

ZAUBERFERTIGKEITEN

ANTIMAGIE

Zauber	Startwert	Wert	Ursprung	Probe	Kosten	Reichweite	Zauberdauer	Dauer	Beschreibung
Beherrschung brechen	_____	_____	D	KL/IN/CH (+MR)	spez./ min. 8	B	min. 1 min	P	Befreit Ziel von Beherrschungszaubern; ASP: (Stufe Beherrscher - Stufe Brecher) x 4
Bewegung stören	_____	_____	M	KL/IN/FF	spez./ min. 6	49 m	2 sec	P	Stört jede Art Bewegungszauberei des Ziels; ASP: (Stufe Beweger - Stufe Brecher) x 3
Destructio Arcanitas	_____	_____	M	KL/KL/FF (+Mod)	spez./ perm.	B	min. 1 min	P	Entzaubert permanent magische Artefakte; Mod. Und Kosten nach Macht des Artefaktes
Gardianum Paradei	_____	_____	M	IN/CH/KK	nach Wunsch	3 m (r)	2/5 sec	max. 1 SR	Schutzkuppel gegen magische Attacken; Aufgelangene TP: ASP-Einsatz + Stufe
Hellsicht trüben	_____	_____	D	KL/IN/CH	spez./ min. 4	15 m	2 sec	max. 1 SR	Stört Hellsichtzauber des Ziels; ASP: (Stufe Hellsichtige - Stufe Störer)
Illusionen zerstören	_____	_____	M	KL/IN/CH	spez./ min. 5	7 m	3 sec	P	Hebt Illusionszauber auf; ASP: (Stufe Illusionist - Stufe Störer) x 2, jeweils pro einzelne Illusion
Invercarno Spiegeltrick	_____	_____	M	MU/MU/IN	13	Z	7 sec	ST x 2 KR (A)	Reflektiert Kampf- und Verwandlungszauber auf Lebewesen zurück
Kampfzauber stören	_____	_____	A	MU/IN/CH	3 pro KR	10 m	3 sec	nach AE (A)	Unterbricht Kampfzauber; jeder Kampfzauber muß einzeln gestört werden
Pentagramma Drudenfuß	_____	_____	M	MU/MU/CH (+Mod.)	17	7 m	min. 20 sec	P	Vertreibung von Sphärenwesen aller Art; Modifikation je nach Wesen
Schleier der Unwissenheit	_____	_____	H	KL/KL/FF	nach Wunsch	Z,B	5 min	ST x Std.	Schützt magische Person/Artefakt vor magischer Entdeckung: 2 x ASP-Zahl als Probenschwernis
Verständigung stören	_____	_____	F	KL/CH/FF	spez.	ST x 10 m	2 sec	spez.	Stört mentale Verständigung; pro 1 min (Stufensumme der Gestörten) : 2 ASP
Verwandlungen beenden	_____	_____	H	MU/KL/CH (+MR)	spez./ min. 10	B	min. 1 min	P	Hebt Verwandlungen des Ziels auf; ASP: (Stufe Verwandler - Stufe Brecher) x 5
Wider Hellsicht und Befehle	_____	_____	M	MU/KL/CH	12	Z,B	5 sec	1 SR	erhöht MR um übriggebliebene ZF-Punkte; Hellsicht & Beherrschung nochmals 3 Pkte erschwert

