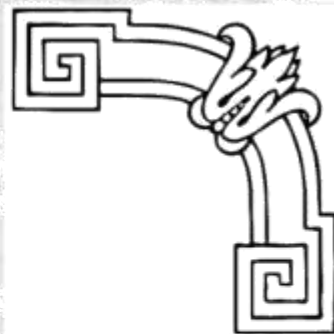
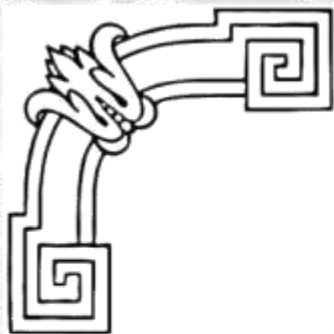


MYRANISCHE FORMELN





Redaktion

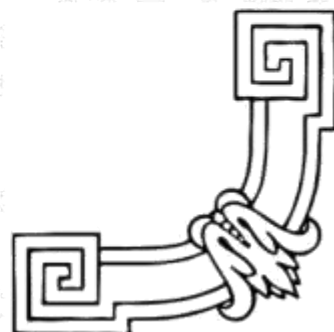
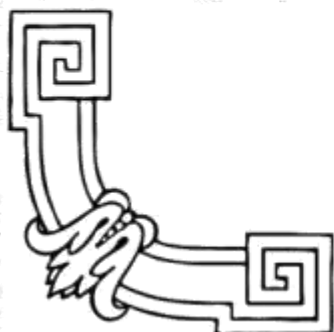
Fabian Talkenberg

Autoren

Niklas Forreiter, Lena Kalupner, Matthias Kalupner, Julian Klippert,
Denny von Roux, Kirsten Schwabe, Jan Stawarz, Fabian Talkenberg

Mit Dank an

Daniel Bruxmeier, Christian Fischer, Friedrich Grell, Mark
Koschmieder, Ingo Löppenber, Mario Miernik, Thomas Pichler,
Dennis Rüter, Sean David Schöppler, Michael Wild





Impressum Inhalt

Umschlagsymbol
Peter Horstmann

Umschlaggestaltung
Ralf Berszuck

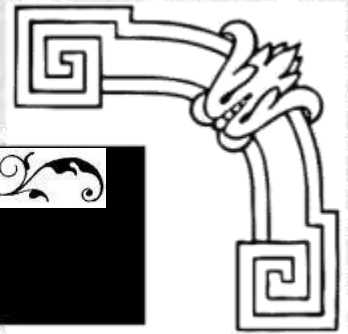
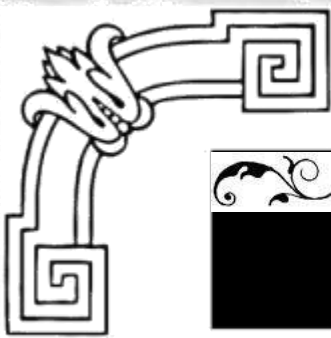
Satz & Layout
Daniel Bruxmeier

Lektorat
Jan Hendrik Gravert

Gesamtredaktion
Heike Kamaris, Jörg Raddatz

Copyright © 2015 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN,
MYRANOR und DERE sind eingetragene Marken.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Grundlagen der formellen Beschwörung	3
Formeln nach Quelle.....	6
Formeln nach Dienst.....	10
Formelsammlung.....	14
A	15
B	41
C	66
D	67
E.....	77
F.....	98
G	117
H	137
I.....	148
J.....	151
K	153
L.....	165
M.....	174
N	184
O	189
P	192
R	193
S.....	201
T.....	244
U	254
V	266
W	280
Z.....	294



Im Laufe der Jahrtausende haben sich bei den myranischen Traditionen viele Kniffe bei der Beschwörung von Essenzen und Wesen entwickelt. Diese erhalten die regeltechnische Bezeichnung *Formeln*, werden jedoch in Myranor mit verschiedenen Bezeichnungen bedacht, beispielsweise Matrix (Plural: Matrizen, die optimatische Tradition) oder Wahrer Name (vor allem die animistischen Traditionen). Für die animistischen Traditionen handelt es sich in ihrer Interpretation tatsächlich um den Wahren Namen des beschworenen Wesens, da sie selbst in den Essenzbeschwörungen einen Geist der jeweiligen Quelle sehen. Auch die Bezeichnung der einzelnen Formeln variiert je nach Kultur und Tradition. Formeln ermöglichen es einem Magieanwender, Zauber leichter ausführen zu können, sind dafür jedoch in ihrer Einsetzbarkeit eingeschränkt und können nur die Beschwörung einer einzigen Wirkung oder einer einzelnen Wesenart unterstützen. Die Randparameter (Zauberdauer, Reichweite, Zielobjekt, Wirkungsdauer) und der ausgeführte Dienst sind festgelegt, ebenso wie die genaue Wirkung. Auch können Formeln lediglich in Kombination mit der dazugehörigen Quelle eingesetzt werden. Ihre Qualität wird in den Stufen 1 bis 7 gemessen. Sie gilt als Erleichterung für die *Anrufungsprobe*, während *Kontrollproben* lediglich um ein Drittel der Qualität erleichtert sind.

Im Folgenden werden mehrere Formeln vorgestellt. Die Liste geht zwar in ihrem Umfang über die in **Myranische Magie** vorgestellte hinaus, ist aber ebenfalls keineswegs abschließend, sondern soll lediglich Beispiele für die zahlreichen Möglichkeiten der

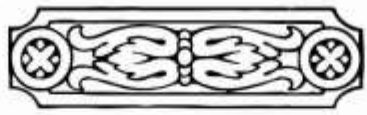
Beschwörungsregeln bieten. Auch gibt sie Spielern wie Meistern ein breites Spektrum an Wirkungen an die Hand, die es ihnen ermöglichen, schnell und unkompliziert einen gewünschten Effekt zu produzieren.

Das Erlernen von Formeln

Wie für die Verbesserung seiner Zauberkünste muss ein Zauberer auch für das Erlernen von Formeln Abenteuerpunkte ausgeben. Hierbei kostet die Formel im Allgemeinen pro Punkt Qualität die halbe Anrufungsschwierigkeit in AP, mindestens jedoch 1 AP pro Qualitätsstufe. Besitzt man bereits die Kenntnis einer Formel niedrigerer Qualität, lässt sich die höherwertige für die Differenz der Kosten erwerben. Das Erlernen oder Erweitern von Formeln dauert ein Fünftel der AP in Zeiteinheiten. Verständlicherweise sind nicht alle Formeln in allen Kulturkreisen in gleichem Maße verbreitet, auf genauere Angaben wird jedoch zugunsten der Spielbarkeit verzichtet. Zu beachten ist allerdings, dass höhere Qualitätsstufen im Allgemeinen selten sind und häufig nur anerkannte Experten des jeweiligen Gebietes über diese verfügen.

Das Niederlegen von Formeln

Jede Tradition kennt ihre eigenen Mittel, um eine Formel niederzulegen. Optimaten zeichnen beispielsweise komplizierte Diagramme, Animisten stellen Abbildungen in Form von Zeichnungen, Mosaiken oder Statuetten des jeweiligen Geistes her und Zaubertänzer malen sich komplizierte Schrittfolgen



auf. Auf diese Weise können Formeln auch analog kopiert werden. Um festzustellen, wie exakt eine Formel niedergelegt oder kopiert wird, ist eine um die Qualität der Formel erschwerte *Magiekunde*-Probe nötig. Die dabei übrigbehaltenen Punkte gelten als

Bonus für die folgende Probe auf ein zur Niederlegung passendes Handwerkstalent. Gelingt diese Probe, so gibt die Hälfte der TaP* die erhaltene Qualität der Formel an, solange diese nicht die Qualität des Originals überschreitet. Misslingt die Probe, ist die Niederlegung misslungen. Das Ablegen einer Probe nimmt 1 Zeiteinheit in Anspruch.

Angaben der einzelnen Formeln



❖ **Probe:** Die Zauberprobe wird auf die aufgeführten Eigenschaften gewürfelt, erschwert ist sie um die angegebene *Anrufungsschwierigkeit*. Sollen unfreiwillige Zielobjekte verzaubert werden, wird außerdem deren MR als Erschweris angerechnet, wobei im Falle mehrerer unfreiwilliger Zielobjekte die höchste vorhandene MR herangezogen und zudem um die Anzahl der Opfer erhöht wird. Tiere zählen nur in seltenen Fällen als freiwillige Zielobjekte, beispielsweise, wenn es sich um *Vertraute* handelt. Zonenzauber, die auf unfreiwillige Zielobjekte wirken sollen, beeinflussen nur solche, deren MR kleiner oder gleich der übrigen ZfP* ist. Des Weiteren können je nach Situation weitere Zuschläge oder Erleichterungen auftreten.

❖ **Quelle:** Die Quelle bezeichnet die angerufene Kraft oder Gruppe von Wesen. Jede Formel ist einer Quelle zugeordnet und kann nur im Rahmen des dazugehörigen Zaubers angewendet werden.

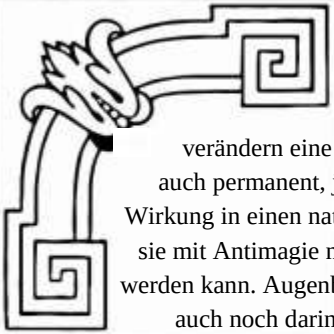
❖ **Disziplin:** Bei der Disziplin der Formel wird unterschieden zwischen den In-

struktionen, die eine direkte magische Wirkung entfalten, den Influxionen, die ein Ziel mit eigenständig wirkenden Astralmustern ausstatten und auf diesem Wege Artefakte und Kreaturen schaffen können, den Invokationen oder externen Wesenbeschwörungen, bei denen ein Wesen in eine eigene Gestalt neben den Beschwörer gerufen wird, sowie den Inspirationen oder internen Wesenbeschwörungen, welche ein Wesen in den Beschwörer einfahren lassen.

❖ **Dienst:** Der Dienst gibt an, welche Funktion die Formel erfüllt, also ob sie beispielsweise die Umwelt des Zaubers beeinflusst, den Geist des Ziels kontrollieren lässt oder ein Wesen herbeiruft.

❖ **Zauberdauer:** Die Zauberdauer gibt an, wie viel Zeit die Anwendung der Formel in Anspruch nimmt. Der Zauberer kann in dieser Zeit keine weiteren Handlungen durchführen. Mit dem Ende der Zauberdauer erscheinen Essenz oder Wesen. Im Falle von Essenzbeschwörungen tritt der gewählte Dienst auf der Stelle in Kraft, während beschworenen Wesen erst noch ein Dienst erteilt werden muss.

❖ **Wirkungsdauer:** Die Wirkungsdauer bestimmt, wie lange mit der Formel geformte Zauber andauern, wie lange also eine Essenz wirkt oder ein Wesen selbst bei noch offenen Diensten in der eigenen Sphäre verweilt. Dieser Wert ist in vielen Fällen von den ZfP* abhängig. Die freiwillige Aufhebung eines Zaubers noch vor Ende der Wirkungsdauer ist nur bei Besitz der SF *Zauberkontrolle* möglich. Die Wirkungsdauren *permanent* und *augenblicklich* benötigen besondere Beachtung. Permanente Zauber halten an, bis sie durch einen entsprechenden antimagischen Effekt aufgehoben werden, und ihre Zauberwirkung ist bis dahin mit Hellsichtzaubern zu erkennen. Augenblicklich wirkende Zauber



verändern eine Form oder Struktur zwar auch permanent, jedoch überführen sie die Wirkung in einen natürlichen Zustand, sodass sie mit Antimagie nicht rückgängig gemacht werden kann. Augenblickliche Zauber werden auch noch darin unterschieden, ob dieser Zustand die magische Struktur auf Dauer (*augenblicklich (p)*), z.B. ein permanente Verwandlung) oder nur einmalig (*augenblicklich (n)*), z.B. Heil- und Schadenszauber) verändert.

Permanente und permanentstrukturverändernde augenblickliche Zauber werden mit permanenten Astralpunkten fixiert, deren Höhe in Klammern hinter den eigentlichen Kosten angegeben ist.



❖ **Ziel:** Manche Formeln wirken nur auf Objekte, andere nur auf Wesen. Daher wird zwischen Wesen (lebendigen, aber auch magischen Wesen), Objekten (unbelebten Gegenständen, aber auch Punkte im Raum oder magische Effekte) und Zonen (kugelförmige Wirkungsbereiche, die nach Wahl des Zaubers an ein bewegliches Ziel oder an einen stationären Ort gebunden werden können) unterschieden. Weiterhin spielen hierbei die Anzahl der Wesen oder Objekte und der Radius der Zone eine Rolle. Die jeweilige Anzahl ist dabei als theoretische Obergrenze zu verstehen, während das tatsächliche Maximum der Wirkungsbeschreibung zu entnehmen ist. Zusammenhängende Gegenstände wie Mechaniken oder Rüstungsteile zählen als einzelnes Objekt, ebenso große Massen kleinteiliger Gegenstände wie Münzen, Nahrung oder Sand. Bei der Wesenbeschwörung gibt die Zahl an, wie viele Wesen gleichzeitig beschworen werden können. Zu beachten ist, dass für die gleichzeitige Beschwörung von mehr als einem Wesen die SF *Massenbeschwörung* erworben werden muss.

