubt es dem Anwender, sich selbst in eine Flamme zu verwandeln, um das Element auf spirituelle Weise aus erster Hand zu erfahren.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Während der Wirkungsdauer hat das Ziel den Status *Feuerförmig*: Der Zauberer verwandelt sich in reines Feuer. Während der Wirkungsdauer ist er zu keinen körperlichen oder geistigen Handlungen fähig und behält keine Erinnerung an die Zeit der Verwandlung zurück. Dafür sind sämtliche körperlichen Prozesse ausgesetzt, er benötigt also weder Nahrung noch Atemluft, unterliegt nicht der Wirkung von Giften und Krankheiten und ist keinerlei Alterung ausgesetzt. Der verwandelte Körper ist nicht zu zerstören, da er sich auf eine unzusammenhängende Masse verteilt, kein Brennmaterial und keinen Sauerstoff benötigt und nicht durch Luftzüge zum Erlöschen gebracht wird. Es besteht jedoch die Möglichkeit, die Flammen mit Wasser, Sand oder ähnlichen Materialien aktiv zu löschen, was zum Tod des Zauberers führt.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 32 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Wochen

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Reichweite Berührung* (FW 8, 3 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP. Gegen unfreiwillige Ziele gilt die SK als Erschwernis.
- *Elementare Erkenntnisse* (FW 10, 3 AP): Elementare Zauber des Elements sind nach dem Ende der Wirkungsdauer um +1 erleichtert. Dieser Effekt hält für 1 Tag je kompletter Woche in Form des jeweiligen Elements an.
- *Bewusstsein* (FW 12, 6 AP): Der Verwandelte behält sein Bewusstsein und kann sogar mit allen Sinnen wahrnehmen.
- *Sprachfähigkeit* (FW 14, 6 AP): Das Ziel des Rituals ist in der Lage, mit seiner Umwelt zu sprechen und zu kommunizieren. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Bewusstsein*.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 9 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 Monate.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf stellt sich barfuß auf den Boden, wobei er oft die Hand über eine Flamme hält, um deren Wärme zu spüren. Er konzentriert sich auf die Melodie des Feuers und singt wiederholt die Formel: *„A'dao aza!“*

Reversalis: Ein bestehendes REINHEIT DER LOHE-Ritual wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Riesengestalt

Dieses Ritual ist aus der Zauberwerkstatt der Gildenmagie entstanden. Er verwandelt den Zauberer und lässt ihn wachsen, sodass er selbst die meisten Oger überragt. Zwar wird der Zauberer dadurch auch stärker, aber seine Beweglichkeit lässt zu wünschen übrig – ein Nebeneffekt, der zeigt, dass die Erschaffung neuer Zauber keineswegs immer perfekt gelingt.

Probe: KL/FF/KO

Wirkung: Der Zauberer wird fast doppelt so groß wie bisher. Dies führt dazu, dass seine Größenkategorie um eine Stufe steigt. Seine KK erhöht sich um +4, sein FW in *Kraftakt* erhält einen Bonus von +4. Seine GS sinkt jedoch auf 5 und die Bewegungen des Zauberers wirken langsamer. FF und GE sinken um je 2 Punkte. Die Kleidung und die Ausrüstung des Zauberers verwandeln sich nicht mit.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 5 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Druiden, Gildenmagier

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Verkürzte Ritualdauer* (FW 8, 4 AP): Die Ritualdauer beträgt 5 Minuten.
- *Noch stärker 1* (FW 10, 4 AP): Die KK steigt um 1 zusätzlichen Punkt, der FW in *Kraftakt* steigt um weitere 2 Punkte.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 8 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 10 Minuten.
- *Noch stärker 2* (FW 14, 8 AP): Die KK steigt um 1 zusätzlichen Punkt, der FW in *Kraftakt* steigt um weitere 2 Punkte (mit *Noch stärker 1* insgesamt um +2 bzw. +4 Punkte). Voraussetzung: Zaubererweiterung *Noch stärker 1*.
- *Riesig!* (FW 16, 12 AP): Die Größenkategorie steigt um 2 Stufen, die KK steigt um 1 weiteren Punkt, der FW in *Kraftakt* um 2 weitere Punkte, die Senkungen von FF und GE verdoppeln sich. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Noch stärker 2*.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide stellt sich breitbeinig auf den Boden, pustet immer wieder die Backen auf und reckt dabei die Arme so hoch es geht, bevor er sie wieder herunternimmt und dabei mit den Beinen aufstampft.
- *Gildenmagier:* Der Magier stellt sich breitbeinig auf den Boden, ballt die Hände zu Fäusten und hebt sie über den Kopf. Er konzentriert sich auf seinen Körper und spricht die Formel: *„Colossiaeus! (bosp.) / Avad'havya! (tul.) / Trollauggun! (thorw.)“*

Reversalis: Ein bestehendes RIESENGESTALT-Ritual wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

O Söhne und Töchter der Weisheit. Ich hörte davon, wie dieser Zauber entstanden ist. Angeblich forschten die Puniner Magier nach dem Geheimnis der Zauberformel, mit der man Menschen schrumpfen lassen kann. Der große Zaubersultan Hasrabal soll diesen Zauber beherrscht haben und Diebe im Auftrag der Magierakademie von Punin sie gestohlen haben, aber der schlaue Fuchs hatte ihnen eine fehlerhafte Formel überlassen. Sie waren zu stolz, um diesen Fehler zu zugeben und forschten weiter, bis sie diese Formel mehr oder weniger durch Zufall entwickelten. Man merkt ihr an, dass sie etwas instabil ist, dennoch kann es einige Vorteile nach sich ziehen, jemanden die Größe eines Trolls zu verleihen.

Ruf der Feenwesen

Dieses Ritual dient zum Rufen von machtvollen Feen.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Ein zufällig ausgewähltes, mittleres Feenwesen aus einem Umkreis von 7 Meilen kommt zum Zauberer und ist in der Regel bereit, ihm zu Diensten zu sein.

Details zur Herbeirufung und dem Umgang mit Feen finden sich im Abschnitt **Die Kunst der Feenherbeirufung** in **Aventurische Magie II** ab Seite **58**.

Um dieses Ritual zu erlernen benötigt man ZAUBERWESEN DER NATUR auf FW 12 (siehe Seite **436**).

Ritualdauer: 2 Stunden
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Feenwesen
Merkmal: Sphären
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: C

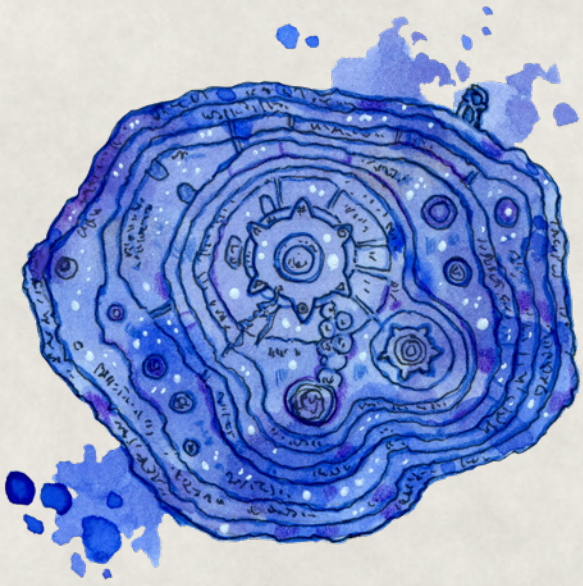
Zaubererweiterungen:

- *Mehr bitten* (FW 8, 3 AP): Der Zauberer kann QS/2 + 2 Bitten an das Wesen richten.
- *Längerer Dienst* (FW 10, 3 AP): Das Wesen verliert erst am Ende einer Woche (statt am Ende eines Tages) automatisch eine Bitte.
- *Ausgedehnter Dienst* (FW 12, 6 AP): Das Wesen verliert erst am Ende eines Monats (statt am Ende eines Tages) automatisch eine Bitte. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längerer Dienst*.
- *Einfaches Herbeirufen* (FW 14, 6 AP): Die Herbeirufungsschwierigkeit wird um 1 Punkt leichter.
- *Freundliche Einstellung* (FW 16, 9 AP): Bittproben sind gegenüber dem Wesen um +1 erleichtert.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf legt die Hände mit den Handflächen aneinander und verbeugt sich leicht in alle Richtungen, während er wiederholt die Formel: *„Sanya mandra'da iama!“* singt.

Reversalis: Der reversalisierte RUF DER FEENWESEN wirkt gegen mittlere Feen wie ein OKTAGRAMMA (siehe Seite **239**). Damit ist es möglich, eine mittlere Fee auszutreiben. (Merkmal: Antimagie)



Ruhe Körper

Das Ritual ermöglicht einen ruhigen und besonders erholsamen Schlaf.

Probe: KL/CH/KO

Wirkung: Die während der nächsten Regenerationsphase zurückgewonnenen LeP erhöhen sich um die doppelte QS. Zudem verläuft der Schlaf ruhig und traumlos, solange äußere Einflüsse dem nicht entgegenwirken. Das Ritual kann nicht verhindern, dass Gifte und Krankheiten in der Regenerationsphase wirken.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 4 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Elfen, Gildenmagier, Goblinzauberinnen, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Kosten modifizierbar* (FW 8, 2 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- *Gift- und Krankheitstop* (FW 10, 2 AP): Die Wirkung von Giften und Krankheiten wird bis zum Ende der nächsten Regenerationsphase ausgesetzt, danach wirken sie sofort weiter.
- *Kurze Regenerationsphase* (FW 12, 4 AP): Unter der Wirkung des Rituals dauert eine Regenerationsphase nur 4 Stunden statt der üblichen 6.
- *Verstärkter Heilschlaf* (FW 14, 4 AP): Die während der nächsten Regenerationsphase zurückgewonnenen LeP erhöhen sich um (QS + 2) x 2. Auch AsP und KaP können besser regeneriert werden (jeweils +QS/2).
- *Längerfristige Wirkung* (FW 16, 6 AP): Bei der übernächsten Regenerationsphase nach dem Ritual bekommt das Ziel QS LeP dazu. Die ursprüngliche Zauberwirkung kommt ebenfalls zum Tragen.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf legt die Zeige- und Mittelfinger beider Hände auf die geschlossenen Augen des zu Heilenden. Dann singt er eine leise Melodie, in der er die Formel: *„Raya dao, raya mandra!“* mehrfach wiederholt.
- *Gildenmagier:* Der Magier legt die Hände auf die Stirn des zu Heilenden. Mit kreisenden Bewegungen führt er seine Hände über die Stirn, wobei er mit sanftem Druck die Augen schließt und am Ende die Formel spricht: *„Requiescere! (bosp.) / Shifa al'Naf! (tul.) / Roleglikkami!“ (thorw.)“*
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin streicht immer wieder mit den Händen über den ganzen Körper des zu Heilenden, vom Kopf bis zum Fuß, wobei sie immer wieder mit der Hand seine Augen schließt, sollte er sie wieder öffnen.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant legt einen Malachit auf die Stirn des zu Heilenden. Dann bedeckt er mit seinen Händen die Augen des Ziels und konzentriert sich auf die Zauberwirkung.

Reversalis: Während der nächsten Regenerationsphase regeneriert das Ziel keine LeP und AsP und verliert stattdessen QS Punkte LeP und AsP. Zudem kann das Ziel während der Wirkungsdauer nicht schlafen. (Merkmal: Heilung)

Seelenwanderung

Die SEELENWANDERUNG ermöglicht es, den Körper einer anderen Person zu übernehmen. Manch skrupelloser Zauberer verlängert damit auf Kosten eines anderen Kulturschaffenden sein eigenes Leben.

Probe: MU/CH/KO (modifiziert um SK oder ZK, je nachdem, welcher Wert höher ist)

Wirkung: Der Zauberer tauscht seine Seele mit der des Ziels. Dadurch übernimmt er dessen Körper, während das Ziel in den Körper des Zauberers einfährt. Beide Beteiligten behalten ihre eigenen geistigen Eigenschaften und Fertigkeiten. Nur die körperlichen Eigenschaften und daraus abgeleitete Werte entsprechen jenen des neuen Körpers. Stirbt einer der Körper, werden die beiden Seelen sofort zurückgetauscht. Eine dauerhafte Berührung ist während der Ritualdauer nicht notwendig, allerdings darf der Zauberer einen Radius von 8 Schritt um das Ziel nicht verlassen, solange das Ritual gewirkt wird. Außerdem muss am Ende der Ritualdauer eine Berührung stattfinden.

Ritualdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: 64 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Druiden, Gildenmagier, Hexen, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Wochen.
- *Erstarrter Körper* (FW 10, 4 AP): Das Ziel des Zaubers erleidet während der Wirkungsdauer den Status *Bewegungsunfähig*.
- *Fremder Tausch* (FW 12, 8 AP): Nicht der Zauberer tauscht seine Seele, sondern zwei von ihm benannte Ziele in Reichweite. Es gilt hier die höchste SK oder ZK einer der beiden.
- *Vierfachtausch* (FW 14, 8 AP): Der Zauberer kann die Seelen von bis zu 4 Personen miteinander vertauschen. Als Modifikator für das Ritual gilt die höchste SK oder ZK erhöht um 2. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Fremder Tausch*.
- *Endgültiger Seelentausch* (FW 16, 12 AP): Im Falle des Todes eines der beiden Körper bleiben die Seelen dort, wo sie gerade sind, und der Tausch wird permanent.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide legt sich neben das Ziel, stimmt sich auf dieses ein und passt dabei auch seine Atmung an. Wenn der Gleichklang erreicht ist, legt er ihm zuletzt die Hand auf die Stirn.
- *Gildenmagier:* Der Magier legt sich neben das Ziel, stimmt sich auf dieses ein und passt dabei auch seine Atmung an. Er legt eine Hand auf seine Stirn und berührt mit der anderen die Stirn des Ziels, dann spricht er die Formel: *„Animusmigratio! (bosp.) / Atma'sahala! (tul.) / Salaferth! (thorw.)“*
- *Hexen:* Die Hexe legt sich neben ihr Ziel, berührt es häufiger, vor allem am Kopf und am Herzen und flüstert dabei seinen Namen oder (wenn dieser z. B. unbekannt ist) eine Beschreibung der Person.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant legt sich auf den Rücken neben das Ziel, platziert einen Saphir auf seiner Brust und konzentriert sich auf das Ziel, dem er zuletzt die Hand auf die Stirn legt.

Reversalis: Ein bestehendes SEELENWANDERUNG-Ritual wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)



Standhafter Wächter

Eine mit diesem Ritual verzauberte Person ist im Kampf deutlich schwerer zu überwinden.

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Alle Verteidigungen des Ziels sind um +1 erleichtert, unabhängig davon, ob es Angriffe pariert oder ihnen ausweicht.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- *Elfischer Verteidiger* (FW 10, 2 AP): Das Ritual kann gleichzeitig mit dem Ritual ÜBERLEGENER KRIEGER gewirkt werden, man spart also mehrfache Ritualdauer ein. Für beide Rituale wird eine Probe abgelegt, es gilt für beide die niedrigste QS beider Rituale. Voraussetzung: Zauberer beherrscht ÜBERLEGENER KRIEGER.
- *Schmerzloser Wächter* (FW 12, 4 AP): Das Ziel kann die Auswirkungen der höchsten Stufe *Schmerz* ignorieren. Verfügt es über weitere Fähigkeiten, um Auswirkungen von *Schmerz* zu ignorieren, dann addieren sich diese Wirkungen. Es kann also z. B zusammen mit der 3. Zaubererweiterung von ÜBERLEGENER KRIEGER die Auswirkungen der beiden höchsten Stufen *Schmerz* ignorieren. Bei der vierten Stufe *Schmerz* wird das Ziel aber trotzdem Handlungsunfähig.
- *Starker Verteidiger* (FW 14, 4 AP): Alle PA-/AW-Proben des Ziels sind um +2 erleichtert.
- *Reichweite Berührung* (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Das Ritual kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf singt eine langsam lauter werdende Melodie, während er rhythmisch mit dem Fuß aufstampft, die Fäuste ballt und immer wieder die Formel ausruft: *„Yara thara valardha!“*

Reversalis: Alle Verteidigungen des Ziels sind um –1 erschwert, unabhängig davon, ob es Angriffe pariert oder ihnen ausweicht. (Merkmal: Heilung)





Staub wandle

Mittels STAUB WANDLE ist es möglich, elementare Golemiden zu erschaffen. Bei diesen Kreaturen handelt es sich um die elementare Version eines Golems.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Das Ritual erweckt einen Golemiden. Die Ritualprobe ist um die Erschaffungsschwierigkeit des Golemiden erschwert. Details zur Erschaffung von Golemiden finden sich in **Aventurische Magie III** ab Seite **58** und ausführlich in **Aventurisches Elementarium** ab Seite **138**.

Ritualdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: 4/8/16/32/64 AsP für die Größenkategorie *winzig*/*klein*/*mittel*/*groß*/*riesig*, davon 1/2/4/8/16 AsP permanent (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS Wochen

Zielkategorie: Objekte

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- Längere Wirkungsdauer 1 (FW 8, 3 AP): Die Wirkungsdauerbeträgt QS Monate.
- *Verkürzte Ritualdauer* (FW 10, 3 AP): Die Ritualdauer beträgt nur 4 Stunden.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Jahre. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.
- *Einfache Herstellung* (FW 14, 6 AP): Die Erschaffungsschwierigkeit wird um 1 Punkt leichter.
- *Mächtiges Wesen* (FW 16, 9 AP): Dem Wesen können zweimal die gleichen Verbesserungen beim Erschaffen gegeben werden.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier zeichnet ein Hexagramm auf den Boden und setzt den Golemiden in dieses. Er spricht sechsmal die Formel: *„Pulvimutare! (bosp.) / Guba'haraq! (tul.). / Rykkligangur! (thorw.)“* Er zeichnet jedes Mal ein Hexagramm in Richtung von Kopf und Herz, oder genauer: wo er sie sich beim Golemiden vorstellt, in die Luft.

Reversalis: Das Ritual STAUB WANDLE wird aufgelöst, ein Golemid wird in seine Bestandteile zerlegt. Es sind die gleichen permanenten AsP zu bezahlen, die der Golemid gekostet hat, und der Modifikator entspricht der Erschaffungsschwierigkeit. (Merkmal: Antimagie)

Stein wandle

Das Ritual erschafft einen Golem aus unbelebtem Material.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Das Ritual erweckt einen Golem. Die Ritualprobe ist um die Erschaffungsschwierigkeit des Golems erschwert.

Details zur Erschaffung von Golems finden sich in **Aventurische Magie III** ab Seite **58** und in aller Ausführlichkeit mit Fokusregeln in **Aventurisches Animatorium** ab Seite **102**.

Ritualdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: 4/8/16/32/64 AsP für die Größenkategorie *winzig/klein/mittel/groß/riesig*, davon 1/2/4/8/16 AsP permanent (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS Wochen

Zielkategorie: Objekte

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Borbaradianer, Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Monate.
- *Verkürzte Ritualdauer* (FW 10, 3 AP): Die Ritualdauer beträgt nur 4 Stunden.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Jahre. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.
- *Einfache Herstellung* (FW 14, 6 AP): Die Erschaffungsschwierigkeit wird um 1 Punkt leichter.
- *Mächtiges Wesen* (FW 16, 9 AP): Dem Wesen können zweimal die gleichen Verbesserungen beim Erschaffen gegeben werden.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer zeichnet ein Pentagramm auf den Boden und setzt den Golem in dieses. Er rezitiert immer fordernder die Formel: *„Stein wandle!“*, während er den Golem umkreist und bei jedem Rezitieren auf Kopf und Herz, bzw. dorthin, wo er sich sie vorstellt, weist.
- *Gildenmagier:* Der Magier zeichnet ein Pentagramm auf den Boden und setzt den Golem in dieses. Er spricht neunmal die Formel: *„Lapimutare! (bosp.) / Haja'haraq! (tul.). / Unggangur! (thorw.)“* Er zeichnet jedes Mal ein Pentagramm in Richtung von Kopf und Herz, bzw. dorthin, wo er sich sie vorstellt, in die Luft.

Reversalis: Das Ritual STEIN WANDLE wird aufgelöst, ein Golem wird in seine Bestandteile zerlegt. Es sind die gleichen permanenten AsP zu bezahlen, die der Golem gekostet hat, und der Modifikator entspricht der Erschaffungsschwierigkeit. (Merkmal: Antimagie)

Totes handle

Im Gegensatz zu kurzfristigen Formen der Nekromantie erlaubt dieses Ritual eine lang anhaltende Erhebung verstorbener Wesen.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauberer erhebt die körperlichen Überreste eines verstorbenen Lebewesens langfristig zum Untoten. Die Ritualprobe ist um die Erschaffungsschwierigkeit des Untoten erschwert. Details zum Thema Untote finden sich in **Aventurische Magie III** ab Seite **58** und in aller Ausführlichkeit mit Fokusregeln in **Aventurisches Nekromanthäum** ab Seite **134**.

Ritualdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: 4/8/16/32/64 AsP für die Größenkategorie *winzig/klein/mittel/groß/riesig*, davon 0/1/2/4/8 AsP permanent (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS Wochen

Zielkategorie: Lebewesen (Verstorbene)

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Borbaradianer, Gildenmagier, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Monate.
- *Verkürzte Ritualdauer* (FW 10, 3 AP): Die Ritualdauer beträgt nur 4 Stunden.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Jahre. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.
- *Einfache Herstellung* (FW 14, 6 AP): Die Erschaffungsschwierigkeit wird um 1 Punkt leichter.
- *Mächtiges Wesen* (FW 16, 9 AP): Dem Wesen können zweimal die gleichen Verbesserungen beim Beschwören gegeben werden.

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer umkreist gemessenen Schrittes dreizehnmal den Leichnam. Bei jedem Umkreisen weist er zweimal auf den Kopf und die Herzgegend und spricht die Formel: *„Totes handle!“*
- *Gildenmagier:* Der Magier umkreist gemessenen Schrittes den Leichnam. Bei jedem Umkreisen zeichnet er zweimal Pentagramme in Richtung von Kopf und Herzgegend und spricht die Formel: *„Corpusagit! (bosp.) / Aldjim'haraq! (tul.) / Likkamigangur! (thorw.)“*
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant legt die Hand über die Augen des Toten, zischt anrufend in dessen Ohr und berührt schließlich dessen Lippen mit einem Karneol.

Reversalis: Das Ritual TOTES HANDLE wird aufgelöst, ein Untoter wird wieder zu einer gewöhnlichen Leiche. Es sind die gleichen permanenten AsP zu bezahlen, die der Untote gekostet hat, und der Modifikator entspricht der Erschaffungsschwierigkeit. (Merkmal: Antimagie)

Wenn man die Zeit hat ... weniger gefährlich als die Beschwörung mächtiger Dämonen und die Gefahr, dass eine andere Person die Kontrolle über von euch beschworene Wesen übernimmt, ist auch viel geringer. Sicher, Dämonen erschüttern viele Aventurier in ihrem Innersten, aber deutlich mehr Leute haben Angst vor lebenden Toten, als man meinen mag – auch unter herumreisenden Glücksrittern. Finger weg von Skeletten, wenn man Äxte, Hämmer und Streitkolben auf der Gegenseite erwartet.

Transformatio

Durch dieses legendäre Ritual kann ein Objekt in ein gänzlich anderes verwandelt werden. Neben den Kristallomanten der Achaz und den zwergischen Geoden gibt es nur eine Handvoll Gildenmagier, die dieses Ritual beherrschen.

Probe: KL/FF/KO (+Modifikator nach Objekt)

Wirkung: Durch den TRANSFORMATIO können Objekte in andere verwandelt werden. Je stärker die Änderung ist, desto schwieriger wird die Transformation (siehe nebenstehende Tabelle).

Ritualdauer: 2 Stunden

AsP-Kosten: 8/16/32/64 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4/8/16/32 AsP pro 5 Minuten für einen Gegenstand von der Größe einer Tasse/Truhe/Tür/Burgtor

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Objekte (profane Objekte)

Merkmal: Objekt

Verbreitung: Geoden, Gildenmagier, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: D



Material

Material	Modifikator
Material bleibt identisch	+/–0
Material bleibt dasselbe Element (Granit zu Obsidian)	–1
Material verwandelt sich in neutrales Element (Granit zu Holz)	–2
Material verwandelt sich in gegensätzliches Element (Granit zu Luft)	–4

Volumen und Gewicht

Volumen und Gewicht	Modifikator
Volumen oder Gewicht bleibt identisch	+/–0
Volumen oder Gewicht verdoppelt / halbiert	–1
Volumen oder Gewicht vervierfacht / auf ein Viertel verringert	–2
Volumen oder Gewicht verachtfacht / auf ein Achtel verringert	–4

Form und Komplexität

Form und Komplexität	Modifikator
Form wird edler (rostiges Schwert zu neuer Klinge)	–1 bis –5
Form wird unedler (neue Klinge zu rostigem Schwert)	+1 bis +3
Komplexität wird reduziert (Schwert zu Erz)	+1 bis +3
Komplexität wird gesteigert (Erz zu Schwert)	–1 bis –5

Zaubererweiterungen:

- *Verkürzte Ritualdauer* (FW 8, 4 AP): Die Ritualdauer beträgt 30 Minuten.
- *Zwei Objekte* (FW 10, 4 AP): Der Zauberer kann 2 Objekte gleichzeitig verzaubern.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 12, 8 AP): Das Ritual gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Wirken des Rituals festgelegt werden.
- *Transformationsexperte* (FW 14, 8 AP): Der Zauberer kann 2 Punkte Erschwernis durch Material, Volumen und Gewicht sowie Form und Komplexität ignorieren.
- *Längeres Intervall* (FW 16, 12 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Tage. Ein Viertel der anfallenden AsP-Kosten sind permanent. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Keine Aufrechterhaltung*.

Geste und Formel:

- *Geoden:* Der Geode setzt sich vor das zu verwandelnde Objekt und legt beide Hände darauf. Dann konzentriert er sich auf die geplante Veränderung, während er mit den Händen über die Oberfläche fährt.
- *Gildenmagier:* Der Magier studiert das zu verwandelnde Objekt, konzentriert sich auf die geplante Veränderung und legt sechsmal die flache Hand auf, während er jeweils die Formel: *„Transformatio! (bosp.) / Tawila! (tul.) / Breytingu! (thorw.)“* ausspricht.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant setzt sich vor das zu verändernde Objekt, legt einen Smaragd auf dieses und konzentriert sich dann auf die gewünschte Änderung, während er den Smaragd über die Oberfläche zieht.

Reversalis: Ein bestehendes TRANSFORMATIO-Ritual wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Die Meisterformel! Wer hätte sie nicht gerne in seinem Besitz? Aus Luft Gold erschaffen.

Leider wirkt sie nicht besonders lange, sodass ihr Einsatz zweifelhaft ist.

Den Göttern sei Dank! Mit dem Transformatio könnte man, würde die Wirkung dauerhaft sein, unvorstellbares Unheil anrichten. Es ist gut, dass so gut wie niemand die Thesis dieses Zaubers kennt.

Transmutare

Möchte sich eine Hexe ein neues Aussehen verschaffen, stellt der TRANSMUTARE den besten Weg dar, denn er erlaubt radikale Veränderungen des Äußeren.

Probe: IN/CH/KO

Wirkung: Die Hexe kann das Äußere ihres Körpers beliebig umformen, solange es im möglichen Rahmen ihrer Spezies bleibt. Dies schließt Gesichtsform, Hautfarbe, Augenfarbe, Haarfarbe sowie Haarlänge ein, nicht jedoch Stimme, Geruch, Größe und Gewicht. Das Geschlecht bleibt gleich. Ihre Werte ändern sich dadurch allerdings nicht. Auch Vor- und Nachteile wie *Gutaussehend* und *Hässlich* lassen sich dadurch nicht verändern. Alterserscheinungen können allerdings vermieden werden, da die Haut gestrafft werden kann und selbst Altersflecken verschwinden.

Ritualdauer: 2 Stunden

AsP-Kosten: 32 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Wochen

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Stimme und Geruch* (FW 8, 3 AP): Auch die Stimme und der Geruch des Ziels lassen sich verändern. Dadurch sind keine Vorteile wie Angenehmer Geruch oder Wohlklang möglich.
- *Körperveränderung* (FW 10, 3 AP): Die Hexe kann bis zu QS/2 Bonuspunkte auf FF, GE, KO und KK verteilen.
- *Reichweite Berührung* (FW 12, 3 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Das Ritual kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 16 AsP. Bei nicht freiwilligen Zielen gilt die ZK als Erschwernis.
- *Geschlecht und Gewicht* (FW 14, 6 AP): Geschlecht und Gewicht lassen sich doch beliebig ändern. Dadurch werden keine Vorteile oder Nachteile freigeschaltet. Man kann die Hexe durch eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen* oder *Wahrnehmen)* –QS/2 dennoch identifizieren. Die Zeugung oder die Empfängnis von Nachkommen ist unter Einfluss dieses Zaubers nicht möglich.
- *Andere Spezies* (FW 16, 6 AP): Die Hexe kann etwa die Hälfte ihres Körpers so verändern, dass er Merkmale einer anderen Spezies aufweist (Fell, Schuppen, veränderte Körperform usw.). Man kann die Hexe durch eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen* oder *Wahrnehmen)* –QS enttarnen.