BEHERRSCHUNG

Zauber	Startwert	Wert	Ursprung	Probe	Kosten	Reichweite	Zauberdauer	Dauer	Beschreibung
Band und Fessel dich umringt	_____	_____	W	KL/CH/KK (+MR)	12	max. 7m (r)	30 sec	ST x Std.	Opfer wird mind. 1 SR im Bannkreis gehalten, dann MU-Probe zum Verlassen; mißlungen: MU sinkt
Bannbaladin	_____	_____	A	IN/CH/CH (+MR)	8	3m	5 sec	ST x SR	Opfer wird zum besten Freund des Zauberkundigen, bleibt jedoch moralischen Grundsätzen treu
Böser Blick	_____	_____	D	MU/CH/CH (+MR)	8	1m	4 sec	ST x 10 KR	2 Varianten: <i>Furcht</i> : Mu/2; <i>Flucht</i> MU<8; <i>Haß</i> : bei Feindseligkeit Angriff mit 2AT pro KR, keine PA
Eigne Ängste quälen dich	_____	_____	M/B	MU/IN/CH (+MR)	w20	B	3 sec	ST x Std., min. w20	Löscht alle Wahrnehmungen; pro Std. jede Eigenschaft -1; nach Zauber pro Std. +1
Erinnerung verlasse dich	_____	_____	M/B	MU/IN/CH (+MR)	w20	B	3 sec	ST x Std., min. w20	Gedächtnislöschung; KL und IN halbiert
Große Gier	_____	_____	H	KL/IN/CH (+MR)	6 pro SR	B	5 sec	nach AE	Erweckt Gier nach bestimmten Gegenständen / Orten / Handlungen
Große Verwirrung	_____	_____	D	KL/KL/CH (+MR)	nach Wunsch	B	2 sec	ST x SR	Opfer ist völlig verwirrt; KL und IN um investierte ASP gemindert (Verteilung nach Wahl des Druiden)
Halluzination	_____	_____	D	KL/IN/CH (+MR)	10	7m	5 sec	ST x SR	Erzeugt nur für das Opfer sichtbares Trugbild, z.B. gährender Abgrund, reichgedeckte Tafel
Herr über das Tierreich	_____	_____	D	MU/MU/CH (+MR)	MK	3m	5 sec	ST x SR	Komplette Kontrolle eines Tiers: Kampf, Überbringen von Nachrichten etc.
Horriphobus Schreckensteine	_____	_____	M	MU/IN/CH (+MR)#	7 (9)	7m	3 sec	3 SR	Demoralisiert Opfer: Flucht oder Zusammenkauern; auch gegen mehrere Gegner gleichzeitig (je 9 ASP)
Imperavi Animus (a)	_____	_____	M	KL/CH/CH (+2 x MR)	2 x MR / min. 17	1m	10 sec	ST x Std.	Absoluter Gehorsam für einen Befehl des Magiers; nicht gegen Selbsterhaltungstrieb
Imperavi Animus (b)	_____	_____	M	KL/CH/CH (+3 x MR)	3 x MR / min. 27	B	5 min	ST x Tage	Absoluter Gehorsam für einen Befehl des Magiers; auch gegen Selbsterhaltungstrieb
Karnifilo Raserei	_____	_____	M	MU/CH/KK (+MR)	17	1m	2 sec	ST x SR	Raserei gegen Freund und Feind: AT+4, MU+7, KK+7, PA-7, KL-7, CH-7, danach ermattet für einen Tag
Lachkrampf	_____	_____	S	CH/CH/FF (+MR)*	7	5m	3 sec	je nach Sb.-Probe	Lachkrampf; alle 5 sec Selbstbeherrschungsprobe, um sich wieder zu fangen
Memorabilia Falsifir	_____	_____	M	KL/IN/CH (+MR)	27	B	15 min	P	Künstliche Erinnerung bis max. 48 Std. vor Beginn des Zaubers
Panik überkomme euch	_____	_____	M/B	MU/CH/CH (+MR)	2w20	Sichtweite	6 sec	2w20 SR	Alle die den Magier / das verzauberte Objekt sehen, geraten in panisch Angst und fliehen
Respondami Veritar	_____	_____	M	KL/IN/CH (+MR)	5	3m	3 sec	sofort	Erzwingt wahre Ja/nein-Antwort; Opfer erleidet 1 SP bei Unfähigkeit, Frage mit Ja/nein zu beantworten
Sanftmut	_____	_____	H	MU/CH/CH (+MR)	MK : 2	5m	4 sec	3 SR	Angreifendes Tier wird besänftigt, so lange es nicht gereizt wird
Schabernack	_____	_____	S	KL/IN/CH (+MR)*	4	10m	5 sec	sofort	Opfer tut etwas Ungeschicktes, jedoch für sich und andere Ungefährliches
Schelmenrausch	_____	_____	S	IN/CH/CH (+MR)*	5	3m	5 sec	ST x SR	Versetzt Opfer in friedvoll-glücklichen Rauschzustand; alle Eigenschaftswerte (gute wie schlechte) -2
Schwarzer Schrecken plage dich	_____	_____	M/B	MU/IN/CH (+MR)	w20	B	3 sec	ST x Tage	Furcht vor schwarzen Flächen und Dunkelheit; MU, KL, IN, CH bei Flächen -3; Nacht -5
Seidenzunge, Elfenwort	_____	_____	W	KL/IN/CH (+MR)	7	3m	6 sec	max. ST x SR (A)	Schenkt dem Zauberer leichter Glauben; Talentprobe Lügen bei allzu dick aufgetragenen, erleichtert um 7
Somnigravis Tausendschaf	_____	_____	W	KL/CH/CH (+MR)#	8	10m	7 sec	ST x Std./2	Versetzt Opfer (auch mehrere) in Tiefschlaf; Opfer muß schon in ruhigem Zustand sein
Zauberzwang	_____	_____	H	MU/CH/CH (+MR)	27	B	min. 75 min	spez.	Hexe kann Opfer eine Aufgabe auferlegen; bei Nichterfüllung 3SP/Tag; siehe CC49
Zunge lähmen	_____	_____	D	MU/CH/FF (+MR)	7	7m	4 sec	1 SR	Lähmt die Zunge eines Lebewesens, bei gesprochenen Formeln ist Zaubersprobe um 20 erschwert
Zwingtanz	_____	_____	D	MU/KL/CH (+MR)#	6	5m	3 sec	1 SR	Opfer tanzt 1 SR wie wild; danach 2 Std. Ausdauer halbiert

BESCHWÖRUNG DÄMONISCHER MÄCHTE

Zauber	Startwert	Wert	Ursprung	Probe	Kosten	Reichweite	Zauberdauer	Dauer	Beschreibung
Furor, Blut und Sulphurdampf	_____	_____	M	MU/MU/CH (+Mod.)	13+	je nach Dämon	5 sec	je nach Dämon	Beschwörung niederer Dämonen (siehe CC 54 und MA); erscheint nach 2w20 Sekunden; Mod. Je nach Dämon
Geister austreiben	_____	_____	D	MU/MU/CH (+Mod.)	13 / 7	13 m (r)	5 min	P	Vertreibt Geister (13 ASP) und mindere Geister (7 ASP): Verschwinden nach max. 5 Minuten
Geister beschwören	_____	_____	D	MU/MU/CH (+Mod.)	11	ST x 20 m (r)	min. 30 sec	nach Willen des Geistes	Ruft einen Geist herbei, der selbst entscheidet, wie lange er bleiben will
Heptagon und Krötenei	_____	_____	M	MU/MU/CH (+Mod.)	23+	spez.	1 min	je nach Dämon	Beschwörung Gehörnter Dämonen (CC 57 und MA); erscheint nach w6 Minuten; Mod. Je nach Dämon
Komm Kobold komm	_____	_____	S	MU/CH/CH	12	1 km (r)	7 sec	nach Willen des Kobolds	Ruft einen Kobold herbei. CH-Probe entscheidet, ob Kobold freundlich oder verärgert ist
Krabbelnder Schrecken	_____	_____	H	MU/MU/CH	13/17	7 m	20 sec	St x 10 KR	Gegenstand (17 ASP) oder Körper (13 ASP) wird von Insekten bedeckt; siehe CC 60
Krähenruf	_____	_____	H	MU/CH/CH	13	25 m	7 sec	10 KR	ST+2 Krähen werden aus dem Nichts Herbeigerufen: je LE:5; AT:8; PA:0; TP: ISP; MK:2; MR:wie Hexe
Kröte, Natter Schuppenleib	_____	_____	M	MU/IN/CH (+7)	2w20 +7 / 5w20 +12	ST x 20 m (r)	1 min	ST x 2/7 Std.	Lockt alle Echsenwesen, die kleiner als der Zauberer sind, herbei
Mutabili Hybridil	_____	_____	M	KL/FF/KK (+Mod.)	spez.	1 m	1 Nacht	P	Verwandelt zwei oder mehrere unterschiedliche Lebewesen in ein einziges; (CC 63 und MA 180 ff.)