❖ **Reichweite:** Die Reichweite ist die maximale Entfernung vom Zauberer,

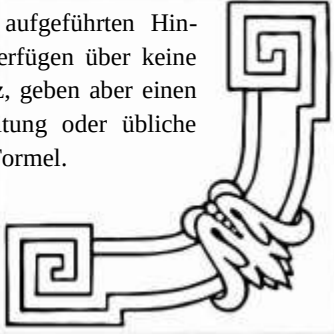
in der die Wirkung eintreten oder das beschworene Wesen erscheinen kann. Die Reichweite *selbst* bedeutet, dass sich die Wirkung allein auf den Zauberer richtet. Für alle Formeln gilt, dass die Zielobjekte wahrgenommen werden müssen. Die Reichweiten *Horizont* und *Außer Sicht* folgen abweichend davon besonderen Regeln (**Myranische Magie** S. 120). Das Ziel muss sich lediglich in der letzten Aktion der Zauberdauer innerhalb der Reichweite befinden. Ist dies nicht der Fall, scheitert der Zauber. Da die gleichzeitige Durchführung mehrerer Aktionen unmöglich ist, können folgerichtig im Kampf keine Formeln der Reichweite *Berührung* gewirkt werden, solange das Ziel nicht bereits festgehalten wird oder der Zauberer über die SF *Aufladung* verfügt.

❖ **Struktur:** Einem Stein einen kurzen Stoß zu geben ist leichter, als diesen Stein in eine detailgetreue Kopie des Thearchen zu verwandeln. Dies wird durch die angegebene Struktur der Formel simuliert.

❖ **Kosten:** Die angegebenen Astralpunkte müssen vom Zauberer aufgewendet werden, um die gewünschte Wirkung zu erzielen. Scheitert die Zauberprobe, fallen die halben Kosten an. Findet sich hinter den eigentlichen Kosten eine weitere Zahl in Klammern, gibt diese die zusätzlich aufzuwendenden permanenten Astralpunkte an.

❖ **Wirkung:** Die Wirkung beschreibt den Effekt, der beim Anwenden der Formel eintritt.

❖ **Hintergrund:** Die aufgeführten Hintergrundinformationen verfügen über keine regeltechnische Relevanz, geben aber einen Einblick in die Verbreitung oder übliche Anwendungsweise der Formel.



Formeln nach Quelle

❖ **Abgrund:** Bannung der Gottesmacht, Diener der Finsternis, Entzug, Gedankenraub, Geflügelter Jäger, Heerführer des Ersten, Herr der Dämonen, Makelloses Antlitz, Rattengestalt, Schwarze Flammen, Tödliche Kälte, Tollwut, Unterwürfiger Diener, Vernichtung der Gottesmacht, Woge der Qual, Zunge des Verräters

❖ **Aggari:** Analyse der Mechanik, Dämonische Aufwertung, Dämonische Matrix, Erdbeben, Erzschild, Goldmacher, Heißer Stahl, Kalter Stahl, Lenker der Konstrukte, Meisterschmied, Schmiedegehilfe, Segnung des Werkzeugs, Stählerner Diener, Steinerner Gestalt, Versteckte Mechanik, Wall aus Steinen

❖ **Aggression:** Aura der Friedlichkeit, Ausufernde Gewalt, Bild des Feindes, Diener des Zorns, Fesselung der Aggression, Gelenkte Wut, Geteilter Zorn, Kampfinspiration, Leidenschaftlicher Redner, Offenbarung der Aggression, Rasende Wut, Saat des Zorns, Schüren des Grolls, Streitinspiration, Unbedachter Heerführer, Ungestüme Meute

❖ **Avastada:** Achtbeiniger Diener, Analyse der Apathie, Bann der Bewegung, Bequemlichkeit, Eiserner Griff, Ermüdung, Falle, Gruppenfesselung, Lähmung, Lethargie, Objektkleber, Schwächstes Glied, Spinnenangriff, Spinnenleib, Trägheit, Überdruß

❖ **Begierde:** Analyse der Begierde, Anfälligkeit, Ansteckender Rausch, Blutgier, Düstere Inspiration, Erkennen der Gelüste, Inkarnation der Begierde, Megalomanie, Missgunst, Pessimismus, Raffgier, Sendbote der Begierde, Stählerner Geist, Undurchschaubarkeit, Verlangen, Verständnis der Gelüste

❖ **Carafai:** Berserker, Bluttrinker, Eiserner Haut, Geschenk der Todes, Hinrichtung, Insektoider Schrecken, Klingenmeister, Kraft der Bestie, Massenmord, Rasende Bestie, Schmerzlosigkeit, Schmetternder Donner, Sechsamiger Vernichter, Unbesiegbarer Kämpfer, Unbeugsamer Streiter, Wundreißer

❖ **Darcalya:** Abhängigkeit, Alte Freunde, Begehren, Berausender Genuss, Bittersüße Verführung, Drogenrausch, Düstere Träume, Fluch der Gegenwärtigkeit, Fluch der Scheußlichkeit, Fremder Reiz, Herr des Verlangens, Kühler Kopf, Meister des Rausches, Stechender Schmerz, Tanz der Leidenschaft, Wandler der Leiber

❖ **Dya'Khol:** Albtraumhafte Schemen, Bannung der lebenden Toten, Blutopfer, Eins mit der Finsternis, Fluch der brennenden Sonne, Grablegung, Lebender Albtraum, Mal des Todes, Odem der Fäulnis, Schattenräuber, Schergen der Finsternis, Schlaflosigkeit, Schrecken der Nacht, Todesvision, Untoter Diener, Willensbrecher

❖ **Eis:** Abkühlung, Dunkelheit, Eins mit der Kälte, Eisige Lanze, Eisiger Schild, Eiskalte Berührung, Erstarrtes Gewässer, Frostiger Schlaf, Glätte, Herr des ewigen Winters, Kälteschock, Leichter Tritt, Schneesturm, Skulptur, Wand aus Eis, Weißer Blick

❖ **Endgültigkeit:** Askese, Aura der Angst, Betäubung, Dauerhafter Diener, Furchtlosigkeit, Kenner der Leonir, Magischer Eid, Resignation, Scheintod, Schleier des Vergessens, Schutz der Schwachen, Sitte und Anstand, Sturkopf, Tradition der Überzeugung, Traumbotschaft, Unbeugsamer Wille



❖ **Erfolg:** Anführer der Truppen, Auserwählter, Begnadeter Redner, Bild des Kriegers, Champion, Ehrenhaftes Duell, Einschüchternde Aura, Ende der Herrschaft, Herr der Streiter, Respektsperson, Schildwall, Schlachtenlenker, Schlachtplan, Selbstgefälligkeit, Siegessträhne, Tapfere Recken



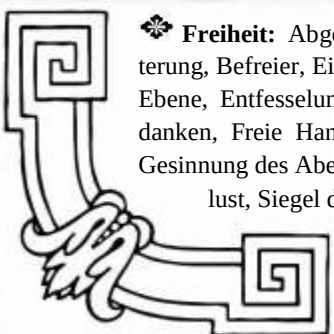
❖ **Erkenntnis:** Alarmierung, Aufklärung, Blick durch die Illusion, Blick in den Geist, Gedankenpanzer, Geschärfte Sinne, Gespeichertes Bild, Kompass, Sinnesraub, Stärkung des Geistes, Übersinnliche Reflexe, Undurchsichtiger Schleier, Unermessliche Weisheit, Verwirrung des Geistes, Vorhersehung, Zunge des Kerrishiters

❖ **Erz:** Adamantenhart, Blick durch die Wand, Dietriche aus dem Nichts, Dreifaches Gewicht, Duplikat, Eherne Klingen, Fluchtweg durch Stein, Monument, Sandangriff, Schärfung, Sicherer Pfad, Silberner Schutz, Stahlhaut, Steinsplitter, Waffe zu Pflugschar, Weg durch die Wüste



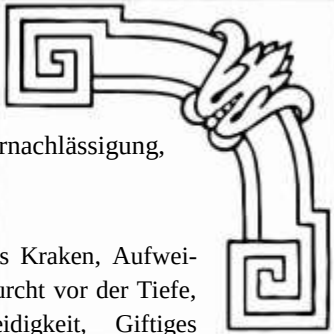
❖ **Eskates:** Altersaufschub, Altersraub, Astralininstinkt, Ergreifung, Hemmung, Reparatur, Schwäche, Stillstand, Teleport, Tor in den Limbus, Verfall, Verkürzung, Verlangsamung, Verschiebung, Zeiteinstimmung, Zeitverlust

❖ **Feuer:** Brandschutz, Entzünden, Feuerball, Feuerhand, Feuerkrieger, Feuerstrahl, Flammende Klinge, Flammenresistenz, Flammenschild, Flammensturm, Herr der Flammen, Hitzeschutz, Licht, Schmiedefeuher, Sengende Hitze, Verhülltes Feuer



❖ **Freiheit:** Abgelenkter Geist, Aufmunterung, Befreier, Einfluss aufheben, Endlose Ebene, Entfesselungskünstler, Erneute Gedanken, Freie Hand, Freiheit des Geistes, Gesinnung des Abenteurers, Kontrollverlust, Siegel der Freiheit, Tatendrang,

Ungehinderter Weg, Vernachlässigung, Wagemut



❖ **Galkuzul:** Arme des Kraken, Aufweicheung, Fluide Gestalt, Furcht vor der Tiefe, Geisterschiff, Geschmeidigkeit, Giftiges Wasser, Haigestalt, Hummerscheren, Modriger Strahl, Nachtschwarze Diener, Nachtschwarze Gabe, Ruf der Tiefe, Strudel, Tentakel, Wasseratmung



❖ **Ghorgumor:** Augen des Mondes, Behänder Räuber, Dämonisches Schnurren, Flinke Finger, Herr der Katzen, Instinkte des Jägers, Katzenjungen, Katzenpfoten, Nächtliche Schrecken, Rächender Jäger, Sieben Leben, Spieler, Sprache der Feliden, Verfluchter der Dunkelheit, Verspielte Verführerin, Wandeln der Schatten

❖ **Harmonie:** Aufopferung, Bescheidenheit, Beschwichtigung, Dissonanzen, Einfühlung, Friedensstiftung, Innerer Frieden, Kuss der Muse, Liebliche Stimme, Perfektes Gehör, Stärkung der Instinkte, Stimme des Freundes, Überheblichkeit, Verständnis, Wiederherstellung, Zurechtweisung



❖ **Humus:** Blick in die Karten, Blutheilung, Chamäleon, Durchhaltevermögen, Ferner Ruf, Fesselranken, Gaben des Waldes, Giftheilung, Großer Heilzauber, Körperuntersuchung, Kraft der Erde, Lebenshauch, Stählung des Körpers, Verhülltes Antlitz, Verschmelzung des Fleisches, Weg durch die Dornen

❖ **Iryabaar:** Abbild, Astralmagnet, Bild des Drachen, Doppelgänger, Durchdringen der Täuschung, Entziffern, Falsche Erinnerung, Feuriger Kobold, Gestaltwandler, Magischer Panzer, Neuer Körper, Offenbarung des Arkanen, Säurehaut, Verbergen, Vereinte Kraft, Zunge des Lügners





❖ **Khalyanar:** Belastbarkeit, Endlose Farbenpracht, Fernheilung, Frevler der Na-tur, Geschenk des Lebens, Herrschaft über Chimären, Kenner der Leiber, Khalyanars Klauen, Ledrige Schwingen, Natternleib, Schöpfer der Chimären, Stechender Blick, Unersättlicher Vielfraß, Verkrampfung, Verschlinger, Wellen des Fleisches



❖ **Kraft:** Allsehendes Auge, Arkane Analyse, Arkane Einstimmung, Astrale Gabe, Astralkonzentration, Blutraub, Fernmanipulation, Glanz der Lichtwelt, Magischer Blick, Schützende Aura, Sprung, Stoß, Tarnung der Kraft, Telekinese, Unsichtbares Geschoss, Zauberbann

❖ **Kreativität:** Aura des Künstlers, Baumeister, Eingebung, Gaukelspiel, Geschichtenerzähler, Holzkenner, Mechaniker, Meister der Tränke, Meisterkoch, Mit Stock und Stein, Motivation, Neuanfang, Schaffensfreude, Schriftsteller, Strategie, Waidmann



❖ **Luft:** Ablenkung, Auflösung, Bild des Kindes, Blitzschlag, Donnernde Stimme, Entwinden, Ersticken, Federfall, Fliegen, Frische Luft, Goldenes Ohr, Klirrendes Geschrei, Leichtigkeit, Sturm, Unsichtbare Wand, Windstille

❖ **Mishkarya:** Augen des Anatomen, Ausbrennen, Beulenpest, Eins mit der Krankheit, Eitrige Klinge, Ekel, Epidemie, Fürsorge, Krankheitsübertragung, Linderung, Schleichendes Verderben, Schwächung des Körpers, Seuchenbringer, Sporenexplosion, Überträger, Verfaulen