Geste und Formel:

- *Hexen:* Die Hexe zeichnet ein Hexagramm in den Erdboden, legt sich oder die Zielperson hinein, greift mit den Händen immer wieder auf oder in den Boden und berührt dann die Stellen, die verändert werden sollen, während sie mit der Zunge schnalzt.

Reversalis: Ein bestehendes TRANSMUTARE-Ritual wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Traumgestalt

Mithilfe der TRAUMGESTALT kann sich ein Zauberer im Bewusstsein eines Schlafenden manifestieren. Dies dient nicht nur der Kommunikation, sondern erlaubt auch diverse Manipulationen.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: Der Zauberer dringt in die Träume des Ziels ein und kann diese manipulieren. Mehr zu **Traumwelten** findet sich in **Aventurische Magie II** ab Seite 56.
Ritualdauer: 5 Minuten
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Druiden, Elfen, Geoden, Goblinzauberinnen, Hexen
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- *Sehr lange Wirkungsdauer* (FW 10, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer.*
- *Mitnahme* (FW 12, 6 AP): Ein anderer Kulturschaffender kann zusammen mit dem Zauberer in den Traum eines Schlafenden reisen. Der Zauberer muss dabei den anderen Kulturschaffenden während der Wirkungsdauer berühren.
- *Traumkriegerin* (FW 14, 6 AP): Im Traum steigen AT, VW und TP um +2.
- *Traummeister* (FW 16, 9 AP): Im Traum hat der Zauberer einen zusätzlichen RS von 2.

Geste und Formel:
- *Druiden:* Der Druide setzt sich in die Nähe des Schlafenden, konzentriert sich auf dessen Atmung und stimmt sich nach und nach auf diese ein. Dann schließt er die Augen und konzentriert sich auf den Traum.
- *Elfen:* Der Elf lässt sich in der Nähe des Schlafenden nieder, legt die Handflächen an die Schläfen und summt eine leise Melodie, die den Atemrhythmus des Schlafenden nachahmt. Dabei murmelt er wiederholt die Formel: *„Feymha bhanda eorla!“*
- *Geoden:* Der Geode setzt sich in die Nähe des Schlafenden, konzentriert sich auf dessen Atmung und stimmt sich nach und nach auf diese ein. Dann schließt er die Augen und konzentriert sich auf den Traum.
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin setzt sich in die Nähe des Schlafenden, geht zwischendrin aber auch mit ihrem Ohr nah an seinen Mund und ahmt so nach und nach seine Atmung nach, bis sie sich vollkommen auf ihn eingestimmt hat.
- *Hexen:* Die Hexe versetzt sich in Trance und konzentriert sich auf ihre Gefühle zu demjenigen, dem sie die Traumgestalt schicken will. Dann flüstert sie seinen Namen und blickt den Schläfer an.

Reversalis: Ein bestehendes TRAUMGESTALT-Ritual wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Überlegener Krieger

Die Hiebe einer mit diesem Ritual verzauberten Person sind deutlich treffsicherer.

Probe: MU/IN/GE
Wirkung: Alle Proben auf AT oder FK des Ziels sind um +1 erleichtert.
Ritualdauer: 5 Minuten
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Heilung
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- *Elfischer Kämpfer* (FW 10, 2 AP): Das Ritual kann gleichzeitig mit dem Ritual STANDHAFTER WÄCHTER gewirkt werden, man spart also mehrfache Ritualdauer ein. Für beide Rituale wird eine Probe abgelegt, es gilt für beide die niedrigste QS beider Rituale. Voraussetzung: Zauberer beherrscht STANDHAFTER WÄCHTER.
- *Schmerzloser Wächter* (FW 12, 4 AP): Das Ziel kann die Auswirkungen der höchsten Stufe *Schmerz* ignorieren. Verfügt es über weitere Fähigkeiten, um Auswirkungen von *Schmerz* zu ignorieren, dann addieren sich diese Wirkungen. Es kann also z. B zusammen mit der 3. Zaubererweiterung von STANDHAFTER WÄCHTER die Auswirkungen der beiden höchsten Stufen *Schmerz* ignorieren. Bei der vierten Stufe *Schmerz* wird das Ziel aber trotzdem Handlungsunfähig.
- *Starker Angreifer* (FW 14, 4 AP): Alle AT-/FK-Proben des Ziels sind um +2 erleichtert.
- *Reichweite Berührung* (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Das Ritual kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.

Geste und Formel:
- *Elfen:* Der Elf streicht sich wiederholt mit den Händen über Arme und Augen, während er sich auf die leise Melodie konzentriert und dabei die Formel: *„Nurdra mha, nurdra thar!“* singt.

Reversalis: Alle Proben auf AT oder FK des Ziels sind um –1 erschwert. (Merkmal: Heilung)





Unberührt von Zatinav

Wird ein Gegenstand mit dem Ritual belegt, kann ihm der Zahn der Zeit nichts anhaben.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Ein maximal 5 Stein wiegendes Objekt ist während der Wirkungsdauer vor Verfall geschützt. Die Zeit kann ihm nichts anhaben, es wird also weder verrotten, verrosten noch verfallen. Dies gilt auch in widrigen Umgebungen, etwa überdurchschnittlich feuchten oder heißen Gegenden. Vor gewaltsamen Einflüssen wie Waffenschaden, Feuer oder Säure bietet die Verzauberung jedoch keinen Schutz.

Ritualdauer: 30 Minuten
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS x 3 Wochen
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Temporal
Verbreitung: Elfen, Kristallomanten
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Höheres Gewicht* (FW 8, 2 AP): Das Gewicht darf bis zu 10 Stein betragen.
- *Verkürzte Ritualdauer* (FW 10, 2 AP): Die Ritualdauer beträgt 5 Minuten.
- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf QS x 3 Monate.
- *Sehr hohes Gewicht* (FW 14, 4 AP): Das Gewicht darf bis zu 20 Stein betragen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Höheres Gewicht.*
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf QS x 3 Jahre. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1.*

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf legt seine Stirn auf das Objekt und säuselt ihm wiederholt die Formel: *„Alwar'arsa!"* zu.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant berührt das Objekt mit der flachen Hand, dann blickt er es durch einen Diamanten an und berührt es schließlich dreimal mit dem Edelstein.

Reversalis: Der ausgewählte Gegenstand altert um QS x 10 Jahre, was dazu führen kann, dass er verfault oder verrostet. Nach Meisterentscheid kann der Gegenstand bis zu QS x 15 % seiner Strukturpunkte einbüßen. (Merkmal: Temporal)



Weiches erstarre

Der Spruch verfestigt alle Flüssigkeiten in der Umgebung, seien es Teiche, Bäche oder Getränke.

Probe: MU/KL/KK

Wirkung: Um einen Punkt innerhalb der Reichweite bildet sich eine Zone aus, in der sämtliche Flüssigkeit erstarrt. Dadurch ist es beispielsweise möglich, eine Wasserfläche zu überqueren. Lebewesen werden sofort aus der Flüssigkeit verdrängt und damit nicht Teil der erstarrten Flüssigkeit. Je nach QS kann das Ritual eine bestimmte Menge an Raumschritt verdicken.

QS 1: 1 Raumschritt
QS 2: 2 Raumschritt
QS 3: 4 Raumschritt
QS 4: 8 Raumschritt
QS 5: 16 Raumschritt
QS 6: 32 Raumschritt

Jeder Raumschritt erstarrter Flüssigkeit weist 20 Strukturpunkte auf und zerfällt in kleine Einzelteile, wenn er zerschlagen wird. Das Ritual wirkt auch auf lediglich dickflüssige Substanzen. Nicht betroffen sind hingegen Flüssigkeiten, die Teil eines Lebewesens sind. Dringt nachträglich Flüssigkeit in die Zone ein, wird sie ebenfalls von der Wirkung erfasst, sodass sich Flüsse kurzzeitig aufstauen lassen. Bei Seen und anderen Gewässern wird nur die Oberfläche (bis in etwa 1 Schritt Tiefe) hart. Luft kann nicht zum Erstarren gebracht werden.

Ritualdauer: 5 Minuten
AsP-Kosten: 4 AsP + 1 AsP pro Raumschritt
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 2 Minuten
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Objekt
Verbreitung: Borbaradianer, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 10 Minuten.
- *Sehr schnelles Härten* (FW 10, 2 AP): Die Ritualdauer beträgt nur 8 Aktionen (auch, wenn dies keine übliche Zeitkategorie für Rituale ist).
- *Harte Flüssigkeit* (FW 12, 4 AP): Die Strukturpunkte betragen 80 pro Raumschritt.
- *Versteinerung* (FW 14, 4 AP): Die Flüssigkeit wird so hart, dass sie einen extrem harten Zustand annimmt und 500 Strukturpunkte erhält.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1.*

Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer berührt die Flüssigkeit, die er erstarren lassen möchte, mit der ausgestreckten Hand und befiehlt herrisch: *„Weiches erstarre!“*
- *Gildenmagier:* Der Magier berührt die Flüssigkeit, die er erstarren lassen möchte, mit der ausgestreckten Hand (oder dem Magierstab) während er die Formel spricht: *„Coagulatio! (bosp.) / Tajalut Aldam! (tul.) / Storknun! (thorw.)“*

Reversalis: Das Ritual wirkt in seiner reversalisierten Version wie ein HARTES SCHMELZE (siehe Seite 380). (Merkmal: Objekt)

Weisheit der Bäume

Das Ritual erlaubt es dem Anwender, sich in einen stattlichen Baum zu verwandeln, um das Element Humus auf spirituelle Weise aus erster Hand zu erfahren.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Während der Wirkungsdauer hat das Ziel den Status *Baumartig*: Der Zauberer verwandelt sich in einen beliebigen Baum und verwurzelt mit dem Untergrund, solange die Bodenbeschaffenheit dies erlaubt. Während der Wirkungsdauer ist er zu keinen körperlichen oder geistigen Handlungen fähig und behält keine Erinnerung an die Zeit der Verwandlung zurück. Dafür sind sämtliche körperlichen Prozesse ausgesetzt, er benötigt also keine Atemluft, unterliegt nicht der Wirkung von Giften und Krankheiten und ist keinerlei Alterung ausgesetzt. Wird er angegriffen, kann er wie ein normaler Baum zerstört werden. Dies schließt die Möglichkeit ein, dem Baum Wasser und Nährstoffe zu entziehen und ihn dadurch langsam absterben zu lassen. Bei einer Rückverwandlung wird der Schaden auf den fleischlichen Körper übertragen. Die Höhe des Schadens ist von der Meisterin zu bemessen.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 32 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Wochen

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Elfen, Geoden, Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zauberererweiterungen:

- *Reichweite Berührung* (FW 8, 3 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP. Gegen unfreiwillige Ziele gilt die SK als Erschwernis.
- *Elementare Erkenntnisse* (FW 10, 3 AP): Elementare Zauber des Elements sind nach dem Ende der Wirkungsdauer um +1 erleichtert. Dieser Effekt hält für 1 Tag je kompletter Woche in Form des jeweiligen Elements an.
- *Bewusstsein* (FW 12, 6 AP): Der Verwandelte behält sein Bewusstsein und kann sogar mit allen Sinnen wahrnehmen.
- *Sprachfähigkeit* (FW 14, 6 AP): Das Ziel des Rituals ist in der Lage, mit seiner Umwelt zu sprechen und zu kommunizieren. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Bewusstsein*.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 9 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 Monate.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide stellt sich barfuß und nackt auf den Erdboden, die Füße dicht nebeneinander. Dann hebt er die Arme, spreizt die Finger und konzentriert sich auf die elementaren Kräfte des Humus.
- *Elfen:* Der Elf stellt sich barfuß und nackt auf den Boden und breitet die Arme aus. Dabei ahmt er mit den Fingern die Bewegung von Blättern nach und singt dabei eine Melodie, in der er die Formel: *„A'dao vala'dir!"* wiederholt.
- *Geoden:* Der Geode stellt sich barfuß und nackt auf den Erdboden, die Füße dicht nebeneinander. Dann hebt er die Arme, spreizt die Finger und konzentriert sich auf die elementaren Kräfte des Humus.
- *Hexen:* Die Hexe stellt sich barfuß und nackt auf den Boden, hebt die Arme über sich und wiegt sich langsam hin und her. Dabei lässt sie ihren Atem langsam und gleichmäßig gehen, während sie die Augen schließt und mit dem Wind ein Lied summt.

Reversalis: Ein bestehendes WEISHEIT DER BÄUME-Ritual wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)



Widerwille

Dieses Ritual ermöglicht es, ein Objekt gänzlich der Aufmerksamkeit einer Person zu entziehen.

Probe: IN/CH/GE

Wirkung: Kulturschaffende mit SK 2 oder niedriger ignorieren ein vom Zauberer bestimmtes Objekt, selbst wenn es sich direkt vor ihnen befindet. Kulturschaffenden mit einer Seelenkraft ab 3 ist eine Probe auf *Willenskraft* zugestanden, die um QS/2 erschwert ist. Misslingt die Probe, tritt der Effekt des Zaubers auch für sie ein.

Kommt es zu einer Interaktion mit dem Opfer, etwa wenn dieses mit einem bislang ignorierten Schwert angegriffen wird, endet die Wirkung jedoch. Ein einfaches Berühren oder Ertasten reicht hierfür aber nicht aus. Der Zauberer selbst nimmt das Objekt immer wahr, auch wenn das Ritual wirkt.

Es können lediglich kleinere Gegenstände bis zur Größe einer Zweihandwaffe oder eines Seils verzaubert werden, nicht jedoch Truhen, Türen oder gar ganze Gebäude.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Objekte

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Gildenmagier, Scharlatane

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Nicht alle* (FW 8, 2 AP): Der Zauberer kann beliebig viele Kulturschaffende benennen, die nicht von der Wirkung betroffen sind.
- *Willensbrecher* (FW 10, 2 AP): Die Wirkung des Rituals betrifft Kulturschaffende mit einer SK von 1 + QS/2.
- *Größere Objekte* (FW 12, 4 AP): Der Zauberer kann auch Objekte bis zur Größe einer Tür verzaubern.
- *Noch größere Objekte* (FW 14, 4 AP): Der Zauberer kann auch Objekte bis zur Größe eines Hauses verzaubern. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Größere Objekte*.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Tage.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier konzentriert sich auf das Objekt, schreitet im Kreis um oder vor diesem umher und spricht dabei siebenmal die Formel: *„Neglegite! (bosp.) / Tatajahala! (tul.) / Trektu! (thorw.)“*
- *Scharlatane:* Der Scharlatan schreitet im Kreis um das Objekt (oder vor diesem, wenn dahinter kein Platz ist) und spricht wiederholt die Formel: *„Widerwille, Ungemach – Worauf ich diese Formel sprach!“* Dabei wendet er sich jeweils demonstrativ ab und bedeckt die Augen.

Reversalis: Ein bestehendes WIDERWILLE-Ritual wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)

Wirbelform

Das Ritual ermöglicht es dem Elfen, Luft nach Belieben zu formen.

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Innerhalb eines Radius von QS Schritt vermag der Elf, alle Materie des Elements Luft zu verformen, solange sie nicht Teil eines Wesens ist (etwa eines Luftdschinns). Auf diesem Weg können z. B. Wolkenformationen erschaffen werden. Der Prozess geht dabei nur langsam vonstatten. Soll die Luft in eine bestimmte Richtung geformt werden, dauert dies 1 KR pro Schritt Fortbewegung. Am Ende der Wirkungsdauer ist das Verformte wieder den normalen Gesetzen der Natur ausgeliefert.

Ritualdauer: 5 Minuten
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Größerer Radius* (FW 8, 2 AP): Der Radius beträgt QS x 2 Schritt.
- *Reichweite Berührung* (FW 10, 2 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Das Ritual kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Die Kosten steigen dabei um eine Kategorie.
- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- *Kurzritual* (FW 14, 4 AP): Die Ritualdauer beträgt nur 8 Aktionen (auch, wenn dies keine übliche Zeitkategorie für Rituale ist).
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf stimmt eine verspielte Melodie an, während er die Hände durch die Luft gleiten lässt und sich auf die gewünschte Form konzentriert. Dabei spricht er mehrfach die Formel: *„Mhanudra vindha!“*

Reversalis: Wird das Ziel des reversalisierten Rituals während der Wirkungsdauer durch Luft (z. B. auch durch einen ORCANOFAXIUS oder -SPHAERO) angegriffen, verdoppeln sich die TP. (Merkmal: Elementar)



Wogenform

Das Ritual ermöglicht es dem Zauberer, Wasserflächen nach Belieben zu formen.

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Innerhalb eines Radius von QS Schritt vermag der Zauberer, alle Materie des Elements Wasser zu verformen, solange sie nicht Teil eines Wesens ist (etwa eines Wasserdschinns). Auf diesem Weg können z. B. Fontänen oder trockene Passagen durch einen Bach erschaffen werden. Der Prozess geht dabei nur langsam vonstatten. Soll das Wasser in eine bestimmte Richtung geformt werden, dauert dies 1 KR pro Schritt Fortbewegung. Am Ende der Wirkungsdauer ist das Verformte wieder den normalen Gesetzen der Natur ausgeliefert.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Elfen, Gildenmagier, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Größerer Radius* (FW 8, 2 AP): Der Radius beträgt QS x 2 Schritt.
- *Reichweite Berührung* (FW 10, 2 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Das Ritual kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Die Kosten steigen dabei um eine Kategorie.
- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- *Kurzritual* (FW 14, 4 AP): Die Ritualdauer beträgt nur 8 Aktionen (auch, wenn dies keine übliche Zeitkategorie für Rituale ist).
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.

Geste und Formel:

- *Druiden:* Der Druide stellt sich den Lauf von fließendem Wasser vor. Dabei versucht er, mit den Händen den Fluss nachzuvollziehen, indem er sie immer wieder wellenförmig vor sich herbewegt.
- *Elfen:* Der Elf stimmt eine verspielte Melodie an, während er die Hände durch das Wasser gleiten lässt und sich auf die gewünschte Form konzentriert. Dabei spricht er mehrfach die Formel: *„Mhanudra aha!“*
- *Gildenmagier:* Der Magier konzentriert sich auf die Struktur des Wassers und rezitiert sechsmal die Formel: *„Aquaformo! (bosp.) / Panitashawih! (tul.). / Vatathmota! (thorw.)“* Er führt gleichzeitig die Hände mit gespreizten Fingern durch das Wasser.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant legt einen Aquamarin auf die Stelle, die geformt werden soll, und beginnt dann, sie zu formen.

Reversalis: Wird das Ziel des reversalisierten Rituals während der Wirkungsdauer durch Wasser (z. B. auch durch einen AQUAFAXIUS oder -SPHAERO) angegriffen, verdoppeln sich die TP. (Merkmal: Elementar)

Xenographus

Das Ritual ermöglicht das Entziffern von Texten, auch wenn diese in einer dem Zauberer unbekannten Sprache verfasst wurden.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Liest der Zauberer einen Text, erhält er ein Gefühl für die Bedeutung des Niedergeschriebenen, selbst wenn er die Schrift oder Sprache nicht beherrscht. Damit ist es ihm möglich, jeden Text zu verstehen, jedoch lediglich auf dem Niveau einer Person, die die entsprechende Sprache auf Stufe II beherrscht.

Die Wirkung umfasst lediglich das geschriebene Wort, nicht jedoch das gesprochene. Ebenso bietet das Ritual keine Hilfestellung bei Schwierigkeiten, die nicht sprachlicher Natur sind, etwa wenn der Text verschlüsselt, in Rätseln verfasst, unleserlich oder unzusammenhängend geschrieben wurde. Das Erlernen einer Sprache oder einer Schrift ist auf diesem Wege nicht möglich, da lediglich die Gesamtbedeutung eines Textes erfasst werden kann, nicht jedoch die Bedeutung einzelner Elemente.

Ritualdauer: 5 Minuten
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 5 Minuten
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Hellsicht
Verbreitung: Gildenmagier, Scharlatane
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- *Reichweite Berührung* (FW 10, 1 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Das Ritual kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Die Kosten steigen dabei um eine Kategorie.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 12, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1.*
- *Längere Wirkungsdauer 3* (FW 14, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 2.*
- *Besseres Sprachverständnis* (FW 16, 3 AP): Man kann den Text so verstehen wie eine Person, die die Sprache auf Stufe III beherrscht.

Geste und Formel:

- *Gildenmagier:* Der Magier fixiert die Schrift und konzentriert sich auf ihre Bedeutung. Er wischt sich fünfmal mit der Hand über die Augen und spricht die Formel: *„Xenographus! (bosp.) / Nas'ash'fir! (tul.) / Letturgeskrit! (thorw.)“*
- *Scharlatane:* Der Scharlatan blickt auf das Schriftstück und fährt sich mit ausholenden Gesten immer wieder mit der Hand über die Augen, während er die Formel: *„Xenographus Clarvoyant – Deute mir die fremde Hand!“* rezitiert.

Reversalis: Die reversalisierte Version des Zaubers entspricht dem CRYPTOGRAPHO (siehe Seite **96**). (Merkmal: Hellsicht)

Zauberklinge Geisterspeer

Durch dieses Ritual kann man eine Waffe zu einer magischen Waffe verzaubern.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Mit diesem Ritual lassen sich arkane Kräfte in eine Waffe binden. Diese gilt dann als magische Waffe. Die Kosten des Rituals sind abhängig von der Größe der Waffe.

Die Wirkungsdauer lässt sich auf QS x 30 Jahre erhöhen. In diesem Falle verfünffachen sich die AsP-Kosten, wobei 5 % davon permanent verloren gehen.

Ritualdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: abhängig von der Waffe (siehe unten) (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 Tage

Zielkategorie: Objekte (Waffen)

Merkmal: Objekt

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: C

Kosten nach Grösse

Beispielgrösse	Kosten
Dolche, Fechtwaffen, Kurzschwerter	10 AsP
Hiebwaffen, Kettenwaffen, Schwerter	20 AsP
Zweihändig geführte Waffen	35 AsP

Zaubererweiterungen:

- *Verkürzte Ritualdauer* (FW 8, 3 AP): Die Ritualdauer beträgt 4 Stunden.
- *Noch kürzere Ritualdauer* (FW 10, 3 AP): Die Ritualdauer beträgt 2 Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Verkürzte Ritualdauer.*
- *Trägerwahl* (FW 12, 6 AP): Die Waffe gilt nur dann als magisch, wenn sie von Personen geführt wird, die der Zauberer bestimmt hat.
- *Zwei Waffen* (FW 14, 6 AP): Es können 2 Waffen der gleichen Größe verzaubert werden. Die QS müssen auf beide aufgeteilt werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Hass auf ...* (FW 16, 9 AP): Gegen eine bestimmte Art von Wesen richtet die Waffe +1 TP an. Der Typus des Wesens muss vor der Verzauberung ausgewählt werden (Dämonen, Untote, Menschen usw.). Die Kosten des Rituals steigen dadurch um 4 AsP. Die Zaubererweiterung kann nicht mehrfach oder für unterschiedliche Wesen auf ein Artefakt gelegt werden.



Geste und Formel:

- *Borbaradianer:* Der Borbaradianer versieht die Waffe mit passenden Symbolen und konzentriert sich auf die Struktur des Objekts. Er rezitiert die Formel: *„Magie schärfe!“* und zeichnet dabei mit der Hand das Zeichen der Mada wiederholt in die Luft.
- *Druiden:* Der Druide bettet die Waffe auf den Erdboden. Dann stimmt er sich auf ihr elementares Wesen ein und vollzieht ihre Form wiederholt in der Luft mit den Händen nach.
- *Elfen:* Der Elf stimmt sich mit einer Melodie auf die Bewegung der Waffe im Kampf ein, während er mit den Händen aus der Ferne die Form der Waffe nachzeichnet und die Formel: *„Tharmandra dhao!“* anstimmt.
- *Geoden:* Der Geode bettet die Waffe auf den Erdboden. Dann stimmt er sich auf ihr elementares Wesen ein und vollzieht ihre Form wiederholt in der Luft mit den Händen nach.
- *Gildenmagier:* Der Magier versieht die zu verzaubernde Waffe mit den Zeichen der Mada, des Kor und des Uthar, versenkt sich in seine Struktur, hält die Hände offen vor sich und rezitiert die Formel: *„Arcanagladis! (bosp.) / Mudrasastra! (tul.) / Blafgander! (thorw.)“*
- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin umtanzt mit springenden Schritten die Waffe, wobei sie diese immer im Blick hält. Sie versucht dabei, aus allem Richtungen das Wesen der Waffe zu erfassen und legt sich dabei für den Blick von unten zwischendurch auch hin.
- *Hexen:* Die Hexe wandert um die Waffe herum, wobei sie sie regelmäßig anblickt. Dabei kratzt sie sich immer wieder mit den Fingernägeln über die Kleidung und murmelt dabei Worte wie: *„Schneide tief, schlage hart!“*
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant betrachtet die Struktur der Waffe genau durch einen Smaragd, während er mit der zweiten Hand die Konturen in seinem Blickfeld nachfährt.
- *Scharlatane:* Der Scharlatan blickt auf die Waffe und zeichnet mit deutlichen Gesten allerlei Zeichen in die Luft, während er die Formel: *„Zauberklinge Geisterspeer – Magie durchdringt dich mehr und mehr!“* spricht.

Reversalis: Ein bestehendes ZAUBERKLINGE-Ritual wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)



Zaubernahrung

Ist ein Elf ohne Nahrung in der Wildnis gestrandet, kann er sich mit diesem Ritual vor dem Verhungern retten und eine einfache, aber extrem sättigende Speise für sich herstellen. Bei Elfen manifestiert sich die Nahrung meist als Elfenbrot, bei anderen Traditionen kann die Nahrung aber auch andere Formen annehmen.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Der Elf erschafft ein sättigendes Elfenbrot aus dem Nichts, das seinen Hunger zu stillen vermag. Durch das Ritual kann er Nahrung für QS Tage erzeugen. Die Nahrung sättigt nur den Elfen selbst. Sie darf nicht eingelagert werden, sondern muss nach und nach als Reiseproviant verzehrt werden, sonst verliert sie ihre Wirkung.

Während der Wirkungsdauer verdirbt die Nahrung nicht.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS Tage

Zielkategorie: Objekte

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Kosten modifizierbar* (FW 8, 2 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- *Leckeres Elfenbrot* (FW 10, 2 AP): Sofern Elfenbrot in den letzten 12 Stunden gegessen wurde, erhält der Elf +1 LeP bei der nächsten Regenerationsphase.
- *Mehr Elfenbrot* (FW 12, 4 AP): Die Nahrung reicht für QS x 2 Tage.
- *Noch viel mehr Elfenbrot!* (FW 14, 4 AP): Die Nahrung reicht für QS x 3 Tage. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Mehr Elfenbrot*.
- *Geteiltes Elfenbrot* (FW 16, 6 AP): Die Nahrung kann auch andere Lebewesen sättigen. Die Anzahl muss vor dem Wirken festgelegt werden, was zusätzlich 4 AsP pro Lebewesen kostet.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf berührt seinen Bauch und konzentriert sich darauf, die Disharmonien des Hungers durch die Melodie des Rituals zu ersetzen. Dabei spricht er die Formel: *„Graza iamanda'dha!“*

Reversalis: Durch die reversalisierte Version des Rituals erleidet das Opfer ein starkes Hungergefühl und hat ständig Durst. Das Opfer erhält für die Wirkungsdauer die Schlechte Eigenschaft Gier nach Essen und Trinken und verhält sich ähnlich wie unter der Wirkung des Zaubers GROSSE GIER (siehe Seite 155). (Merkmal: Einfluss)

Zauberschnurren

Manche Tochter Satuarias soll allein mit ihrer Ausstrahlung ihre Freunde von der Last übler Flüche und Erschöpfung befreien können. Nur die wenigsten Menschen wissen, dass es sich dabei um ein magisches, kaum hörbares Schnurren wie das von Katzen handelt.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Die Hexe beginnt, ein kaum wahrnehmbares Schnurren von sich zu geben, welches die meisten Kulturschaffenden als angenehm und beruhigend empfinden. Derjenige, den die Hexe während der Wirkungsdauer des Rituals zudem berührt, erhält Boni. Diese Boni sind kumulativ.

QS 1: In der nächsten Regenerationsphase regeneriert das Ziel +2 LeP und +2 AsP.

QS 2: Das Ziel kann 1 Stufe *Betäubung* oder *Verwirrung* abbauen.

QS 3: Ein Hexenfluch, der auf das Ziel wirkt, wird aufgehoben.

QS 4: Eine magische Handlung, die auf das Ziel wirkt, wird aufgehoben.

QS 5: In der nächsten Regenerationsphase regeneriert das Ziel +2 LeP und +2 AsP.