Pandaemonium	_____	_____	H	MU/MU/CH	13 +1 pro 10 m ²	Sichtweite	20 sec	ST x SR	Feld aus Klauen, Mäulern, Tentakeln etc. Entsteht (CC 65)
Skelletarius Kryptaduft	_____	_____	M	MU/MU/CH (+Mod.)	15 +3-9 pro SR	B	30 sec	je nach Untotem und AE	Tote in Untote verwandeln; erhebt sich nach w6 Minuten; Mod. Je nach Art des Untoten (MA 175 ff.)
Spinne, Egel, Kriechgetier	_____	_____	M	MU/IN/CH	w20 +5 / 3w20 +10	ST x 50 m	1 min	ST x 2 Std./x Tage	Zone, in der sich alle Spinnen, Insekten etc. Zum Ort des Spruches gezogen fühlen
Stein wandle, Totes handle!	_____	_____	M/B	MU/CH/KK	spez.	B	7 Std./7 min	P	Erschafft Untote und Golems; (CC 68 und MA 183 ff.)
Tialucs Odem, Siech und Krank	_____	_____	M	MU/MU/KK	13	7 m	5 sec	max. 1 SR	Gestankswolke bewirkt Übelkeit: 2w6 SP; KK-Probe sonst w6 SR bewußtlos; Beschwörer w6 SP und 1 Std. CH-2
Weiße Mähn und goldner Fuß	_____	_____	A	KL/IN/CH	12	spez.	15 sec	ST x Std.	Zauberperd erscheint nach w6 Minuten (GS: 30, AU: unendlich, TK: 4000)

SIEBEN FORMELN DER ZEIT

Zauber	Startwert	Wert	Ursprung	Probe	Kosten	Reichweite	Zauberdauer	Dauer	Beschreibung
Blick in die Vergangenheit	_____	_____	D	KL/KL/CH	45	Z	1 Std.	1 Std.	Blick in die Geschichte eines Gegenstandes oder Ortes; Modifikator nach zeitl. Anstand; (CC 72)
Immortalis Iuvenir	_____	_____	M	MU/CH/KK	spez.	Z	1 Monat	P	Zauberer kann sich Verjüngen (CC 73)
Infinutum Immerdar	_____	_____	M	KL/CH/KK	spez.	Spruch	spez.	P	Ein Zauberspruch wird permanent (CC 74); Mod. je nach ASP des zu verlängernden Zaubers
Ritual des Chr´Szess´Aich	_____	_____	?	unbekannt	spez.	Spez.	spez.	P	Ein Landstrich verschwindet vom angesicht der Welt (CC 75)
Tempus Stasis, Zeit verharre	_____	_____	M	MU/KL/KK	21	max. 7 m (r)	5 sec	nach Wunsch (A)	Sämtliche Bewegungen kommen zum Erliegen, ausgenommen die des Magiers; #sec nach Wahl des Magiers
Zeiten Last und Zeiten Pein	_____	_____	M	MU/KL/KK	spez.	Z	ca. 6 Std.	P	Barnt Alter in Abbild des Magiers (CC 78); verschiedene Mod. für Teile des Rituals
Zeitreise	_____	_____	M/E	MU/CH/CH	spez.	Spez.	1 Tag	max. 1 Monat	Ein Tor in die Vergangenheit wird geöffnet (CC 79); Mod. je nach zeitl. Abstand

BESCHWÖRUNG ELEMENTARER KRÄFTE

Zauber	Startwert	Wert	Ursprung	Probe	Kosten	Reichweite	Zauberdauer	Dauer	Beschreibung
Auge des Limbus	_____	_____	M	MU/CH/KK	3w6 pro m (☼)	7 m	15 sec	ST x sec	Alles innerhalb des Mahlstroms verschwindet unwiederbringlich in eine andere Sphäre
Dschinn des (Elements), eil herbei	_____	_____	M	MU/KL/CH (+Mod.)	30+	1 m	ca. 30 min	spez.	Dschinn kommt herbei, CH-Probe entscheidet über Dienstbarkeit; Mod. je nach Element und Auftrag (CC 82, MA 93 ff.)
Flammenring	_____	_____	D	MU/KL/CH	3 pro KR	max. 7 m (r)	10 sec	nach AE (A)	Flammenring entsieht um den Druiden; Durchschreiten: MU-Probe+übrige ZF-Pkte; 3w+2 SP, RS-1
Manifesto, Kraft der Sechse	_____	_____	M	KL/IN/CH	3+	1 m	30 sec	max. 1 min	kleine Manifestation eines Elements, z.B. Flämmchen, Wasser, Windhauch; +1 ASP für Dauer bis Morgengrauen
Meister der Elemente (a)	_____	_____	D	MU/KL/CH (+6+Mod.)	12	1 m	5 min	spez.	Ruft Elementargeist herbei, der dem Beschwörer einen Dienst leistet bei CH-Probe+7+Mod. (CC85, MA 94, 100 ff.)
Meister der Elemente (b)	_____	_____	D	MU/KL/CH (+18+Mod.)	48	1 m	1 Std.	spez.	Beschwört einen der 6 Elementarherren; dienstbar bei CH-Probe+7+Mod. (CC 85, MA 94, 102)
Meister milderer Geister	_____	_____	S	MU/CH/CH	3 pro Geist	1 km	7 sec	spez.	Ruft einen minderen Geist herbei, der so lange bleibt wie er will und tut was er will
Nihilatio Gravitas	_____	_____	M	KL/KK/KK	5 pro m (r)	max ST x m (r)	15 sec	max. 1 SR	Eine Zone der Schwerelosigkeit entsteht; HA-Probe!
Planastrale Anderwelt	_____	_____	M	MU/MU/CH	17+	3 m	1 min	max ST-5 SR	Öffnet ein Tor in den Limbus; Kosten je nach Größe der Öffnung (CC 88)
Solidrid Farbenspiel	_____	_____	F	IN/GE/KK	2 pro m	nach AE	10 sec	ST x 5 KR	Erschafft eine regenbogenfarbige Brücke von max. 49 Metern, 1m Breite
Verschwindibus	_____	_____	S	IN/CH/GE	5 pro Objekt und SR	15 m	3 sec	nach AE	Läßt (unbeobachtete) Gegenstände (bis 400 Unzen) kurzfristig verschwinden
Wand aus (Element), erhebe dich	_____	_____	M/D	MU/KL/CH (+Mod.)	7 pro m Länge	7 m	30 sec	max. ST-2 SR	Erschafft Wand aus einem der 6 Elemente, Höhe 3m, Mod. je nach Elemen.; (CC 91, MA 49)
Zorn der Elemente	_____	_____	D	MU/CH/KK	3w + ST	21 m	7 sec	sofort	Elementarer Sturm gegen Opfer/Objekte, TP entsprechend AE; z.B. Steinhagel, fliegende Dornen, Hagelschauer