❖ **Naggarach:** Augen des Jägers, Eisige Hand, Eisige Starre, Frostriese, Gesegneter Pfeil, Herrschaft über die Meute, Herz aus Eis, Jagdgesellschaft, Lawine, Segen der Bestie, Segen des Mondes, Spurenleser,

Spürhund, Unbarmherziger Hetzer, Unfehlbares Geschoss, Wilde Jagd

❖ **Thesephai:** Abhärtung, Akrobat, Blitzschneller Bote, Gebrechlichkeit, Geflügelte Schlange, Gezeichnet, Giftwolke, Hast, Maske, Objektverhüllung, Öffnende Hand, Ruhelosigkeit, Stille, Unsichtbare Fährte, Weiter Satz, Zwietracht



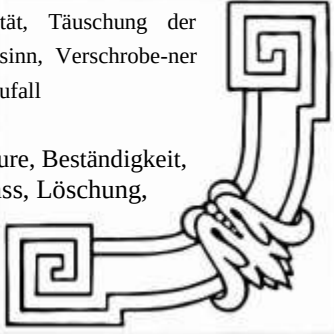
❖ **Tiergeister:** Augen des Tiers, Bären-gestalt, Beine des Geparden, Beruhigung, Falkenblick, Gefiederter Spion, Geisterwolf, Giftzahn, Kampfgefährte, Mammutknochen, Reißende Klauen, Rudelführer, Stimme des Tiers, Tierkenner, Umgebungssinn, Wesen des Waldes

❖ **Totenwesen:** Blick in die Seele, Eintritt ins Totenreich, Ewiger Schlaf, Geisterhand, Geisterharnisch, Herr der Toten, Jenseitige Kriegerin, König der Vergangenen, Labung, Lichter in der Finsternis, Schattenmantel, Schrecken der Gräber, Seelenreise, Seelentrennung, Sprache der Verlorenen, Totenbann

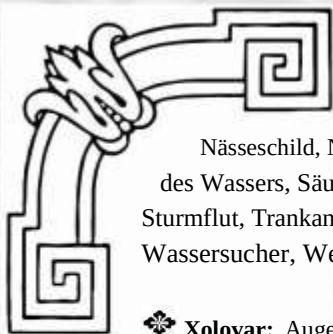


❖ **Tyakaar:** Achtung der Oberen, Brennende Rache, Drohende Flammen, Fanatismus, Finsterer Scharfrichter, Getarnter Rächer, Imaginäre Folter, Innere Flamme, Kaltes Herz, Lautloser Meuchler, Legaten-sinn, Schattenmeuchler, Verhör, Verhungern, Wahrheitszwang, Zerbrechlichkeit

❖ **Wahnsinn:** Arkane Chaos, Befreiung des Geistes, Blick des Seelenheilers, Chaotische Erleuchtung, Einsiedler, Gebieter des Wahnsinns, Geteilter Wahn, Hand des Schicksals, Hypnose, Klarheit, Naivität, Täuschung der Sinne, Unbemerker Wahnsinn, Verschrobener Kauz, Zersplitterter Geist, Zufall



❖ **Wasser:** Ätzende Säure, Beständigkeit, Klarer Blick, Kühles Nass, Löschung,



Nässeschild, Nebelschwaden, Reinigung des Wassers, Säuberung, Schwimmhäute, Sturmflut, Trankanalyse, Wasser zu Wein, Wassersucher, Wellenpfad, Wogendiener

❖ **Xolovar:** Augen des Einbrechers, Betrüger, Bettelmann, Diebische Elster, Gerissener Kaufmann, Hortwächter, Knauser, Prasserei, Raffination, Sinne des Grabräubers, Unstillbare Gier, Vergoldung, Verhängnis, Verschluss, Zersetzung, Zunge des Händlers

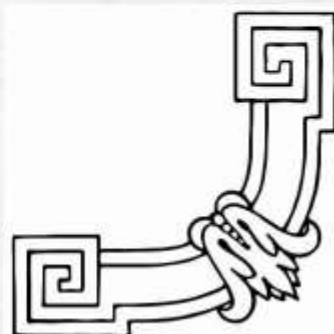
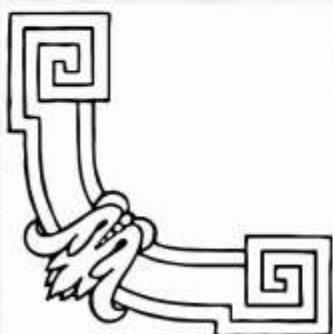
❖ **Zauberei:** Absicherung, Absorption, Arkaner Spiegel, Aufhebung, Bannzone, Blick in

die Astralwelt, Erweiterung, Gemeinsame Verwandlung, Geteilter Traum, Magisches Band, Schutzkuppel, Schwächung des Geistes, Stabilisieren, Stärkendes Amulett, Zaubersanalyse, Zauberstärkung

❖ **Zeit:** Arkane Verschiebung, Beendigung des Frevels, Beschleunigung, Blick in die Vergangenheit, Blick in die Zukunft, Erinnern, Ewige Jugend, Jugendliches Antlitz, Rasche Genesung, Totenschlaf, Verlängerung, Wachstum, Zauberkonservierung, Zeitenblick, Zeitengespir, Zeitreise



X



Formeln nach Dienst

❖ **Albdruck:** Schlaflosigkeit

❖ **Albtraumwelt:** Düstere Träume

❖ **Analyse:** Analyse der Apathie, Analyse der Begierde, Analyse der Mechanik, Arkaneserker, Bescheidenheit, Beschwichtigung, Analyse, Dissonanzen, Körperuntersuchung, Betrüger, Blick durch die Illusion, Blick in Trankanalyse, Zauberanalyse

❖ **Antimagie:** Aufhebung, Beendigung des Frevels, Einfluss aufheben, Ende der Herrschaft, Grablegung, Vernichtung der Gottesmacht, Zauberbann

❖ **Bann der Quelle:** Bannung der Gottesmacht, Bannung der lebenden Toten, Bannz Gelenkte Wut, ne, Brandschutz, Ewiger Schlaf, Nässeschild, Stählerner Geist, Totenbann, Undurchsichtiger Schleier

❖ **Beschwörungsmatrix:** Dämonische Matrix

❖ **Beschwörungsspeicher:** Falle, Zauberkonservierung

❖ **Beschwörungstalisman:** Siegel der Freimegalomanie, heit, Stärkendes Amulett

❖ **Beseelung der Umwelt:** Abkühlung, Alb-Schrecken, traumhafte Schemen, Arkane Einstimmung, Bann der Bewegung, Dunkelheit, Flammen-schild, Flammensturm, Geisterhand, Glanz der Lichtwelt, Glätte, Khalyanars Klauen, Licht, Löschung, Nebelschwaden, Odem der Fäulnis, Schattenmantel, Schneesturm, Sengende Hitze, Stille, Stillstand, Tödliche Kälte, Unsichtbare Fährte, Verlangsamung, Wandelnder Schatten

❖ **Beseelung des Geistes:** Abhängigkeit, Absicherung, Achtung der Oberen, Anfälligkeit, Anführer der Truppen, Askese, Astralin-stinkt, Aufmunterung, Baumeister, Begehren,

Begnadeter Redner, Bequemlichkeit, Ber-die Seele, Blick in die Zukunft, Blutgier, Brennende Rache, Chaotische Erleuchtung,

Drohende Flammen, Düstere Inspiration, Einfühlung, Eins mit der Finsternis, Ein-schüchternde Aura, Einsiedler, Ekel, Entfesse-lungskünstler, Entziffern, Fanatismus, Flinker Finger, Fluch der Gegenwärtigkeit, Freiheit

des Geistes, Furcht vor der Tiefe, Furchtlo-sigkeit, Fürsorge, Gaukelspiel,

Gemeinsame Verwandlung, Gerissener Kauf-mann, Geschärfte Sinne, Geschichtenerzähler, Hand des Schicksals, Herr der Dämonen, Holzkenner, Innerer Frieden, Instinkte des

Jägers, Jagdgesellschaft, Kaltes Herz, Kamp-finspiration, Katzenpfoten, Kenner der Lei-ber, Kenner der Leonir, Knauser, Kompass, Kühler Kopf, Kuss der Muse, Legatensinn, Leidenschaftlicher Redner, Lenker der Kon-strukte, Lethargie, Liebliche Stimme, Ma-gischer Panzer, Mechaniker,

Meister der Tränke, Meister des Rausches, Meisterkoch, Meisterschmied, Missgunst,

Mit Stock und Stein, Nächtliche

Nachtschwarze Gabe, Naivität, Neuanfang, Offenbarung des Arkanen, Perfektes Gehör, Prasserei, Raffgier, Rasende Wut, Saat des Zorns, Schildwall, Schlachtenlenker, Schre-cken der Gräber, Schriftsteller, Schutz der Schwachen, Schwächung des Geistes, Selbst-gefälligkeit, Sieben Leben, Siegessträhne, Sin-ne des Grabräubers, Sinnesraub, Sitte und Anstand, Spieler, Spurenleser, Stärkung der Instinkte, Stärkung des Geistes, Stimme des Freundes, Strategie, Strei




Tapfere Recken, Tatendrang, Täuschung der Sinne, Tierkenner, Tollwut, Tradition der Überzeugung, Trägheit, Überheblichkeit, Übersinnliche Reflexe, Umgebungssinn, Unbedachter Heerführer, Unbesiegbare Kämpfer, Unbeugsamer Wille, Unfehlbares Geschoss, Ungehinderter Weg, Unterwürfiger Diener, Vereinte Kraft, Verhängnis, Verhör, Verschrobener Kauz, Verständnis, Verständnis der Gelüste, Verwirrung des Geistes, Vorhersehung, Wagemut, Waidmann, Wiederherstellung, Zeitengespir, Zeiteinsinn, Zersplitterter Geist, Zunge des Händlers, Zunge des Kerrishiters, Zunge des Lügners, Zunge des Verräters




❖ **Beseelung des Körpers:** Abhärtung, Akrobat, Altersaufschub, Arme des Kraken, Augen des Jägers, Augen des Mondes, Behänder Räuber, Beine des Geparden, Belastbarkeit, Beschleunigung, Bittersüße Verführung, Dämonisches Schnurren, Donnernde Stimme, Durchhaltevermögen, Eins mit der Kälte, Eins mit der Krankheit, Eiserne Haut, Eisige Starre, Eiskalte Berührung, Endlose Farbenpracht, Entwinden, Ergreifung, Ermüdung, Erzschild, Ewige Jugend, Falkenblick, Feuerhand, Flammenresistenz, Fluch der brennenden Sonne, Fluch der Scheußlichkeit, Fluide Gestalt, Gebrechlichkeit, Geisterharnisch, Geschmeidigkeit, Gezeichnet, Giftzahn, Hast, Hemmung, Herz aus Eis, Innere Flamme, Klingenmeister, Kraft der Bestie, Lähmung, Lebender Albtraum, Ledrige Schwingen, Mammutknochen, Säurehaut, Schmerzlosigkeit, Schmetternder Donner, Schwäche, Schwächung des Körpers, Schwimnhäute, Stahlhaut, Stählung des Körpers, Stechender Blick, Stechender Schmerz, Steinerne Gestalt, Totenschlaf, Überträger, Unbeugsamer Streiter, Verfluchter der Dunkelheit, Verhungern, Verkrampfung, Wasseratmung, Wundreißer, Zerbrechlichkeit

❖ **Beseelung des Objekts:** Adamenthart, Aufweichung, Beständigkeit, Bluttrinker, Dämonische Aufwertung, Eitriges Klinge, Flammende Klinge, Geisterschiff, Heißer Stahl, Kalter Stahl, Leichtigkeit, Schärfung, Segnung des Werkzeugs, Silberner Schutz, Wachstum

❖ **Chimärenerschaffung:** Frevel der Natur, Verschmelzung des Fleisches

❖ **Elementare Manifestation:** Dietriche aus dem Nichts, Eherne Klingen, Eisige Lanze, Eisiger Schild, Entzünden, Gesegneter Pfeil, Giftiges Wasser, Kühles Nass

❖ **Elementare Reinheit:** Berauscher Genuss, Frische Luft, Gaben des Waldes, Giftwolke, Goldmacher, Raffination, Schmiede-feuer, Verfaulen, Wasser zu Wein

❖ **Explosion:** Feuerball, Klirrendes Geschrei, Massenmord, Sporenexplosion, Stein-splitter, Woge der Qual

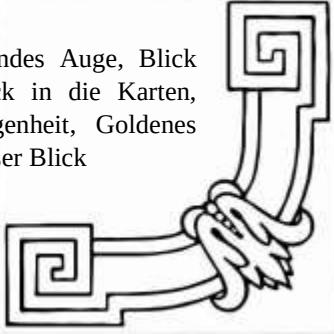
❖ **Fixierung:** Dreifaches Gewicht, Drogen-rausch, Eisige Hand, Fesselranken, Gruppen-fesselung, Hypnose, Objektkleber, Verschluss, Wellen des Fleisches

❖ **Geistillusion:** Aura der Angst, Bild des Feindes, Bild des Kriegers, Imaginäre Folter, Katzenjungen, Vergoldung