QS 6: Das Ziel kann 1 weitere Stufe *Betäubung* oder *Verwirrung* abbauen.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Goblinzauberinnen, Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Überträger* (FW 8, 3 AP). Das Ritual kann auf das Vertrautentier übertragen werden, das statt der Hexe das Ziel anschnurrt (oder je nach Tierart andere Geräusche von sich gibt), während die Hexe sich fortbewegen kann.
- *Verführerisches Schnurren* (FW 10, 3 AP): Die Hexe erhält gegenüber dem Ziel des Rituals für die nächsten QS Tage +1 FP auf *Betören* und *Überreden*.
- *Zwei Ziele* (FW 12, 6 AP): Das Ritual wirkt auf 2 Ziele. Die AsP-Kosten erhöhen sich dadurch um 8 AsP.
- *Streicheln* (FW 14, 6 AP): Wird die Hexe von dem Ziel des Rituals während der Wirkungsdauer gestreichelt, kann die Hexe entweder 1 Stufe *Betäubung, Furcht, Paralyse* oder *Schmerz* abbauen, oder gewinnt 2 LeP hinzu.
- *Heilsames Schnurren* (FW 16, 9 AP): Das Ziel bekommt bei der LeP/AsP-Regeneration zusätzlich 1 LeP- oder AsP nach Wahl der Hexe zurück.

Geste und Formel:

- *Goblinzauberinnen:* Die Goblinzauberin grunzt erquicklich und reibt sich am Ziel.
- *Hexen:* Die Hexe reibt sich mit den Armen über den Körper, während sie wohlige Seufzer von sich gibt, bis sie langsam innerlich zu schnurren beginnt.

Reversalis: Statt zu schnurren, faucht die Hexe. Je nach QS wird die Wirkung des Rituals umgedreht und das Ziel regeneriert weniger oder erleidet Zustandsstufen. Statt dem Aufheben eines Hexenfluchs oder einer magischen Handlung erleidet das Ziel den Hexenfluch *Pech an den Hals* bzw. *Beute!* (Merkmal: Einfluss)

Zauberwesen der Natur

Der Spruch ruft niedere Feenwesen der Umgebung herbei.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Ein zufällig ausgewähltes, niederes Feenwesen aus einem Umkreis von 7 Meilen kommt zum Elfen und ist in der Regel bereit, ihm zu Diensten zu sein.

Details zur Herbeirufung und dem Umgang mit Feen finden sich im Abschnitt **Die Kunst der Feenherbeirufung** in **Aventurische Magie II** ab Seite 58.

Um dieses Ritual zu erlernen benötigt man FEENSTAUB auf FW 10 (siehe Seite **129**).

Ritualdauer: 5 Minuten
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Feenwesen
Merkmal: Sphären
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B

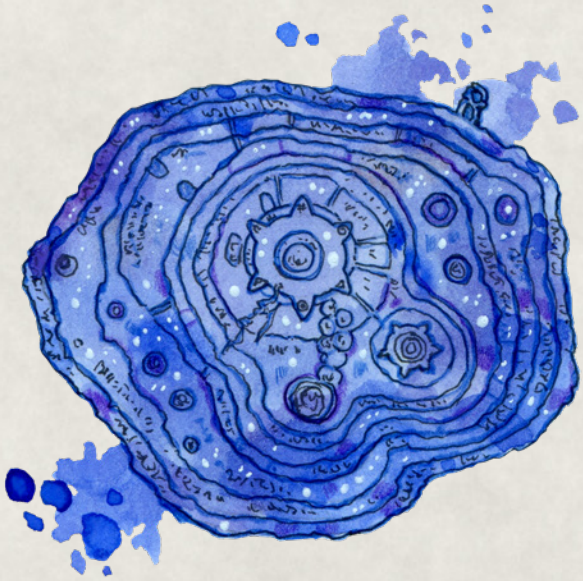
Zaubererweiterungen:

- *Mehr Dienste* (FW 8, 2 AP): Der Elf kann QS/2 + 2 Dienste von dem Wesen verlangen.
- *Längerer Dienst* (FW 10, 2 AP): Das Wesen verliert erst am Ende einer Woche (statt am Ende eines Tages) automatisch einen Dienst.
- *Ausgedehnter Dienst* (FW 12, 4 AP): Das Wesen verliert erst am Ende eines Monats (statt am Ende eines Tages) automatisch einen Dienst. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längerer Dienst*.
- *Einfaches Herbeirufen* (FW 14, 4 AP): Die Herbeirufungsschwierigkeit wird um 1 Punkt leichter.
- *Freundliche Einstellung* (FW 16, 6 AP): Bittproben sind gegenüber dem Wesen um +1 erleichtert.

Geste und Formel:

- *Elfen:* Der Elf hebt die Hände mit den Handflächen nach oben und dreht sich dabei langsam im Kreis, während er wiederholt die Formel: *„Mandra'da iama ya'dha!"* singt.

Reversalis: Durch die reversalisierte Version des Rituals kann der Elf einen mit sich beweglichen Schutzkreis vor Feenwesen errichten, der einen Radius von 7 Schritt aufweist. Alle Feenwesen, deren SK kleiner als die QS des Rituals ist, können den Schutzkreis nicht betreten. Sollte ein solches Feenwesen dennoch den Schutzkreis betreten, erleidet es den Status *Bewusstlos* für 7 Stunden. (Merkmal: Antimagie)



Zauberzwang

Mit diesem Ritual wird einer Person ein Befehl aufgezwungen.

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Dem Ziel kann ein einzelner Auftrag gegeben werden. Es steht dem Ziel frei, ob und wie es ihn befolgt. Handelt es ihm jedoch zuwider, erleidet es 2 Stufen des Zustands *Schmerz*, die erst verschwinden, wenn es sich wieder seiner Aufgabe widmet. Zudem verliert es in diesem Fall zu Beginn jeder Stunde 1 LeP. Notwendige Nebentätigkeiten wie Essen, Schlafen oder Ausruhen zählen nicht als Zuwiderhandlung, sehr wohl aber absichtliches Verzögern oder das Reisen in die falsche Richtung. Vollzieht das Ziel eine Handlung, die das Erfüllen des Auftrags unmöglich macht oder eine Erfüllung extrem unwahrscheinlich erscheinen lässt, wird der Zauberzwang dennoch nicht aufgehoben. Das Ziel leidet weiterhin unter den Auswirkungen. Dies gilt auch, wenn es indirekt, aber absichtlich eine Unmöglichkeit herbeiführt, nicht jedoch, wenn sie ohne Zutun des Ziels auftritt. Beispiele für eine Unmöglichkeit umfassen das Zerstören eines zu beschützenden Objekts oder Warnen einer zu tötenden Person, die sich daraufhin versteckt und nicht mehr auffindbar ist.

Das Ziel wird sich durch das Ritual weder selbst schaden oder in eine tödliche Situation bringen noch seine Hände essen usw.

Das Ziel muss während der Ritualdauer nicht die ganze Zeit berührt werden, der Zauberer muss sich aber in einem Radius von 8 Schritt um das Ziel befinden. Außerdem muss am Ende der Ritualdauer eine Berührung erfolgen.

Ritualdauer: 2 Stunden
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS x 3 Tage
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Hexen, Kristallomanten
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Mehrere Ziele* (FW 8, 3 AP): Das Ritual kann auf mehrere Ziele gleichzeitig gewirkt werden. Die Kosten erhöhen sich dadurch um 16 AsP pro Ziel.
- *Schlimme Strafe* (FW 10, 3 AP): Das Ziel erleidet 3 Stufen *Schmerz* (statt 2) und verliert 2 LeP pro Stunde (statt 1).
- *Vergessen nach Erfüllung* (FW 12, 6 AP): Nach der Erfüllung des Auftrags oder dem Ende der Wirkungsdauer erinnert sich das Ziel nicht an die Zeit, in der es unter der Wirkung des Rituals stand.
- *Kürzere Ritualdauer* (FW 14, 6 AP): Die Ritualdauer beträgt 30 Minuten.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 9 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Wochen.

Geste und Formel:

- *Hexen:* Die Hexe blickt die Zielperson immer wieder direkt an und stimmt sich auf sie ein. Zum Ende des Rituals legt sie ihr beide Hände auf die Schultern und blickt ihr tief in die Augen, dann spricht sie die Aufgabe aus.
- *Kristallomanten:* Der Kristallomant blickt die Zielperson während des Rituals durch einen Amethysten an, während er ihr seinen Auftrag begreiflich macht. Zum Abschluss berührt er sie mit dem Edelstein am Kopf.

Reversalis: Ein bestehendes ZAUBERZWANG-Ritual wird aufgehoben. (Merkmal: Antimagie)




Zaubergesten
& Formeln

Zaubergesten und -formeln verschiedener Zaubertraditionen

Die verschiedenen Zaubertraditionen Aventuriens unterscheiden sich unter anderem durch die Auflagen, die für ihre Zaubergesten gelten. Welche Zaubergeste von einem Zauberer genutzt wird, um einen Zauberspruch oder ein Ritual zu wirken, hängt davon ab, in welcher Tradition der Zauber erlernt wurde. Zauberer erlernen zunächst nur Zauber ihrer eigenen Tradition und führen gemäß deren Regeln eine bestimmte Zaubergeste durch, die für ihre Tradition überliefert ist. Gildenmagier und Scharlatane etwa sagen laut eine Formel auf und präsentieren ausladende Handgesten, während Hexen je nach Zauber auch mal nur verstohlen flüstern und zwinkern und Kristallomanten beunruhigend schweigsam mit bunten Kristallen dem Fluss der Astralkraft den Weg weisen.

Zaubergesten mit vollen Händen ausführen

Generell gilt, dass gehaltene Traditionsartefakte im Sinne der Geste als Hand gelten. Die Geste muss trotzdem, je nach Tradition des Zauberers, einigermaßen präzise ausgeführt werden.

Beispiel: Der IGNIFAXIUS verlangt von einem Gildenmagier, „seine rechte Faust mit ausgestrecktem Mittel- und Zeigefinger von der linken Schulter in Richtung seines Opfers zu reißen“ und dabei eine Formel zu rufen. Der Zauberspruch funktioniert auch, wenn der Magier den Stab mit den verbleibenden drei Fingern hält und so in Richtung des Ziels deutet. Nach Meisterentscheid kann es sogar ausreichen, lediglich den Stab ohne besondere Fingerhaltung in Richtung des Ziels auszustrecken und die Formel zu rufen. Die meisten Magier würden den Stab jedoch einfach in der anderen Hand halten. Bei Gesten, die beide Hände erfordern, kommen traditionell gern Hilfsmittel wie der Zaubertrick Stabhalter (siehe Seite **27**) *zum Einsatz.*

Zaubergesten von Fremdzaubern modifizieren

Zauberer, die einen Zauber aus einer ihnen fremden Tradition erlernen, weil der Zauber nicht in ihrer eigenen Tradition verbreitet ist, nutzen die Geste des Lehrmeisters, der ihnen den Zauber beigebracht hat. Die Erschwernis, die das Wirken eines Fremdzaubers mit sich bringt, hat unter anderem hier ihren Ursprung.

Beispiel 1: Ein Kristallomant, der einen gildenmagischen Zauber erlernt, nutzt die gildenmagische Zaubergeste, wenn er diesen Zauber wirkt. Der Kristallomant muss also entgegen seinen sonstigen Traditionsvorschriften laut die gildenmagische Zauberformel aussprechen und die passende physische Geste ausführen.
Beispiel 2: Ein Elf, der einen Zauber von einer Hexe lernt, nutzt die Geste der Hexe, wenn er diesen Zauber wirkt. Er muss also trotz seiner sonstigen Traditionsvorschriften keine Isdiraformel singen oder eine präzise Geste ausführen. Die subtilere Variante der Lehrmeisterin genügt.

Gerade für Magier mit akademisch standardisiertem Bildungshintergrund und strengen Gildenauflagen kann dies jedoch unpassend wirken. Ihre Möglichkeit, einen Fremdzauber in die eigene Tradition zu überführen, bedeutet hier, auch die Zaubergeste in die gewohnten Komponenten von gesprochener Formel und magischer Geste umzuwandeln. Wie diese dann exakt aussehen, hängt vom Kontext ab, in dem der Gildenmagier den Zauber überführt hat. Geschah dies etwa innerhalb des Studiums an einer Akademie, so wird sich auch die neu erdachte Geste an den Standards dieser Lehreinrichtung und Gilde orientieren. Gildenlose Lehrmeister hingegen sind entsprechend freier von impliziten oder expliziten Verpflichtungen, sodass der Kreativität hier keine Grenzen gesetzt sind, solange die Mindestvoraussetzungen der Gestenkomponenten für Gildenmagier erfüllt sind.
Diese Regelung gilt für alle Traditionen gleichermaßen und wird nur von den für die jeweilige Tradition erforderlichen Gestenkomponenten sowie den allgemeinen Regeln der jeweiligen Traditionssonderfertigkeit begrenzt.

Verbale Komponente der Zaubergeste modifizieren

Borbaradianer, Elfen, Gildenmagier, Hexen und Scharlatane müssen beim Zaubern eine verbale Komponente als Teil ihrer Zaubergeste ausführen. Für Druiden und Geoden ist dies immerhin bei bestimmten Zaubern empfohlen, aber keine Voraussetzung. Einzig Elfen sind regeltechnisch für ihre Zauberei an eine bestimmte Sprache, das Isdira, gebunden. Doch selbst in diesem strengsten regeltechnischen Fall sind spielerische Ausnahmen denkbar. Es ist schließlich nicht unmöglich, dass eine Hochelfe irgendwo überlebt und rekrutiert wurde, oder gar ein Nachtalb durch einen Streich des Schicksals zum Helden wurde. Dass diese speziellen Helden Asdharia- bzw. Shakagra'e- statt Isdira-Formeln nutzen, ist durchaus sinnvoll. Ebenso ist denkbar, dass Schwarzmagier oder Borbaradianer gelegentlich Formeln aus dem dämonischen Zhayad verwenden oder Scharlatane Formeln bewusst in Sprachen erlernen, die ihr Publikum nicht versteht, damit ihre Vorstellungen so mysteriös und faszinierend wie möglich wirken.

Im Zweifel gilt also auch hier: Kein Spieler sollte für Bemühungen um immersives Rollenspiel bestraft werden. Die Meisterin hat das letzte Wort.

Während ein gewisser Spielraum regeltechnisch immer vorhanden ist, gelten die in der folgenden Tabelle zusammengefassten Mindestvoraussetzungen für die einzelnen Traditionen.

Zaubergesten im Spiel

Das Erlernen eines Zaubers ist zeitintensiv und erfordert eine tiefgehende Auseinandersetzung mit den arkanen Strukturen, die heraufbeschworen werden sollen. Die unterschiedlichen Zaubertraditionen haben teils grundlegend unterschiedliche Ansätze, wie sich dies bewerkstelligen lässt und sind daher unterschiedlich flexibel in der Modifikation einzelner Aspekte der Zauberei. Je nach Tradition sind zum Beispiel die genau zu sprechenden Worte mehr oder weniger beliebig und auch der Tonfall, die Lautstärke und Intonation der Formel sind in Aventurien Gegenstand hitziger Debatten.

Während Magier sich historisch oft um möglichst kurze, schnell zu sprechende Formeln und effiziente Gesten bemühen, sind andere Traditionen völlig gleichgültig gegenüber dem gesprochenen Wort oder bestimmten, seit Generationen überlieferten Bewegungen. Wie genau zwischen Tradition und Optimierungsexperimenten vermittelt wird, variiert je nach Region und Zeitalter stark. Wichtig ist, hier zwischen regeltechnischen Voraussetzungen und solchen, die sich aus der Geschichte und Politik der Spielwelt ergeben, zu unterscheiden.

Einem Elfen würde es vermutlich gar nicht einfallen, eine andere Sprache als das Isdira für seine Zauberei verwenden zu müssen. Regeltechnisch spiegelt sich dies passend in einem Verbot anderer Sprachen wider. Gildenmagiern steht es regeltechnisch zwar frei, sich eine Sprache für ihre Formeln auszusuchen, aber es wäre dennoch eine unerhörte Angelegenheit, einen Gildenmagier in einer Akademie garethische Formeln nutzen zu hören. Regeltechnisch wäre es wohl möglich, einen gildenmagischen Zauber auf diese Weise zu wirken, ohne Erschwernisse in Kauf zu nehmen. Doch dass dies tatsächlich jemand tut, wäre ein Einzelfall, selbst unter sich tarnenden, nicht gesetzestreuen Qabalyim.

Traditionen, Gewohnheiten und auch nackte Arroganz machen es unwahrscheinlich, dass jemand gildenmagische Zauber in anderen Sprachen als Bosparano, Tulamidya, Thorwalsch oder Zhayad lehrt. Worte sind offenbar für Gildenmagier generell nötig, um Magie zu wirken, sonst wären sie im Laufe der jahrtausendealten gildenmagischen Geschichte vermutlich längst abgestreift worden. Es wird garantiert von jemandem daran geforscht, dieses Ziel eines Tages zu erreichen. Doch salonfähig, außerordentlich fruchtbar oder den kostspieligen Forschungsaufwand wert sind diese Ansätze scheinbar nicht. Dazu sollte nicht vergessen werden, dass solche Bestrebungen, den *Codex Albyricus* zu untergraben, offiziell strafbar sind.

Es muss aber nicht im Widerspruch zum aventurischen Status Quo stehen, wenn Spieler aus strategischen Gründen offenere Regeln zu ihren Gunsten auslegen möchten. Es ist zum Beispiel sicher praktisch, wenn ein Borbaradianer seine Zauberei mit nahezu alltäglichen, wenn auch unhöflichen Befehlen praktiziert, als solche zu verbergen versucht. In anderer Umgebung, unter seinesgleichen, kann es hingegen erfolgsversprechender sein, sich mit einer schick verruchten Formel auf Zhayad zu profilieren. Beides ist regeltechnisch erlaubt und passt zur Geschichte und Situation der Borbaradianer in Aventurien. Am Spieltisch sind dies beispielhafte Aspekte, die gleichberechtigt zu den trockenen Regeln zur Entscheidungsfindung in Einzelfällen beitragen können.

Dass solche Regeln aber auch zugunsten einer guten Geschichte nach Meisterentscheid immer aufgeweicht werden können, wurde bereits erwähnt und soll hier

nochmals betont werden. Genauso legitim ist, die Regeln zu verschärfen und zum Beispiel für Gildenmagier nur ganz bestimmte Sprachen für das eigene Aventurien zuzulassen, um endlose Diskussionen zu unterbinden, die das Spielgeschehen nachhaltig stören.

Typischer Streitpunkt dieser Art ist das Thema Heimlichkeit bei Hexen. Um zu verhindern, dass endlose Diskussionen über die vermeintlich subtile, aber dennoch garantiert im Sinne der Regeln wahrnehmbare Interpretation einer Zaubergeste geführt werden müssen, sei hier ergänzend zur Beschreibung der Traditionssonderfertigkeit eine einfache Lösung vorgeschlagen:

Freiheiten beim Erlernen eines Zaubers sind im Hinblick auf die private, nicht durch eine Organisation kontrollierte Weitergabe von Wissen unter Hexen logisch. Statt jedoch bei jedem Wirken des Zaubers völlig frei zu interpretieren, wie die Hexe nun genau ihre Geste an die Situation anpasst, folgt sie einer festen Methode oder Masche, die sie von ihrer Lehrmeisterin empfohlen bekommen hat. Diese einmal festzulegen kann realistisch durchaus mit Diskussionen einhergehen und die Freiheit, seinen Charakter so auszugestalten und rollenspielerisch zum Leben zu erwecken, passt gut zur Tradition der Hexen. Doch die Last des Zeitaufwands kann mit dieser Methode auf Organisationssitzungen verlagert werden, statt in jeder Spielsitzung aufs Neue ans Reißbrett zu gehen. Auch dies ist keine Einladung, mit harter Hand gegen jede Spontanität vorzugehen. Den Mittelweg zu finden, ist etwas, in dem die meisten Spielgruppen bereits gut geübt sind – dies also nur als Angebot.



Die Zaubergestenkomponenten der Traditionen im Überblick

Tradition	Formel (verbale Komponente)	Geste (physische Komponente)
Animisten	keine	keine
Borbaradianer	deutlich ausgesprochene Befehlsformel; beliebige Sprache	magische Geste nach gildenmagischem Vorbild; präzise auszuführen
Brobim-Geoden	optional, wenn vorhanden; beliebige Sprache	magische Geste; präzise auszuführen
Darna	deutlich ausgesprochene oder gesungene Formel, alternativ Umschreibung des gewünschten Effekts, i. d. R. auf Tahaya, andere Sprachen möglich	keine
Druiden	optional, wenn vorhanden; beliebige Sprache	magische Geste; präzise auszuführen
Elfen	deutlich ausgesprochene, mindestens gesummt, in der Regel gesungen; auf Isdira	magische Geste; präzise auszuführen
Geoden	optional, wenn vorhanden; beliebige Sprache	magische Geste; präzise auszuführen
Gildenmagier	deutlich ausgesprochene; beim Erlernen der Formel beliebige Sprache, danach verpflichtend eben jene; mehrere Sprachen möglich	magische Geste; präzise auszuführen
Goblinzauberinnen	keine; Geräusche gelten als Teil der physischen Geste	magische Geste; sinngemäß auszuführen
Hexen	unauffällig, aber vernehmbar; mindestens ein hörbares Geräusch, exakte Worte sind variabel und sinngemäß zu wählen, Worte können nicht durch Geräusche ersetzt werden	unauffällige Geste, je nach Zirkel sind beim Erlernen Abweichungen möglich, danach jedoch verpflichtend
Intuitive Zauberer	keine	keine
Kristallomanten	keine; Geräusche gelten als Teil der physischen Geste	magische Geste mit bestimmtem Kristall; präzise auszuführen
Qabalyamagier	deutlich ausgesprochene; beim Erlernen der Formel beliebige Sprache, danach verpflichtend eben jene, mehrere Sprachen möglich	magische Geste; präzise auszuführen
Runenschöpfer	keine	keine
Scharlatane	deutlich ausgesprochene Reimformel; beim Erlernen der Formel beliebige Sprache, danach verpflichtend eben jene; mehrere Sprachen möglich	magische Geste; präzise auszuführen
Schelme	keine	je nach Schelm sind bei Überführung des Zaubers in einem Schelmenstreich individuell erdachte Gesten möglich, diese sind danach jedoch verpflichtend
Ysilische Bannzeichner	keine (erlernen nur Zaubertricks)	keine (erlernen nur Zaubertricks)
Zauberalchimisten	keine (erlernen nur Zaubertricks)	keine (erlernen nur Zaubertricks)
Zauberbarden	keine (erlernen nur Zaubertricks)	keine (erlernen nur Zaubertricks)
Zaubertänzer	keine (erlernen nur Zaubertricks)	keine (erlernen nur Zaubertricks)
Zibiljas	keine (erlernen nur Zaubertricks)	keine (erlernen nur Zaubertricks)

Gereimte Zauberformeln

Gereimte Zauberformeln werden heute hauptsächlich in der Tradition aventurischer Scharlatane verwendet. In früheren Zeiten gehörten sie jedoch auch bei stolzen Gildenmagiern zur gängigen Praxis. Eine aufkommende Mode, die ihnen wieder zu alltäglicher Relevanz verhelfen könnte, lässt noch auf sich warten. Den einen oder anderen Gildenmagier, der statt bosparanischen Formeln Reime zum Zaubern verwendet, gibt es jedoch zweifellos.

Die vorliegende Sammlung soll auf einem Zeitvertreib des studierten Magus *Gerion Eboreus Eberhelm Rottnagel* basieren, der viele Jahre seines Lebens als Jahrmarktszauberer durch aller Herrinnen und Herren Länger zog und seinen eigentlichen Stand aus verschiedenen Gründen verbarg. Auf diesen Reisen entstanden die Grundlagen für das heutige *Magnopendium Magicum Theatralis*. Schon das absichtlich gebrochene Bosparano zeigt, wessen Geistes Kind die Sammlung ist. Eine Beteiligung bekannter Größen der arkanen Künste wie Spektabilität *Methelessa ya Comari* von der Schule des Seienden Scheins zu Zorgan wird angenommen. Der Umfang der Sammlung und der Einblick in nicht-gildenmagische und nicht-scharlatanische Traditionen legen mit größter Wahrscheinlichkeit das Mitwirken weiterer Gelehrter nahe.

Das *Magnopendium* enthält gereimte Sprüche, teils scharlatanisch-historisch, teils uralt-gildenmagisch, teils von Rottnagel und allen, die etwas beigetragen haben, völlig neu erfunden. Manches Wort ist wohl mehr als theoretisch und spekulativ, aber wer weiß schon, was gerade Angehörigen des Fahrenden Volks auf ihren Reisen so begegnet?

Aventurisch wie irdisch sei gesagt: Die hier veröffentlichten Reime stellen Vorschläge dar, bestenfalls einen üblichen Gebrauch unter Scharlatanen, doch auch um dem magischen Wirken anderer Traditionen eine nostalgische Note zu verleihen. Die hier dargebotenen Formeln sind weder verbindlich noch vollständig. Übrigens ist es diesen Reimformeln gemein, dass sie fürs Deklamieren gemacht sind. Sie lesen sich manchmal wesentlich sperriger als sie sich aussprechen lassen, wenn man einen gewissen Rhythmus unterlegt.

Die Reimformeln des Magnopendium Magicum Theatralis

Zauberspruch	Reimformel
Ablativum	Ablativum Zauberwall – Schwächt Magie von überall!
Abvenenum	Abvenenum reine Speise – Gift und Galle weichen leise!
Adlerauge	Adlerauge Luchsenohr – Mein scharfer Sinn die Welt durchbohr!
Adlerschwinge	Adler, Fink und Vogelei – Tiergleich mein Erscheinen sei!
Aeolito	Aeolito Windgebraus – Wehe Staub und Rauch hinaus!
Aerofugo	Aerofugo Vakuum – Luft verflücht'ge dich ringsum!
Affenarme	Affenarme, flinke Hand – Geschickt hinauf an Fels und Wand!
Affenruf	Affenwesen groß und klein – Auf meinen Ruf hin stellt Euch ein!
Alpgestalt	Alpgestalt, Furchtgesichte – Mache Feindes Mut zunichte!
Altisonus	Altisonus Widerhall – Kräftig' Stimme laut erschall!
Analys Arkanstruktur	Analys Arkanstruktur – Entblöße die Magienatur!
Angst auslösen	Horribicaster Schreckenswort – Angst durchdringe diesen Ort!
Ängste lindern	Calmatio Paciferis – Weiche, Seelenfinsternis!
Aquafaxius	Aquafaxius Wasserschwall – Meereszorn dem Feind zur Qual!
Aquaqueris	Aquaqueris Wasserfluch – Tiefe See dein Leichentuch!
Aquasphaero	Aquasphaero Sturmesflut – Spül fort den Feind und all sein Gut!
Arachnea	Arachnea Krabbeltier – Was kreucht und fleucht, kommt jetzt zu mir!
Archofaxius	Archofaxius ehern Speer – Durchschlage Panzerung und Wehr!
Archosphaero	Archosphaero Erzesfaust – Letztes, was du je erschaust!
Armatrutz	Armatrutz – Schild und Schutz!

Zauberspruch	Reimformel
Aromatis Illusionis	Aromatis Illusionis – Dem Gaumen irriges Erlebnis!
Atemnot	Dysnopatus Atemnot – Ohne Luft find dich der Tod!
Attributo (Charisma)	Charisma und Persönlichkeit – Hochgeachtet weit und breit!
Attributo (Fingerfertigkeit)	Fingerspiel und schnelle Hand – Größte Kunst im ganzen Land!
Attributo (Gewandtheit)	Gewandtheit und Geschicklichkeit – Anmut, Grazie, Sicherheit!
Attributo (Intuition)	Empathie und sechster Sinn – Ahnung schon von Anbeginn!
Attributo (Klugheit)	Klugheit, Wissen, Intellekt – Geist, Verstand, seid nun erweckt!
Attributo (Konstitution)	Belastbarkeit und Zähigkeit – Robust wie niemand, alle Zeit!
Attributo (Körperkraft)	Muskelstärke, Körperkraft – Mächt'ger Leib, der Neues schafft!
Attributo (Mut)	Wagemut, Entschlossenheit – Unerschüttert' Tapferkeit!
Aufwecken	Aufgeweckt und frisch erwacht – Aus der Traum, vorbei die Nacht!
Auge des Limbus	Auge des Limbus, Mahlstrohm ins Nichts – Verschling jede Spur des Dämonengezüchts!
Aura der Erschöpfung	Cephalgatum Gravium – Ein Feld der Schwäche um mich herum!
Aureolus	Aureolus Güldenglanz – Erstrahle golden, voll und ganz!
Auris Illusionis	Auris Illusionis – Den Ohren irriges Erlebnis!
Avilea	Avilea Zwitscherspiel – Fliegt alle her und flötet viel!
Axxeleratus	Axxeleratus blitzgeschwind – Flieg dahin wie Laub im Wind!
Balsam Salabunde	Balsam Salabunde – Heile, Wunde!
Band und Fessel	Band und Fessel dich umringt – Und in meinen Bannkreis zwingt!
Bannbaladin	Bannbaladin – Dein Freund ich bin!