BEWEGUNG

Zauber	Startwert	Wert	Ursprung	Probe	Kosten	Reichweite	Zauberdauer	Dauer	Beschreibung
Aufgeblasen, Abgehoben	_____	_____	S	CH/KK/KK	10	7 m	7 sec	ST x min	Opfer bläst Backen auf und schwebt stetig nach oben und sinkt später langsam wieder zu Boden
Axxeleratus Blitzgeschwind	_____	_____	W	KL/GE/KK	7	Z, 7 m	2 sec	20 KR (A)	Beschleunigte (doppelte) Fortbewegung, bei Kämpfen: je +2 auf AT und PA
Durch Fels und Erz...	_____	_____	W	MU/KK/KK	15 +3 pro KR	Z	1 min	nach AE (A)	Elf kann sich langsam durch massive Hindernisse hindurchbewegen (GS 1); kein Schaden durch Steinschlag etc.
Durch Marmorstein	_____	_____	S	KL/GE/KK	10	max. 1 m	5 sec	sofort	Durch Wände und Hindernisse gehen (5 cm pro ST des Schelm)
Foramen Foraminor	_____	_____	M	KL/KL/FF (+Mod.)	2+	B	5 sec	P	Öffnet mechanische Schlösser; Mod. und Kosten je nach Schloß
Hexenholz	_____	_____	H	KL/FF/KK	5 +1 pro SR	7 m	5 min	nach AE	Ein Holzstück (max. 4000 Unzen) kann für einfache Aktion belebt werden
In Glut und Lohe ohne Weh	_____	_____	A	MU/GE/KK	11 +3 pro SR	Z	20 sec	nach AE (A)	Ermöglicht Gang durch und auf Glut und Feuer; kein Schaden durch Flammen/Hitze
Klickeradomms	_____	_____	S	KL/FF/KK	3 pro Objekt	10 m	1 sec	P	Zerteppern eines zerbrechlichen Gegenstandes (max. ST x 5 Unzen)
Lockruf	_____	_____	S	IN/CH/FF	3	10 m	2 sec	spez. (A)	Kleine unbelebte Objekte (max. 80 Unzen) laufen zum Schelm hin; Zauber endet bei Ankunft
Materialia Animat	_____	_____	M	KL/FF/GE (+Mod.)	15 / 45	B	5 min	ST x Std./ ST x Mon	Objekt wiederholt auf Befehl bestimmte Bewegung; Dauer: max. bis Sonnenaufgang/Sommersonnenwende
Mit dem Wind, in Sternenhöh	_____	_____	F	MU/GE/KK	13 +3 pro SR	Z	30 sec	nach AE (A)	Zauberer kann sich vom Wind tragen lassen; kein Schaden durch Sturm etc.
Motoricus Motilich	_____	_____	M	KL/FF/KK	spez./ min. 5	7 m	5 sec	max. 1 SR (A)	Telekinetische Bewegung (2m/sec); AE: Unzen x Meter : 10; max. Gewicht: KK x 100 Unzen
Movimento Dauerlauf	_____	_____	A	IN/GE/KK	7 +2 pro Std.	Z	1 min	max. ST x Std. (A)	Ermüdungsfreier Dauerlauf; GS je nach Gelände 4 - 8
Nackedei	_____	_____	S	KL/GE/KK	5 +(RS x RS)	10 m	2 sec	sofort	Sämtliche (Aus)Rüstung und Kleidung fällt vom Opfer ab, das dann splittermackt dasteht
Spurlos, Trittlös, Fährtenlos	_____	_____	W	IN/GE/GE	7 pro Person und SR	Z, B	5 sec	nach AE (A)	Spurenlose Fortbewegung; löscht auch Gerüche auf
Transversalis Teleport	_____	_____	M	KL/KL/KK	15+	1 km pro ST	3 sec	sofort	Teleportation mit max. 1000 Unzen Last an bekannten Ort; AE: 1-100m=15, 101-1000m=30, >1001m=50
Über Eis und über Schnee	_____	_____	F	KL/GE/KK	5 +3 pro SR	Z	5 sec	nach AE (A)	Überquerung/-windung aller Arten von Schnee- und Eisflächen: kein Schaden durch Hagelschlag oder Frost
Über Strom und über See	_____	_____	A	IN/GE/GE	9 +3 pro SR	Z	15 sec	nach AE (A)	Überquerung/-windung aller Arten von Wasserflächen; kein Feuchtigkeitsschaden, kein Ertrinken
Über Wipfel, über Klee	_____	_____	W	KL/GE/KK	7 +3 pro SR	Z	10 sec	nach AE (A)	Mühelese Fortbewegung über jede Art von Pflanzen, Sumpf und Moor, kein Schaden durch Dornen etc.