❖ **Golembau:** Frostriese, Stählerner Diener

❖ **Heilung:** Fernheilung, Großer Heilzauber, Lebenshauch, Reparatur

❖ **Hellsicht:** Allsehendes Auge, Blick durch die Wand, Blick in die Karten, Blick in die Vergangenheit, Goldenes Ohr, Klarer Blick, Weißer Blick





❖ **Illusion:** Abbild, Ablenkung, Bild des Drachen, Bild des Kindes, Doppelgänger, Duplikat, Maske, Tanz der Leidenschaft

❖ **Infektion:** Ausbrennen, Beulenpest, Diener der Finsternis, Epidemie, Linderung, Schleichendes Verderben, Segen der Bestie, Segen des Mondes



❖ **Kommunikation:** Alarmierung, Ansteckender Rausch, Aufklärung, Augen des Tiers, Blick in den Geist, Eingebung, Ferner Ruf, Geteilter Wahn, Geteilter Zorn, Pessimismus, Ruf der Tiefe, Schaffensfreude, Schlachtplan, Sprache der Feliden, Sprache der Verlorenen, Stimme des Tiers

❖ **Kontrolle über Element:** Erdbeben, Erstarres Gewässer, Ersticken, Federfall, Fernmanipulation, Herr der Flammen, Lawine, Skulptur, Strudel, Sturm, Sturmflut, Tentakel, Tor in den Limbus, Unsichtbare Wand, Wall aus Steinen, Wand aus Eis, Windstille



❖ **Kontrolle über Gefühle:** Abgelenkter Geist, Alte Freunde, Aufopferung, Ausufernde Gewalt, Befreiung des Geistes, Beruhigung, Betäubung, Ehrenhaftes Duell, Erinnern, Erneute Gedanken, Falsche Erinnerung, Fesselung der Aggression, Fremder Reiz, Friedensstiftung, Gedankenraub, Gespeichertes Bild, Inkarnation der Begierde, Klarheit, Kontrollverlust, Lautloser Meuchler, Magischer Eid, Motivation, Resignation, Respektperson, Ruhelosigkeit, Schleier des Vergessens, Schüren des Grolls, Sturkopf, Todesvision, Überdruß, Ungestüme Meute, Unstillbare Gier, Verlangen, Vernachlässigung, Zeitverlust, Zufall, Zwietracht

❖ **Kontrolle über Wesen:** Dauerhafter Diener, Freie Hand, Herr der Katzen, Herr der Streiter, Herr der Toten, Herrschaft über Chimären, Herrschaft über die Meute,

Rudelführer, Spinnenangriff, Wahrheitszwang, Zurechtweisung

❖ **Kraftspeicher:** Astralmagnet

❖ **Kraftumwandler:** Blutraub, Verschlinger

❖ **Metamagie:** Absorption, Arkane Verschiebung, Arkaner Spiegel, Arkanes Chaos, Erweiterung, Magisches Band, Verkürzung, Verlängerung, Zauberstärkung

❖ **Nekromantie:** Nachtschwarze Diener, Schergen der Finsternis, Untoter Diener

❖ **Objektbewegung:** Öffnende Hand, Stoß, Telekinese

❖ **Regeneration:** Kampfgefährte, Rasche Genesung, Unbarmherziger Hetzer

❖ **Reinigung:** Giftheilung, Reinigung des Wassers, Säuberung

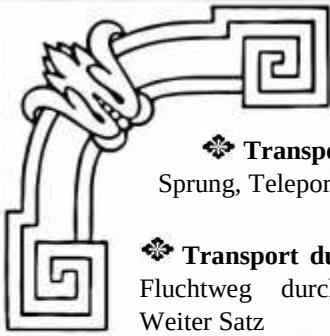
❖ **Schadenszauber:** Ätzende Säure, Blitzschlag, Feuerstrahl, Hinrichtung, Kälteschock, Mal des Todes, Modriger Strahl, Sandangriff, Schwarze Flammen, Seelentrennung, Unsichtbares Geschoss, Verfall, Verschiebung, Zersetzung

❖ **Schutz vor Quelle:** Hitzeschutz, Schützende Aura, Schutzkuppel

❖ **Sphärenstabilisator:** Stabilisieren

❖ **Transfer:** Altersraub, Astrale Gabe, As-tralkonzentration, Blutheilung, Blutopfer, Entzug, Geschenk der Todes, Geschenk des Lebens, Kraft der Erde, Krankheitsübertragung, Labung

❖ **Transformation:** Auflösung, Eintritt ins Totenreich, Frostiger Schlaf, Monument



❖ **Transport an einen Ort:** Sprung, Teleport, Zeitreise

❖ **Transport durch Element:** Fliegen, Fluchtweg durch Stein, Seelenreise, Weiter Satz

❖ **Traumbesuch:** Geteilter Traum, Traumbotschaft



❖ **Über Element gehen:** Endlose Ebene, Leichter Tritt, Weg durch die Dornen, Weg durch die Wüste, Wellenpfad

❖ **Verhüllung:** Aura der Friedlichkeit, Bettelmann, Chamäleon, Gedankenpanzer, Getarnter Rächer, Jugendliches Antlitz, Makelloser Antlitz, Objektverhüllung, Scheintod, Tarnung der Kraft, Unbemerkter Wahnsinn, Undurchschaubarkeit, Verbergen, Verhülltes Antlitz, Verhülltes Feuer

❖ **Verwandlung:** Bärengestalt, Haigestalt, Natternleib, Neuer Körper, Rattengestalt, Reißende Klauen, Spinnenleib, Waffe zu Pflugschar

❖ **Wahrnehmung:** Augen des Anatomen, Augen des Einbrechers, Aura des Künstlers,

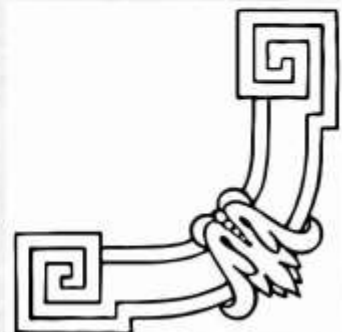
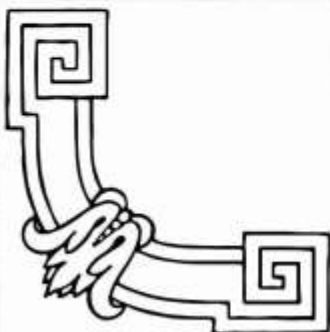


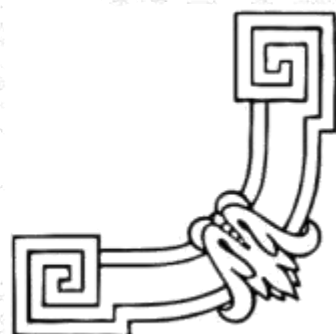
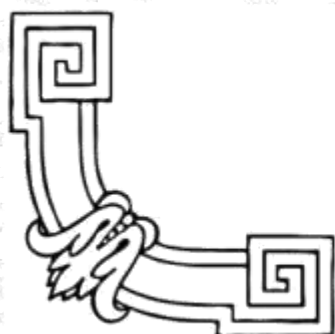
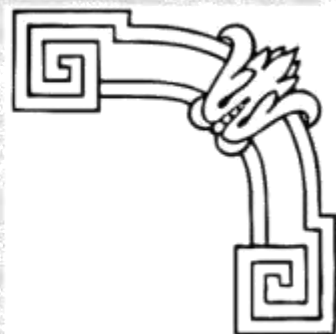
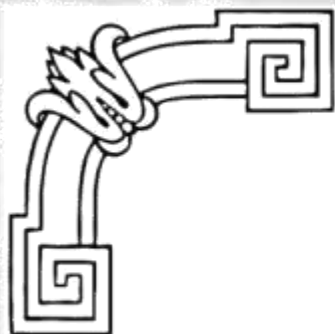
Auserwählter, Blick des Seelenheilers, Blick in die Astralwelt, Durchdringen der Täuschung, Erkennen der Gelüste, Gesinnung des Abenteurers, Lichter in der Finsternis, Magischer Blick, Offenbarung der Aggression, Schwächstes Glied, Sicherer Pfad, Versteckte Mechanik, Wassersucher, Wesen des Waldes, Zeitenblick

❖ **Wesenbeschwörung:** Achtbeiniger Diener, Befreier, Blitzschneller Bote, Champion, Diebische Elster, Diener des Zorns, Eiserner Griff, Feuerkrieger, Feueriger Kobold, Finsterer Scharfrichter, Gebieter des Wahnsinns, Gefiederter Spion, Geflügelte Schlange, Geflügelter Jäger, Geisterwolf, Gestaltwandler, Heerführer des Ersten, Herr des ewigen Winters, Herr des Verlangens, Hortwächter, Hummerscheren, Insektoider Schrecken, Jenseitige Kriegerin, König der Vergangenen, Rächender Jäger, Rasende Bestie, Schattenmeuchler, Schattenräuber, Schmiedegehilfe, Schöpfer der Chimären, Schrecken der Nacht, Sechsarmer Vernichter, Sendbote der Begierde, Seuchenbringer, Spürhund, Unermessliche Weisheit, Unersättlicher Vielfraß, Verspielte Verführerin, Wandler der Leiber, Wilde Jagd, Willensbrecher, Wogendiener



Q





Abbild

Probe: MU/MU/CH +14

Quelle: Iryabaar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Illusion

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: Horizont

Struktur: schwer

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Der Zauberer erschafft ein optisches wie akustisches Abbild seiner eigenen Gestalt, das all seine Bewegungen und Laute imitiert. Die Ausrichtung der Illusion ist vom

Zauberer frei bestimmbar. Die *Realitätsdichte* beträgt $7 + ZfP^*/2$ Punkte.

Hintergrund: Ein Abbild dient meist der Ablenkung von Gegnern im Kampf. Zwar vermag ein aufmerksamer Kontrahent rasch zu erkennen, bei welcher der Gestalten es sich um eine Illusion handelt, doch ist es in einer überraschenden Auseinandersetzung oder in der Hitze eines Gefechts oft schwierig, den Überblick zu bewahren. Insbesondere Fern-kämpfer können selten einschätzen, welches das korrekte Ziel ist. Darüber hinaus bietet ein Abbild die Möglichkeit, jemanden in einen Hinterhalt oder auf unsicheren Untergrund zu locken.

Abgelenkter Geist

Probe: KL/IN/CH +9

+MR **Quelle:** Freiheit

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 4 AsP

Wirkung: Das Opfer lässt sich besonders leicht ablenken und vermag sich kaum auf eine bestimmte Sache zu konzentrieren.

Hintergrund: Beliebt bei Dieben, die in Gruppen agieren, erleichtert ein Abgelenkter Geist das unentdeckte Entwenden wertvoller Objekte doch ungemein. Auch für das Umgehen aufmerksamer Wachen eignet er sich hervorragend. Meist findet die Formel Anwendung bei in Paaren vorgehenden Schurken, wobei die erste Person für eine angemessene Ablenkung sorgt, während die andere die eigentliche Tätigkeit vollführt. Auch diverse Mitglieder des Hauses Alantinos beherrschen diese Formel.

Abhängigkeit

Probe: MU/MU/CH +9 +MR

Quelle: Darcalya

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 20 AsP

Wirkung: Das Opfer erhält den Nachteil *Sucht* nach einer vom Zauberer bestimmten Substanz, die jedoch maximal eine Stufe von 4 aufweisen darf. Alternativ können die

Auswirkungen einer bestehenden Sucht um 4 Punkte angehoben werden. **Hintergrund:** Der Verkauf berauschender Substanzen ist deutlich leichter, wenn das aus-erkorene Opfer bereits von diesen abhängig ist. In Kombination mit ihrerseits eine Abhängigkeit verursachenden Stoffen lässt sich zudem schnell ein dauerhaftes Geschäft entwickeln. Zudem lassen sich von einer Sucht geplagte Personen meist zu irrationalen Handlungen verführen, die sie bei klarem Kopfe niemals vollführen würden. Viele BaLoa skrupelloser Gesinnung beherrschen diese Formel.

Abhärtung

Probe: MU/MU/CH +7

Quelle: Thesephai **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr komplex

Kosten: 32 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Vorteil *Allgemeine Resistenz gegen Gifte* und ist damit weniger anfällig gegen toxische Stoffe.

Hintergrund: Wer sich in gehobenen Kreisen bewegt, macht sich nur allzu leicht Feinde, die vor tödlichen Giftanschlägen nicht zurückschrecken. In solchen Fällen ist ein passendes Antidot sicherlich die beste Wahl, doch nicht immer ist ein solches rechtzeitig griffbereit. Sicherer ist es daher, bereits im Vorfeld Sicherheitsvorkehrungen zu treffen und den eigenen Körper widerstandsfähiger gegenüber schädlichen Substanzen zu machen. Beliebtheit erfreut sich die Formel insbesondere unter Optimaten.

Abkühlung

Probe: MU/KL/CH +6

Quelle: Eis

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung der Umwelt

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr einfach

Kosten: 15 AsP

Wirkung: Innerhalb eines Radius von 3 Schritt wird die Umgebungstemperatur um 1 Stufe gesenkt.