Zauberspruch	Reimformel
Basaltleib	Leib aus Erz, Felsgestalt – Hart und ehern, fest und kalt!
Blick aufs Wesen	Eigenschaften seid gelesen – Enthülle mir dein inn'res Wesen!
Blick in die Gedanken	In dein Trachten, Fühlen, Denken – Will ich meine Sinne lenken!
Blindheit	Blinder Blick und trübe Sicht – Erlosch en sei dein Augenlicht!
Blitz dich find	Blitz dich find – Werde blind!
Blitzball	Gewitterkugel Himmelsglut – Knisternd brenn in deiner Wut!
Böser Blick	Böser Blick und schwarzer Spruch – Du tust mir nichts, nicht ein Versuch!
Brandungsleib	Leib aus Wasser, Strom und Meer – Feuersbrunst fürcht' ich nicht mehr!
Brennender Hass	Brennender Hass, lodere auf – Lass dem Wüten freien Lauf!
Chamaelioni	Chamaelioni Mimikry – Feindes Auge sieht mich nie!
Claudibus	Claudibus Clavistibor – Seid verschlossen, Tür und Tor!
Corpofesso	Corpofesso Gliederschmerz – Nadelstiche hinterwärts!
Corpofrigo	Corpofrigo Kälteschock – Starr und steif wie Stein und Stock!
Cryptographo	Cryptographo Zauberschrift – Weisheit denen, die's betrifft!
Dämonenbann	Wider Dämon und Gezücht – Hier greift euer Zauber nicht!
Dämonenschild	Defensius Dämonenwall – Gegen Niederhöllen all'!
Dämonisches Vergessen	Dementio mens corruptum – Dir fehlt das Wissen, du bist dumm!
Debilitatio	Debilitatio Schwächebund – Fremdem seien Grenzen kund!
Desintegratus	Desintegratus Pulverstaub – Lös dich auf wie welkes Laub!
Disruptivo	Disruptivo Netz und Knoten – Zauberkunst erschwert, verboten!
Dornenwand	Wand aus Humus, erhebe dich! – Vor Feind und Fährnis schütze mich!
Drachenleib	Leib aus Feuer, Aschehaut – Spürt keine Pein, wer dir vertraut!

Zauberspruch	Reimformel
Dunkelheit	Dunkelheit und schwarze Nacht – Verschwunden allen Lichtes Macht!
Duplicatus	Duplicatus Doppelpein – Verflucht soll Feindes Auge sein!
Ecliptifactus	Ecliptifactus dunkle Macht – Kampfgefährte aus der Nacht!
Eichenleib	Leib aus Humus, Holzgebilde – Sturm und Beben wüten milde!
Eigene Ängste	Timeatus Phobium – Was du fürchtest, treibt dich um!
Eigene Dummheit	Stultitia und Eselei – Verstand dir nun verwehret sei!
Einflussbann	Wider Einfluss und Befehle – Feste Wand in Geist und Seele!
Eisenrost	Eisenrost und grüner Span – An Klingen nagt der Zeiten Zahn!
Eiseskälte Kämpferherz	Eiseskälte Kämpferherz – Fühle weder Angst noch Schmerz!
Eispfeil	Pfeil des Eises, winterkalt – Find in Feindes Flanke Halt!
Eiswand	Wand aus Eis, erhebe dich! – Vor Feind und Fährnis schütze mich!
Elementarbann	Wider jedes Element – Alle sechs ineffizient!
Elfenstimme	Elfenstimme, Flötenton – Aus großer Weite hört man schon!
Erinnerung verlasse dich	Erinnerung verlasse dich – Entfernt mit einem Messerstich!
Erschöpfungen lindern	Weiche, matte Müdigkeit – Süßer Unbekümmertheit!
Erzpfeil	Pfeil des Erzes, bleiern schwer – Schwirrt vorbei an Feindes Wehr!
Eulenruf	Eulenfeder, schnell und leis' – Eil herbei auf mein Geheiß!
Exposami	Exposami Creatur – Weise mir des Lebens Spur!
Falkenauge	Falkenauge Meisterschuss – Triff mit Hast und ohn' Verdruss!
Favilludo	Favilludo Lichtertanz – Erfüll die Luft mit buntem Glanz!
Federleib	Leib aus Luft, Windesspiel – Gebunden kaum, frei und agil!

Zauberspruch	Reimformel
Feenstaub	Nymphopulvis Feenstaub – Teichgesäusel, Sommerlaub!
Fesselfeld	Nach Eisen, Stahl, metall'nem Tand – Sumu greift mit starker Hand!
Feuerpfeil	Pfeil des Feuers, fulminant – Stecke meinen Feind in Brand!
Firnlauf	Über Eis und über Schnee – Ich wie über die Erde geh!
Fischflosse	Hering, Quall' und Hammerhai – Tiergleich mein Erscheinen sei!
Flammenwand	Wand aus Feuer, erhebe dich! – Vor Feind und Fährnis schütze mich!
Fledermausruf	Flughund, Segler, Fledertier – Flattere schnell her zu mir!
Flim Flam	Flim Flam Funkel – Licht ins Dunkel!
Foramen	Foramen Foraminor – Öffnet euch, Tür und Tor!
Fortifex	Fortifex Invisibil – Zauberkraft beschützt das Ziel!
Frigifaxius	Frigifaxius kalter Stich – Mit der Lanze aus Eis töte ich dich!
Frigisphaero	Frigisphaero Eiskristall – Scharfe Splitter überall!
Frostleib	Leib aus Eis, Gebein aus Reif – Brenne nicht und wird niemals steif!
Fulminictus	Fulminictus Donnerkeil – Triff und töte wie ein Pfeil!
Gardianum	Gardianum Paradei – Schütze mich vor Zauberei!
Gedankenbilder	Elfen, Freunde, hört den Ruf – Den ich stumm im Geist erschuf!
Gefunden	Verliere keine Stunden – Was verschwunden, wird gefunden!
Geisteressenz	Phantasmatus Tenebra – Totenstimm' und Geisterhaar!
Gifthaut	Berühre nicht die Krötenhaut – Vergiftet, wer sich dennoch traut!
Glutlauf	In Glut und Lohe ohne Weg – Ich wie über die Erde geh!

Zauberspruch	Reimformel
Granit und Marmor	Granit und Marmor sollst du sein – Niemals wieder Fleisch und Bein!
Große Gier	Was du jetzt willst in deiner Gier – Erfährst du nun allein von mir ...!
Große Verwirrung	Verwirrter Geist und Fragezeichen – Kluge Planung, die muss weichen!
Halluzination	Phantasmico Delirium – Wahn und Trugbild gehen um!
Harmlose Gestalt	Harmlos mein Erscheinen – Kein Sorgen und kein Greinen!
Haselbusch	Haselbusch und Ginsterkraut – Gehorchen meiner Stimme Laut!
Heilungsbann	Wider Heilung und Gesunden – Ohne Labsal deine Wunden!
Hellsichtbann	Wider Hellsicht und Verstehen – Wirst dein Zaubern scheitern sehen!
Heptagramma	Heptagramma Geisterwesen – Seid's in dieser Welt gewesen!
Herr über das Tierreich	Domineo Creatur – Ich gebiete der Natur!
Herzschlag ruhe	Herzschlag ruhe, Atem stocke – Letzten Seufzer dir entlocke!
Hexagramma	Hexagramma Element – Dschinnenwirken sei durchtrennt!
Hexengalle	Salvia Acidiu – Ich spuck dich an, dann leidest du!
Hexenholz	Lignum Arcanum, hölzerner Spruch! – Tu und befolge, was ich ersuch!
Hexenknoten	Fluchgeäst und Hexenknoten – Hier zu weilen sei verboten!
Hexenkrallen	Krallen wie ein Katzentier – Das Gesicht zerkratz ich dir!
Hexenspeichel	Hexenspeichel, Affenfett – Sparen dir das Lazarett!
Hilfreiche Pfote	Hilfreiche Pfote, rettendes Tier – Leiste deinen Beistand mir!
Hilfreiche Schwinge	Hilfreiche Schwinge, rettendes Tier – Leiste deinen Beistand mir!
Hilfreiche Tatze	Hilfreiche Tatze, rettendes Biest – Meiner Feinde Blut vergießt!

Zauberspruch	Reimformel
Himmelslauf	Mit dem Wind, in Sternenhöh – Ich wie über die Erde geh!
Höllenpein	Höllenpein zerreiße dich – Todesqualen fürchterlich!
Hornissenruf	Zorneswolke, reger Schwarm – Stich den Feind in Brust und Arm!
Horriphobus	Horriphobus Schreckgestalt – Angstgeschrei alsbald erschallt!
Humofaxius	Humofaxius, Dornenbolz' – Blatt und Kraut und Gras und Holz!
Humosphaero	Humosphaero Waldgeschoss – Beuge dich vor Sumus Spross!
Humuspfeil	Pfeil des Humus, Rankenschuss – Bring dem Feinde manch' Verdruss!
Ignifaxius	Ignifaxius Flammenstrahl – Magisch' Feuer schmelze Stahl
Ignisphaero	Ignisphaero Feuerball – Gleißen, Brand und Donnerhall!
Ignorantia	Ignorantia Ungesehen – Werd' unauffällig bei dir stehen!
Illusionsbann	Wider Illusion und Trug – Täuschung komme nicht zum Zug!
Imperavi	Imperavi Animus – Ein Wunsch von mir sei dir ein Muss!
Impersona	Impersona Maskenbild – Dein Konterfei sei nun mein Schild!
Incendio	Incendio Feuermacht – Brandesbrünste, seid entfacht!
Invercano	Invercarno Spiegeltrick – In gleicher Wirkung fahr zurück!
Invinculo	Invinculo Rankennest – Hält dich nieder, hält dich fest!
Invocatio Minima	Invocatia Heptessenz – Schwefeldunst und Pestilenz!
Karnifilo	Karnifilo Raserei – Wahn und Blutdurst werdet frei!
Katzenaugen	Felivisio Katzenaugen – Die auch nachts im Dunkeln taugen!
Katzenruf	Katzen, nah und aus der Weite – Ich rufe Euch an meine Seite!
Klarum Purum	Klarum Purum Kräutersud – Frei von Gift wird alles Blut!

Zauberspruch	Reimformel
Krabbelnder Schrecken	Maden, Würmer, Käfer, Zecken – Ungeziefer, Krabbelschrecken!
Kraft des Humus	Kraft des Humus, sanfter Ort – Heilung spül das Leiden fort!
Kraft des Tieres	Macht des Tieres, wilder Saft – Gib mir Stärke, gib mir Kraft!
Krähenruf	Schwarze Feder, kühn und schnell – Eilt herbei zu dieser Stell'!
Krötenruf	Kröte, Frosch und Quakgetier – Hüpft heran, kommt her zu mir!
Krötensprung	In die Höhe, in die Weite – Beim Sprung der Kröte Geist mich leite!
Kulminatio	Kulminatio Kugelblitz – Funkenstiebend Eiliglitz!
Kusch	Husch, Husch – Mach kusch!
Last des Alters	Last des Alters, beuge dich! – Krumm und greis und kümmerlich!
Levthans Feuer	Rahjas Herz und Bockes Gier – Entflammt mein Zauber nun in dir!
Luftpfeil	Pfeil der Luft, Himmelsgleiter – Flieg hinaus und immer weiter!
Lunge des Leviatan	Echsenherz und Krötenzunge –Mit Leviatanims Lunge!
Mal der Erschöpfung	Müdigkeit und schweres Joch – Der Zauber beugt den Stärksten noch!
Mal der Schwäche	Schwere Last und keine Kraft – Mein Spruch bewirkt, dass's keiner schafft!
Manifesto	Manifesto Element – Seiendes wie aufgetrennt!
Manus Illusionis	Manus Illusionis – Den Händen irriges Erlebnis!
Manus Miracula	Manis Manus Miracula – Rühr dich zaub'risch wunderbar!
Memorans	Memorans Gedächtniskraft – Erinnerung sei Bestand verschafft!
Menetekel	Menetekel Flammenzeichen – Zur Mahnung soll es dir gereichen!
Minimus Reductibus	Minimus Reductibus – Klein wie ein Homunculus!
Motoricus	Motoricus Motilitich – Leblos Ding, bewege dich!
Nebelform	Rauchgespinst und Nebula – Treibe dorthin und nach da!

Zauberspruch	Reimformel
Nebelwand	Wehe, Walle, Nebula – Trüb die Luft, die vordem klar!
Nuntiovolo	Nuntiovolo Botenflug – Schnelle Nachricht, kein Verzug!
Objectobscuro	Objectobscuro blinder Fleck – Unsichtbar und doch nicht weg!
Objectofixo	Objectum fix, objectum fest – Vom Ort sich nicht verrücken lässt!
Objectovoco	Objectum stumm, Objectum still – Sag mir, was ich wissen will!
Objektbann	Wider Ding und Artefakt – Nutzlos bleibt der Zauberakt!
Oculus Astralis	Oculus Astralis, Auge der Sphären – Das Wissen, um die Kraft zu mehren!
Oculus Illusionis	Oculus Illusionis – Den Augen irriges Erlebnis!
Odem Arcanum	Odem Arcanum Senserei – Weht da ein Hauch von Zauberei?
Oktagramma	Oktagramma Schneckenbein – Feenwesen, kehre heim!
Orcanofaxius	Orcanofaxius Sturmeswind – Triff entferntes Ziel geschwind!
Orcanosphaero	Orcanosphaero, Wetterzorn – Wen er trifft, der ist verlor'n!
Pandaemonium	Elico Pandaemonium – Die Niederhöllen gehen um!
Panik überkomme euch	Panik überkomme euch! – Flieh, entrinn, von dannen fleuch!
Papageienruf	Bunter Schreier, Papagei – Hilf mir nun und komm herbei!
Paralysis	Paralysis Paralein – Sei so starr als wie ein Stein!
Penetrizzel	Penetrizzel, Holz und Stein – In fremde Räume schau hinein!
Pentagramma	Pentagramma Sphärenbann – Fremdes nicht verweilen kann!
Pestilenz erspüren	Eiter, Husten, einerlei! – Sag mir, was dein Leiden sei!
Pestodem	Tlalucs Odem, siech und krank – Der Niederhöllen Urgestank!

Zauberspruch	Reimformel
Physiostabilis	Aperto Physiostabilis – Dem Zauber trotze ich gewiss!
Plumbumbarum	Plumbumbarum, schwerer Arm – Waffenschwung bleibt ohne Harm!
Projectimago	Projectimago Phantomar – Bin scheinbar hier und doch nicht da!
Protectionis	Protectionis Kontrabann – Gegenzauber sei vertan!
Psychostabilis	Arcano Psychostabilis – Dem Zauber trotze ich gewiss!
Radau	Prügelt, Besen, Prügelt, Stöcke – Haut meinen Feinden auf die Röcke!
Reflectimago	Reflectimago Spiegelschein – Betrachte stets die Schönheit mein!
Regeneratio	Regeneratio Atemzug – Erholung von des Schmerzes Spuk!
Reptilea	Kröte, Natter, Schuppenleib – Zum fluchbelad'nen Orte treib!
Respondami	Respondami Veritar – Rede jetzt und rede wahr!
Salander	Salander Mutanderer – Sei ein anderer!
Sanfter Fall	Sanfter Fall und milder Sturz – Katzengleich, ob lang, ob kurz!
Sanftmut	Sanftmut und Gelassenheit – Macht sich in Besties Herzen breit!
Sapefacta	Sapefacta Zauberschwamm – Verschwunden seien Dreck und Schlamm!
Satuarias Herrlichkeit	Satuarias Herrlichkeit – Lust, Liebe und Begehrlichkeit!
Schimmernder Schild	Treuer Schild mit weichem Schimmer – Klingenbiss erreicht dich nimmer!
Schlangenruf	Schleichen, Nattern und Getier – Es wimmele von Schlangen hier!
Schlechte Ausstrahlung	Unbeachtet, ohne Strahlen – Wirst mit deinem Charme bezahlen!
Schleier der Unwissenheit	Zaubersinn und magisch' Wühlen – Wenn ich nicht will, kannst du nicht fühlen!
Schmerzen lindern	Nihildolor! Ohne Pein – Soll nun dieser Körper sein!
Schuppenhaut	Schlangenleib und Schuppenhaut – Mein Leben sei euch anvertraut!
Schwarz und Rot	Schwarz und Rot – Bald bist du tot!
Schwarzer Schrecken	Schwarzer Schrecken soll dich plagen – In Finsternis sollst du verzagen!
Seelentier erkennen	Traum und Licht, Enthüllet mir – Gegenübers Seelentier!
Seidenzunge	Seidenzunge, Elfenwort – Wehen deine Zweifel fort!
Sensattacco	Sensattacco Meisterstreich – Durchdring die Deckung blitzesgleich!
Sensibar	Sensibar Empathicus – Dein Gemüt ich kennen muss!
Serpentialis	Serpentialis Schlangenarm – Vipernbrut und Natternschwarm!
Silentium	Silentium Silentille – Über allem liege Stille!
Sinesigil	Sinesigil unerkannt – Blanke Haut und leere Hand!
Skelettarius	Skelettarius Totenherr – Erhebe dich zu Meisters Wehr!
Solidirid	Solidirid Farbenspiel – Trage mich auf Luft zum Ziel!
Somnigravis	Somnigravis Tausendschaf – Sinke hin in tiefen Schlaf!
Sphärenbann	Wider Sphärenzauberwerk – Limbussiegel, sei verstärkt!
Spinnenlauf	Überkopf, an glatter Wand – Geschick der Spinne in Fuß und Hand!
Spinnenruf	Vielbebeintes Spinnentier – Komm aus dem Netz, komm her zu mir!
Spurlos	Spurlos, trittlos, fährtenlos – Sei mein Schritt in Sand und Moos!
Standfest	Treue Klinge, sich'rer Stand – Ohne Fehl die Waffenhand!
Steinwand	Wand aus Erz, erhebe dich! – Vor Feind und Fährnis schütze mich!
Stillstand	Aerogelo, Atemqual – Luft gerinnt in Gang und Saal!
Sturm der Verunsicherung	Was wollt Ihr hier, was wollt Ihr tun? – Oblivisum! Vergesst das nun!

Zauberspruch	Reimformel
Sturmwand	Wand aus Luft, erhebe dich! – Vor Feind und Fährnis schütze mich!
Sumpfstrudel	Schmatzende Tiefe, zieh sie hinab! – Sumpf und Fäulnis, werdet ihr Grab!
Sumus Elixiere	Pontentium und Haltbarkeit – Vor Schimmel und Verfall gefeit!
Taubheit	Taube Ohren, Sinn verletzt – Hörvermögen ausgesetzt!
Telekinesebann	Wider Fernbeweglichkeit – Was steht, das ruh zu dieser Zeit!
Temporalbann	Wider Zeitenzaubermacht – Satinav hält strenge Wacht!
Tempus Stasis	Tempus Stasis, Zeit verharre – Dein Fluss im Augenblick erstarre!
Tiere besprechen	Heile, edle Kreatur – Wunde bleibt mit keiner Spur!
Tiergedanken	Das Sinnen fremder Wesen – Kann ich versteh'n und lesen!
Transversalis	Transversalis Teleport – Trage mich an fernen Ort!
Unentflammbarkeit	Funkentanz und Flammenzungen – Loher Brand an mir misslungen!
Ungeschickt	Poltergeist und Stolpertanz – Vermisse jede Eleganz!
Verunsicherung	Verunsichert, verwirrt – Ihr Zweifel, seid geschürt!
Verwandlungsbann	Wider Wandel und Gestaltung – Das Seiende in starrer Haltung!
Vipernblick	Wie dem Kaninchen vor der Schlange – Wird dir angst nun, wird dir bange!
Visibili	Visibili Vanitar – Zauber, mach mich unsichtbar!
Vogelzwitschern	Vogelzwitschern Glockenspiel – Klinge so, wie ich es will!
Warmes gefriere	Warmes gefriere, Kälte bestimmt – Was frostiger Zauber zum Ziele sich nimmt!

Zauberspruch	Reimformel
Wasseratem	In See und Fluss, auf Meeresgrund – Dort atme Wasser durch den Mund!
Wasserpfeil	Pfeil des Wassers, Wellensporn – Triff von hinten und von vorn!
Welle der Reinigung	Beißen und Stechen? Nicht mit mir! – Vergehe, blutsaugendes Kleingetier!
Welle des Schmerzes	Welle der Schmerzen und Wogen der Pein – Leidet nun Qualen, Ihr Feinde mein!
Wellenlauf	Über Strom und über See – Ich wie über die Erde geh!
Wellenwand	Wand aus Wasser, erhebe dich! – Vor Feind und Fährnis schütze mich!
Windhose	Wirbelnder Sturm, starker Orkan – Wehe hinfort, was sich halten nicht kann!
Windstille	Sturmgebrüll besänft'ge dich – Alle Winde legen sich!
Wipfellauf	Über Wipfel, über Klee – Ich wie über die Erde geh!
Woge der Versteinerung	Paralysis Multicum! – Still sollt ihr stehen, steinern und stumm!
Wolfstatze	Affe, Wolf und Schlangenei – Tiergleich mein Erscheinen sei!
Wüstenlauf	Auf Feld und Erz, trotz Ach und Weh – Ich wie über die Erde geh!
Zauberpferd herbeirufen	Weiße Mähn' und gold'ner Huf – Höre meinen Zauberruf!
Zitterfinger	Oh, verfluchte, kleine Dinger! – Lock'rer Griff und Zitterfinger!
Zorn der Elemente	Aus Feuerglut und Quellenborn – Fauche, stürme, Sumus Zorn!
Zunge betäuben	Ruhe, Zunge, stehe still – Kein Wort sich dir entwinden will!
Zweifel schüren	Dubiandum Zweifelei – Teile deinen Geist entzwei!
Zwingtanz	Bilsenkraut und Tarantella – Wirble, Tanze, immer schneller!

Ritual	Reimformel
Accuratum	Accuratum Zaubernadel – Festgewand von Stand und Adel!
Adamantium	Adamantium Erzstruktur – Von Verschleiß bleibt keine Spur!
Animatio	Materialia Animat – Stummer Diener, sei parat!
Applicatus	Applicatus Argelist – Mit Zauber du durchdrungen bist!
Arcanovi	Arcanovi Zauberding – Geisteskraft in Stab und Ring!
Aurum Argentor	Aurum Argentor, reicher Schein – Gold sei Stein, Stroh und Gebein!
Band der Freundschaft	Band der Freundschaft, Herzensbund – Willkommen sei in uns'rer Rund'!
Bärenruhe	Von Frost und Hunger unberührt – Wer Kraft und Ruhe in sich spürt!
Blick durch fremde Augen	Deine Sicht in meinem Blick! – Zeig, was du siehst, durch Zaubergeschick!
Blick in die Vergangenheit	Was damals war, was damals hier! – Oculus Tempus, zeig es mir!
Brandform	Metamorpho Brandgefahr – Mach mir meine Schöpfung wahr!
Caldofrigo	Caldofrigo, heiß und kalt – Über Frost und Glut Gewalt!
Chimaeroform	Mutabili Hybridil – Forme dich, wie ich es will
Chronoklassis	Chronoklassis Zeitentor – Aus der Zeit hol ich's hervor!
Chrononautos	Chrononautos Zeitenfahrt – Vergangenheit wird Gegenwart!
Custodosigil	Custodosigil Diebesbann – Dass dich niemand stehlen kann!
Dämonenpakt beenden	Heil dieser Seele, zur Freiheit, zum Licht! – Löse den Pakt mit Dämonengezücht!
Destructibo	Destructibo Arcanitas – Die Zauberwirkung dich verlass!
Dschinnenruf	Dschinn des/der (Elements), eil herbei – Diene mir und sei dann frei!

Ritual	Reimformel
Eins mit der Natur	Tiefer Wald und weites Feld – Ich gehe sicher, wie's gefällt!
Elementarer Diener	Geist des/der (Elements), eil herbei – Diene mir und sei dann frei!
Ergebenheit der Wogen	Aquatis transformaticus – Ins Wellennass der Körper muss!
Erhabenheit des Marmors	Lapidis transformaticus – In Marmorstein der Körper muss!
Felsenform	Metamorpho Felsgestein – Mein Wille soll dein Werden sein!
Freiheit der Wolken	Aeris transformaticus – In Wolkenbausch der Körper muss!
Gefäß der Jahre	Zeiten Last und Zeiten Pein – Fahrt in dieses Bildnis ein!
Geisterbeschwörung	Totengeist aus fremden Sphären – Eile her, hör mein Begehren!
Geisterruf	Geisterwesen, längst gefallen – Kehr zurück aus Borons Hallen!
Gletscherform	Metamorpho Gletscherkalt – Mein Wirken gibt dem Eis Gestalt!
Hagelschlag und Stumgebrüll	Hagelschlag und Sturmgebrüll – Unwetter, wie ich es will!
Hartes schmelze	Hartes schmelze, Starres fließe – Feste Form sich ganz vergieße!
Immortalis Lebenszeit	Immortalis Iuvenir – Kraft des Lebens, bleib bei mir!
Infinitum Immerdar	Infinitum Immerdar – Zauber wirk' für tausend Jahr'!
Invocatio Maior	Heptagon und Krötenei – Gehörnte Schrecken werdet frei!
Invocatio Maxima	Invoco Horribilis – Ihr Meister aus dem Sphärenriss!
Invocatio Minor	Furor, Blut und Sulphurdampf – Helfet mir in diesem Kampf!
Klarheit des Eises	Glaicalis transformaticus – In Frostgeklirr der Körper muss!
Körperlose Reise	Geistes eitler Zeitvertreib – Löse dich von diesem Leib!
Lawinenfall und Trümmerfeld	Lawinenfall und Trümmerfeld – Stürzt, was nicht zusammenhält!
Leidensbund	Teile deinen Schmerz mit mir – Deine Pein, die nehm' ich dir!
Madas Spiegel	Madas Spiegel, welcher sieht – In der Ferne was geschieht!

Ritual	Reimformel
Magischer Raub	Astrale Kraft entweiche dir – Und find ein neues Heim in mir!
Meister der Elemente	Meister des/der (Elements), eil herbei – Diene mir und sei dann frei!
Memorabia Falsifir	Memorabia Falsifir – Falsches Wissen wächst in dir!
Movimento	Movimento Dauerlauf – Wie Hirsch und Wolf, nichts hält mich auf!
Nekropathia	Nekropathia Seelenreise – Einlass in der Toten Kreise!
Nihilogravo	Nihilatio Gravitas – Der Schwere Fessel von dir lass!
Pflanzenform	Metamorpho Pflanzenwuchs – Bilde mein Begehren flugs!
Planastrale	Planastrale Anderwelt – Dunkler Spalt am Himmelszelt!
Reinheit der Lohe	Ignis transformaticus – In Feuersbrunst der Körper muss!
Riesengestalt	Maximus Inflatiux – Riesengröße, Ogerwuchs!
Ruf der Feenwesen	Leiser Ruf zur Anderswelt – Feenwesen einbestellt!
Ruhe Körper	Ruhe Körper, ruhe Geist – Schlaf dir neue Kraft verheißt!
Seelenwanderung	Transanimus Psychambel – Fremder Körper, fremde Seel'!
Standhafter Wächter	Custos firmus, Wächterstand – Niemals seinesgleichen fand!
Staub wandle	Staub wandle, hör meine Befehle – Zermahlenem Leib eine hörige Seele!
Stein wandle	Stein wandle, hör meine Befehle – Gefertigtem Leib eine hörige Seele!
Totes handle	Totes handle, hör meine Befehle – Verstorbenem Leib eine hörige Seele!

Ritual	Reimformel
Transformatio	Transformatio Formgestalt – Erneuerter Zusammenhalt!
Transmutare	Imago Transmutabile – Grundauf neu von Kopf bis Zeh!
Traumgestalt	Somnambulato Traumgestalt – Im Unbewussten Aufenthalt!
Überlegener Krieger	Miles maior, Kriegsgeschick – Treib das Feindesheer zurück!
Unberührt von Satinav	Unberührt von Satinav – Der toten Dinge Winterschlaf!
Weiches erstarre	Weiches erstarre – Fließendes verharre!
Weisheit der Bäume	Arboris transformaticus – In Rindenhaut der Körper muss!
Widerwille	Widerwille Ungemach – Worauf ich diese Formel sprach!
Wirbelform	Metamorpho Wirbeltanz – Gehorche meiner Weisung ganz!
Wogenform	Metamorpho Wogenspiel – Mein Wunsch ist deines Flusses Ziel!
Xenographus	Xenographus Clarvoyant – Deute mir die fremde Hand!
Zauberklinge Geisterspeer	Zauberklinge Geisterspeer – Magie durchdringt dich mehr und mehr!
Zaubernahrung	Zaubernahrung Hungerbann – Speis und Sattheit, wohlgetan!
Zauberschnurren	Felisonus Zauberschnurren – Heilt alles außer Magenknurren!
Zauberwesen der Natur	Lauter Ruf zur Anderswelt – Nymphenwesen einbestellt!
Zauberzwang	Zauberzwang Arcanogeis – Befolge, was ich dir geheiß'!