HEILUNG

Zauber	Startwert	Wert	Ursrung	Probe	Kosten	Reichweite	Zauberdauer	Dauer
Ängste lindern	_____	_____	H	MU/IN/CH	4 +X	B	20 sec	max. 1 min
Balsamsalabunde	_____	_____	A	KL/IN/CH	1 pro LP/ min. 7	Z, B	5 min	P
Hexenspeichel	_____	_____	H	IN/CH/FF	spez.	B	20 sec	P
Klarum Purum Kräutersud	_____	_____	M	KL/KL/CH	1 pro Stufe des Giftes	Z, B	7 sec	P
Lach dich gesund	_____	_____	S	IN/CH/CH	2w6	B	Witzdauer	P
Levthans Feuer	_____	_____	H	IN/CH/CH (+MR)	7	B	7 sec / 1 Nacht	P
Ruhe Körper, ruhe Geist	_____	_____	F	KL/CH/KK	7	B	1 min	P
Sumus Elixiere	_____	_____	D	IN/CH/FF	7	B	5 min	ST x min
Tiere besprechen	_____	_____	H	MU/IN/CH	spez.	B	1 min	P
Von Frost und Hunger unberührt	_____	_____	F	MU/KK/KK	7 / 13 pro Monat	Z, B	15 min	nach AE

Beschreibung

Selbstvertrauen wird angehoben, Probe auf neg. Eigenschaft kann wiederholt werden, mit Bonus X pro X ASP
Pro ASP erhält der Behandelte einen LP zurück
Hexe spuckt auf Wunde; Heilung: Wunden: 1LP = 2ASP; Krankheiten: 1LP = 1ASP; Gifte: 2LP = 1ASP
Gift neutralisieren; eingesetzte AE vorher festlegen
LE-Regeneration von 2w6 LP innerhalb einer Stunde, während der Patient nur vor sich hin kichert
Nächtliche Regeneration (LE und AE) wird Opfer bei Rahjaopfer geschenkt oder geraubt
mindestens 7 Stunden Tiefschlaf mit Regeneration von 10 LP (und 5 ASP bei Zauberern)
Heil- und Giftwirkung von Kräutern (nicht alchim. Mixturen) verdoppelt sich; sofortige Einnahme, sonst Kräuter wertlos
Tiere heilen; AE: Wunden: 5 für erste 5 LP dann 1 pro 2 LP; Krankheiten: 2 pro Stufe der Krankheit; Gift: 1 pro Stufe des Giftes
Winterschlafähnliche Starre gegen bereitwilligen Empfänger; 7 ASP / Monat bei Selbstanwendung, 13 bei anderen

HELLSICHT

Zauber	Startwert	Wert	Ursprung	Probe	Kosten	Reichweite	Zauberdauer	Dauer
Adleraug und Luchsenohr	_____	_____	A	KL/IN/FF	5	Z	5 sec	1 min (A)
Analisis Arcanstruktur	_____	_____	M	KL/KL/IN (+Mod.)	10	1 m	min. 10 sec	Zauberdauer (A)
Blick durch fremde Auge	_____	_____	D	MU/IN/CH (+MR +Mod.)	spez.	ST x 10 km	10 min	nach AE (A)
Eigenschaften seid gelesen	_____	_____	A	KL/IN/CH (+MR)	7	3 m	15 sec	Zauberdauer (A)
Eterna Memorabilis	_____	_____	M	KL/KL/GE	7	Z	5 min	ST x 2 SR (A)
Exposami Creatur	_____	_____	W	KL/KL/IN	5	30 m (r)	10 sec	Zauberdauer (A)
In dein Trachten, Fühlen, Denken	_____	_____	F	KL/KL/CH (+MR)	8 pro 10 sec	3m	10 sec	nach AE (A)
Katzenaugen	_____	_____	H	KL/FF/KK	5 pro SR	Z	10 sec	nach AE (A)
Mishkharas Macht erspüren	_____	_____	D	KL/IN/CH (+Mod.)	9	B	15 min	Zauberdauer (A)
Oculus Astralis, Auge der Sphären	_____	_____	M	KL/IN/CH	17 pro SR	Z	15 sec	nach AE (A)
Odern Arcanum Senserei	_____	_____	A	KL/IN/CH	5	15 m	4 sec	2 sec
Penetrizell Holz und Stein	_____	_____	M	KL/KL/KK	4 +1 pro 10 m	nach AE	5 sec	Zauberdauer (A)
Sensibar Wahr und Klar	_____	_____	A	KL/IN/CH (+MR)	5 pro 10 sec	7 m	10 sec	nach AE (A)
Was verschwunden, wird gefunden	_____	_____	S	KL/IN/GE (+Mod.)	17	max. 5 km	30 min	Zauberdauer (A)
Xenographus Clarvoyant	_____	_____	M	KL/KL/IN	7 +1 pro 10 sec	3 m	20 sec	nach AE (A)

Beschreibung

Sinnesschärfeproben werden um 7 Punkte erleichtert
Struktur eines Zaubers/Tranks wird erkannt; Mod. für besonders komplexe Zauber; ZD eher deutlich länger
Blick durch Augen einer anderen Person; AE nach Entfernung und Dauer (CC 133); Mod. nach Bekanntheit
Gute oder schlechte Eigenschaften oder 10 TaW oder 10 ZF oder bester Kampfwert werden erkannt
Ermöglicht immerwährende Erinnerung an Bilder, Schriftstücke, etc.
Lebewesen erspüren; nicht hinter massivem Felsgestein
Kurzer Einblick in die Gedankengänge des Opfers
Ermöglicht schemenhaftes Sehen in völliger Dunkelheit
Bestimmung eine Krankheit oder Vergiltung; Mod. je nach Stufe der Krankheit oder des Giftes
Wahrnehmung der mag. Struktur der Welt; Magische Gegenstände leuchten, nichtmagische verdunkeln sich
Entdeckt magische Kraft und umgibt sie mit einem (für den Magier sichtbaren) rötlichen Schimmer
Ermöglicht Blick durch feste Materialien und massive Wände
Kurzer Einblick in die Gefühlswelt des Opfers: Angst, Ehrfurcht, Lüge etc.
Ermittelt Aufenthaltsort eines Gegenstandes; Mod. nach Entfernung, Bekanntheit, Größe (CC 144)
Entzifferung alter oder fremder Schriftzeichen; Zeichen anderer Wesenheiten: +7; wirkt nicht auf Fremdsparchen