Hintergrund: Schaden verursachende Hitze lässt sich mithilfe dieser Formel kaum abwenden, doch ist dies meist auch nicht nötig. Häufig genügt bereits eine leichte Abkühlung, um einen Aufenthalt deutlich angenehmer zu machen. Insbesondere Reisen durch glühende Wüsten und dampfende Dschungel können auf diesem Wege so unbeschwert gestaltet werden wie ein Spaziergang im Frühling. Beliebtheit erfreut sich die Abkühlung daher vor allem bei Karawanenführern und höher gestellten Persönlichkeiten im tiefen Süden, aber auch bei Alshinjira.

Ablenkung

Probe: MU/KL/CH +11

Quelle: Luft

Disziplin: Instruktion

Dienst: Illusion

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: ZfP* Aktionen

Ziel: Zone mit 1 Schritt Radius

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 3 AsP

Wirkung: An dem vom Zauberer ausgewählten Ort entsteht ein auffälliges Geräusch, das in Hörreichweite befindliche Wesen ablenken

kann. Die *Realitätsdichte* beträgt $7 + \text{ZfP}^*/2$ Punkte.

Hintergrund: Trotz ihrer äußerst simplen Natur eignet sich die Ablenkung doch immer wieder aufs Neue dafür, aus brenzligen Situationen zu entkommen oder die herannahende Wache an einer Entdeckung zu hindern. Perfide Kämpfer setzen die Formel sogar ein, um ihren abgelenkten Gegnern in den Rücken zu fallen und sich so einen Vorteil zu verschaffen. Die Formel gehört zum Standardrepertoire des Hauses Illacrión.

Absicherung

Probe: MU/KL/CH +8

Quelle: Zauberei **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Vorteil *Feste Matrix*, wodurch ihm nur noch sehr selten ein Zauberputzer unterläuft.

Hintergrund: Während missglückte Zauber für die meisten Magieanwender ein häufiges

Übel sind, kommt es hin und wieder zu Situationen, in denen jeder Fehler weitreichende Folgen haben kann. Sei es die Beschwörung mächtiger Dämonen, die Erschaffung komplizierter Artefakte oder das Ablegen einer wichtigen Prüfung, in einigen Fällen ist jede erdenkliche Vorsicht geboten. Die Formel findet daher vor allem bei jenen Zaubernern Anwendung, die ihre Priorität auf Sicherheit legen oder auf Feldern tätig sind, auf denen dies schlicht notwendig ist. Auch viele Mitglieder des Hauses Phraisopos greifen gerne darauf zurück.

Absorption

Probe: KL/IN/CH +11

Quelle: Zauberei

Disziplin: Instruktion

Dienst: Metamagie

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: extrem komplex

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Wird der Zauberer das Ziel eines magischen Effekts, erleidet er lediglich die halben Auswirkungen, solange die ZfP* des eigenen Zaubers jene des gegnerischen übersteigen. Ist dieser *augenblicklicher* Natur, auf diese

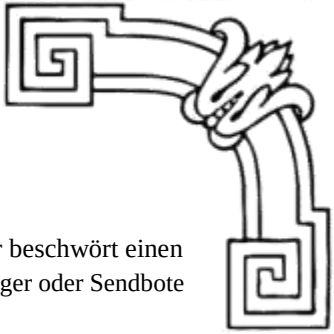
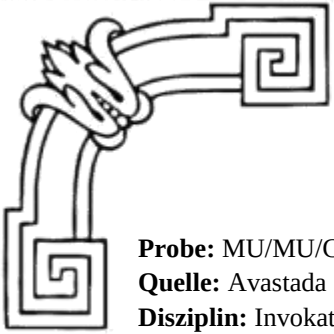
kann der Zauberer außerdem die Hälfte der damit verbundenen AsP seinem

eigenen Vorrat hinzufügen. Verfügt der Effekt hingegen über eine Wirkungsdauer, stehen die Astralpunkte nur während der Betroffenheit des Zaubers zur Verfügung. Werden mehrere mit dieser Formel verzauberte Wesen vom gleichen Effekt betroffen, werden die zu absorbierenden AsP unter ihnen aufgeteilt. Überschreiten die Astralpunkte des Ziels das Anderthalbfache seines AsP-Maximums, verfallen die überschüssigen AsP.

Hintergrund: Manche Zauberer ziehen es vor, einen Teil des Schadens in Kauf zu nehmen, um im Gegenzug mehr Kraft zu erhalten.

Besonders draufgängerische Mitglieder des Hauses Partholon greifen gerne

Formel zurück.



Achtbeiniger Diener

Probe: MU/MU/CH +12

Quelle: Avastada

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschörung

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 1 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 48 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen *Suulonar*, der ihm als Träger oder Sendbote dienen mag.

Hintergrund: Als zuverlässiger Bote wird der *Suulonar* gerne von Mitgliedern des Hauses Eupherban beschworen, auch wenn er lediglich über einen kleinen Aktionsradius verfügt und daher vor allem für Tätigkeiten innerhalb von Städten verwendet wird. Auch bei dem Bau größerer Konstruktionen kommt er zum Einsatz, eignet er sich doch hervorragend als Träger schwerer Lasten.



Achtung der Oberen

Probe: MU/MU/CH +9 +MR +Anzahl

Quelle: Tyakaar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 8 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Ziele erhalten den Nachteil *Autoritätsgläubig* 12.

Hintergrund: Den Mitgliedern des Optimatenstandes kommen weitreichende Autoritäten zu, doch nicht jeder Myraner akzeptiert diese in gleichem Maße. Manch einer bedient sich daher dieser Formel, um sich den nötigen Respekt zu verschaffen. Auch Hochstapler greifen gerne darauf zurück, wenn sie sich als Personen von Einfluss ausgeben, verringert es doch maßgeblich die Chance einer Enttarnung.

Adamantenhart

Probe: MU/KL/CH +13

Quelle: Erz

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Objekts

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr komplex

Kosten: 13 AsP

Wirkung: Die *Härte* eines maximal 125 Stein wiegenden Objekts wird um ZfP*/4 Punkte erhöht.

Hintergrund: Die Härtung eines Gegenstands ist meist dann von Nutzen, wenn ein wenig Zeit verschafft werden soll. Beispielsweise mag ein Verfolgter eine Tür stärken wollen, um sie resistenter gegen Schläge zu machen und ihm auf diesem Wege einen Vorsprung zu gewähren. Auch zum Schutz wichtiger Objekte kommt die Formel zu Anwendung und ist daher trotz ihrer kurzen Wirkungsdauer beim Haus Eupherban beliebt.

Akrobat

Probe: MU/MU/CH +10

Quelle: Thesephai

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr komplex

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Das Ziel vermag deutlich schneller auf Angriffe zu reagieren, wodurch sich sein *Ausweichen*-Wert um ZfP*/2 Punkte erhöht.

Hintergrund: Während sich manche Kämpfer auf eine dicke Rüstung verlassen, vertrauen andere gänzlich auf ihre Fähigkeit, gegnerischen Attacken auszuweichen. Insbesondere in Auseinandersetzungen mit Fernkämpfern erweist sich dies als formidables Vorgehen. Auf den Nahkampf spezialisierte Angehörige des Hauses Partholon sowie einige Zaubertänzer haben sich daher die Formel angeeignet.

Alarmierung

Probe: KL/IN/CH +11

Quelle: Erkenntnis

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kommunikation

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 3 AsP pro Ziel

Wirkung: Alle Ziele werden auf eine Gefahr aufmerksam gemacht und wachen auf, wenn sie gerade schlafen.

Hintergrund: Um einen lauten Warnruf abzugeben, bedarf es keiner magischen Fähigkeiten. Seine Gefährten unauffällig auf eine Gefahr aufmerksam zu machen ist jedoch manchmal deutlich nützlicher. So kann es etwa hilfreich sein, einem Gegner vorzuenthalten, dass sein Hinterhalt entdeckt wurde. Beliebt ist die Formel vor allem bei Aygon und Sherkumar.

Albtraumhafte Schemen

Probe: MU/MU/CH +12

Quelle: Dya'Khol **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:**

Beseelung der Umwelt

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 14 AsP

Wirkung: In einem Radius von 7 Schritt entstehen dichte Nebelschwaben, die sich

immer wieder zu dämonischen Fratzen formen und furchtsamen Gemütern Angst einjagen.

Hintergrund: Tapfere Recken lassen sich von ein wenig Nebel nicht verschrecken, doch das einfache Volk kann mit dieser Formel durchaus das Fürchten gelehrt werden. Eingesetzt wird sie vor allem von Einsiedlern und Wächtern abgelegener Orte, die keine Fremden dulden. Auch solche Zauberer, die sich nicht auf die Beschwörung mächtiger Dämonen verstehen, jedoch gerne den Eindruck erwecken wollen, bedienen sich ihrer gerne.

Allsehendes Auge

Probe: MU/KL/CH +3

Quelle: Kraft

Disziplin: Instruktion

Dienst: Hellsicht

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Der Blick des Zauberers vermag jegliche Materie zu durchdringen. Die ZfP*

beschränken dabei den nutzbaren TaW der *Sinnenschärfe* und die maximale Anzahl an Schritt, die durchdrungen werden können.

Hintergrund: Einbrecher, Kundschafter und Spione ziehen allesamt einen großen Nutzen aus dieser Formel. Wenn ihr Blick ein Hindernis zu durchdringen vermag, erlaubt dies ein deutlich größeres Maß an Heimlichkeit. Über eine sehr große Verbreitung verfügt die Formel im Haus Ennandu, wo sie zu den ersten gehört, die im Rahmen der Ausbildung gelehrt werden.

Alte Freunde

Probe: MU/MU/CH +11 +MR

Quelle: Darcalya

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Das Opfer wird von dem Gefühl ergriffen, mit dem Zauberer einen alten Freund vor sich zu haben. Es wird ihm die

meisten Wünsche erfüllen, solange sie ihn nicht gefährden oder gegen seine Prinzipien verstoßen.

Hintergrund: Beliebt bei G'Rolmur und Mitgliedern des Hauses Alantinos stellt die Formel ein wichtiges Handwerkszeug von Diplomaten und Händlern dar, jedoch auch von skrupellosen Betrügern und gerissenen Gaunern. Manch wohl gesonnene Person mag sie jedoch auch verwenden, um seinen Gegenüber lediglich ein wenig gewogener zu stimmen.

Altersaufschub

Probe: MU/MU/CH +9

Quelle: Eskates

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 1 Stunde

Wirkungsdauer: 1 Oktal

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr komplex

Kosten: 272 AsP

Wirkung: Während der Wirkungsdauer altert das Ziel weder äußerlich noch innerlich. Nach Ablauf der Wirkungsdauer ist es genauso alt wie zu Beginn der Zaubervirkung.

Hintergrund: Nur wenige Meister der Magie beherrschen die Fähigkeit, die Alterung eines Wesens auszusetzen, und teilen ihr Wissen nur mit ausgewählten Schülern. Gemunkelt wird beispielsweise von einem auf Bahari le-benden Shindramatha, einem Sherkumar aus der südlichen Nakramar und einem Magus des Hauses Onachos. Doch selbst wenn ein Zauberer an die Formel gelangt, erfordert sie einen solch großen Aufwand an astraler Kraft, dass der Einsatz von Blutopfern oder einer großen Anzahl unterstützender Magie-anwender beinahe unumgänglich ist.

Altersraub

Probe: MU/MU/CH +9 +MR

Quelle: Eskates

Disziplin: Instruktion

Dienst: Transfer

Zauberdauer: 1 SR

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

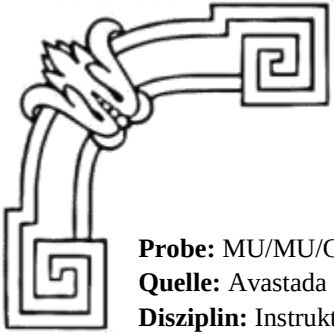
Struktur: sehr komplex

Kosten: 36 AsP

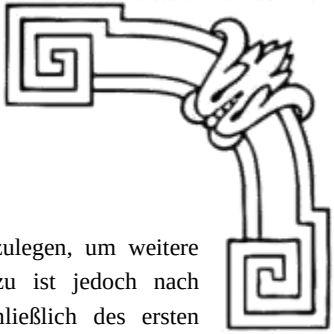
Wirkung: Das Ziel altert um ZfP* Jahre, während der Zauberer im gleichen Maße verjüngt wird. Die Lebensjahre des Ziels können

dabei nicht über das Anderthalbfache seines aktuellen Alters steigen.

Hintergrund: Einem intelligenten Wesen auf diesem Wege das Leben zu rauben gilt den meisten Myranern als große Schandtat. Manch einer schert sich jedoch nicht um derartige Skrupel und versucht auf diesem Wege, den eigenen Tod möglichst lange hinaus zu zögern. Größere Verbreitung erfährt die Formel nirgendwo, jedoch finden sich die meisten Zauberer, die sie beherrschen, in Makshapuram.