Zhayad-Formeln

Ungeachtet seiner dämonischen Affinität – oder vielleicht auch gerade deswegen – neigen vor allem manche Schwarzmagier dazu, die Dämonensprache Zhayad als Standardschrift oder sogar Alltagssprache zu verwenden. Gerade in diesen Kreisen haben sich Zauberformeln auf Zhayad eingebürgert – und zwar auch bei der Anwendung solcher Zauber, die nicht originär dämonische Aspekte haben. Selbst gildenmagische Allerweltszauberei wie der FLIM FLAM wird standesgemäß auf Zhayad in Anwendung gebracht. Auch unter Borbaradianern werden Zhayad-Formeln gelegentlich verwendet, und selbst bei finsteren Hexenzirkeln kann man der Sprache der Dämonen begegnen. Ihr haftet ein Hauch des Elitären an, der manchen rücksichtslosen Zauberern traditionsübergreifend gut zu gefallen scheint. Weit verbreitet ist das Zhayad jenseits schwarzmagischer Akademien jedoch nicht, bräuchte es doch entweder einen entsprechend ausgebildeten privaten Lehrmeister oder wahrhaftigen Dämonen, um die seltene Sprache zu erlernen. Fakt ist, dass die meisten Kulturschaffenden intuitiv spüren, dass es sich bei Zhayad um eine widernatürliche Sprache aus einer anderen Sphäre handelt. Um ihre Natur zu erkennen, muss man sie nicht verstehen. Beim Nutzen der folgenden Formeln ist also Vorsicht geboten – insbesondere dann, wenn man kein den Gebrauch legitimierendes Gildensiegel vorweisen kann.

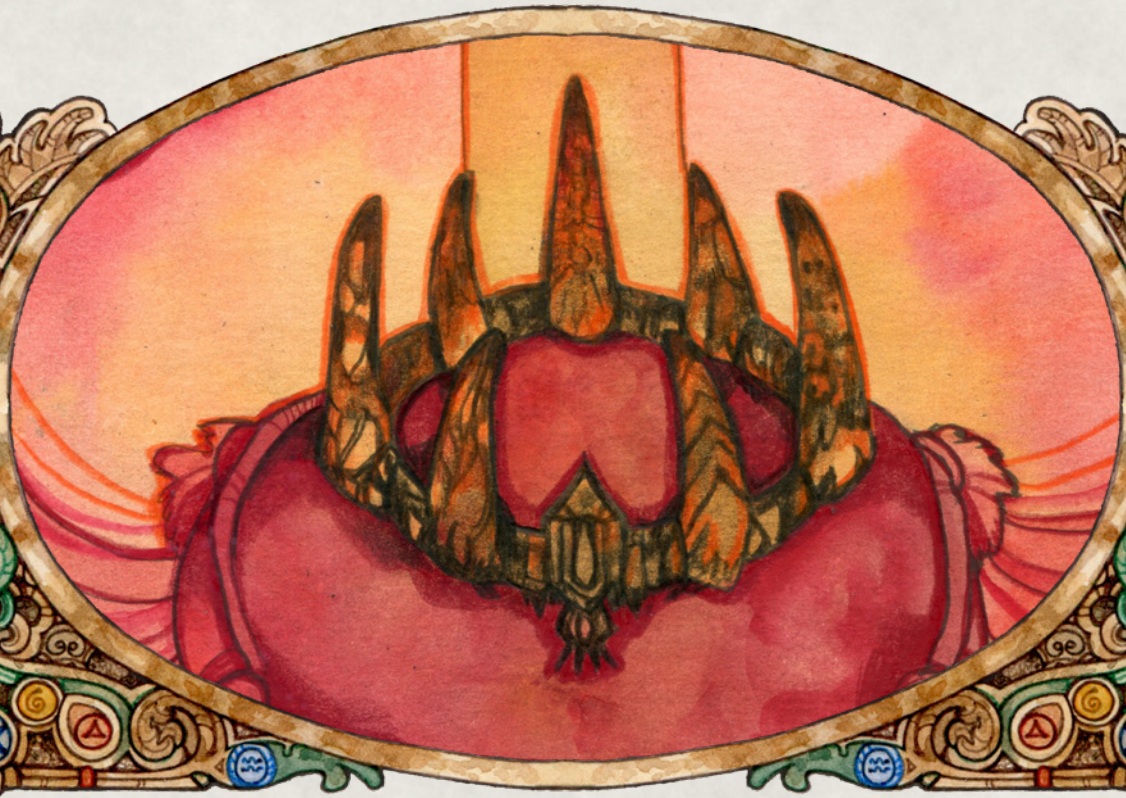
Dämonische Zauberformeln

Zauber	Zhayad-Formel
Abvenenum	Mish Ie-Tiaar Agrakara
Analys Arkanstruktur	Biz'auribi Aar
Angst auslösen	In'zuul Koroth
Armatrutz	Xar'widh Auriuu Fai'arcal
Attributo (Charisma)	Irib'Dar Auryth Aar'klajid
Attributo (Fingerfertigkeit)	Cal'widh'dar Vizuunmev Jinarcal'klajid
Attributo (Gewandtheit)	Cal'xar'dar Vizuunmev Jinarfai'klajid
Attributo (Intuition)	Tya Iribiz Krazuun'aar
Attributo (Klugheit)	Tya Iribiz Kraman'aar
Attributo (Konstitution)	Cal'mish Bizvizuun Jinkhara
Attributo (Körperkraft)	Cal'xar'mish Bizviduun Jinfaikara
Attributo (Mut)	Tya'Xar Bizirib Fai'kraman
Auge des Limbus	Hoch'inzuul Setech'bwir
Aura der Erschöpfung	Lo'thezz Re'hek biz'esai-la'uk
Axxeleratus	Thezz Bizmev Phai
Balsam	Mish'Cal Vizuunbiz Karajinaar
Band und Fessel	Tya'Thezz Re'ek Ie-Mev Phaikraman
Bannbaladin	Fa'ar Jahu sche-Lauroth
Blitz Dich Find	Raz'uartiz
Claudibus	Thezz esaiuun Agra Phai
Corpofesso	Viz'sal Zeth
Corpofrigo	Viz'sal la'uk
Dämonenbann	Helizim helazaar raz'tiz
Dämonenschild	Re'ek tiz'Helizim inzuul
Dämonisches Vergessen	Irib'raz Aar
Debilitatio	Re'ek Ie-Arzaar inzuul
Desintegratus	Bwir'aur braz'helazaar
Disruptivo	Aure'ek bra'az
Dunkelheit	Tyakre'ek Oshtiz Aman
Duplicatus	Irib'Xar Auryviduun Uaraz Aar'fai
Ecliptifactus	Tyakra Oshtiz'asfal Aman
Eigene Ängste	Zeth'korothen Irib
Eigene Dummheit	Irib'tiz Aar
Einflussbann	Schefa'artiz
Eisenrost	Widh Agra'esai bra'az Arcal
Elementarbann	Irzaurys tiraz

Zauber	Zhayad-Formel
Erinnerung verlasse Dich	Iribra'aazaar
Flim Flam	Osh
Foramen	Thezz Raziuun Agra Phai
Fulminictus	Aurytiaar
Gardianum	Re'ek Gylaur'iuu
Geisteressenz	Ja'tja'a
Heilungsbann	Vizaury'raz
Hellsichtbann	Iribaury'raz
Heptagramma	Ie'tjaa
Höllenpein	Bizeth
Horriphobus	Biz'koroth
Invocatio Minima	Jal'helazaar
Karnifilo	Xa'arf inzuul Ai
Klarum Purum	Mish Ie-Tiaar Viduun Kara
Last des Alters	Zeth Ie-Vizuun esatiaar
Mal der Schwäche	Biz esai'kim
Manifesto	Jal'irzor
Manus Miracula	Iribauroth esagra Aar
Memorans	Biz'irib Aar
Motoricus	Iribauroth esagra Aar
Nuntiovolo	Thezz nur'zherech Phal
Objektbann	Agraury'raz
Oculus Astralis	Biz'auribi Aar
Odem Arcanum	Auribi Aar
Oktagramma	Ie-K'zoa
Pandaemonium	Bwir'inzuul Re'ek Helazaar
Panik überkomme euch	Biz'koroth

Zauber	Zhayad-Formel
Paralysis	Ie-Vizmev
Pentagramma	Ie'helizim
Physiostabilis	Biz'vizuun
Plumbumbarum	Ie-Vizmevkim
Protectionis	Aurys Iuubaar
Psychostabilis	Biz Irib-iuun Aar
Respondami	Irib sche'lauraar
Salander	Cal Viz'esai Ijnaar
Schimmernder Schild	Aur'iuu-agraal
Schwarz und Rot	Aury-tiz'vizuun
Schwarzer Schrecken	Koroshtiaar
Silentium	Re'ek hoor inzuul
Sinesigil	Ie'uar Gylaurothuun
Skelettarius	Tjaa'asfal Tiaarvizkim Kool
Sphärenbann	Ie'aurezer
Telekinesebann	Ie'mevauryn
Temporalbann	Ie'sojooryn
Tempus Stasis	Sojoor Iemev
Transversalis	Thezz Biz'mevaurys Phai
Verwandlungsbann	Cal Ie'aurjinaar
Welle der Reinigung	Mish Kimvizuun esai'tiaar Kara
Welle des Schmerzes	Xar'dar Bizeth Fai'klajid
Woge der Versteinerung	Thezz'widhhar Biz'iemev Phai'cal

Ritual	Zhayad-Formel
Animatio	Agra'asfal sche-Lauroth
Applicatus	Osaury agrafa'ar Iribkimaar
Arcanovi	Aurys agrafa'aar Irib
Chimaeroform	Caljiin viz'rothoviz esal Aar
Custodosigil	Gylaurys'tiz
Destructibo	Irib Aur'tiz Osauryn agrafa'aar
Dschinnenruf	Jal'birzorim sche-Lauroth
Elementarer Diener	Jal'irzoren sche-Lauroth
Gefäß der Jahre	Vizagr rotho
Geister-beschwörung	Jal'tjaakoi sche-Lauroth Kool
Geisterruf	Jal'tjaa sche-Lauroth Kool
Hartes Schmelze	Widh Agr'esaimev Arcal
Immortalis	Tjaa Ie-Tiaar Kool
Infinitum	Fa'ar Ie'Tiaurys
Invocatio Maior	Jal'bizizim sche-Lauroth
Invocatio Maxima	Jal'shezzazim sche-Lauroth
Invocatio Minor	Jal'helizim sche-Lauroth
Meister der Elemente	Jal'bizbizorimen sche-Lauroth
Nekropathia	Jalla'uk Tiiaren Kool
Planastrale	Inzuul Hoch'auruun
Ruf der Feenwesen	Jal'K'zoa
Stein Wandle	Vizagrasfal sche-Lauroth
Totes Handle	Tjaa'asfal Tiaarviz Kooljinaar
Transformatio	Jal'Widh Agra Esaigra Arcal
Transmutare	Cal biz'vizesaiviz Ijnauraar
Weiches Er-starre	Widh Mev'esaigr Arcal
Widerwille	Irib Uaraz Jahutiz Aar
Xenographus	Iribizaar






Zaubertraditionen

Die Tradition der Animisten als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber der Tradition Animisten erfordert Sicht auf das Ziel, allerdings keine Geste oder Formel.
- Animisten können maximal 3 Zaubersprüche erlernen (keine Rituale). Diese Zaubersprüche können aus jeder Tradition stammen oder allgemein sein, aber sie dürfen keinen Steigerungsfaktor von mehr als B aufweisen. Ein einziger Zauber darf der Kategorie C entstammen. Diese Zauber gelten für sie dann als Zaubersprüche ihrer eigenen Tradition. Die Meisterin hat das letzte Wort darüber, ob ein Animist einen bestimmten Spruch wählen darf. Zaubertricks sind von dieser Begrenzung nicht betroffen.
- Animisten können keine Zaubermodifikationen durchführen.
- Animismus existiert in verschiedenen Varianten, die abhängig von der gewählten Kultur des Helden sind. Jede dieser Stammestraditionen verfügt einen bestimmten Fundus an Animistenkräfte.
- Animisten können keine weiteren magischen Traditionen erlernen und kein Held mit einer anderen Tradition kann sich die Tradition des Animisten aneignen.
- Animisten können maximal 25 AP in magische Vorteile (neben dem Vorteil Zauberer) stecken und maximal 25 AP durch magische Nachteile gewinnen, statt der üblichen 50 AP (siehe **Regelwerk** Seite **162**). Sie dürfen keine Vor- und Nachteile wählen, die nur für Zaubersprüche und Rituale gelten, sondern nur jene, die auch ihre magischen Handlungen wie Animistenkräfte beeinflussen.
- Animisten können spezielle animistische Traditionsartefakte ihrer Kultur herstellen und nutzen (z. B. die Animistenwaffe).
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition, allerdings wird diese nur zur Hälfte (aufgerundet) in die Berechnung des AsP-Grundwerts und den Zukauf von AsP einbezogen.

Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*, jeweilige Kultur der Stammestradition
AP-Wert: 125 AP

Die Tradition der Borbaradianer als Sonderfertigkeit

- Die borbaradianische Tradition kann sowohl von Zauberern wie auch von Nichtzauberern erlernt werden, dazu ist jedoch mindestens ein Minderpakt mit Amazeroth notwendig. Nichtzauberer benötigen darüber hinaus auch das Paktgeschenk Borbaradianismus.
Üblicherweise geht man einen Minderpakt ein, indem man über eine Anleitung in dem Buch *Borbarads Testament* einen Seelengötzen herstellt und durch ihn einen Minderpakt schließt. Ein Seelenpakt mit Amazeroth ist durch den Seelengötzen jedoch ebenfalls möglich oder kann später mit dem Erzdämon eingegangen werden und den Minderpakt ersetzen.
Mehr zu Minderpakten und Seelenpakten findet sich in **Aventurische Magie III** auf Seite *73*.
Ein Paktbruch sorgt üblicherweise dafür, dass auch die Tradition verloren geht und alle dazugehörigen Zauber und Fähigkeiten (der Held bekommt aber alle ausgegeben AP zurück).
- Ein Zauber der borbaradianischen Tradition (eine sogenannte Borbaradianer-Formel) erfordert Sicht auf das Ziel, eine magische Geste und eine deutlich ausgesprochene Formel.
- Ein Kenner der Tradition kann Borbaradianer-Formeln lernen und einsetzen. Weist der Held nur die Tradition Borbaradianer auf, kann er auch nur Borbaradianer-Formeln lernen und wirken. Andere Zauber lassen sich durch die Tradition nicht erlernen, auch nicht als Fremdzauber. Ein Borbaradianer kann aber zusätzlich Zaubertricks erlernen.
- Besitzt der Held noch eine weitere magische Tradition, so kann er durch sie, wie nach den Regeln dieser Tradition üblich, andere Zauber erlernen und auch in dieser wirken.
- Alle Borbaradianer-Formeln weisen, sofern sie dies nicht ohnehin schon tun, das Merkmal Dämonisch auf. Das sonst übliche Merkmal des Zaubers wird dadurch ersetzt. Dies gilt auch für erlernte Zaubertricks.
- Borbaradianer-Formeln weisen dämonisch-chaotische Komponenten auf, sodass die AsP-Kosten immer durch einen Würfelwurf bestimmt werden, der von den ursprünglichen Kosten abhängig ist (siehe nachfolgende Tabelle).
- Die Zaubermodifikation Kosten senken ist nicht anwendbar.
- Wird die Zaubermodifikation Erzwingen eingesetzt, steigen die Kosten des Zaubers um 1W6 AsP.

- Alle Borbaradianer-Formeln weisen automatisch die Reichweite Berührung auf, können aber durch die Zaubermodifikation Reichweite erhöhen modifiziert werden.
- Statt AsP auszugeben, können Borbaradianer die Kosten auch durch LeP oder durch Kombination von AsP und LeP bezahlen. Bezüglich der Kostenberechnung entspricht 1 LeP hierbei 2 AsP. Muss ein Borbaradianer also z. B. 13 AsP ausgeben, kann er 9 AsP und 2 LeP ausgeben, um die Kosten zu bezahlen.
- Der Held kann die Sonderfertigkeit Blutmagie (Fremdopfer) aktivieren und die Voraussetzungen der SF ignorieren. Er muss allerdings die AP-Kosten der SF zahlen. Opfert er das Blut eines Kulturschaffenden, kann er es wie beschrieben in AsP umwandeln und statt seines eigenen in die Kostenberechnung seiner Zauber einfließen lassen.
- Borbaradianer-Formeln können in Zauberbüchern und Schriftrollen niedergeschrieben und aus ihnen ohne Lehrmeister erlernt werden.
- Nur Kenner der Tradition können Borbaradianer-Formeln erlernen, gleich ob durch einen Lehrmeister oder ein Zauberbuch.
- Borbaradianer besitzen keine speziellen Traditionsartefakte, können aber, wenn sie eine andere Tradition zusätzlich beherrschen, die entsprechenden Traditionsartefakte herstellen und benutzen.
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Mut.

Voraussetzungen: Paktgeschenk *Borbaradianismus* oder Vorteil *Zauberer* und Minderpakt mit Amazeroth
AP-Wert: 70 AP

Kosten von Borbaradianer-Formeln

Ursprüngliche AsP-Kosten des Zaubers	Borbaradianische Kosten
1	1
2	1W3
4	1W6
8	2W6
16	4W6
32	8W6
64	6W20
128	12W20
256	24W20

Die Tradition der Brobim-Geoden als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber der Brobim-geodischen Tradition erfordert Sicht auf das Ziel und eine magische Geste. Bei einigen Zaubern und Ritualen sind gesprochene Worte traditionell überliefert und üblich, sie sind aber nicht zwingend für die magische Wirkung notwendig.
- Jeder Brobim-Geode muss sich für eines von drei Elementen als sein bevorzugtes Element entscheiden, sobald er die Tradition Brobim-Geoden erhält. Zur Wahl stehen Erz, Feuer oder Luft.
- Brobim-Geoden erhalten eine zusätzliche Erleichterung von +1, wenn sie die Zaubermodifikation Zauberdauer erhöhen bei Zaubern mit dem Merkmal Elementar ausführen und dies in einer Version ihres bevorzugten Elements geschieht. Die Zauber GEISTERESSENZ, GEISTERRUF und GEISTERBESCHWÖRUNG erhalten eine Erleichterung von +1.
- Starker Bann des Eisens: Körperkontakt mit verhütteten Metallen wirkt sich negativ sowohl auf die Regeneration von AsP als auch auf das Wirken von Zaubern aus. Pro angefangenem Stein verhütteten Metalls, das der Brobim-Geode trägt oder berührt, ist das Wirken von Zaubern um je –1 erschwert. Trägt er eine solche Menge mehr als eine halbe Stunde mit sich herum, sinkt die Regeneration von AsP für 24 Stunden pro Regenerationsphase um 1 pro angefangenem Stein Metall. Diese Regel ersetzt die sonst für Zauberkundige geltende Regel für Bann des Eisens (siehe **Regelwerk** Seite **256**).
- Brobim-Geoden können spezielle Geodenrituale erlernen, geodische Traditionsartefakte herstellen und nutzen (z. B. den Lebensring) sowie Vertrautentiere an sich binden.
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Charisma.

Voraussetzungen: **Vorteil** *Zauberer*, Spezies Zwerg, kein Vorteil *Eisenaffine Aura*, Kultur Wildzwerge
AP-Wert: 130 AP

Die Tradition der Darna als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber der Darna erfordert Sicht auf das Ziel und eine magische Geste. Außerdem müssen die Formeln der Zauber ausgesprochen bzw. gesungen werden.
- Sollte ein Darna eine andere magische Tradition erlernen, beispielsweise die der Hexen oder Animisten, so verliert er dafür die Darna-Tradition. Eventuell müssen zusätzliche AP ausgegeben werden, um die neue Tradition zu erwerben. Die AP von Zaubern und Flüchen, die der Darna nun nicht mehr nutzen kann, kann er umverteilen. Kann er Zauber und Flüche durch die neue Tradition weiterhin nutzen, behält er sie.
- Darna können maximal 3 Zauber (auch Rituale) erlernen. Diese Zauber müssen aus der Tradition Elfen oder allgemein stammen und dürfen keinen Steigerungsfaktor von mehr als B aufweisen. Ein einziger Zauber darf der Kategorie C entstammen. Diese Zauber gelten für sie dann als Zauber ihrer eigenen Tradition. Die Meisterin hat das letzte Wort darüber, ob ein Darna einen bestimmten Spruch wählen darf. Zaubertricks sind von dieser Begrenzung nicht betroffen.
- Darna können zudem als magische Handlungen Hexenflüche erlernen. Die Meisterin hat das letzte Wort darüber, ob ein Darna einen bestimmten Fluch wählen darf.
- Darna erhalten bei der Zaubermodifikation Zauberdauer erhöhen eine Erleichterung von +2 statt nur von +1.
- Darna können die Zaubermodifikation Erzwingen nicht ausführen.
- Darna können maximal 25 AP in magische Vorteile (neben dem Vorteil Zauberer) stecken und maximal 25 AP durch magische Nachteile gewinnen, statt der üblichen 50 AP (siehe **Regelwerk** Seite **162**).
- Darna verfügen über kein Traditionsartefakt.
- Spielst du mit den entsprechenden Fokusregeln, dürfen Darna Zaubererweiterungen erlernen.
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition, allerdings wird diese nur zur Hälfte (aufgerundet) in die Berechnung des AsP-Grundwerts und den Zukauf von AsP einbezogen.

Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*, Kultur Waldmenschen
AP-Wert: 110 AP

Die Tradition der Druiden als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber der druidischen Tradition erfordert Sicht auf das Ziel und eine magische Geste. Je nach Denkschule sind auch gesprochene Worte Teil des Zaubers, aber sie sind nicht zwingend notwendig.
- Druiden erhalten eine Erleichterung von +2 statt nur von +1, wenn sie die Zaubermodifikation Erzwingen bei einem Zauber ausführen.
- Starker Bann des Eisens: Körperkontakt mit verhütteten Metallen wirkt sich negativ sowohl auf die Regeneration von AsP als auch auf das Wirken von Zaubern aus. Pro angefangenem Stein verhütteten Metalls, das der Druide trägt oder berührt, ist das Wirken von Zaubern um je –1 erschwert. Trägt er eine solche Menge mehr als eine halbe Stunde mit sich herum, sinkt die Regeneration von AsP pro Regenerationsphase um 1 pro angefangenem Stein Metall. Diese Regel ersetzt die sonst für Zauberkundige geltende Regel für Bann des Eisens (siehe **Regelwerk** Seite **256**).
- Druiden können spezielle druidische Traditionsartefakte herstellen und nutzen (z. B. den Druidendolch).
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Klugheit.

Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*, kein Vorteil *Eisenaffine Aura*
AP-Wert: 125 AP

Die Tradition der Elfen als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber der elfischen Tradition erfordert Sicht auf das Ziel und eine magische Geste. Außerdem müssen die Formeln der Zauber ausgesprochen bzw. gesungen werden.
- Die Wirkungsdauer aller Zauber der Verbreitung Elfen ist doppelt so lang wie beim Zauber angegeben.
- Elfen können elfische Zauberlieder erlernen und nutzen (da sie automatisch den Vorteil Zweistimmiger Gesang besitzen).
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.

Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*
AP-Wert: 125 AP

Die Tradition der Geoden als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber der geodischen Tradition erfordert Sicht auf das Ziel und eine magische Geste. Bei einigen Zaubern und Ritualen sind gesprochene Worte traditionell überliefert und üblich, aber nicht zwingend für die magische Wirkung notwendig.
- Jeder Geode muss sich für eines der sechs Elemente als sein bevorzugtes Element entscheiden, sobald er die Tradition (Geoden) erhält. Zur Wahl stehen Feuer, Wasser, Luft, Erz, Humus und Eis.
- Geoden erhalten eine Erleichterung von +2, wenn sie die Zaubermodifikation Zauberdauer erhöhen bei Zaubern mit dem Merkmal Elementar ausführen und dies in einer Version ihres bevorzugten Elements geschieht.
- Fremdzauber in der Tradition der Druiden können von Geoden modifiziert werden und erleiden beim Wirken nur eine Erschwernis von –1 (statt von –2).
- Starker Bann des Eisens: Körperkontakt mit verhütteten Metallen wirkt sich negativ sowohl auf die Regeneration von AsP als auch auf das Wirken von Zaubern aus. Pro angefangenem Stein verhütteten Metalls, das der Geode trägt oder berührt, ist das Wirken von Zaubern um je –1 erschwert. Trägt er eine solche Menge mehr als eine halbe Stunde mit sich herum, sinkt die Regeneration von AsP für 24 Stunden pro Regenerationsphase um 1 pro angefangenem Stein Metall. Diese Regel ersetzt die sonst für Zauberkundige geltende Regel für Bann des Eisens (siehe **Regelwerk** Seite 256).
- Geoden können spezielle Geodenrituale erlernen, geodische Traditionsartefakte herstellen (z. B. den Lebensring) und nutzen sowie Vertrautentiere an sich binden.
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Charisma.

Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*, Spezies Zwerg, kein Vorteil *Eisenaffine Aura*
AP-Wert: 130 AP

Die Tradition der Gildenmagier als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber der gildenmagischen Tradition erfordert Sicht auf das Ziel, eine magische Geste und eine deutlich ausgesprochene Formel.
- Gildenmagier können sich bei der Heldenerschaffung einen Zauber einer fremden Tradition aussuchen, den sie so wirken können, als wäre es ein Zauber ihrer Tradition. Die Überführung dieser Fremdzauber in die eigene Tradition kann nur mühevoll an Akademien vollzogen werden.
- Gildenmagische Zauber können in Zauberbücher und Schriftrollen niedergeschrieben und aus ihnen ohne Lehrmeister erlernt werden.
- Gildenmagier können spezielle gildenmagische Traditionsartefakte herstellen und nutzen (z. B. Magierstäbe).
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Klugheit.

Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*
AP-Wert: 155 AP

Die Tradition der Goblinzauberinnen als Sonderfertigkeit

- Goblinzauberinnen sind üblicherweise Frauen.
- Ein Zauber in der Tradition der Goblinzauberinnen erfordert Sicht auf das Ziel und eine magische Geste. Eine Formel ist nicht notwendig.
- Bei Ritualen können Goblinzauberinnen die Erschwernis durch den falschen Ritualplatz von –3 auf +/–0 senken.
- Elementarnähe: Das Beschwören von Elementarwesen der Elemente Humus, Luft und Erz ist um +1 erleichtert.
- Goblinzauberinnen können Fremdzauber nur schwer kontrollieren. Fremdzauber sind für sie zusätzlich um –1 erschwert.
- Goblinzauberinnen können Goblinrituale erlernen und Traditionsartefakte ihrer Kultur herstellen und benutzen (z. B. die Goblinkeule, die Schweinetrommel und die Hauerkette).
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.

Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*, üblicherweise Spezies Goblin
AP-Wert: 100 AP

Die Tradition der Hexen als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber der hexischen Tradition erfordert Sicht auf das Ziel und meist recht unauffällig umgesetzte Zaubergesten und Formeln.
- Die Hexe muss Bodenkontakt haben (barfuß ist nicht notwendig; eine Hexe mit Schuhen, aber den Füßen auf dem Boden, reicht für diese Bedingung aus). Ansonsten sind Zauber pro Schritt Distanz zum Boden um –1 erschwert, bis zu einem Maximum von –8. Bei größeren Wasserflächen gilt die Wasseroberfläche als Boden. Auch Gebäude, Türme und Brücken gelten als Boden.
- Misslingt ein Zauber, muss die Hexe statt der Hälfte nur ein Drittel der AsP aufwenden.
- Unter dem Einfluss zum Zauber passender Gefühle kann die Hexe eine Erleichterung von bis zu +2 für die Zauberprobe erhalten. Werden ihre Gefühle künstlich gedämpft, zum Beispiel durch Ilmenblatt, oder zaubert sie entgegen ihrer Gefühle, erschwert dies die Proben um bis zu –2. Die Hexe kann sich gezielt in ihre Emotionen hineinsteigern, sodass sie innerhalb von 2 KR die Erleichterung um +1 erhöhen kann, bis zu dem angegebenen Maximum von +2. Dieser Vorgang erfordert Konzentration. Der Einsatz dieser Fähigkeit bedarf 1 freien Aktion.
- Hexen können Flüche erlernen, satuarische Traditionsartefakte herstellen (z. B. ihr Fluggerät) und nutzen sowie Vertrautentiere an sich binden.
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Charisma.

Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*
AP-Wert: 135 AP

Die Tradition der Intuitiven Zauberer als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber der Tradition Intuitiver Zauberer erfordert Sicht auf das Ziel, allerdings keine Geste oder Formel.
- Intuitive Zauberer können maximal 3 Zaubersprüche erlernen (keine Rituale). Diese Zaubersprüche können aus jeder Tradition stammen oder allgemein sein, aber sie dürfen keinen Steigerungsfaktor von mehr als B aufweisen. Ein einziger Zauber darf der Kategorie C entstammen. Diese Zauber gelten für sie dann als Zaubersprüche ihrer eigenen Tradition. Die Meisterin hat das letzte Wort darüber, ob ein Intuitiver Zauberer einen bestimmten Spruch wählen darf. Zaubertricks sind von dieser Begrenzung nicht betroffen.
- Intuitive Zauberer können keine Zaubermodifikationen durchführen.
- Intuitive Zauberer können keine weiteren magischen Traditionen erlernen und kein Held mit einer anderen Tradition kann sich die Tradition Intuitiver Zauberer aneignen.
- Intuitive Zauberer können maximal 25 AP in magische Vorteile (neben dem Vorteil Zauberer) stecken und maximal 25 AP durch magische Nachteile gewinnen, statt der jeweils üblichen 50 AP (siehe **Regelwerk** Seite **162**).
- Intuitive Zauberer verfügen über keine Leiteigenschaft. Das bedeutet auch, dass sie keinen Bonus auf ihren AsP-Vorrat erhalten und sich keine weiteren AsP dazukaufen können.
- Spielst du mit den entsprechenden Fokusregeln, dürfen Intuitive Zauberer Zaubererweiterungen erlernen.

Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*
AP-Wert: 50 AP

Die Tradition der Kristallomanten als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber der kristallomantischen Tradition erfordert Sicht auf das Ziel und eine magische Geste. Eine Formel ist nicht notwendig.
- Kristallomanten verwenden bei ihren Zaubern in der Hand gehaltene Kristalle (wobei es sich um echte Kristalle oder Edelsteine handeln kann), die jeweils einem Merkmal zugeordnet sind. Hat der Kristallomant keinen entsprechenden Kristall in der Hand, erleidet er eine Erschwernis von –3 auf den Zauber. Hält er einen kristallomantischen Kristall in der Hand, handelt es sich jedoch um die falsche Sorte, erleidet er eine Erschwernis von –2 auf den Zauber.
- Durch die materielle Komponente der Kristalle sparen Kristallomanten bei der Anwendung von Zaubern 1 AsP, sofern sie einen passenden Kristall des Merkmals in der Hand halten und mit ihm alle erforderlichen Gesten durchführen. Diese Ersparnis wird nach allen anderen Ersparnissen verrechnet und betrifft sowohl Zauber mit fixen AsP-Kosten als auch die Kosten für eine Aktivierung und die Kosten für eine Aufrechterhaltung. Die AsP können dadurch nie unter 1 AsP sinken und werden nach der Verrechnung aller übrigen Kostenberechnungen abgezogen.
- Nutzen die Kristallomanten die Zaubermodifikation Zauber-/Ritualdauer erhöhen, so erhalten sie eine Erleichterung von +2 (statt +1).
- Erlernte Zauber mit dem Merkmal Dämonisch haben für Kristallomanten stattdessen das Merkmal Sphären.
- Kristallomantische Zauber können in Thesiskristallen verankert und aus ihnen ohne Lehrmeister erlernt werden. Thesiskristalle sind im Grunde nichts weiter als eine Art kristallomantisches Zauberbuch.
- Kristallomanten können spezielle kristallomantische Traditionsartefakte herstellen und nutzen (z. B. Schuppenbeutel, kristallomantische Kristallkugel und Echsenhaube).
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Klugheit.

Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*, üblicherweise Spezies Achaz
AP-Wert: 115 AP

Kristallomantische Kristalle und Edelsteine

Merkmal	Kristall/Edelstein
Antimagie	Magnetit
Dämonisch	–
Einfluss	Amethyst
Elementar: Eis	Baryt
Elementar: Erz	Granat
Elementar: Feuer	Feueropal
Elementar: Humus	Achat
Elementar: Luft	Coelestin
Elementar: Wasser	Aquamarin
Heilung	Malachit
Hellsicht	Bergkristall
Illusion	Opal
Objekt	Smaragd
Sphären	Rauchquarz (Beschwörung von Elementaren), Saphir (Limbus), Mondstein (Herbeirufung von Feenwesen), Karneol (Herbeirufung von Geisterwesen)
Telekinese	Türkis
Verwandlung	Lapislazuli
Temporal	Diamant

Die Tradition der Qabalyamagier als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber der qabalischen Tradition erfordert Sicht auf das Ziel, eine magische Geste oder eine deutlich ausgesprochene Formel. Alle qabalischen Zauber besitzen sowohl Geste als auch Formel. Eine dieser Komponenten kann jedoch weggelassen werden, ohne eine Erschwernis zu erhalten.
- Alle Zauber der Tradition Gildenmagier sind zugleich auch Zauber der Tradition Qabalyamagier.
- Zauber können in Zauberbücher und Schriftrollen niedergeschrieben und aus ihnen ohne Lehrmeister erlernt werden.
- Qabalyamagier können spezielle qabalische Traditionsartefakte herstellen und nutzen (z. B. Magierstäbe und Bannschwerter).
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Klugheit.

Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*
AP-Wert: 165 AP

Die Tradition der Runenschöpfer als Sonderfertigkeit

- Runenschöpfer können Zauberrunen erlernen, an Objekten oder Lebewesen anbringen und mit Astralenergie aufladen. Als Zaubertechnik benutzen sie üblicherweise Gesänge auf Saga-Thorwalsch und hjaldingsche Runen. Es ist nicht zwingend erforderlich, die Sprache und Schrift zu beherrschen, um die Zauberrunen einsetzen zu können, solange man die SF Runenschöpfer und die entsprechenden Zauberrunen beherrscht. Dies kann bedeuten, dass man die Runen und die Gesänge auswendig gelernt hat, ohne ihren Sinn dem Wortlaut nach zu verstehen.
- Einzelne Zauberrunen werden als Fertigkeiten aktiviert und können wie diese gesteigert werden. Alle Runen weisen einen eigenen Steigerungsfaktor auf.
- Runenschöpfer können Zauberrunen, je nach Untergrund und Material, mit folgenden Talenten anbringen: Holzbearbeitung, Lederbearbeitung, Malen & Zeichnen (nur für Blutrunen und Tätowierungen), Metallbearbeitung, Steinbearbeitung und Stoffbearbeitung.
- Runenschöpfer können maximal 3 Zaubersprüche erlernen (keine Rituale). Diese Zaubersprüche können aus jeder Tradition stammen oder allgemein sein, aber sie dürfen keinen Steigerungsfaktor von mehr als B aufweisen. Ein einziger Zauber darf der Kategorie C entstammen. Diese Zauber gelten für sie dann als Zaubersprüche ihrer eigenen Tradition. Die Meisterin hat das letzte Wort darüber, ob ein Runenschöpfer einen bestimmten Spruch wählen darf. Zaubertricks sind von dieser Begrenzung nicht betroffen.
- Runenschöpfer können keine Zaubermodifikationen durchführen.
- Runenschöpfer können keine weiteren magischen Traditionen erlernen und kein Held mit einer anderen Tradition kann sich die Tradition des Runenschöpfers aneignen; es ist für Letztere jedoch mit Einschränkungen möglich, die Kunst der Runenzauberei durch die SF Zauberrunenkunde zu erlernen.
- Runenschöpfer besitzen kein Traditionsartefakt.
- Runenschöpfer können maximal 30 AP in magische Vorteile (neben dem Vorteil Zauberer) stecken und maximal 30 AP durch magische Nachteile gewinnen, statt der üblichen 50 AP (siehe **Regelwerk** Seite **162**). Sie dürfen keine Vor- und Nachteile wählen, die nur für Zaubersprüche oder Rituale gelten, sondern nur jene, die auch ihre magischen Handlungen wie das Runenschnitzen beeinflussen.
- Runenschöpfer verfügen über keine Leiteigenschaft. Das bedeutet auch, dass sie keinen Bonus auf ihren AsP-Vorrat erhalten und sich keine weiteren AsP dazukaufen können.

Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*
AP-Wert: 75 AP

Die Tradition der Scharlatane als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber der scharlatanischen Tradition erfordert Sicht auf das Ziel, eine magische Geste und eine deutlich ausgesprochene Formel. Die Formel darf aber jedes Mal variiert werden, selbst wenn der Scharlatan den gleichen Zauber wirkt.
- Zauber des Merkmals Illusion verfügen über eine verdoppelte Wirkungsdauer. Zudem sind Vergleichsproben zum Durchschauen einer durch Scharlatane gewirkten Illusion zusätzlich um –1 erschwert (siehe **Regelwerk** Seite **259**).
- Scharlatane können Traditionsartefakte in Form einer Scharlatanischen Zauberkugel sowie den Zauberstecken als minderes Traditionsartefakt erschaffen und nutzen.
- Fremdzauber aus der Tradition Gildenmagier sind für Scharlatane nur um –1 erschwert (statt wie üblich um –2).
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Charisma.

Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*
AP-Wert: 125 AP

Die Tradition der Schelme als Sonderfertigkeit

- Schelme können Schelmenstreiche erlernen und anwenden.
- Schelme können Zaubertricks anwenden.
- Zauber können sie mithilfe der SF Imitationszauberei in Schelmenstreiche umwandeln. Ausgenommen hiervon sind alle Zauber der Steigerungsfaktoren C und D, Zauber mit dem Merkmal Dämonisch und alle Zauber, die TP oder SP verursachen oder auf andere Weise einem Wesen LeP abziehen. Die umgewandelten Sprüche dürfen aus jeder Tradition stammen. Die Meisterin hat das letzte Wort darüber, ob ein Schelm einen bestimmten

Spruch umwandeln darf. Ein Schelm kann bis zu 5 Zauber umwandeln. Zaubertricks sind von dieser Begrenzung nicht betroffen.

- Schelmenstreiche erfordern keine Formel, sehr wohl aber Gesten. Kann der Schelm diese Gesten nicht ausführen, erleidet er eine Erschwernis von –2 auf den Schelmenstreich.
- Schelme können Traditionsartefakte in Form der Narrenkappe und des Schelmenspielzeugs erschaffen und nutzen.
- Schelme können keine weiteren magischen Traditionen erlernen und kein Held mit einer anderen Tradition kann sich die schelmische Tradition aneignen.
- Sie dürfen keine Vor- und Nachteile wählen, die nur für Zaubersprüche und Rituale gelten, sondern nur jene, die auch ihre magischen Handlungen wie Schelmenstreiche beeinflussen.
- Schelme können eine SK und ZK von 1 bei ihren Zielen ignorieren. Ab einem Wert von 2 müssen sie aber wie gewohnt die Erschwernis durch die SK oder ZK in Kauf nehmen.
- Schelme können ohne den Einsatz von Magie die Sprache der Kobolde sprechen.
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.

Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*, Kultur Koboldweltler
AP-Wert: 125 AP

Die Tradition der Ysilischen Bannzeichner als Sonderfertigkeit

- Ysilische Bannzeichner können Bannzeichnungen erlernen, an Objekten anbringen und mit Astralenergie aufladen. Als Zaubertechnik benutzen sie üblicherweise Zeichnungen, die sie an Steinen, Holztüren oder anderen Objekten anbringen. Es ist nicht zwingend erforderlich, die Sprache und Schrift zu beherrschen, um die Bannzeichnungen einsetzen zu können, solange man die SF Ysilische Bannzeichner und die entsprechenden Bannzeichnungen beherrscht. Dies kann bedeuten, dass man die Bannzeichnungen auswendig gelernt hat, ohne ihren Sinn im Detail zu verstehen.
- Einzelne Bannzeichnungen werden als Fertigkeiten aktiviert und können wie diese gesteigert werden. Alle Bannzeichnungen weisen einen eigenen Steigerungsfaktor auf.
- Ysilische Bannzeichner können Bannzeichnungen, je nach Untergrund und Material, mit folgenden Talenten anbringen: Holzbearbeitung, Malen & Zeichnen, Steinbearbeitung und Stoffbearbeitung.
- Ysilische Bannzeichner können keine Zauber erlernen, mit Ausnahme von Zaubertricks.
- Ysilische Bannzeichner können keine weiteren magischen Traditionen erlernen und kein Held mit einer anderen Tradition kann sich die Tradition des Ysilischen Bannzeichners aneignen; es ist für Letztere jedoch mit Einschränkungen möglich, die Kunst der Bannzeichen durch die SF Bannzeichnungskunde zu erlernen.
- Ysilische Bannzeichner besitzen kein Traditionsartefakt.
- Ysilische Bannzeichner können maximal 30 AP in magische Vorteile (neben dem Vorteil Zauberer) stecken und maximal 30 AP durch magische Nachteile gewinnen, statt der üblichen 50 AP (siehe **Regelwerk** Seite **162**). Sie dürfen keine Vor- und Nachteile wählen, die nur für Zaubersprüche oder Rituale gelten, sondern nur jene, die auch ihre magischen Handlungen, wie das Bannzeichnen, beeinflussen.
- Ysilische Bannzeichner verfügen über keine Leiteigenschaft. Das bedeutet auch, dass sie keinen Bonus auf ihren AsP-Vorrat erhalten und sich keine weiteren AsP dazukaufen können.

Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*, üblicherweise Kultur Mittelreich
AP-Wert: 40 AP

Die Tradition der Zauberalchimisten als Sonderfertigkeit

- Zauberalchimisten können ihre magischen Fähigkeiten nur in die magischen Anwendungen ihres Meistertalents Alchimie investieren.
- Zauberalchimisten können keine Zauber erlernen (außer Zaubertricks).
- Zauberalchimisten können als Traditionsartefakt die Alchimistenschale herstellen und nutzen.
- Zauberalchimisten können keine weiteren magischen Traditionen erlernen und kein Held mit einer anderen Tradition kann sich die Tradition Zauberalchimisten aneignen.
- Zauberalchimisten können maximal 25 AP in magische Vorteile (neben dem Vorteil Zauberer) stecken und maximal 25 AP durch magische Nachteile gewinnen, statt der üblichen 50 AP (siehe **Regelwerk** Seite **162**). Sie dürfen keine Vor- und Nachteile wählen, die nur für Zaubersprüche und Rituale gelten, sondern nur solche, die auch ihre magische Anwendungen beeinflussen.
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Klugheit, allerdings wird diese nur zur Hälfte (aufgerundet) in die Berechnung des AsP-Grundwerts und den Zukauf von AsP einbezogen.

Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*
AP-Wert: 45 AP

Die Tradition der Zauberbarden als Sonderfertigkeit

- Zauberbarden können Zaubermelodien ihrer Musiktradition erlernen und wirken.
- Sie können keine Zauber erlernen. Zaubertricks sind von dieser Begrenzung nicht betroffen.
- Eine Zaubermelodie erfordert, dass das Ziel die Musik hört und sich in Reichweite der Wirkung befindet. Wesen ohne Gehörsinn sind immun. Hält man sich lediglich die Ohren zu, entfaltet die magische Musik ihre Wirkung trotzdem. Kommen aber effektive Hilfsmittel, wie beispielsweise Wachs, zum Einsatz, kann die Meisterin entscheiden, dass Proben zum Widerstehen gegen die Zaubermelodie erleichtert sind oder die Person sogar ganz immun ist.
- Zauberbarden können Traditionsartefakte in Form von Zauberinstrumenten erschaffen und nutzen.
- Zauberbarden können keine weiteren magischen Traditionen erlernen und kein Held mit einer anderen Tradition kann sich die Tradition des Zauberbarden aneignen.
- Zauberbarden können maximal 25 AP in magische Vorteile (neben dem Vorteil Zauberer) stecken und maximal 25 AP durch magische Nachteile gewinnen, statt der üblichen 50 AP (siehe **Regelwerk** Seite **162**). Sie dürfen keine Vor- und Nachteile wählen, die nur für Zaubersprüche und Rituale gelten, sondern nur jene, die auch ihre magischen Handlungen wie Zaubermelodien beeinflussen.
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Charisma, allerdings wird diese nur zur Hälfte (aufgerundet) in die Berechnung des AsP-Grundwerts und den Zukauf von AsP einbezogen.

Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*
AP-Wert: 80 AP

Die Tradition der Zaubertänzer als Sonderfertigkeit

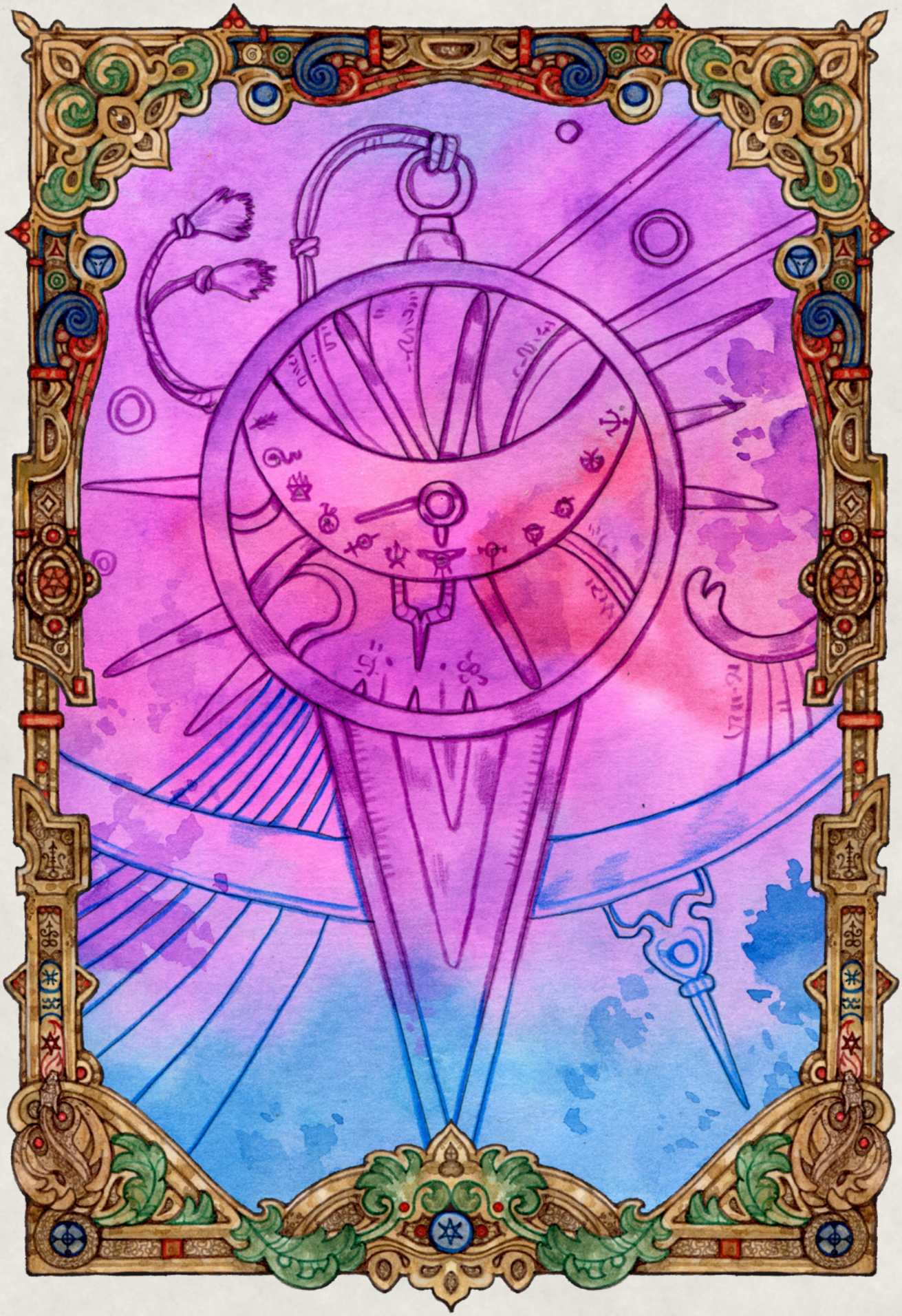
- Zaubertänzer können magische Zaubertänze ihrer Musiktradition erlernen und wirken.
- Sie können keine Zauber erlernen. Zaubertricks sind von dieser Begrenzung nicht betroffen.
- Ein Zaubertanz erfordert, dass das Ziel den Tanz sieht und sich in Reichweite der Wirkung befindet. Blinde Wesen sind immun. Wesen, die lediglich schlecht sehen, sind dies nicht, da die Magie dennoch bis zu ihnen vordringt. Bei verschlossenen Augen, beispielsweise durch eine Augenbinde, kann die Meisterin entscheiden, dass Proben zum Widerstehen gegen den Zaubertanz erleichtert sind oder die Person sogar ganz immun ist.
- Zaubertänzer können Traditionsartefakte in Form von Zauberkleidung erschaffen und nutzen.
- Zaubertänzer können keine weiteren magischen Traditionen erlernen und kein Held mit einer anderen Tradition kann sich die Tradition des Zaubertänzers aneignen.
- Sie können maximal 25 AP in magische Vorteile (neben dem Vorteil Zauberer) stecken und maximal 25 AP durch magische Nachteile gewinnen, statt der üblichen 50 AP (siehe **Regelwerk** Seite **162**). Sie dürfen keine Vor- und Nachteile wählen, die nur für Zaubersprüche und Rituale gelten, sondern nur jene, die auch ihre magischen Handlungen wie Zaubertänze beeinflussen.
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Charisma, allerdings wird diese nur zur Hälfte (aufgerundet) in die Berechnung des AsP-Grundwerts und den Zukauf von AsP einbezogen.

Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*
AP-Wert: 75 AP

Die Tradition der Zibilja als Sonderfertigkeit

- Die Magie in der Tradition der Zibiljas erfordert Sicht auf das Ziel, eine magische Geste und das gesprochene Wort.
- Zibiljas wirken ausschließlich magische Handlungen, die sogenannten Zibilja-Rituale. Die Zibilja-Rituale funktionieren regeltechnisch wie normale Rituale, sind aber als magische Handlungen nicht von anderen Traditionen erlernbar.
- Sie können keine Zaubersprüche oder Rituale erlernen. Zaubertricks sind von dieser Begrenzung nicht betroffen.
- Wirken sie die Zibilja-Rituale innerhalb ihrer Sippe, sind Proben auf Rituale um +1 erleichtert. Dazu müssen sich mindestens 5 weitere Mitglieder ihrer Sippe in einem Umkreis von 100 Schritt aufhalten.
- Zibiljas können keine weiteren magischen Traditionen erlernen und kein Held mit einer anderen Tradition kann sich die Tradition der Zibiljas aneignen.
- Sie können keine Vor- und Nachteile wählen, die nur für Zaubersprüche und Rituale gelten, sondern nur jene, die auch ihre magischen Handlungen wie Zibilja-Rituale beeinflussen.
- Zibiljas können Zibilja-Rituale erlernen und Traditionsartefakte ihrer Kultur herstellen und benutzen (z. B. die Sippenchronik).
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.

Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*, Kultur Norbarden
AP-Wert: 100 AP




Zauber nach Merkmal und Tradition

Zaubertricks nach Merkmal

Antimagie

Zaubertrick	Seite
Hand der Antimagie	19

Dämonisch

Zaubertrick	Seite
Dämonling	15
Flammenhaar	18
Laufendes Händchen	22

Einfluss

Zaubertrick	Seite
Auffälliger Stil	14
Aura der Eitelkeit	14
Beeren & Nüsse	15
Ehrfürchtiges Verhalten	17
Eiskalter Blick	17
Grußworte	19
Guten Morgen	19
Lockruf	22
Putziges Tierchen	23
Ruhige Ausstrahlung	24
Schutz vor dem Tierpatron	26
Übergangen	29
Unauffälliger Stab	29
Unheimliches Lachen	29
Verneigung	29
Verrücktes Kichern	29

Elementar

Zaubertrick	Seite
Abkühlung	14
Elementarling	17
Feuerfinger	18
Feuerspiel	18
Handwärmer	20
Keimling	21
Kleiner Fliegender Teppich	21
Konstante Temperatur	21
Leselampe	22
Platscher	23
Sandfigur	24
Siegel der Elemente	27
Trocken	28
Wind im Haar	30

Heilung

Zaubertrick	Seite
Beruhigung	15
Heilsame Berührung	20
Körperpflege	22

Hellsicht

Zaubertrick	Seite
Astrales Leuchten	14
Blick in den Limbus	15
Glücksgriff	19
Heller Stern	20
Hexenblick	20
Pflanzenempathie	23
Steinempathie	27
Verbundenheitsgefühl	29
Warmes Blut	30
Wasserhöhe	30

Illusion

Zaubertrick	Seite
Astralmanifestation	14
Bauchreden	15
Blütenduft	15
Duft	17
Geistergeräusche	18
Geräuschhexerei	18
Hautbild	20

Zaubertrick	Seite
Hintergrundmusik	20
Jagdtrommel	21
Patron-Illusion	23
Regenbogenaugen	23
Schattenspiel	24
Schulgong	26
Strahlendes Lächeln	27
Totenmaske	28
Weisheit des Leytfadens	30
Würze	30

Objekt

Zaubertrick	Seite
Gelöscht	18
Gut behütet	19
Kreide	22
Rutschiger Boden	24
Sauberes Werkzeug	24
Schönschrift	26
Signatur	27
Sprechendes Kästchen	27
Stabhalter	27
Tafelschwamm	27
Türklopfer	28
Waffensäuberung	29

Sphären

Zaubertrick	Seite
Essenz der Niederhöllen	17
Feenzauber	18
Kleingeld	21
Tiertrick	28
Wechselschein	30

Telekinese

Zaubertrick	Seite
Bereit zum Aufbruch	15
Buchschließer	15
Einfache Telekinese	17
Feenfüße	18
Kehrbesen	21
Kneifen	21
Luftstoß	22
Ordentlich	23
Regenschirm	23
Rohrstock	24
Rührlöffel	24
Schminken	26
Schnipsen	26
Selbstarchivierung	26
Tierpflege	28
Türklinkenbetätiger	28
Zauberfeder	30

Temporal

keine

Verwandlung

Zaubertrick	Seite
Aranische Rasur	14
Bartwuchs	14
Elfenhaar	17
Geräuschschutz	19
Haarpracht	19
Hundekeks	20
Insektenbann	20
Kriegsbemalung	22
Leuchtblume	22
Nagellack	23
Schlangenhände	26
Schmutzabweisend	26
Tätowierung	28
Tentakelgriff	28
Wohlgeruch	30

Zaubersprüche nach Merkmal

Antimagie

Zauberspruch	Seite
Ablativum	33
Dämonenbann	97
Dämonenschild	98
Disruptivo	102
Einflussbann	112
Elementarbann	117
Gardianum	148
Heilungsbann	161
Hellsichtbann	162
Heptagramma	163
Hexagramma	167
Illusionsbann	189
Invercano	194
Objektbann	234
Oktagramma	239
Pentagramma	251
Protectionis	257
Schleier der Unwissenheit	273
Sphärenbann	290
Telekinesebann	302
Temporalbann	303
Verwandlungsbann	312

Dämonisch

Zauberspruch	Seite
Affenruf	41
Angst auslösen	46
Dämonisches Vergessen	99
Ecliptifactus	107
Eulenruf	122
Fledermausruf	137
Granit und Marmor	154
Herzschlag ruhe	166
Hornissenruf	179
Katzenruf	200
Krabbelnder Schrecken	202
Krähenruf	206
Krötenruf	207
Last des Alters	212
Pandaemonium	244
Papageienruf	247
Pestodem	253
Schlangenruf	271
Skelettarius	286
Spinnenruf	292

Einfluss

Zauberspruch	Seite
Alpgestalt	42
Ängste lindern	47
Arachnea	52
Atemnot	58
Avilea	74
Band und Fessel	78
Bannbaladin	79
Blindheit	85
Blitz dich find	86
Böser Blick	89
Brennender Hass	91
Eigene Ängste	110
Eigene Dummheit	111
Elfenstimme	118
Erinnerung verlasse dich	119
Gedankenbilder	149
Große Gier	155
Große Verwirrung	157
Halluzination	158
Herr über das Tierreich	165
Hexenknoten	171

Zauberspruch	Seite
Hilfreiche Pfote	174
Hilfreiche Schwinge	175
Hilfreiche Tatze	176
Höllenpein	178
Horriphobus	180
Ignorantia	188
Imperavi	190
Karnifilo	197
Kusch	211
Levthans Feuer	213
Mal der Erschöpfung	216
Mal der Schwäche	217
Panik überkomme euch	246
Plumbumbarum	255
Reptilea	262
Respondami	263
Sanftmut	267
Schlechte Ausstrahlung	272
Schwarzer Schrecken	277
Seidenzunge	280
Sensattacco	281
Somnigravis	289
Sturm der Verunsicherung	297
Taubheit	301
Ungeschickt	310
Verunsicherung	311
Vipernblick	314
Zitterfinger	334
Zunge betäuben	336
Zweifel schüren	337
Zwingtanz	338

Elementar – Eis

Zauberspruch	Seite
Corpofrigo	95
Eispfeil	115
Eiswand	116
Firnlauf	133
Frigifaxius	142
Frigisphaero	143
Frostleib	146
Warmes gefriere	317
Zorn der Elemente	335

Elementar – Erz

Zauberspruch	Seite
Archofaxius	53
Archosphaero	54
Basaltleib	81
Erzpfeil	121
Steinwand	295
Wüstenlauf	331
Zorn der Elemente	335

Elementar – Feuer

Zauberspruch	Seite
Drachenleib	104
Favilludo	126
Feuerpfeil	132
Flammenwand	136
Glutlauf	153
Ignifaxius	186
Ignisphaero	187
Incendio	192
Unentflammbarkeit	309
Zorn der Elemente	335