ILLUSION

Zauber	Startwert	Wert	Ursrung	Probe	Kosten	Reichweite	Zauberdauer	Dauer
Aureolus Güldenglanz	_____	_____	M	KL/CH/FF	5	B	5 sec	max ST x 6 Std.
Auris, Nasus, Oculus	_____	_____	M	KL/CH/FF	5 pro Sinn	50 m	15 sec	max. 1 min
Blendwerk	_____	_____	S	IN/CH/FF	7 pro SR	30 m	5 sec	nach AE (A)
Chamäleon Mimikri	_____	_____	W	IN/CH/FF	5	Z	2 sec	1 SR (A)
Delicioso Gaumenschmaus	_____	_____	M	KL/IN/FF	7 pro Stein Gewicht	B	10 sec	ST x 2 SR
Duplicatus Doppelpain	_____	_____	M	KL/CH/GE (+Mod.)	6 pro Doppelgänger	Z, B	5 sec	10 KR (A)
Harmlose Gestalt	_____	_____	H	KL/CH/GE	6	Z	10 sec	ST x SR (A)
Hexenknoten	_____	_____	H	KL/IN/CH	4	Ausdehnung: ST x m²	10 sec	ST x min
Ignorantia Ungesehen	_____	_____	M	IN/CH/GE	6 pro SR	Z	10 sec	nach AE (A)
Impostoris Imagotin	_____	_____	M	KL/IN/FF	13	Z, B	5 min	ST x Std. (A)
Koboldgeschen	_____	_____	S	IN/CH/FF	4	B	4 sec	max. 1 Std.
Luciferi Lichtertanz	_____	_____	M	IN/CH/FF	5	1 m	2 sec	ST x 2 KR
Menetekel Flammenzeichen	_____	_____	M	KL/CH/FF	5	49 m	10 sec	ST x 2 KR
Reflectimago Spiegelschein	_____	_____	M	KL/CH/FF	7	Blickfeld	10 sec	ST x SR
Schelmenmaske	_____	_____	S	IN/CH/GE	7 pro SR	Z	6 sec	nach AE (A)
Seidenweich, Schuppengleich	_____	_____	S	IN/FF/FF	7	B	10 sec	ST x Std.
Vocolimbo Hohler Klang	_____	_____	M	KL/CH/FF	5	ST x 3 m	5 sec	5 KR
Vogelzwitschern, Glockenspiel	_____	_____	M	KL/CH/FF	10	Z, 1 m	5 sec	max. ST x Std.
Weihrauch, Rose, Wohlgeruch	_____	_____	M	IN/CH/FF	8	Z, B	5 sec	max. ST x Std.
Widerwille, Ungemach	_____	_____	M	MU/IN/CH	12 / 21	B	10 min	max ST x Wo.

Beschreibung

Gegenstand von max. Truhengröße erhält goldenen Glanz, der Dunkelheit durchdringt
Erzeugt illusionäres Geräusch/Bild/Geruch (wahlweise); kombinierbar (CC 149)
Erschafft bewegte, dreidimensionale Bilder bis zu 5 m³/ST; keine Geräusche oder Gerüche
Perfekte Verschmelzung mit Hintergrund, unsichtbar für Beobachter weiter als 3 m entfernt
Speise nimmt jeden beliebigen angenehmen Geschmack an, wirkt sättigend
Erschaffung von max. 2 Doppelgängern, Trefferwahrscheinlichkeit halbiert bzw. Gedrittelt; Mod.: 1+ pro Doppelgänger
Verwandlung in eine harmlose Gestalt (nicht aber Ausrüstung), z.B. Kind, Krüppel
Erschaffung einer imaginären, unüberwindbaren Barriere; durchlässig für Pfeile, Zauber etc.
Zauberer wird von zufälligen Beobachtern nicht bemerkt; andere: Sinnesschärfe-Probe +übrige ZF-Punkte
Erschaffung eines illusionären, dem Magier bekannten Gesichtes als bewegte Maske über dem eigenen
Vorgegauelter kleiner Wertgegenstand; z.B. Pierdeapfel wird zur Banane, Dukaten, etc.
Person oder Gegenstand wird von buntem Lichtschwamm umgeben; max. Entfernung des Zauberers 7 m
Erschafft Flammenschrift (Blut-, Nebel-) von max. 100 Schriftzeichen Länge an einer Wand
Gibt beliebig vielen Wesen oder Gegenständen eine spiegelnde Oberfläche; nur für Zauberer sichtbar
Verwandlung in ein illusionäres Wesen (Katzen- bis Pferdegröße); ohne Übernahme der speziellen Eigenschaften
Gegenstand fühlt sich wunschgemäß an; z.B. flauschig, schleimig; Dauer max. bis Sonnenaufgang
An bekanntem Ort erklingen max. 21 Worte in hohlem Klang
Ändert Art der Geräusche, nicht aber Lautstärke, die Verzauberter erzeugt; z.B. Schritte erklingen wie Fanfaren
Verleiht dem Anwender jeden gewünschten Geruch
Bewirkt unterbewußte Abscheu vor verzaubertem Objekt (12 ASP)/ Raum (21 ASP); (CC 167)