Analyse der Apathie



Probe: MU/MU/CH +10

Quelle: Avastada

Disziplin: Instruktion

Dienst: Analyse

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) **Ziel:** Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: schwer

Kosten: 4 AsP

Wirkung: Der Zauber lässt den Anwender erkennen, ob und eventuell warum es einem Wesen an Motivation mangelt. Die ZfP* bestimmen das Ergebnis auf der Analysetabelle. Es ist möglich, direkt im Anschluss weitere Analyse-Proben mit gleicher Erschwernis

und gleichen Kosten abzulegen, um weitere ZfP* anzusammeln. Dazu ist jedoch nach jedem Durchgang einschließlich des ersten eine *Selbstbeherrschungs*-Probe abzulegen, die zunächst unmodifiziert, jedoch pro Anschlussprobe um 1 Punkt erschwert ist und bei deren Misslingen der Vorgang abgebrochen werden muss, so dass keine weiteren Informationen gesammelt werden können.

Hintergrund: Zwar ist das Wissen um die Motivation des Gegenübers in jedem sozialen Kontext von Nutzen, doch konzentriert sich die Verbreitung der Formel vor allem auf die Metropolen des Imperiums und dort auf Mitglieder des Hauses Alantinos.



Analyse der Begierde



Probe: KL/IN/CH +11

Quelle: Begierde

Disziplin: Instruktion

Dienst: Analyse

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) **Ziel:** Einzelwesen

Reichweite: 3 Schritt

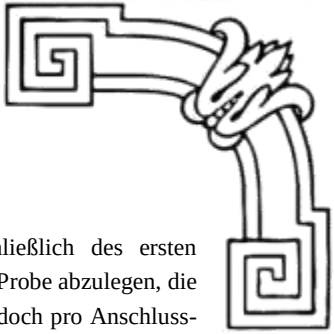
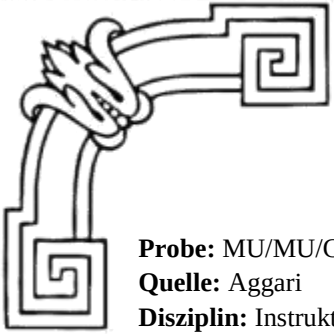
Struktur: sehr schwer

Kosten: 4 AsP

Wirkung: Die Begierden des Ziels werden offenbart. Die ZfP* bestimmen das Ergebnis auf der Analysetabelle. Es ist möglich, direkt im Anschluss weitere Analyse-Proben mit gleicher Erschwernis und gleichen Kosten ab-

zulegen, um weitere ZfP* anzusammeln. Dazu ist jedoch nach jedem Durchgang einschließlich des ersten eine *Selbstbeherrschungs*-Probe abzulegen, die zunächst unmodifiziert, jedoch pro Anschlussprobe um 1 Punkt erschwert ist und bei deren Misslingen der Vorgang abgebrochen werden muss, so dass keine weiteren Informationen gesammelt werden können. **Hintergrund:** Viele Satudure bedienen sich dieser Formel, um das Begehren anderer Wesen zu ergründen. Ob es das dahinter stehende Ziel ist, die entsprechenden Wünsche zu erfüllen oder die Schwächen des Gegenübers auszunutzen, hängt von der moralischen Ausrichtung des Zauberers ab.





Analyse der Mechanik

Probe: MU/MU/CH +7

Quelle: Aggari

Disziplin: Instruktion

Dienst: Analyse

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) **Ziel:** Einzelobjekt

Reichweite: 7 Schritt

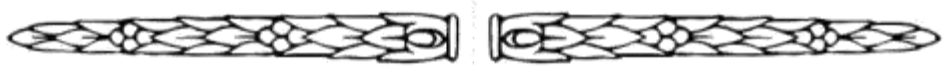
Struktur: sehr einfach

Kosten: 2 AsP

Wirkung: Der Zauber ermöglicht das Verstehen einer Mechanik. Die ZfP* bestimmen das Ergebnis auf der Analysetabelle. Es ist möglich, direkt im Anschluss weitere Analyse-Proben mit gleicher Erschwernis und gleichen Kosten abzulegen, um weitere ZfP* anzusammeln. Dazu ist jedoch nach

jedem Durchgang einschließlich des ersten eine *Selbstbeherrschungs*-Probe abzulegen, die zunächst unmodifiziert, jedoch pro Anschlussprobe um 1 Punkt erschwert ist und bei deren Misslingen der Vorgang abgebrochen werden muss, so dass keine weiteren Informationen gesammelt werden können.

Hintergrund: Liegt eine Konstruktion im Offenen, fällt es einem Kundigen nicht schwer, ihre mechanischen Prozesse zu durchschauen. Oft laufen diese jedoch im Verborgenen ab, gerade wenn sie darauf abzielen, jemanden zu schädigen. Daher verwundert es sich, dass die Formel bei vielen Schatzsuchern verbreitet ist, die sich bevorzugt und unterirdischen Gemäuern aufhalten.



Anfälligkeit

Probe: KL/IN/CH +7

Quelle: Begierde **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

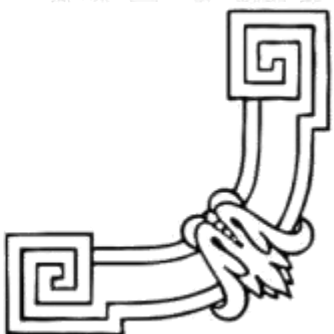
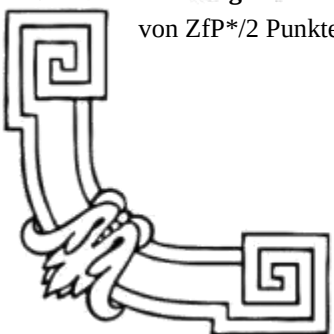
Reichweite: Berührung

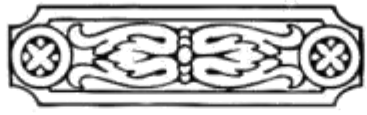
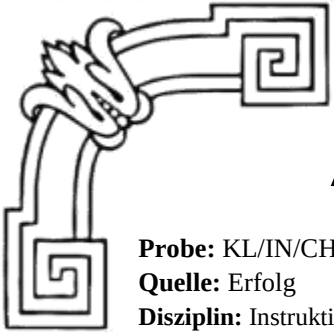
Struktur: sehr einfach

Kosten: 6 AsP

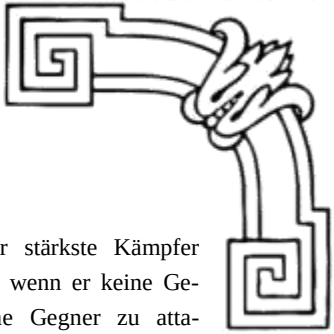
Wirkung: Das Ziel erhält einen Bonus von ZfP*/2 Punkten auf *Betören*.

Hintergrund: Nicht immer wird Liebe erwidert, so dass manch eine skrupellose Person auf alchemistische Mittelchen zurückgreift, um dem gemeinsamen Glück nachzuhelfen. Wenn ein solches aber nicht verabreicht werden kann, stellt die Formel eine formidable Alternative da, vermag sie doch selbst aus dem ungeschicktesten Jüngling einen reizenden Verführer zu machen. Wenig verwunderlich erfreut sie sich insbesondere in Valantia großer Verbreitung.





Anführer der Truppen



Probe: KL/IN/CH +14

Quelle: Erfolg

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 5 AsP pro Ziel

Wirkung: Der Zauberer erhöht die Reflexe seiner Mitstreiter, deren INI um jeweils $ZfP^*/4$ Punkte steigt.

Hintergrund: Selbst der stärkste Kämpfer kann bezwungen werden, wenn er keine Gelegenheit bekommt, seine Gegner zu attackieren. Dies gilt selbst dann, wenn er einer Gruppe schwacher Streiter gegenübersteht, weshalb gerade solche mit Freuden auf die Formel zurückgreifen. Ihre Anwender greifen meist aus dem Hinterhalt an und konzentrieren sich gemeinsam auf einzelne Ziele, bevor sie sich dem nächsten Feind entgegen stellen.



Ansteckender Rausch



Probe: KL/IN/CH +10 +MR +Anzahl

Quelle: Begierde

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kommunikation

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: ZfW Wesen

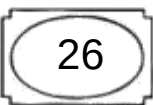
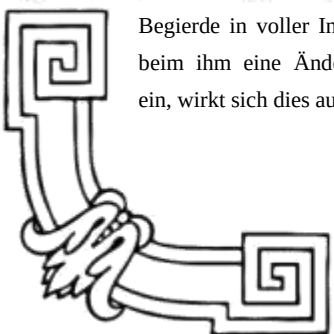
Reichweite: 7 Schritt

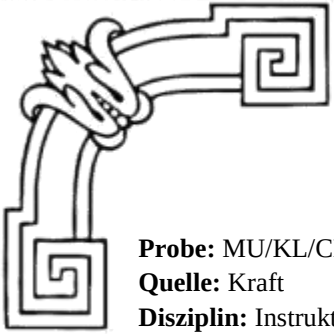
Struktur: sehr einfach

Kosten: 6 AsP pro Ziel

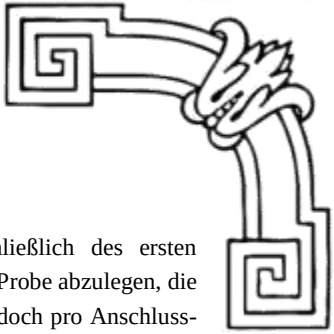
Wirkung: Der Zauberer überträgt eine eigene Begierde in voller Intensität auf die Ziele. Tritt beim ihm eine Änderung des Gefühlszustands ein, wirkt sich dies auch auf die Ziele aus.

Hintergrund: Die Formel wird von eher zwielichtigen Magiewirkern genutzt, die sich auf diese Weise willfähige und motivierte Diener oder Komplizen verschaffen. Wachen lassen Assassinen bereitwillig passieren, denn der Hausherr muss sterben. Ein Teilnehmer der Expedition stürzt blindlings durch einen mit Fallen gespickten Gang, denn ganz hinten wartet der ersehnte Schatz. Am häufigsten wird sie jedoch, ganz wie der Name vermuten lässt, dazu verwendet, Teilnehmer schweißtreibender Orgien in Stimmung zu bringen.





Arkane Analyse



Probe: MU/KL/CH +13

Quelle: Kraft

Disziplin: Instruktion

Dienst: Analyse

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) **Ziel:** Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: extrem schwer

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Auf dem Ziel liegendes magisches Wirken wird dem Zauberer offenbar. Die ZfP* bestimmen das Ergebnis auf der Analysetabelle. Es ist möglich, direkt im Anschluss weitere Analyse-Proben mit gleicher Erschwernis und gleichen Kosten abzulegen, um weitere ZfP* anzusammeln. Dazu ist jedoch nach

jedem Durchgang einschließlich des ersten eine *Selbstbeherrschungs*-Probe abzulegen, die zunächst unmodifiziert, jedoch pro Anschlussprobe um 1 Punkt erschwert ist und bei deren Misslingen der Vorgang abgebrochen werden muss, so dass keine weiteren Informationen gesammelt werden können. Bei Anwendung dieser Formel kann maximal *detailliertes* Wissen erlangt werden.

Hintergrund: Dies ist eine recht beliebte Formel bei Händlern und Diplomaten, die damit sicherstellen, dass ihre Verhandlungspartner oder sie selbst nicht unter magischer Beeinflussung stehen. Einige wenige Seelenheiler haben sich ebenfalls auf den Zauber spezialisiert und entschlüsseln damit auf ihren Patienten liegende Flüche.



Arkane Einstimmung



Probe: MU/KL/CH +11

Quelle: Kraft

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung der Umwelt

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Zone mit 1 Schritt Radius

Reichweite: Selbst

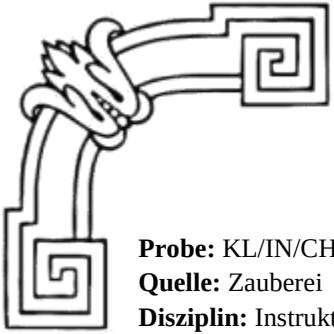
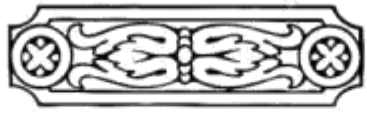
Struktur: sehr komplex

Kosten: 8 AsP

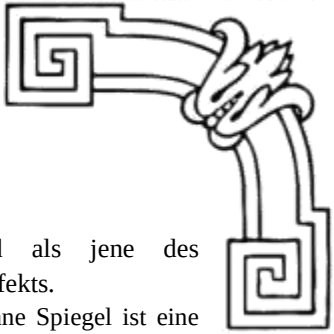
Wirkung: Um den Zauberer herum entsteht eine Zone mit einem Radius von 1 Schritt, in

der das Wirken von Magie um ZfP*/2 Punkte erleichtert ist.

Hintergrund: Wo mancher Magiekundige sich mit Meditation langwierig auf das Wirken komplexer Formeln einstellt, nutzen ungeduldigere Zeitgenossen gern die Arkane Einstimmung, zumeist zur Vorbereitung der Beschwörung von Wesenheiten. Spontanzauberer hingegen verwenden sie gern als Präparation für das Erproben neuer Formeln. Für Großrituale ist der Zauber aufgrund der kurzen Wirkungsdauer ungeeignet.

Arkaner Spiegel



Probe: KL/IN/CH +10

Quelle: Zauberei

Disziplin: Instruktion

Dienst: Metamagie

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr komplex

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Alle magischen Effekte, die den Zauberer als Ziel haben, werden auf den Anwender zurückgeworfen, solange die ZfP* des

Zaubers größer sind als jene des zurückzuwerfenden Effekts.