Elementar – Humus

Zauberspruch	Seite
Dornenwand	103
Eichenleib	109
Haselbusch	160
Humofaxius	181
Humosphaero	183
Humuspfeil	185
Invinculo	195
Kraft des Humus	204
Sumpfstrudel	299
Wipfellauf	327
Zorn der Elemente	335

Elementar – Luft

Zauberspruch	Seite
Aeolito	38
Aerofugo	39
Federleib	127
Himmelslauf	177
Luftpfeil	214
Nebelwand	229
Orcanofaxius	241
Orcanosphaero	242
Stillstand	296
Sturmwand	298
Windhose	325
Windstille	326
Zorn der Elemente	335

Elementar – Wasser

Zauberspruch	Seite
Aquafaxius	48
Aquaqueris	49
Aquasphaero	50
Brandungsleib	90
Nebelwand	229
Sumpfstrudel	299
Wasserpfeil	319
Wellenlauf	322
Wellenwand	324
Zorn der Elemente	335

Andere Elementarkräfte

Zauberspruch	Seite
Blitzball	87
Dunkelheit	105
Fesselfeld	131
Flim Flam	138
Kulminatio	209

Heilung

Zauberspruch	Seite
Adlerauge	35
Altisonus	44
Armatrutz	56
Attributo (Charisma)	59
Attributo (Fingerfertigkeit)	60
Attributo (Gewandtheit)	61
Attributo (Intuition)	62
Attributo (Klugheit)	63
Attributo (Konstitution)	64
Attributo (Körperkraft)	65
Attributo (Mut)	66
Aufwecken	68
Aura der Erschöpfung	71
Axxeleratus	75
Balsam Salabunde	76
Eiseskälte Kämpferherz	114
Erschöpfungen lindern	120
Hexenspeichel	173
Klarum Purum	201
Lunge des Leviatan	215
Physiostabilis	254

Zauberspruch	Seite
Psychostabilis	258
Regeneratio	261
Schmerzen lindern	274
Standfest	294
Tiere besprechen	306

Hellsicht

Zauberspruch	Seite
Analys Arkanstruktur	45
Blick aufs Wesen	82
Blick in die Gedanken	83
Exposami	123
Falkenauge	124
Gefunden	150
Oculus Astralis	235
Odem Arcanum	237
Penetrizzel	250
Pestilenz erspüren	252
Seelentier erkennen	278
Sensibar	282
Tiergedanken	307

Illusion

Zauberspruch	Seite
Aromatis Illusionis	57
Aureolus	72
Auris Illusionis	73
Chamaelioni	92
Duplicatus	106
Harmlose Gestalt	159
Impersona	191
Manus Illusionis	220
Menetekel	224
Oculus Illusionis	236
Projectimago	256
Reflectimago	260
Sinesigil	285
Vogelzwitschern	316

Objekt

Zauberspruch	Seite
Abvenenum	34
Claudibus	93
Cryptographo	96
Desintegratus	101
Eisenrost	113
Foramen	140
Minimus Reductibus	225
Objectobscuro	231
Objectofixo	232
Objectovoco	233
Sumus Elixiere	300

Sphären

Zauberspruch	Seite
Auge des Limbus	69
Debilitatio	100
Feenstaub	129
Geisteressenz	151
Invocatio Minima	196
Manifesto	218
Nuntiovolo	230
Transversalis	308
Zauberpferd herbeirufen	332

Telekinese

Zauberspruch	Seite
Fortifex	141
Hexenholz	169
Manus Miracula	221
Motoricus	226
Radau	259
Sanfter Fall	266

Zauberspruch	Seite
Sapefacta	268
Schimmernder Schild	270
Silentium	284
Solidirid	288
Spurlos	293

Temporal

Zauberspruch	Seite
Tempus Stasis	304

Verwandlung

Zauberspruch	Seite
Adlerschwinge	36
Affenarme	40
Corpofesso	94
Fischflosse	134
Fulminictus	147
Gifthaut	152
Hexengalle	168
Hexenkrallen	172
Katzenaugen	198
Kraft des Tieres	205
Krötensprung	208
Memorans	223
Nebelform	228
Paralysis	248
Salander	264
Satuarias Herrlichkeit	269
Schuppenhaut	275
Schwarz und Rot	276
Serpentialis	283
Spinnenlauf	291
Visibili	315
Wasseratem	318
Welle der Reinigung	320
Welle des Schmerzes	321
Woge der Versteinerung	328
Wolfstatze	329

Rituale nach Merkmal

Antimagie

Ritual	Seite
Dämonenpakt beenden	362

Dämonisch

Ritual	Seite
Chimaeroform	356
Seelenwanderung	410
Stein wandle	415
Totes handle	416

Einfluss

Ritual	Seite
Band der Freundschaft	348
Magischer Raub	395
Memorabia Falsifir	398
Traumgestalt	420
Widerwille	427
Zauberzwang	437

Elementar – Eis

Ritual	Seite
Caldofrigo	355
Gletscherform	377
Hagelschlag und Sturmgebrüll	378
Klarheit des Eises	389
Lawinenfall und Trümmerfeld	391

Elementar – Erz

Ritual	Seite
Adamantium	341
Erhabenheit des Marmors	371
Felsenform	372

Elementar – Feuer

Ritual	Seite
Brandform	353
Caldofrigo	355
Reinheit der Lohe	406

Elementar – Humus

Ritual	Seite
Lawinenfall und Trümmerfeld	391
Pflanzenform	404
Weisheit der Bäume	425

Elementar – Luft

Ritual	Seite
Freiheit der Wolken	373
Hagelschlag und Sturmgebrüll	378
Wirbelform	428

Elementar – Wasser

Ritual	Seite
Ergebenheit der Wogen	369
Hagelschlag und Sturmgebrüll	378
Wogenform	429

Elementar – Herbeirufung und andere Elementarkräfte

Ritual	Seite
Hartes schmelze	380
Staub wandle	414

Heilung

Ritual	Seite
Eins mit der Natur	367
Leidensbund	392
Movimento	399
Ruhe Körper	409
Standhafter Wächter	412
Überlegener Krieger	421
Zaubernahrung	434
Zauberschnurren	435

Hellsicht

Ritual	Seite
Blick durch fremde Augen	351
Blick in die Vergangenheit	352
Madas Spiegel	394
Xenographus	430

Illusion

Ritual	Seite
keine	

Objekt

Ritual	Seite
Accuratum	340
Applicatus	343
Arcanovi	345
Aurum Argentor	347
Custodosigil	361
Destructibo	363
Transformatio	417
Weiches erstarre	424
Zauberklinge Geisterspeer	431

Sphären

Ritual	Seite
Dschinnenruf	365
Elementarer Diener	368
Geisterbeschwörung	375
Geisterruf	376
Invocatio Maior	385
Invocatio Maxima	386
Invocatio Minor	388
Körperlose Reise	390
Meister der Elemente	396
Nekropathia	400
Planastrale	405
Ruf der Feenwesen	408
Zauberwesen der Natur	436

Telekinese

Ritual	Seite
Animatio	342
Nihilogravo	403

Temporal

Ritual	Seite
Chronoklassis	358
Chrononautos	360
Gefäß der Jahre	374
Immortalis Lebenszeit	382
Infinitum Immerdar	383
Unberührt von Satinav	423

Verwandlung

Ritual	Seite
Bärenruhe	350
Riesengestalt	407
Transmutare	419

Zaubertricks nach Tradition

Anders als bei Zaubersprüchen und Ritualen handelt es sich bei den Angaben zur Tradition, in der ein Zaubertrick vorliegt, nicht um regeltechnische Voraussetzungen, sondern lediglich um Empfehlungen.

Allgemein

Zaubertrick	Seite
Feuerfinger	18
Schnipsen	26
Trocken	28

Animisten

Zaubertrick	Seite
Ehrfürchtiges Verhalten	17
Einfache Telekinese	17
Flammenhaar	18
Hautbild	20
Insektenbann	20
Jagdtrommel	21
Körperpflege	22
Kriegsbemalung	22
Patron-Illusion	23
Pflanzenempathie	23
Ruhige Ausstrahlung	24
Schutz vor dem Tierpatron	26
Waffensäuberung	29

Borbaradianer

Zaubertrick	Seite
Aura der Eitelkeit	14
Blick in den Limbus	15
Dämonling	15
Eiskalter Blick	17
Essenz der Niederhöllen	17
Geistergeräusche	18
Tentakelgriff	28
Unheimliches Lachen	29
Verneigung	29

Darna

Zaubertrick	Seite
Beeren & Nüsse	15
Blütenduft	15
Grußworte	19
Insektenbann	20
Leuchtblume	22
Lockruf	22
Pflanzenempathie	23
Ruhige Ausstrahlung	24
Schmutzabweisend	26
Waffensäuberung	29
Wind im Haar	30

Druiden

Zaubertrick	Seite
Bartwuchs	14
Beeren & Nüsse	15
Blütenduft	15
Eiskalter Blick	17
Elementarling	17
Heilsame Berührung	20
Insektenbann	20
Keimling	21
Lockruf	22
Pflanzenempathie	23
Platscher	23
Ruhige Ausstrahlung	24
Siegel der Elemente	27
Wind im Haar	30

Elfen

Zaubertrick	Seite
Blütenduft	15
Elfenhaar	17
Grußworte	19
Keimling	21
Leuchtblume	22
Luftstoß	22
Putziges Tierchen	23
Schmutzabweisend	26
Wohlgeruch	30

Geoden und Brobim-Geoden

Zaubertrick	Seite
Bartwuchs	14
Beeren & Nüsse	15
Elementarling	17
Feuerspiel	18
Handwärmer	20
Hundekeks	20
Platscher	23
Ruhige Ausstrahlung	24
Steinempathie	27

Gildenmagier

Zaubertrick	Seite
Aranische Rasur	14
Astrales Leuchten	14
Astralmanifestation	14
Auffälliger Stil	14
Aura der Eitelkeit	14
Bereit zum Aufbruch	15
Beruhigung	15
Blick in den Limbus	15
Blütenduft	15
Buchschließer	15
Dämonling	15
Ehrfürchtiges Verhalten	17
Einfache Telekinese	17
Eiskalter Blick	17
Elementarling	17
Essenz der Niederhöllen	17
Feenzauber	18
Feuerspiel	18
Flammenhaar	18
Geistergeräusche	18
Gelöscht	18
Geräuschschutz	19
Grußworte	19
Gut behütet	19
Guten Morgen	19
Hand der Antimagie	19
Heilsame Berührung	20
Heller Stern	20
Hintergrundmusik	20
Insektenbann	20
Kleiner Fliegender Teppich	21
Kleingeld	21
Konstante Temperatur	21
Körperpflege	22
Kreide	22
Kriegsbemalung	22
Laufendes Händchen	22
Leselampe	22
Luftstoß	22
Nagellack	23
Ordentlich	23
Regenschirm	23
Rohrstock	24
Ruhige Ausstrahlung	24
Sandfigur	24
Schattenspiel	24
Schminken	26
Schönschrift	26
Schulgong	26

Zaubertrick	Seite
Selbstarchivierung	26
Siegel der Elemente	27
Sprechendes Kästchen	27
Stabhalter	27
Tafelschwamm	27
Tätowierung	28
Tentakelgriff	28
Totenmaske	28
Türklinkenbetätiger	28
Türklopfer	28
Übergangen	29
Unauffälliger Stab	29
Unheimliches Lachen	29
Verbundenheitsgefühl	29
Verneigung	29
Waffensäuberung	29
Wasserhöhe	30
Wechselschein	30
Weisheit des Leytfadens	30
Wind im Haar	30
Zauberfeder	30

Goblinzauberinnen

Zaubertrick	Seite
Beeren & Nüsse	15
Geräuschhexerei	18
Hundekeks	20
Insektenbann	20
Jagdtrommel	21
Kneifen	21
Lockruf	22
Tiertrick	28

Hexen

Zaubertrick	Seite
Aranische Rasur	14
Haarpracht	19
Hexenblick	20
Insektenbann	20
Kehrbesen	21
Nagellack	23
Rührlöffel	24
Schminken	26
Tierpflege	28
Unauffälliger Stab	29
Unheimliches Lachen	29
Verrücktes Kichern	29
Würze	30

Intuitive Zauberer

Zaubertrick	Seite
Völlig individuell, je nach Profession und Herkunft	

Kristallomanten

Zaubertrick	Seite
Astrales Leuchten	14
Blick in den Limbus	15
Einfache Telekinese	17
Feenfüße	18
Glücksgriff	19
Gut behütet	19
Hand der Antimagie	19
Handwärmer	20
Leselampe	22
Regenbogenaugen	23
Schlangenhände	26
Sprechendes Kästchen	27
Warmes Blut	30

Runenschöpfer

Zaubertrick	Seite
Feenfüße	18
Hautbild	20
Sauberes Werkzeug	24
Signatur	27
Tätowierung	28
Zauberfeder	30

Scharlatane

Zaubertrick	Seite
Aranische Rasur	14
Astralmanifestation	14
Auffälliger Stil	14
Bauchreden	15
Einfache Telekinese	17
Feenzauber	18
Glücksgriff	19
Haarpracht	19
Hintergrundmusik	20
Kleiner Fliegender Teppich	21
Regenbogenaugen	23
Schattenspiel	24
Schminken	26
Strahlendes Lächeln	27
Tiertrick	28

Schelme

Zaubertrick	Seite
Bauchreden	15
Geräuschhexerei	18
Kneifen	21
Rutschiger Boden	24
Strahlendes Lächeln	27
Tiertrick	28

Ysilische Bannzeichner

Zaubertrick	Seite
Feenfüße	18
Gelöscht	18
Hand der Antimagie	19
Leselampe	22
Signatur	27
Zauberfeder	30

Zauberalchimisten

Zaubertrick	Seite
Abkühlung	14
Astrales Leuchten	14
Beruhigung	15
Duft	17
Einfache Telekinese	17
Feenfüße	18
Glücksgriff	19
Konstante Temperatur	21
Rührlöffel	24
Schönschrift	26
Würze	30
Zauberfeder	30

Zauberbarden

Zaubertrick	Seite
Hintergrundmusik	20
Strahlendes Lächeln	27

Zaubertänzer

Zaubertrick	Seite
Hintergrundmusik	20
Nagellack	23
Schminken	26

Zibiljas

Zaubertrick	Seite
Buchschließer	15
Heilsame Berührung	20
Leselampe	22
Ruhige Ausstrahlung	24
Signatur	27
Tiertrick	28
Zauberfeder	30

Zaubersprüche nach Tradition

Allgemein

Zauberspruch	Seite
Adlerschwinge	36
Aeolito	38
Analys Arkanstruktur	45
Armatrutz	56
Balsam Salabunde	76
Bannbaladin	79
Blick in die Gedanken	83
Blitz dich find	86
Disruptivo	102
Feenstaub	129
Fischflosse	134
Flim Flam	138
Geisteressenz	151
Heptagramma	163
Klarum Purum	201
Manifesto	218
Manus Miracula	221
Motoricus	226
Oculus Astralis	235
Odem Arcanum	237
Oktagramma	239
Psychostabilis	258
Sensibar	282
Wolfstatze	329

Borbaradianer

Zauberspruch	Seite
Dämonisches Vergessen	99
Ecliptifactus	107
Eigene Ängste	110
Erinnerung verlasse dich	119
Granit und Marmor	154
Heilungsbann	161
Herzschlag ruhe	166
Höllenpein	178
Horriphobus	180
Incendio	192
Invocatio Minima	196
Last des Alters	212
Pandaemonium	244
Panik überkomme euch	246
Pestodem	253
Protectionis	257
Schwarz und Rot	276
Schwarzer Schrecken	277
Skelettarius	286

Druiden

Zauberspruch	Seite
Abvenenum	34
Adlerauge	35
Alpgestalt	42
Aquafaxius	48
Aquaqueris	49
Aquasphaero	50
Archofaxius	53
Archosphaero	54
Atemnot	58
Attributo (Klugheit)	63
Band und Fessel	78
Basaltleib	81
Böser Blick	89
Dornenwand	103
Dunkelheit	105
Einflussbann	112
Elementarbann	117
Erinnerung verlasse dich	119
Exposami	123

Zauberspruch	Seite
Große Gier	155
Große Verwirrung	157
Halluzination	158
Hellsichtbann	162
Herr über das Tierreich	165
Hexagramma	167
Humofaxius	181
Humosphaero	183
Ignifaxius	186
Ignisphaero	187
Imperavi	190
Kraft des Humus	204
Kusch	211
Memorans	223
Nebelform	228
Nebelwand	229
Orcanofaxius	241
Orcanosphaero	242
Panik überkomme euch	246
Paralysis	248
Pestilenz erspüren	252
Plumbumbarum	255
Respondami	263
Sanftmut	267
Schwarzer Schrecken	277
Somnigravis	289
Steinwand	295
Stillstand	296
Sturm der Verunsicherung	297
Sturmwand	298
Sumpfstrudel	299
Sumus Elixiere	300
Temporalbann	303
Wellenwand	324
Windhose	325
Windstille	326
Zorn der Elemente	335
Zunge betäuben	336
Zweifel schüren	337
Zwingtanz	338

Elfen

Zauberspruch	Seite
Abvenenum	34
Adlerauge	35
Aerofugo	39
Attributo (Gewandtheit)	61
Attributo (Intuition)	62
Attributo (Konstitution)	64
Aufwecken	68
Avilea	74
Axxeleratus	75
Band und Fessel	78
Basaltleib	81
Blick aufs Wesen	82
Brandungsleib	90
Chamaelioni	92
Drachenleib	104
Eichenleib	109
Eiseskälte Kämpferherz	114
Eispfeil	155
Elfenstimme	118
Erzpfeil	121
Exposami	123
Falkenauge	124
Federleib	127
Feuerpfeil	132
Firnlauf	133
Frostleib	146
Fulminictus	147
Gedankenbilder	149
Glutlauf	153
Haselbusch	160

Zauberspruch	Seite
Hilfreiche Pfote	174
Hilfreiche Schwinge	175
Hilfreiche Tatze	176
Himmelslauf	177
Humuspfeil	185
Kraft des Humus	204
Luftpfeil	214
Lunge des Leviatan	215
Mal der Erschöpfung	216
Mal der Schwäche	217
Nebelwand	229
Objectovoco	233
Regeneratio	261
Sanfter Fall	266
Sanftmut	267
Schmerzen lindern	274
Seelentier erkennen	278
Seidenzunge	280
Silentium	284
Solidirid	288
Somnigravis	289
Spurlos	293
Standfest	294
Sumpfstrudel	299
Tiergedanken	307
Ungeschickt	310
Verunsicherung	311
Visibili	315
Wasseratem	318
Wasserpfeil	319
Wellenlauf	322
Windstille	326
Wipfellauf	327
Wüstenlauf	331
Zauberpferd herbeirufen	332

Geoden

Zauberspruch	Seite
Ängste lindern	47
Aquafaxius	48
Aquasphaero	50
Archofaxius	53
Archosphaero	54
Dornenwand	103
Dunkelheit	105
Elementarbann	117
Erschöpfungen lindern	120
Fesselfeld	131
Haselbusch	160
Herr über das Tierreich	165
Humofaxius	181
Humosphaero	183
Ignifaxius	186
Ignisphaero	187
Invinculo	195
Kraft des Humus	204
Nebelwand	229
Orcanofaxius	241
Orcanosphaero	242
Sanftmut	267
Steinwand	295
Stillstand	296
Sturm der Verunsicherung	297
Sturmwand	298
Sumpfstrudel	299
Temporalbann	303
Tiere besprechen	306
Tiergedanken	307
Wasseratem	318
Wellenwand	324
Windhose	325
Zorn der Elemente	335

Gildenmagier

Zauberspruch	Seite
Ablativum	33
Abvenenum	34
Aerofugo	39
Angst auslösen	46
Aquafaxius	48
Aquaqueris	49
Aquasphaero	50
Archofaxius	53
Archosphaero	54
Attributo (Klugheit)	63
Attributo (Körperkraft)	65
Attributo (Mut)	66
Aufwecken	68
Auge des Limbus	69
Aura der Erschöpfung	71
Auris Illusionis	73
Blitzball	87
Claudibus	93
Corpofesso	94
Corpofrigo	95
Cryptographo	96
Dämonenbann	97
Dämonenschild	98
Dämonisches Vergessen	99
Debilitatio	100
Desintegratus	101
Dunkelheit	105
Duplicatus	106
Ecliptifactus	107
Eigene Ängste	110
Eigene Dummheit	111
Einflussbann	112
Eisenrost	113
Eiswand	116
Elementarbann	117
Erinnerung verlasse dich	119
Favilludo	126
Flammenwand	136
Foramen	140
Fortifex	141
Frigifaxius	142
Frigisphaero	143
Gardianum	148
Granit und Marmor	154
Heilungsbann	161
Hellsichtbann	162
Herzschlag ruhe	166
Hexagramma	167
Höllenpein	178
Horriphobus	180
Humofaxius	181
Humosphaero	183
Ignifaxius	186
Ignisphaero	187
Illusionsbann	189
Imperavi	190
Incendio	192
Invercano	194
Invocatio Minima	196
Karnifilo	197
Kulminatio	209
Last des Alters	212
Lunge des Leviatan	215
Mal der Schwäche	217
Manus Illusionis	220
Memorans	223
Menetekel	224
Minimus Reductibus	225
Nuntiovolo	230
Objektbann	234
Oculus Illusionis	236
Orcanofaxius	241

Zauberspruch	Seite
Orcanosphaero	242
Panik überkomme euch	246
Paralysis	248
Penetrizzel	250
Pentagramma	251
Physiostabilis	254
Plumbumbarum	255
Protectionis	257
Respondami	263
Salander	264
Schimmernder Schild	270
Schlechte Ausstrahlung	272
Schmerzen lindern	274
Schuppenhaut	275
Schwarz und Rot	276
Sensattacco	281
Sinesigil	285
Skelettarius	286
Sphärenbann	290
Steinwand	295
Stillstand	296
Sumpfstrudel	299
Telekinesebann	302
Temporalbann	303
Tempus Stasis	304
Transversalis	308
Verwandlungsbann	312
Warmes gefriere	317
Welle der Reinigung	320
Welle des Schmerzes	321
Wellenwand	324
Windstille	326
Woge der Versteinerung	328
Zitterfinger	334

Goblinzauberinnen

Zauberspruch	Seite
Abvenenum	34
Adlerauge	35
Affenarme	40
Ängste lindern	47
Attributo (Charisma)	59
Attributo (Fingerfertigkeit)	60
Attributo (Intuition)	62
Aura der Erschöpfung	71
Band und Fessel	78
Große Verwirrung	157
Halluzination	158
Haselbusch	160
Herr über das Tierreich	165
Hexengalle	168
Hexenspeichel	173
Hilfreiche Pfote	174
Hilfreiche Schwinge	175
Hilfreiche Tatze	176
Kraft des Tieres	205
Kusch	211
Pestilenz erspüren	252
Pestodem	253
Plumbumbarum	255
Salander	264
Sanftmut	267
Somnigravis	289
Taubheit	301
Zorn der Elemente	335
Zweifel schüren	337

Hexen

Zauberspruch	Seite
Affenarme	40
Affenruf	41
Alpgestalt	42
Ängste lindern	47
Arachnea	52
Attributo (Intuition)	62
Aufwecken	68
Aura der Erschöpfung	71
Avilea	74
Band und Fessel	78
Blindheit	85
Brennender Hass	91
Claudibus	93
Dämonenbann	97
Dämonisches Vergessen	99
Eigene Ängste	110
Eigene Dummheit	111
Einflussbann	112
Eisenrost	113
Erschöpfungen lindern	120
Eulenruf	122
Fledermausruf	137
Foramen	140
Gefunden	150
Gifthaut	152
Große Gier	155
Harmlose Gestalt	159
Heilungsbann	161
Hellsichtbann	162
Herzschlag ruhe	166
Hexengalle	168
Hexenholz	169
Hexenknoten	171
Hexenkrallen	172
Hexenspeichel	173
Hornissenruf	179
Invocatio Minima	196

Zauberspruch	Seite
Katzenaugen	198
Katzenruf	200
Krabbelnder Schrecken	202
Kraft des Humus	204
Kraft des Tieres	205
Krähenruf	206
Krötenruf	207
Krötensprung	208
Last des Alters	212
Levthans Feuer	213
Mal der Erschöpfung	216
Mal der Schwäche	217
Nuntiovolo	230
Pandaemonium	244
Papageienruf	247
Pentagramma	251
Pestodem	253
Radau	259
Reptilea	262
Sanftmut	267
Satuarias Herrlichkeit	269
Schlangenruf	271
Schlechte Ausstrahlung	272
Schleier der Unwissenheit	273
Schuppenhaut	275
Schwarz und Rot	276
Seelentier erkennen	278
Serpentialis	283
Sinesigil	285
Spinnenlauf	291
Spinnenruf	292
Sturm der Verunsicherung	297
Sumpfstrudel	299
Temporalbann	303

Zauberspruch	Seite
Tiere besprechen	306
Tiergedanken	307
Unentflammbarkeit	309
Ungeschickt	310
Verwandlungsbann	312
Vipernblick	314
Welle des Schmerzes	321
Woge der Versteinerung	328
Zitterfinger	334

Kristallomanten

Zauberspruch	Seite
Abvenenum	34
Adlerauge	35
Aquafaxius	48
Aquasphaero	50
Arachnea	52
Archofaxius	53
Archosphaero	54
Attributo (Gewandtheit)	61
Attributo (Intuition)	62
Attributo (Konstitution)	64
Attributo (Körperkraft)	65
Auge des Limbus	69
Axxeleratus	75
Band und Fessel	78
Blick aufs Wesen	82
Böser Blick	89
Corpofrigo	95
Cryptographo	96
Eiseskälte Kämpferherz	114
Exposami	123
Frigifaxius	142
Frigisphaero	143
Gifthaut	152
Harmlose Gestalt	159
Hellsichtbann	162
Herr über das Tierreich	165
Humofaxius	181
Humosphaero	183
Incendio	192
Karnifilo	197
Kraft des Humus	204
Lunge des Leviatan	215
Nebelwand	229
Objectobscuro	231
Objectofixo	232
Objektbann	234
Plumbumbarum	255
Regeneratio	261
Reptilea	262
Salander	264
Serpentialis	283
Somnigravis	289
Stillstand	296
Telekinesebann	302
Temporalbann	303
Tempus Stasis	304
Tiergedanken	307
Vipernblick	314
Zorn der Elemente	335

Scharlatane

Zauberspruch	Seite
Alpgestalt	42
Altisonus	44
Aromatis Illusionis	57
Attributo (Charisma)	59
Attributo (Fingerfertigkeit)	60
Attributo (Körperkraft)	65
Aureolus	72

Zauberspruch	Seite
Auris Illusionis	73
Blick aufs Wesen	82
Blindheit	85
Chamaelioni	92
Claudibus	93
Dunkelheit	105
Duplicatus	106
Einflussbann	112
Favilludo	126
Foramen	140
Fortifex	141
Gefunden	150
Hellsichtbann	162
Ignorantia	188
Illusionsbann	189
Impersona	191

Zauberspruch	Seite
Incendio	192
Kusch	211
Manus Illusionis	220
Memorans	223
Menetekel	224
Objectobscuro	231
Objectofixo	232
Oculus Illusionis	236
Penetrizzel	250
Plumbumbarum	255
Projectimago	256
Reflectimago	260
Sapefacta	268
Taubheit	301
Telekinesebann	302
Vogelzwitschern	316

Rituale nach Tradition

Allgemein

Ritual	Seite
Applicatus	343
Arcanovi	345
Destructibo	363
Zauberklinge Geisterspeer	431

Borbaradianer

Ritual	Seite
Hartes schmelze	380
Invocatio Maior	385
Invocatio Maxima	386
Invocatio Minor	388
Stein wandle	415
Totes handle	416
Weiches erstarre	424

Druiden

Ritual	Seite
Adamantium	341
Blick durch fremde Augen	351
Blick in die Vergangenheit	352
Caldofrigo	355
Chronoklassis	358
Chrononautos	360
Dämonenpakt beenden	362
Dschinnenruf	365
Eins mit der Natur	367
Elementarer Diener	368
Geisterbeschwörung	375
Geisterruf	376
Hagelschlag und Sturmgebrüll	378
Infinitum Immerdar	383
Körperlose Reise	390
Magischer Raub	395
Meister der Elemente	396
Memorabia Falsifir	398
Riesengestalt	407
Seelenwanderung	410
Traumgestalt	420
Weisheit der Bäume	425
Wogenform	429

Elfen

Ritual	Seite
Band der Freundschaft	348
Bärenruhe	350
Brandform	353
Chronoklassis	358
Chrononautos	360
Eins mit der Natur	367
Ergebenheit der Wogen	369
Felsenform	372
Freiheit der Wolken	373
Gletscherform	377
Infinitum Immerdar	383
Klarheit des Eises	389
Movimento	399
Pflanzenform	404
Reinheit der Lohe	406
Ruf der Feenwesen	408
Ruhe Körper	409
Standhafter Wächter	412
Traumgestalt	420
Überlegener Krieger	421
Unberührt von Satinav	423
Weisheit der Bäume	425
Wirbelform	428
Wogenform	429
Zaubernahrung	434
Zauberwesen der Natur	436