KAMPF

Zauber	Startwert	Wert	Ursrung	Probe	Kosten	Reichweite	Zauberdauer	Dauer	Beschreibung
Blitz dich find	_____	_____	W	KL/IN/GE (+MR)	5	7 m	1 sec	2 KR	Opfer wird geblendet und somit kampfunfähig; kann aber parieren
Corpolfrigo Kälteschock	_____	_____	M	CH/GE/KK(+MR)	11	7 m	2 sec	sofort / 10 KR	Entzieht Opfer Körperwärme: 7 SP, 10 KR lang lang -4 auf GE, FF, KK (AT/PA-Veränderung beachten)
Ecliptactus Dunkle Macht	_____	_____	M	MU/KL/KK	5 +2 pro KR	Z	5 sec	nach AE (A)	Belebung des eigenen Schattens zum gleichwertigen Mitstreiter (keine Magie)
Eisenrost und grüner Span	_____	_____	M	KL/CH/GE	5	B	2 sec	P	Bruchfaktor der gegnerischen Waffe steigt pro KR um 1, was bald zur Zerstörung führt
Fulminictus Donnerkeil	_____	_____	A	KL/GE/KK	3w6 +ST	7 m	2 sec	sofort	3w6 + Stufe SP beim Gegner durch magischen Strahl
Gliederschmerzen, Nadelstich	_____	_____	M	CH/KK/KK (+MR)	11	7 m	5 sec	ST x 10 KR	Opfer verliert 8 Punkte KK und 2 GE (AT/PA-Veränderung!); ist nicht zu großer Kraftanstrengung fähig
Herzschlag ruhe, Atem stocke!	_____	_____	M/B	MU/CH/KK (+MR)	w20 pro 10 KR	B	min. 20 sec	nach AE (A)	Herz des Opfers bleibt stehen; Schaden nach 20 sec w20 Sp, nach witeren 20 sec +2w20 Sp usf.
Höllengein zerreiße dich!	_____	_____	M/B	KL/CH/KK (+MR)	w20	B	2 sec	ST x 10 sec	Opfer erleidet w20 imaginäre SP und windet sich in Schmerzen
Ignifaxius Flammenstrahl	_____	_____	M	KL/GE/FF	nach Wunsch	21 m	4 sec	sofort	Feuerlanze: richtet max. (ST + 1) w6 TP an; pro 10 TP: RS - 1; AE = TP
Ignisphaero Feuerball	_____	_____	M	MU/GE/KK	35 +2w6 LP	49 m	7 sec	sofort	Entfernung von Explosion: 1 m: 5w+5 TP; 2 m: 4w+4; 3 m: 3w+3; 4 m: 2w+2; 5 m: 1w+1
Kalt wie Stein das Kämpferherz	_____	_____	W	MU/IN/KK	3 pro KR	Z	2 sec	max. ST x KR (A)	Zauberer fühlt keinen Schmerz mehr; RS+1, MU+1, Selbstbeherrschung +7, keine Mail auf AT/PA
Kulminatio Kugelblitz	_____	_____	M	MU/IN/FF	w20	21 m	7 sec	ST x 2 KR	Kugelblitz steuert auf Opfer zu und verfolgt es (w20-2 m/KR); bei Treffer: w20+5 SP +1 SP/RS bei Metallrüstungen
Plumbumbarum und Narretei	_____	_____	M	CH/GE/KK (+MR)#	5 +2 pro Gegner	7 m	3 sec	5 KR	AT-Wert des Gegners wird um 3 verringert; auch auf mehrere Gegner gleichzeitig
Radau	_____	_____	H	MU/CH/GE	4 +2 pro KR	21 m	4 sec	nach AE	Rasender Hexenbesen: 2 x AT: 12; TP: w6+2; +1 TP-Steigerung alle 5 KR; zum Besänftigen CH-Probe
Salz-Kraft-Monstermacht	_____	_____	M	MU/IN/CH	w20	B	3 sec	w20 KR	Kampfrausch: AT und TP +5; PA -5, w20 Attacken; wenn Feinde besiegt, wendet sich Wütiger gegen Freunde
Scharfes Auge, sichere Hand	_____	_____	W	IN/GE/FF	5	Z, B	5 sec	15 sec	Magische Verbindung zwischen Schütze und Ziel: Fernkampftprobe um übriggebliebene ZF-Punkte erleichtert
Sensattacco Meisterstreich	_____	_____	M	MU/IN/GE (+Mod.)	13	Z, B	7 sec	max. 50 KR (A)	Gute Attacke auch bei höheren Wurf als 1; Mod.:0 bei gAT = 2, 7 bei gAT = 3, 14 bei gAT = 4 etc.
Treue Klinge, Sichrer Stand	_____	_____	F	IN/GE/FF	11	Z	4 sec	max. 50 KR (A)	Dem Zauberer unterlaufen keinen Patzer mehr, keine Finten gegen Zauberer

VERSTÄNDIGUNG

Zauber	Startwert	Wert	Ursrung	Probe	Kosten	Reichweite	Zauberdauer	Dauer	Beschreibung
Cryptographo Zauberschrift	_____	_____	M	KL/KL/IN	5+	B	5 min	spez.	Text auf Papier wird mit Lösungswort bis max. zur nächsten Sonnenwende verschlüsselt
Das Sinnen fremder Wesen	_____	_____	W	MU/IN/CH	7 pro min	10 m	20 sec	nach AE (A)	Gedanken/Gefühle eines Tieres lesen; KL-Probe und CH-Probe, um Aktion zu erbeten (CC191)
Elfen, Freunde, hört den Ruf	_____	_____	F	KL/IN/CH	5 pro 10 sec	St x 100 m	5 sec	nach AE (A)	Aussendung einer mentalen Botschaft, die alle dieses Spruchs Mächtigen erreicht
Elfenstimme, Flötenton	_____	_____	F	IN/CH/KK	7 pro KR	beliebig	1 min	nach AE (A)	Klang eines Instrumentes dringt über beliebige Strecke an die Ohren des Empfängers
Immaterialis Phantomar	_____	_____	M	MU/IN/CH	2 (beide)	3 m	7 sec	Zauberdauer (A)	Identifiziert eine Hexe an den Augen
Hexenblick	_____	_____	H	IN/IN/CH	spez.	max. ST x km	10 sec	nach AE	Projektion von Abbild und Geräuschen an bekannten Ort; AE: 3 pro Meile Grundkosten plus 2 pro KR (CC 195)
Koboldovision	_____	_____	S	IN/IN/CH	13	Z, B	10 sec	ST x min	Ermöglicht Blick in Nebelwelt, ins Reich der Feen und Kobolde; mit evtl. Unterhaltung
Magischer Raub	_____	_____	D	MU/KL/KK	6	B	1 min	ST x Std.	Magier bezieht für einen Zauber die benötigten ASP aus der AE des Opfers (CC 197)
Nekrophatia modernr Leich	_____	_____	M	MU/KL/CH	11 +11 pro SR	B	15 min	nach AE (A)	Verständigung mit einem Toten; Mod. nach Dauer des Todes
Objectum stumm	_____	_____	M	KL/IN/CH	7 pro Frage	B	30 sec	1 SR	Befragung eines Gegenstandes nach Beobachtungen (nur Ja/Nein-Fragen)
Reise zwischen den Sphären	_____	_____	D	MU/KL/IN	35 pro 30 min	Z	30 min	nach AE (A)	Reise des Geistes durch den Limbus; Effekt und Verlängerungsmöglichkeit: (CC 200)
Seelenwanderung	_____	_____	D	MU/CH/CH	1 pro km +27 pro Std.	ST x km	5 min	nach AE (A)	Druide tauscht Geist und Seele mit der des Opfers; Modifikation: (CC 201)
Traumgestalt	_____	_____	H	IN/CH/CH	1 pro 10 km +7 pro SR	ST x 100 km	5 min	nach AE (A)	Die Hexe erscheint dem „Opfer“ im Traum; kann den Traum mitgestalten
Unitatio Geistesbund	_____	_____	F	IN/CH/KK	1	B	30 sec	solange Berührung	Vereinigung der AE aller Beteiligten; Vervielfachung der Reichweite je Teilnehmer; Steigerung der Stufe