Hintergrund: Der Arkane Spiegel ist eine der beliebtesten Verteidigungsformeln und vor allem bei magischen Leibwächtern zu finden. So manchem Lohnmagier fällt es leichter, sich in die Bahn eines Zaubers zu werfen, wenn er weiß, dass er ihn auf den Magiewirker zurückwirft. In rituellen magischen Zweikämpfen ist die Anwendung des Arkanen Spiegels in weiten Kreisen verpönt und wird häufig ausgeschlossen.




Arkanes Chaos



Probe: KL/IN/CH +16 +MR

Quelle: Wahnsinn

Disziplin: Instruktion

Dienst: Metamagie

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: extrem komplex

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Die astralen Fäden während der Wirkungsdauer vom Ziel gesprochener Zauber werden durcheinander gebracht, was eine zufällig bestimmte Veränderung der Randparameter mit sich bringt. Für jeden Randparameter wird zu Beginn der jeweiligen Zauberdauer ein separater W6

geworfen. Fällt eine gerade Zahl, verschiebt sich seine Stufe um die geworfene Zahl nach oben, während bei einer ungeraden Zahl eine Verschiebung nach unten stattfindet. Erfolgt bei einem Randparameter eine Verschiebung über die oberste oder unter die unterste Stufe hinaus, scheitert der Zauber automatisch. Kosten und Beschwörungsschwierigkeit richten sich nach den modifizierten Randparametern.

Hintergrund: Die Formel genießt aufgrund ihrer unberechenbaren Effekte nur eine sehr geringe Verbreitung, meist bei Magiewirkern mit einem merkwürdigen Sinn für Humor, die ihre Mitzauberkundigen gern zur Weißglut treiben oder es lieben, sich selbst zu überraschen.

Arkane Verschiebung

Probe: MU/KL/IN +8

Quelle: Zeit

Disziplin: Instruktion

Dienst: Metamagie

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr komplex

Kosten: 12 AsP pro Ziel

Wirkung: Das Eintreten der Wirkung vom Ziel innerhalb der Wirkungsdauer gezauberten

magischen Effekten wird bis zum Ende der Wirkungsdauer hinausgezögert. **Hintergrund:** Mancher Bericht von einem gewaltigen Schlachtfeldzauber, der einen ver-heerenden Flammenbrand auslöst, entstammt der massiven Anwendung dieser Formel. Statt nacheinander im Kampfgetümmel Feuerball auf Feuerball zu zaubern, verlegen sich manche Zauberer darauf, eine ganze Batterie zerstöre-rischer Sprüche zu verschieben und mit einem Schlag als Kampfauftakt zu entfesseln.

Arme des Kraken

Probe: MU/MU/CH +10

Quelle: Galkuzul

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr komplex

Kosten: 20 AsP

Wirkung: Der Zauberer erhält den Vorteil *Zusätzliche Gliedmaßen (Tentakel 3)*.

Hintergrund: Tentakel erfreuen sich vor allem bei magischen Dieben und Einbrechern großer Beliebtheit, da kaum jemand erwartet, dass das offensichtlich zweiar-mige Gegenüber während des Gesprächs den Geldbeutel mit-hilfe einer dritten Gliedmaße stiehlt. Auch lässt sich mit dem extrem wendigen Tentakel so mancher Riegel oder Schlüssel erreichen, der sonst nicht zu fassen wäre.

Askese

Probe: KL/IN/CH +3

Quelle: Endgültigkeit

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 1 SR

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 20 AsP

Wirkung: Für die Bestimmung der Auswirkungen des Nachteils *Sucht* wird die Stufe

des entsprechenden Rauschmittels als um 4

Punkte gesenkt angenommen. **Hintergrund:**

Außer Seelenheilern nutzt kaum jemand diese Formel. Bei diesen ist sie allerdings recht verbreitet, da sie die Heilung von Süchten oder zumindest die Unterdrückung der

Auswirkungen ungemein erleichtert. Auch einzelne dekadente Herrschaften beschäftigen Magier mit Kenntnis dieser Formel, um die Folgeerscheinungen ihres Drogenkonsums zu dämpfen und ihrer Sucht weiter frönen zu können.

Astrale Gabe

Probe: MU/KL/CH +14

Quelle: Kraft

Disziplin: Instruktion

Dienst: Transfer

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Der Zauberer schenkt dem Ziel ZfP* AsP. Es können dabei nicht mehr Punkte übertragen werden, als beim Zauberer vorhanden sind. Zudem kann der AsP-Vorrat des Ziels das Anderthalbfache seines üblichen

Maximums nicht überschreiten. Gibt das Ziel AsP aus oder verliert sie auf anderem Wege, werden zunächst die durch den Zauber erhaltenen Punkte abgezogen, die dementsprechend auch nach Ablauf der Wirkungsdauer nicht zurück übertragen werden.

Hintergrund: Diese Formel ist im Hause Quoran und bei anderen Artefakte erschaffenden Magiewirkern recht verbreitet. Anwender der Formel übernehmen dabei eine unterstützende Rolle, indem sie dem ausführenden Influktor ihre Kraft zur Verfügung stellen, so dass dieser magische Gegenstände von großer Kraft zu erschaffen vermag.

Astralinstinkt

Probe: MU/MU/CH +5

Quelle: Eskates

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält die Gabe *Magiegespür* auf einem Wert in Höhe von ZfP* Punkten. Verfügt es bereits über die Gabe, steigt ihr Wert entsprechend an.

Hintergrund: Die Formel findet sich weniger unter arkanen Analytikern als vielmehr bei Leibwächtern oder Abenteurern. Sie verschaffen sich damit eine Möglichkeit, magische Gegner, Fallen und verborgene Zaubерwirkungen frühzeitig zu erkennen.

Astralkonzentration

Probe: MU/KL/CH +10

Quelle: Kraft

Disziplin: Instruktion

Dienst: Transfer

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Zone mit 1 Schritt Radius

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr komplex

Kosten: 20 AsP

Wirkung: Der Zauberer entzieht seiner Umgebung die Kraft und gewinnt dadurch ZfP* AsP hinzu, während im Gegenzug pro ausgetauschten Punkt 1 Rechtspann Erdboden samt allen darauf wachsenden Pflanzen abstirbt. Dementsprechend können maximal so viele Punkte ausgetaucht werden,

wie Rechtspann an lebendigem Erdboden im Wirkungsbereich vorhanden sind. Bleibt der Zauberer stehen, sind dies maximal 78 Rechtspann. Der AsP-Vorrat des Zauberers kann auf diesem Wege das Anderthalbfache des üblichen Maximums nicht überschreiten, wobei überschüssige Punkte zwar entzogen, nicht jedoch gutgeschrieben werden.

Hintergrund: Aufgrund der langfristig verheerenden Auswirkungen dieser Formel ist sie hauptsächlich bei gewissenlosen und machthungrigen Zauberern verbreitet. In den Augen etlicher anderer Magiewirker – namentlich vor allem den Mitglieder des Hauses Icemna, den Aygon der Ban Bargui und den shingwanischen Shadawa – gilt ihr Einsatz hingegen als frevelhaft und wird zum Teil sogar verfolgt.

Astralmagnet

Probe: MU/MU/CH +12

Quelle: Iryabaar

Disziplin: Influxion

Dienst: Kraftspeicher

Zauberdauer: 12 Stunden

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr komplex

Kosten: 33 AsP

Wirkung: Der Zauberer erschafft einen maximal 1 Stein wiegenden *Kraftspeicher*, der

maximal ZfP* AsP aufnehmen kann und pro Stunde 1 AsP speichert. Es handelt sich um eine *Großbeschwörung*.

Hintergrund: Besonders grolmische Technomanten und die Thaumaturgen des Hauses Quoran verstehen sich auf den Einsatz dieser Formel und verfügen häufig über eine ganze Reihe solcher Kraftspeicher. Die Steine werden von ihnen meist zur Erschaffung astralintensiver Artefakte oder zum Betrieb technomantischer Konstrukte und Werkstätten verwendet.

Ätzende Säure

Probe: MU/KL/CH +12

Quelle: Wasser

Disziplin: Instruktion

Dienst: Schadenszauber

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) **Ziel:** Einzelobjekt

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: einfach

Kosten: 14 AsP

Wirkung: Ein Strahl ätzender Säure richtet 8W6 Punkte Strukturschaden beim Zielobjekt an, gegen welchen die Härte in vollem Maße schützt. Brennt das Zielobjekt, werden die Flammen gelöscht, solange die Größe des

Feuers in Relation zur Stärke des Angriffs steht. Aufgrund der Zusammensetzung der Säure wird lebendige Materie nicht betroffen.

Hintergrund: Der Säurestrahl wurde während des verzweifelten Abwehrkampfes gegen die vordringenden Chrattac entwickelt, um in die Burgen und Nester aus Chrat-Mörtel eindringen zu können. Auch im Kampf gegen die Chitinpanzer der Ban Bargui-Horde leistete die Formel gute Dienste. Die Säure-Formel ist eine der wenigen bekannten Möglichkeiten, magisches Brandöl zu löschen, da es die Flammen erstickt und zugleich den Brennstoff zersetzt.

Aufhebung

Probe: KL/IN/CH +12

Quelle: Zauberei

Disziplin: Instruktion

Dienst: Antimagie

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 14 AsP

Wirkung: Ein bestehender Zauber wird aufgehoben, solange er maximal die Struktur *sehr schwer* aufweist, er maximal 12 AsP kostete und die bei seiner Wirkung erreichten ZfP*

geringer sind als die eigenen. Kostete der auf-zuhebende Zauber pAsP, müssen diese als pAsP aufgebracht werden.

Hintergrund: Die Aufhebung ist eine der klassischen antimagischen Formeln. Speziell bei magischen Leibwächtern und Fluchbrechern ist sie verbreitet. In den Augen etlicher Angehöriger der Häuser Partholon und Kouramnion ist ihre Verwendung jedoch mit einem Eingeständnis von Feigheit vor dem Feind gleichzusetzen. Schlimmer ist in ihren Augen nur noch der Magier, der sich durch solch eine Entzauberung tatsächlich besiegen lässt.

Aufklärung

Probe: KL/IN/CH +9

Quelle: Erkenntnis

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kommunikation

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: ZfP* Aktionen

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 3 AsP pro Ziel

Wirkung: Der Zauber ermöglicht es, Erkenntnisse telepathisch mit mehreren Wesen zu teilen.

Hintergrund: Die Formel ist besonders beliebt bei magischen Kämpfern, da sie stumme und direkte Koordination selbst im größten Kampfgetümmel ermöglicht. In zwielichtigen

Kreisen wird sie gern verwendet, um beim Kartenspiel zu betrügen.

Auflösung

Probe: MU/KL/CH +11

Quelle: Luft

Disziplin: Instruktion

Dienst: Transformation

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: extrem schwer

Kosten: 22 AsP

Wirkung: 1 Quader Material eines beliebigen Elements wird in eine gleiche Menge Material des Elements *Luft* verwandelt. Die Reinheits-

stufe bleibt dabei die gleiche. Die Materie bleibt grob zusammenhängend und nimmt nach Ablauf der Wirkungskdauer wieder die gleiche Form an, kann jedoch durch starken Wind verschoben werden.

Hintergrund: Viele Geschichten von Einbrechern, die keinerlei Spuren hinterlassen oder an den unmöglichen Stellen in streng gesicherte Gebäude eindringen, beruhen auf der Anwendung dieser Formel. Auch im Kampf sorgt sie regelmäßig für Entsetzen, bei-spielsweise wenn sich Waffen oder Rüstungen buchstäblich in Luft auflösen.

Aufmunterung

Probe: KL/IN/CH +8

Quelle: Freiheit

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Das Ziel lässt sich von Fehlschlägen nicht beeinflussen und erleidet keine Abzüge, die aus misslungenen Proben resultieren.

Hintergrund: Die Aufmunterung ist eine von vielen kleinen magischen Hilferichtungen. Genutzt wird sie zum Beispiel von jungen Bühnenkünstlern und Schaustellern, die sich durch einen Versprecher oder ein Stolpern nicht vollends aus dem Konzept bringen lassen wollen. Auch einem Einbrecher mag es behilflich sein, damit er nach dem ersten Fehlschlag beim Knacken eines verzwickten Schlosses nicht in nervöses Zittern verfällt.

Aufopferung

Probe: KL/IN/CH +13

Quelle: Harmonie

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Der Verzauberte wird in einen Zustand vollständiger Harmonie mit dem Leben und dem Tod versetzt. Er verliert zwar nicht

seinen Selbsterhaltungstrieb, führt jedoch all seine Handlungen absolut furchtlos aus.

Hintergrund: In vielen Situationen kann das kurze Zögern im Angesicht von Gefahr den Tod bedeuten, sei es die Schrecksekunde beim Auslösen einer Falle oder die beim Kampf in einer Löwengrube. Die Aufopferung verhindert genau dieses Zögern. Oft ist die Formel auch sehr hilfreich dabei, einem Kameraden oder sich selbst durch eine schwierige Situation zu helfen, wie etwa beim Überqueren eines Abgrundes im Falle ausgeprägter Höhenangst.