Geoden

Ritual	Seite
Bärenruhe	350
Blick in die Vergangenheit	352
Dämonenpakt beenden	362
Dschinnenruf	365
Eins mit der Natur	367
Elementarer Diener	368
Erhabenheit des Marmors	371
Geisterbeschwörung	375
Geisterruf	376
Hagelschlag und Sturmgebrüll	378
Infinitum Immerdar	383
Lawinenfall und Trümmerfeld	391
Magischer Raub	395
Meister der Elemente	396
Nekropathia	400
Transformatio	417
Traumgestalt	420
Weisheit der Bäume	425

Gildenmagier

Ritual	Seite
Adamantium	341
Animatio	342
Aurum Argentor	347
Blick in die Vergangenheit	352
Caldofrigo	355
Chimaeroform	356
Chronoklassis	358
Chrononautos	360
Custodosigil	361
Dämonenpakt beenden	362
Dschinnenruf	365
Elementarer Diener	368
Erhabenheit des Marmors	371
Gefäß der Jahre	374
Geisterbeschwörung	375
Geisterruf	376
Hartes schmelze	380
Immortalis Lebenszeit	382
Infinitum Immerdar	383
Invocatio Maior	385
Invocatio Maxima	386
Invocatio Minor	388
Körperlose Reise	390
Leidensbund	392
Magischer Raub	395
Meister der Elemente	396
Memorabia Falsifir	398
Nekropathia	400
Nihilogravo	403
Planastrale	405
Riesengestalt	407
Ruhe Körper	409
Seelenwanderung	410
Staub wandle	414
Stein wandle	415
Totes handle	416
Transformatio	417
Weiches erstarre	424
Widerwille	427
Wogenform	429
Xenographus	430

Goblinzauberinnen

Ritual	Seite
Bärenruhe	350
Blick in die Vergangenheit	352
Eins mit der Natur	367
Geisterbeschwörung	375
Geisterruf	376
Hagelschlag und Sturmgebrüll	378
Leidensbund	392
Ruhe Körper	409
Traumgestalt	420
Zauberschnurren	435

Hexen

Ritual	Seite
Blick durch fremde Augen	351
Chimaeroform	356
Chronoklassis	358
Chrononautos	360
Dämonenpakt beenden	362
Erhabenheit des Marmors	371
Geisterbeschwörung	375
Geisterruf	376
Immortalis Lebenszeit	382
Infinitum Immerdar	383
Invocatio Maior	385
Invocatio Maxima	386
Invocatio Minor	388
Madas Spiegel	394
Nekropathia	400
Seelenwanderung	410
Transmutare	419
Traumgestalt	420
Weisheit der Bäume	425
Zauberschnurren	435
Zauberzwang	437

Kristallomanten

Ritual	Seite
Adamantium	341
Bärenruhe	350
Blick in die Vergangenheit	352
Caldofrigo	355
Chronoklassis	358
Chrononautos	360
Felsenform	372
Infinitum Immerdar	383
Leidensbund	392
Magischer Raub	395
Pflanzenform	404
Ruhe Körper	409
Seelenwanderung	410
Totes handle	416
Transformatio	417
Unberührt von Satinav	423
Wogenform	429
Zauberzwang	437

Scharlatane

Ritual	Seite
Accuratum	340
Widerwille	427
Xenographus	430

Werte der beschworenen Kreaturen

Körperkraft kleiner Wesen

Einige Wesen sind so schwach, dass ihr KK-Wert völlig unbedeutend gegenüber dem menschlichen Bereich der Stärke ist (z. B. Insekten, Skorpione, kleine Feen). Dennoch besitzen solche Wesen einen KK-Wert, um untereinander Vergleiche ziehen und entsprechende Proben ablegen zu können. Sollte beim KK-Wert eines Wesens ein „k“ (k wie klein) angegeben sein, kennzeichnet dies die Körperkraft schwacher Wesen. Dies bedeutet auch, dass einige Talente, insbesondere *Kraftakt*, keinem Vergleich mit größeren Wesen standhalten Die FW in *Kraftakt* ermöglichen nur einen Vergleich für die kleinen Wesen untereinander. Ein winziger Skorpion wird also nie stärker sein als ein Mensch. Für einen ungefähren Vergleich mit größeren und stärkeren Wesen kannst du die nachfolgende Tabelle nutzen.

Tierische Klugheit

Tiere sind zwar dem Menschen in Klugheit unterlegen, um trotzdem Proben für Tiere ablegen zu können, gibt es dennoch Werte für tierische Klugheit. Diese entsprechen aber nicht den menschlichen Maßstäben. Einen ungefähren Vergleich kannst du der Tabelle entnehmen. Sollte bei einem Wesen ein „t“ angegeben sein, kennzeichnet dies tierische Klugheit.

Körperkraft und Klugheit kleiner Wesen/ Menschliche Körperkraft und Klugheit

Kleines Wesen	Mensch
0	0
3	1
6	2
9	3
12	4
15	5

Schwarm-Regeln

Allgemeines zu Schwärmen

Einige winzige Wesen lassen sich kaum sinnvoll mit einem Schwert bekämpfen, geschweige denn überhaupt treffen. Allerdings reicht es meist aus, sie zu zertreten oder mit der Handfläche zu zerquetschen. Solche Wesen sind vor allem in größeren Gruppen eine Gefahr für Helden. Diese Gruppen werden als Schwärme bezeichnet und folgen den hier vorgestellten Schwarm-Regeln. Ob Wesen Schwarmwesen sind, ist in ihrer Beschreibung unter Sonderregeln angegeben.

- Nur Wesen der Größenkategorie winzig können Schwarmwesen sein.
- Schwarmwesen verteidigen sich als Einheit und greifen auch als solche an. Sie verfügen nicht über so viele Aktionen wie Wesen im Schwarm vorhanden sind, sondern gemeinsam nur über 1 Aktion. Ja, das bedeutet, dass durch die Schwarm-Regeln Schwarmwesen nicht übermäßig gefährlich sind, da ein Schwarm nur 1 AT besitzt und nicht jedes einzelne Wesen eine. Wir haben dies in Kauf genommen, um zu verhindern, dass die Meisterin beim Angriff eines Moskitoschwarms 300 bis 1.000 AT pro KR würfeln muss.
- Schwärme müssen sich in Angriffsdistanz aufhalten, um einen Gegner angreifen zu können.
- Der AT-Malus von −4 gegen winzige Wesen entfällt gegen einen Schwarm (siehe **Regelwerk** Seite **239**).
- Wird ein Schwarm erfolgreich angegriffen und kann sich nicht verteidigen, so werden TP angerichtet, die sich zunächst gegen ein einzelnes Schwarmwesen richten.
- Kommt ein Schwarmwesen durch erlittene SP zu Tode, so werden die überzähligen TP auf ein weiteres Schwarmwesen des gleichen (Teil-) Schwarms übertragen. Wird dadurch auch das zweite Schwarmwesen des gleichen (Teil-) Schwarms getötet, werden nicht verwendete TP auf das nächste Schwarmwesen des gleichen (Teil-)Schwarms angewendet usw. Der Held kann also mit einem Angriff mehrere Wesen desselben Schwarms töten.

Die Grundgrösse eines Schwarms

- Jeder Schwarm hat eine Grundgröße (GG). Diese ist jeweils bei den Schwarmwesen angegeben und unterscheidet sich von Wesen zu Wesen.

- Unterhalb dieser GG gelten die Wesen nicht mehr als Schwarm, die Schwarm-Regeln kommen dann nicht mehr zur Geltung, und die Wesen müssen als Einzelwesen behandelt werden.
- Immer wenn der Schwarm ein Vielfaches seiner GG erreicht hat (doppelte GG, dreifache GG usw.), erhält er einen Bonus bzw. sein Gegner einen Malus: +1 AT (maximal +10), +1 TP (maximal +5), –1 auf Verteidigungen für den Gegner und den Schwarm.
- Ein Schwarm kann in mehrere Teile gespalten sein, z. B. um verschiedene Gegner anzugreifen, die sich in unterschiedlichen Angriffsdistanzen befinden. Jeder dieser Schwarmteile verfügt über eine eigene GG zur Berechnung von Werten.

Schwarm-Arten

Es gibt zwei Arten von Schwärmen: Schwärme mit extrem winzigen Lebewesen (etwa Insekten) und Schwärme mit Wesen, die deutlich größer sind (etwa Ratten). Zur Unterscheidung werden diese beiden Arten *Kleine Schwarmwesen* und *Große Schwarmwesen* genannt. *Kleine Schwarmwesen* können nur mittels Kampftechnik *Raufen* attackiert werden.

Große Schwarmwesen lassen sich mit allen Kampftechniken angreifen. Fernkampftechniken können ungeachtet der TP aber maximal nur 1 *Großes Schwarmwesen* pro Treffer töten.

Zauber gegen Schwärme

Ein Flächenzauber, der Schaden verursacht (z. B. ein IGNISPHAERO), kann ebenfalls genutzt werden, um mehrere Wesen des Schwarms zu töten. Ein normaler Zauber, der Schaden verursacht und gegen ein einzelnes Wesen des Schwarms gerichtet ist (z. B. ein IGNIFAXIUS), kann nur maximal dieses eine Wesen töten. Die Meisterin hat bei bestimmten elementaren Effekten die Möglichkeit, dem Zauber weiteren Schaden am Schwarm zuzugestehen.

Gefesselte Seele

Grösse: je nach Verstorbenem
Gewicht: kein Gewicht
MU je nach Verstorbenem
KL je nach Verstorbenem
IN je nach Verstorbenem
CH je nach Verstorbenem
FF je nach Verstorbenem
GE je nach Verstorbenem
KO je nach Verstorbenem
KK je nach Verstorbenem
LeP 15 AsP 30 **KaP** – **INI** je nach Verstorbenem
AW 12 **SK** 3 **ZK** 7 **GS** 10
Waffenlos: **AT** 11 **PA** 6 TP 1W3 SP **RW** lang **RS/BE** 0/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: je nach Verstorbenem
Talente: je nach Verstorbenem
Zauber: Horriphobus 12 (Eigenschaftswerte je nach Verstorbenem)
Anzahl: 1 oder 1W3+1 (kleine Geisterschar) oder 1W6+2 (große Geisterschar)
Grössenkategorie: mittel
Typus: Geist, humanoid
Anrufungsschwierigkeit: 0
Beute: keine
Kampfverhalten: Gefesselte Seelen kämpfen so gut wie nie. Dafür jagen sie ihren Opfern Angst ein.
Flucht: individuell
Sonderregeln:
Geister-Regeln: Für Gefesselte Seelen gelten die allgemeinen Geister-Regeln (siehe unten).

Vom Wesen der Geister

Als ruhelose Seele eines Toten verfügen Geister über keinen eigenen Körper. Sie mögen in manchen Fällen durch Besessenheit den Körper Lebender in Beschlag nehmen, der Tod oder die Zerstörung dieses Leibes vernichtet sie jedoch nicht. Daraus und aus ihrer Herkunft ergeben sich einige Besonderheiten:

- Geister können nur durch die Zustände Furcht, Schmerz und Verwirrung beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Geister keine Zustandsstufen Schmerz (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- Geister sind körperlos. Sie können durch feste Materie wandern, schweben oder im Boden versinken, auch wenn manche dies aus Gewohnheit nicht tun.
- Werden Geister getötet, bleibt nichts Körperliches zurück.
- Angriffe mit profanen Waffen verursachen keinen Schaden.
- Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) erzeugen normalen Schaden.
- Angriffe mit magischen und allen anderen Göttern geweihten Waffen sowie Zauber und Liturgien erzeugen halben Schaden. Die TP werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Geister sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Heilung, Illusion, Telekinese und Verwandlung.
- Geister sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Geister können üblicherweise aus Liturgien keinen Nutzen ziehen. Hier mag es jedoch einige wenige Ausnahmen geben (Meisterentscheid).
- Geister nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- Geister regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich, wobei sie nicht im üblichen Sinne schlafen müssen.

Hexenaffen

MU 13 **KL** 15 (t) **IN** 13 **CH** 12
FF 14 **GE** 13 **KO** 11 **KK** 10
LeP 10 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6
VW 8 **SK** –1 **ZK** –1 **GS** 10
Biss: **AT** 12 **TP** 1W2 **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Tastsinn)
Talente: Einschüchtern 4, Klettern 14, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 4, Willenskraft 4
Anzahl: je nach QS
Grössenkategorie: klein
Typus: Tier, nicht humanoid
Beute: keine
Flucht: fliehen nicht
Anmerkung: Als magische Wesen sind die Tiere immun gegen den Zustand *Schmerz*.
Sonderregeln:
Ablenkung: Der Gegner ist automatisch abgelenkt und erhält für alle Proben eine Erschwernis von –1 (nicht kumulativ, sofern die Erweiterung *Stärkere Ablenkung* nicht vorliegt); die Affen müssen dazu jeweils 1 Aktion pro KR aufwenden.

Hexeneulen

MU 13 **KL** 14 (t) **IN** 13 **CH** 12
FF 12 **GE** 13 **KO** 11 **KK** 11
LeP 12 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6
VW 6 **SK** 0 **ZK** –1 **GS** 3/10 (am Boden / in der Luft)
Krallen: **AT** 12 **TP** 1W6 **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Sicht)
Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Krallen)
Talente: Einschüchtern 5, Fliegen 8, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 10, Verbergen 10, Willenskraft 5
Anzahl: je nach QS
Grössenkategorie: klein
Typus: Tier, nicht humanoid
Flucht: fliehen nicht
Anmerkung: Am Tag sind alle Proben für die Eulen um –1 erschwert; als magische Wesen sind die Tiere immun gegen den Zustand *Schmerz*.

Hexenfledermäuse

MU 10 **KL** 10 (t) **IN** 12 **CH** 12
FF 12 **GE** 15 **KO** 11 **KK** 10 (k)
LeP 1 **AsP** – **KaP** – **INI** 16+1W6
VW 12 **SK** –1 **ZK** –1 **GS** 10
Biss: **AT** 12 **TP** 1W6–5 **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Gehör)
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Einschüchtern 4, Fliegen 7, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 0, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 14, Verbergen 13, Willenskraft 3
Anzahl: je nach QS
Grössenkategorie: winzig
Typus: Tier, nicht humanoid
Beute: keine
Flucht: fliehen nicht
Sonderregeln:
Schwarm: Hexenfledermäuse sind *Kleine Schwarmwesen* (Grundgröße 3) (siehe Seite **495**).
Ablenkung: Der Gegner ist automatisch abgelenkt und erhält für alle Proben eine Erschwernis von –1; der Fledermausschwarm muss dazu 1 Aktion pro KR aufwenden; Fledermäuse, die nicht Teil eines Schwarms sind, können diese Sonderregel nicht einsetzen, kein Gegner kann so mehr als eine Erschwernis von –1 erhalten.
Geflatter: Der Gegner eines Hexenfledermausschwarms erhält automatisch einen Sichtmodifikator Stufe 1.
Anmerkung: Am Tag sind alle Proben für die Fledermäuse um –1 erschwert; als magische Wesen sind die Tiere immun gegen den Zustand *Schmerz*.

Hexenhornissen

MU 10 **KL** 4 (t) **IN** 10 **CH** 12
FF 11 **GE** 15 **KO** 11 **KK** 9 (k)
LeP 1 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6
VW 12 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 10
Stich: **AT** 12 **TP** 1W3–2(+Gift)* **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen
Talente: Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 0, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 5, Verbergen 13, Willenskraft 8
Anzahl: je nach QS
Grössenkategorie: winzig
Typus: Tier, nicht humanoid
Beute: keine
Flucht: fliehen nicht
Sonderregel:
Schwarm: Hexenhornissen sind *Kleine Schwarmwesen* (Grundgröße 5) (siehe Seite **495**).
***)** *Hexenhornissengift*
Das Gift wirkt auch mehrmalig.
Stufe: 3
Art: Waffengift, tierisch
Widerstand: Zähigkeit
Wirkung: 1W6 SP / 1W3 SP
Beginn: sofort
Dauer: sofort
Anmerkung: Das Gift kann nicht extrahiert werden; als magische Wesen sind die Tiere immun gegen den Zustand *Schmerz*.

Hexenkatzen

MU 12 **KL** 12 (t) **IN** 13 **CH** 12
FF 10 **GE** 14 **KO** 6 **KK** 5
LeP 5 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6
VW 7 **SK** 1 **ZK** –2 **GS** 10
Biss: **AT** 12 **TP** 1W3 **RW** kurz
Krallen: **AT** 14 **TP** 1W2 **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteil: Dunkelsicht I
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Einschüchtern 2, Klettern 10, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 10, Verbergen 10, Willenskraft 4
Grössenkategorie: winzig
Typus: Tier, nicht humanoid
Beute: keine
Flucht: fliehen nicht
Anmerkung: Als magische Wesen sind die Tiere immun gegen den Zustand *Schmerz*.
Sonderregeln:
Niedlich: Am Anfang eines Kampfes gegen Hexenkatzen müssen Kulturschaffende eine Probe auf *Willenskraft* ablegen. Misslingt die Probe, so sind AT/FK gegen Hexenkatzen für den Rest des Kampfes um –1 erschwert.

Hexenkrähen

MU 12 **KL** 14 (t) **IN** 12 **CH** 11
FF 12 **GE** 10 **KO** 5 **KK** 7 (k)
LeP 3 **AsP** – **KaP** – **INI** 11+1W6
VW 5 **SK** 0 **ZK** –2 **GS** 3/17 (am Boden / in der Luft)
Schnabel: **AT** 14 **TP** 1W3–1 **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Sicht)
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Einschüchtern 2, Fliegen 7, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 12, Verbergen 2, Willenskraft 2
Grössenkategorie: winzig
Typus: Tier, nicht humanoid
Beute: keine
Flucht: fliehen nicht
Anmerkung: Als magische Wesen sind die Tiere immun gegen den Zustand *Schmerz*.
Sonderregeln:
Gruselig: Am Anfang eines Kampfes gegen Hexenkrähen müssen Kulturschaffende eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohung widerstehen)* ablegen, die ab einer Gesamtgröße des Krähenschwarms von 6/12/18 um –1/–2/–3 erschwert ist. Misslingt die Probe, so erhalten sie bis zum Ende des Kampfes 1 Stufe *Furcht*.

Hexenkröten

MU 16 **KL** 8 (t) **IN** 12 **CH** 10
FF 6 **GE** 8 **KO** 4 **KK** 9 (k)
LeP 2 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6
VW 4 **SK** 1 **ZK** –1 **GS** 1
Zunge: **AT** 15 **TP** 0(+Gift)* **RW** kurz
Spuckangriff:** **FK** 12 **LZ** 1
TP 0(+Gift)* **RW** 1/2/3
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteil: keine
Sonderfertigkeiten: Herausragender Sinn (Tastsinn)
Talente: Einschüchtern 1, Klettern 2, Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Verbergen 10, Willenskraft 7
Grössenkategorie: winzig
Typus: Tier, nicht humanoid
Beute: keine
Flucht: fliehen nicht
Anmerkung: Als magische Wesen sind die Tiere immun gegen den Zustand *Schmerz*.

**) Hexenkrötengift*
Das Gift der Hexenkröten ist ein leichtes Halluzinogen. Es wirkt nicht auf Hexen, es sei denn, die Hexe möchte willentlich, dass das Gift bei ihr wirkt. Die Zustandsstufen durch das Gift wirken kumulativ, maximal lassen sich so 3 Stufen ansammeln.
Stufe: 4
Art: Kontakt- und Waffengift, tierisch
Wirkung: 1 Stufe Verwirrung / –
Beginn: 5 KR
Dauer: 30 Minuten / –
****)** Der Spuckangriff zählt als Angriff mit einer Wurfwaffe, sodass die Verteidigung um –2 erschwert ist.

Hexenpapageien

MU 13 **KL** 14 (t) **IN** 13 **CH** 14
FF 13 **GE** 13 **KO** 10 **KK** 12 (k)
LeP 10 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6
VW 6 **SK** –1 **ZK** 0 **GS** 5/17 (am Boden / in der Luft)
Schnabel und Krallen: **AT** 12 **TP** 1W3+1 **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Flugangriff
Talente: Einschüchtern 1, Fliegen 10, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 12, Verbergen 6, Willenskraft 7
Grössenkategorie: winzig
Typus: Tier, nicht humanoid
Beute: keine
Flucht: fliehen nicht
Anmerkung: Als magische Wesen sind die Tiere immun gegen den Zustand *Schmerz*.

Hexenschlangen

MU 12 **KL** 12 (t) **IN** 13 **CH** 13
FF 10 **GE** 12 **KO** 10 **KK** 8
LeP 12 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6
VW 3 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 3
Biss: **AT** 12 **TP** 1W6 **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Finte I (Biss)
Talente: Einschüchtern 6, Klettern 4, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 3, Schwimmen 15, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Verbergen 9, Willenskraft 7
Grössenkategorie: klein
Typus: Tier, nicht humanoid
Beute: keine
Flucht: fliehen nicht
Sonderregeln:
**) Hexenschlangengift:*
Das Gift wirkt auch mehrmalig.
Stufe: 3
Art: Waffengift, tierisch
Widerstand: Zähigkeit
Wirkung: 1W3 SP / 1 SP
Beginn: sofort
Dauer: sofort
Anmerkung: Das Gift kann nicht extrahiert werden. Als magische Wesen sind die Tiere immun gegen den Zustand *Schmerz*.

Hexenspinnen

MU 16 **KL** 8 (t) **IN** 15 **CH** 11
FF 16 **GE** 16 **KO** 5 **KK** 8 (k)
LeP 1 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6
VW 5 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 4
Biss: **AT** 12 **TP** 1W2–1(+Gift)* **RW** kurz
RS/BE 0/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss)
Talente: Einschüchtern 6, Klettern 18, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Verbergen 16, Willenskraft 10
Grössenkategorie: winzig
Typus: Tier, nicht humanoid
Beute: keine
Flucht: fliehen nicht
Sonderregeln:
Schwarm: Hexenspinnen sind *Kleine Schwarmwesen* (Grundgröße 3) (siehe Seite **495**).
**) Hexenspinnengift:*
Das Gift der Hexenspinne ist für einen gesunden Menschen nicht sehr gefährlich, allerdings kann die Spinne mehrfach zubeißen. Der Schaden ist dabei kumulativ.
Stufe: 3
Art: Waffengift, tierisch
Widerstand: Zähigkeit
Wirkung: 1W6 SP / 1W3 SP (bei 4+ SP 1 Stufe *Verwirrung*)
Beginn: sofort
Dauer: sofort
Anmerkung: Das Gift kann nicht extrahiert werden. Als magische Wesen sind die Tiere immun gegen den Zustand *Schmerz*.

Schatten

MU 15 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 12
FF 12 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 14
LeP 25 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6
AW 7 **SK** 3 **ZK** 1 **GS** 8
Angriff*: **AT** 13 **PA** 8 **TP** 1W6+3
RW mittel
RS/BE 2/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Einschüchtern 10, Klettern 6, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 7, Verbergen 12, Willenskraft 7
Grössenkategorie: mittel
Typus: übernatürliches Wesen, humanoid
Kampfverhalten: Der Schatten folgt dem Zauberer und verteidigt ihn, so gut er kann. Wenn sein Meister nicht angegriffen wird, greift er auch von sich aus potenzielle Feinde an. Er führt jedoch keine Befehle des Zaubernden aus. Der Schatten wird sich immer in einem Radius von 13 Schritten um den Zauberer herum aufhalten. Wird er aus diesem Bereich hinausgedrängt, versucht er, den Radius wieder zu erreichen.
Flucht: flieht nicht
*) Unabhängig von der geführten Waffe des Schattens gelten die hier angegebenen Werte.

Boni durch erreichte QS

QS 1: keine Änderungen
QS 2: +1 AT, +5 LeP, +1 SK
QS 3: +1 AT, +1 PA, +1 AW, +1 TP, +5 LeP, +1 SK, Finte I
QS 4: +2 AT, +1 PA, +1 AW, +1 TP, +1 RS, +10 LeP, +1 SK, Finte I
QS 5: +2 AT, +2 PA, +2 AW, +1 TP, +1 RS, +10 LeP, +2 SK, Finte I
QS 6: +3 AT, +2 PA, +2 AW, +2 TP, +1 RS, +15 LeP, +2 SK, Finte I+II*
*): Die SF Finte II kann der Schatten einsetzen, obwohl er die Voraussetzungen dazu nicht erfüllt.

Skelett

MU 20 **KL** 10 (t) **IN** 10 **CH** 11
FF 8 **GE** 11 **KO** 11 **KK** 13
LeP 14 **AsP** – **KaP** – **INI** 8+1W6
AW 6 **SK** –1 **ZK** –1 **GS** 8
Waffenlos: **AT** 10 **PA** 4 **TP** 1W6 **RW** kurz
Langschwert: **AT** 11 **PA** 6 **TP** 1W6+4
RW mittel
Kurzbogen: **FK** 10 **LZ** 1 **TP** 1W6+4
RW 10/50/80
Leichte Armbrust: **FK** 10 **LZ** 8 **TP** 1W6+6
RW 10/50/80
RS/BE 0/0 oder je nach Rüstung
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Skelette als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Klettern 4, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 4, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Skelette können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 4, Einschüchtern 6, Willenskraft – (gelingt automatisch)
Grössenkategorie: mittel
Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid
Erschaffungsschwierigkeit: 0
Beute: Knochen, gegebenenfalls Waffen, Schild und Rüstung
Kampfverhalten: Skelette gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers und werden häufig als hirnlose Arbeitssklaven oder Wachen eingesetzt. Wenn sie freie Untote sind, greifen sie meist aus Hass auf alles Lebende direkt an. Sobald sie ein Opfer bemerken, gehen sie frontal zum Angriff über.
Flucht: Skelette fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum letzten „Lebenspunkt".
Sonderregeln:
Unempfindlich gegen Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen: Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen (außer Wurfkeulen und -speere) richten bei Skeletten nur halbe TP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall normalen Schaden an (also keinen doppelten).

Empfindlich gegen Hiebwaffen und Zweihandhiebwaffen: Hiebwaffen und Zweihandhiebwaffen richten doppelte SP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall vierfachen Schaden an (statt nur den doppelten).
Extrem Lichtempfindlich: Ist das Skelett direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet es 1 SP pro KR.
Meute: Skelette, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Skelett in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +2 AT).
Skelettart: Die oben genannten Werte gelten für ein durchschnittliches Menschenskelett. Andere Skelettarten können andere Werte und Fähigkeiten aufweisen.
Untoten-Regeln: Für Skelette gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Kasten **Vom Wesen der Untoten**).

Vom Wesen der Untoten

Untote werden von Nekromanten erschaffen, um als absolut loyale Kämpfer zu dienen, Wachaufgaben zu übernehmen oder andere Tätigkeiten auszuführen. Ausgenommen hiervon sind freie Untote, die niemandem dienen und von einem unstillbaren Hass auf alles Lebende angetrieben werden. Hieraus ergeben sich einige Besonderheiten:

- Untote können nur durch den Zustand Paralyse beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Untote keine Zustandsstufen Schmerz (siehe Regelwerk Seite 34).
- Untote sind körperlich auf Dere existent und dadurch entsprechend verletzlich.
- Angriffe mit Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) geweihten Waffen erzeugen doppelten Schaden. Die TP werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Angriffe mit profanen, magischen oder allen anderen Göttern geweihten Waffen sowie Zauber und Liturgien verursachen regulären Schaden.
- Untote sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Einfluss, Heilung und Illusion.
- Untote sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Untote können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- Untote nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- Direktes Sonnenlicht schadet Untoten. Sie verlieren pro KR LeP. Die genaue Menge ist bei dem jeweiligen Untoten angegeben.
- Untote zerfallen nach einiger Zeit. Für jeden vollen Monat ihrer Existenz verlieren sie 1W6 LeP.
- Untote können keine LeP durch Regenerationsphasen regenerieren.

Zauberpferd

MU 10 **KL** 10 (t) **IN** 12 **CH** 12
FF 8 **GE** 14 **KO** 22 **KK** 24
LeP 65 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6
VW 7 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 12
Tritt: **AT** 15 **TP** 1W6+5 **RW** mittel
Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+1 **RW** kurz
Niederreiten: **AT** 14 **TP** 2W6+4 **RW** mittel
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (bei erfolgreichem Trittangriff müssen Gegner der Größe *mittel* und kleiner eine Probe auf *Kraftakt* erschwert um –2 bestehen, ansonsten erhalten sie den Status *Liegend*)
Talente: Einschüchtern 2, Klettern (keine Probe erlaubt; Pferde können nicht klettern), Körperbeherrschung 4, Kraftakt 8, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Verbergen 2, Willenskraft 3
Grössenkategorie: groß
Typus: Tier, nicht humanoid
Beute: keine, das Pferd wird nach seinem Tod wieder zu den Inseln im Nebel teleportiert
Sonderregeln:
Packesel: Pferde können ein Gewicht von bis zu 150 Stein tragen.