VERWANDLUNG VON LEBEWESEN

Zauber	Startwert	Wert	Ursrung	Probe	Kosten	Reichweite	Zauberdauer	Dauer	Beschreibung
Adler, Wolf und Hammerhai	_____	_____	W	MU/IN/GE	7 +1, 2 oder 3 pro SR	Z	20 sec	nach AE	Verwandlung in Tierform (Größe zwischen Ratte und Pferd); +2 ASP/SR schwimmend, +3 ASP/SR fliegend (CC 206)
_____	_____	_____	W	MU/IN/GE	7 +1, 2 oder 3 pro SR	Z	20 sec	nach AE	Verwandlung in Tierform (Größe zwischen Ratte und Pferd); +2 ASP/SR schwimmend, +3 ASP/SR fliegend (CC 206)
_____	_____	_____	W	MU/IN/GE	7 +1, 2 oder 3 pro SR	Z	20 sec	nach AE	Verwandlung in Tierform (Größe zwischen Ratte und Pferd); +2 ASP/SR schwimmend, +3 ASP/SR fliegend (CC 206)
Arcano Psychostabilis	_____	_____	M	MU/KL/CH	7	10 m	30 sec	1 Std.	Steigerung der MR um 2 für 1 Stunde; einmal pro Tag möglich
Armatrutz	_____	_____	A	IN/GE/KK	(RS+ x RS+)	0	3 sec	1 Kampf / max. 1 SR (A)	Schafft magische Rüstung mit beliebigen RS; wirkt mit zusätzlichem RS auch gegen Gute Attacke; min. 4 ASP
Atemnot	_____	_____	D	MU/CH/KK (+MR)	11	3 m	6 sec	1 Tag	Raubt Opfer die Hälfte seiner Ausdauer zugunsten des Magiers
Charisma, Persönlichkeit	_____	_____	M	KL/CH/CH	7	Z, B	30 sec	1 Std.	Steigerung des CH um 2 für 1 Stunde; einmal pro Tag möglich
Druidenrache	_____	_____	D	MU/MU/KK	alle LP	Z	20 sec	1 Std.	Finaler Akt: LE+KK+ZF-Pkte. werden zu AE; Stufe +5; Probenboni +5
Eins mit der Natur	_____	_____	D	IN/GE/KK	7 pro Tag	Z	15 min	nach AE (A)	div. Natur-Talente +übrige ZF-Pkte; halber Schaden durch Naturbegebenheiten wie Dornen, Kälte (CC 212)
Empathie und Sechster Sinn	_____	_____	H	KL/IN/CH	7	Z, B	30 sec	1 Std.	Steigerung der IN um 2 für 1 Stunde; einmal pro Tag möglich
Feuerbann	_____	_____	H	MU/MU/KK	7	Z	15 sec	ST x SR (A)	2 SP durch kleine Flamme führt zu Schutz vor Feueratem; magisches Feuer halbe SP, Feuer viertel SP
Fingerspiel und schnelle Hand	_____	_____	A	KL/CH/FF	7	Z, B	30 sec	1 Std.	Steigerung der FF um 2 für 1 Stunde; einmal pro Tag möglich
Fluch der Pestlenz	_____	_____	D	MU/KL/CH (+MR)	spez.	1 m	10 sec	je nach Krankheit	Anhexen einer Krankheit, die 1 Tag später ausbricht; AE: Stufe der Krankheit x 3
Gewandtheit und Geschicklichkeit	_____	_____	M	KL/CH/GE	7	Z, B	30 sec	1 Std.	Steigerung der GE um 2 für 1 Stunde; einmal pro Tag möglich
Granit und Marmor sollst du sein	_____	_____	M	MU/CH/KK (+MR)	36 (+1 perm)	3 m	10 sec	P	Opfer verwandelt sich unwiderbringlich in Stein
Haselbusch und Ginsterkraut	_____	_____	W	CH/FF/KK	spez.	B	min 1 Std.	P	Beeinflussung von Aussehen, Wuchs und Verhalten einer Pflanze; AE: von 1w6 bis 10w20 (CC219)
Imago Transmutabile	_____	_____	M	CH/GE/KK (+MR)	49/77 (+1 perm)	1 m	1 Tag	1 Monat / P	Ermöglicht vollständige Änderung der „äußeren Hülle“ eines Menschen
In See und Fluß, auf Meeresgrund	_____	_____	A	MU/KL/KK	7 pro SR	Z, B	15 sec	nach AE (A)	Ermöglicht Atmung unter Wasser und für die Dauer des Spruches nur dort
Klugheit, Wissen, Intellekt	_____	_____	M	KL/KL/CH	7	Z, B	30 sec	1 Std.	Steigerung der KL um 2 für 1 Stunde; einmal pro Tag möglich

VERWANDLUNG VON UNBELEBTEM

EIGENE ZAUBER

[illegible]