Aufweichung

Probe: MU/MU/CH

+10 **Quelle:** Galkuzul

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Objekts

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr komplex

Kosten: 25 AsP

Wirkung: Die Härte eines maximal 125 Stein wiegenden Zielobjekts wird um $ZfP*/2$ Punk-te gesenkt.

Hintergrund: Es heißt, dass die Formel von den Optimaten des Hauses Charybalis entwickelt wurde, um Metalle ohne den Einsatz von Feuer zu formen. Tatsächlich findet sie auch heute noch für ähnliche Zwecke Verwendung und ist die Erklärung für die Entstehung vieler hölzerner oder steinerner Gegenstände, die keinerlei Spuren von Bearbeitung aufweisen, sieht man von gelegentlich zu findenden Fingerabdrücken im Material ab.

Augen des Anatomen

Probe: MU/MU/CH +3

Quelle: Mishkarya

Disziplin: Instruktion

Dienst: Wahrnehmung der Quelle

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: einfach

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Innerhalb von ZfP* Schritt leuchten alle erkrankten Lebewesen vor den Augen des Zauberers auf. Die ZfP* bestimmen zudem das Ausmaß an Differenzierung zwischen einzelnen Krankheiten.

Hintergrund: Angesichts von tausenden Menschen, die in den Städten des Impe-

riums auf engstem Raum unter teilweise katastrophalen hygienischen Bedingungen zusammenleben, galt die Entwicklung dieser Formel den Optimaten des Hauses Phraiso-pos als unbedingte Notwendigkeit. Sobald der Verdacht einer ausbrechenden Seuche aufkommt, wird die Bevölkerung auf diesem Wege untersucht, um Krankheitsträger von Gesunden zu trennen und die Ausbreitung im Keim zu ersticken. Allerdings machen auch immer wieder skrupellose Magier von der Formel Gebrauch und beschaffen sich damit menschliche Laborratten, die je nach Bedarf entweder sterbend krank oder vor Gesundheit strotzend sind.

Augen des Einbrechers

Probe: MU/MU/CH +4

Quelle: Xolovar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Wahrnehmung der Quelle

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Alle innerhalb von ZfP* Schritt befindlichen wertvollen Materialien leuchten in den Augen des Zauberers hell auf. Was wertvoll ist, wird dabei durch die Vorstellungen

des Zauberers festgelegt. Die ZfP* bestimmen zudem das Ausmaß der Wertdifferenzierung. **Hintergrund:** Jeder Dieb hasst es, wenn der mühsam gestohlene Geldbeutel nur ein paar Kupfermünzen oder womöglich sogar Schuldscheine enthält. Mit dieser Formel stellen magische Diebe sicher, sich aus der Menschenmenge tatsächlich das lohnendste Opfer herauszupicken. Auch Einbrecher schwören auf die Formel, macht es doch langwieriges Durchsuchen von Häusern überflüssig. Selbst geheime Schatzkammern wurden auf diese Weise schon aufgespürt.

Augen des Jägers

Probe: MU/MU/CH +5

Quelle: Naggarach

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr schwer

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Der Zauberer erhält den Vorteil *Dämmerungssicht*, so dass er seine Beute auch bei schlechtem Licht nicht aus den Augen verliert.

Hintergrund: Die Formel erfreut sich einer gewissen Beliebtheit bei Alchimisten und Optimaten, die am Rande oder innerhalb großer düsterer Urwälder leben. Sie leistet ihnen unschätzbare Dienste beim Sammeln von Pflanzen und Insekten, auf der Jagd oder bei der Arbeit im Zwielicht.

Augen des Mondes

Probe: MU/MU/CH +10

Quelle: Ghorgumor

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr komplex

Kosten: 24 AsP

Wirkung: Der Zauberer erhält den Vorteil *Nachtsicht*, was es ihm erlaubt, noch in tiefer Finsternis sehen zu können.

Hintergrund: Vor allem Angehörige lichtscheuer Professionen wie Diebe, Einbrecher und Spione bedienen sich dieser Formel, kann sie doch für kurze Zeit das verräterische Licht einer Fackel ersetzen. Gern kombinieren sie den Gebrauch dieser Formel mit Verdunkelungszaubern, um sehenden Auges durch die selbst kreierte Schatten zu wandeln.

Augen des Tiers

Probe: MU/KL/IN +4

Quelle: Tiergeister

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kommunikation

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Der Zauber erlaubt die Kommunikation mit einem Tier oder Tier-

geist, einschließlich des Austausches von Sinneseindrücken.

Hintergrund: Die Verständigung mit Tieren ist eine Fähigkeit, die vor allem den Satyren zugeschrieben wird und zumeist auf der Anwendung solcher Formeln beruht. Auch etliche Animisten halten regelmäßig Zwiesprache mit den Tieren und Geistern ihrer Umwelt. Sie erlangen auf diese Weise viel Wissen über die Angehörigen ihres Stammes, was diese in ehrfürchtiges Staunen versetzt.

Aura der Angst

Probe: MU/MU/CH +10 +MR +Anzahl

Quelle: Endgültigkeit

Disziplin: Instruktion

Dienst: Geistillusion

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 21 Schritt

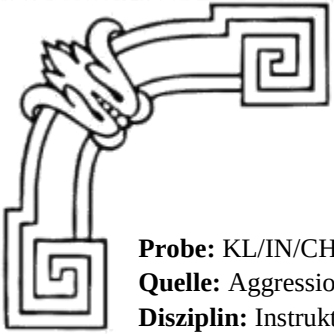
Struktur: sehr einfach

Kosten: 8 AsP pro Ziel

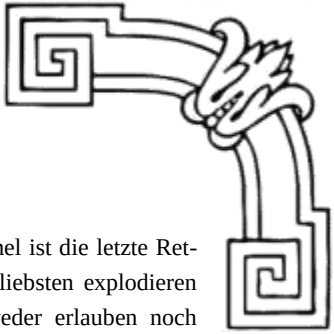
Wirkung: Der Zauberer erscheint für seine Opfer optisch wie eine schreckliche Kreatur aus ihren schlimmsten Alpträumen. Er muss nicht wissen, um welche Gestalt es sich dabei handelt, da sich das Bild aus dem Unterbe-

wusstsein der Ziele speist. Die *Realitätsdichte* der Illusion beträgt $7 + \text{ZfP}^*/2$ Punkte.

Hintergrund: Nur weil man Pazifist ist, heißt das nicht, dass man seine Angreifer nicht zu Tode erschrecken kann, vor allem, wenn man sie damit ganz ohne Kampf in die Flucht schlägt. Entsprechend sind unter friedlich gestimmten Zeitgenossen, allen voran die Shadawa-Priester der Shingwa, allerlei Formeln der Angstinduktion sehr verbreitet. Auch im Umfeld der Myriaden findet man immer wieder Optimaten mit Kenntnis dieser Formel, vor allem zum Aufbrechen gegnerischer Formationen.



Aura der Friedlichkeit



Probe: KL/IN/CH +5

Quelle: Aggression

Disziplin: Instruktion

Dienst: Verhüllung

Zauberdauer: 1 SR

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Verfügt das Ziel über aggressive Gefühle, werden diese vor anderen Wesen verhüllt. Proben zu ihrer Erkennung sind um 7+ZfP* Punkte erschwert.

Hintergrund: Diese Formel ist die letzte Rettung für all jene, die am liebsten explodieren würden, sich das aber weder erlauben noch anmerken lassen können. Ob Diplomaten auf schwieriger Mission, Lehrer mit schier unerträglichen Eleven oder Opfer einer großen glücklichen Familienzusammenkunft. Sie alle wissen es zu schätzen, wenn niemand ihnen ihre Mordgelüste an der Nasenspitze ansehen kann. Von noch größerem Nutzen sind sie allerdings für Personen, die planen, an ihren auserkorenen Opfern Rache zu nehmen, sich jedoch zuvor ihr Vertrauen erschleichen müssen.



Aura des Künstlers



Probe: KL/IN/CH +2

Quelle: Kreativität

Disziplin: Instruktion

Dienst: Wahrnehmung der Quelle

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

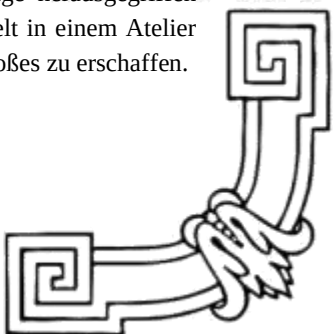
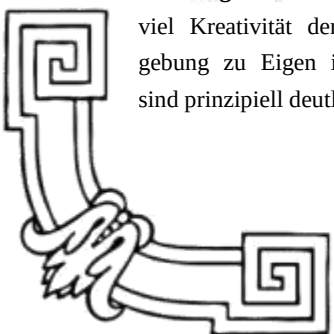
Struktur: einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Dem Zauberer wird offenbar, wie viel Kreativität den Wesen in seiner Umgebung zu Eigen ist. Starke Ausprägungen sind prinzipiell deutlicher zu erkennen als

schwache, jedoch ist das Ausmaß der Differenzierung von den ZfP* abhängig. Diese bestimmen zudem die Anzahl an Schritt, innerhalb der wahrgenommen werden kann.

Hintergrund: Vor allem im Hause Illacrión findet man immer wieder Mäzene, die sich dieser Formel bedienen, um neue Talente zu entdecken. Mitunter weiß der zukünftige Protegé selbst noch nichts von seiner künstlerischen Begabung, wenn er plötzlich aus einer Menschenmenge herausgegriffen wird und sich unvermittelt in einem Atelier wiederfindet, um nun Großes zu erschaffen.



Ausbrennen

Probe: MU/MU/CH +8

Quelle: Mishkarya

Disziplin: Instruktion

Dienst: Infektion

Zauberdauer: 1 SR

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) **Ziel:** Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: extrem komplex

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Der Zauber hebt die Wirkung einer profanen Krankheit bis Stufe 20 auf. Darüber

hinaus können hiermit die *Duglumspest* und die *Rote Keuche* geheilt werden.

Hintergrund: Der Name der Formel kommt nicht von ungefähr. Zwar heilt sie tatsächlich im Handumdrehen so gut wie jede Krankheit, doch hat diese Wirkung ihren Preis. Für den kurzen Moment der Verzauberung fühlt das Ziel ein entsetzliches Brennen durch seinen Körper fegen, das sich bis zu schier unerträglicher Agonie steigert, ganz so, als würde es in Flammen stehen und Säure durch seine Adern pulsieren.

Auserwählter

Probe: KL/IN/CH +5

Quelle: Erfolg

Disziplin: Instruktion

Dienst: Wahrnehmung der Quelle

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: einfach

Kosten: 5 AsP

Wirkung: Der Zauberer erkennt, welche der Wesen in seiner Umgebung herausragende Führungspersönlichkeiten sind. Maßstäbe dafür können hohe Werte in CH, MU, *Kriegs-*

kunst oder *Überzeugen* sein, aber auch nicht in Zahlen auszudrückende Charakterzüge. Starke Ausprägungen sind prinzipiell deutlicher zu erkennen als schwache, jedoch ist das Ausmaß der Differenzierung von den ZfP* abhängig. Diese bestimmen zudem die Anzahl an Schritten, innerhalb der wahrgenommen werden kann.

Hintergrund: Vor allem die Optimaten des Hauses Kouramnion, aber auch so manche Stammes-Animisten beherrschen diese Formel, um damit Offiziere für die Myriaden beziehungsweise Nachfolger für die Häuptlinge ihres Stammes oder sich selbst zu finden.

Ausufernde Gewalt

Probe: KL/IN/CH +12

+MR Quelle: Aggression

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Das Opfer wird extrem aggressiv und reagiert selbst auf kleinste Provokationen mit ausufernder Gewalt.

Hintergrund: Dies ist der perfekte Zauber, um eine angespannte Situation in einen regelrechten Flächenbrand der Wut zu verwandeln. So mancher Aufstand und gewaltsame Umsturz wurde mit einer Kombination aus gezielter Aufwiegelung und dem Einsatz dieser Formel herbeigeführt. Vor allem draydala-nische Agenten sollen wahre Meister dar-in sein, zwei Parteien damit gegeneinander aufzuhetzen.

Bann der Bewegung

Probe: MU/MU/CH

+17 Quelle: Avastada

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung der Umwelt

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 21 AsP

Wirkung: In einem Radius von 7 Schritt wird die Luft zäh und schwer zu durchdringen. Schnelle Bewegungen sind dadurch nicht mehr durchführbar. Geschosse fallen zu Boden, laufen wie fliegen wird unmöglich und

die maximale GS beträgt 1. Attacken und Paraden werden um jeweils 6 Punkte erschwert.

Hintergrund: Opfer dieser Formel beschreiben, die Luft hätte plötzlich die Konsistenz von zähem Schleim, in dem jegliche Bewegung unheimlich schwer fällt und selbst das Atmen eine Qual darstellt. Fast alle Tiere und viele Menschen reagieren mit blinder Panik und Fluchinstinkt auf den Effekt. Von den Myriaden wird er in der Anfangsphase von Schlachten gern eingesetzt, um feindliche Truppen abzufangen. Sobald die Wirkung endet, geht auf die erschöpften und verwirrten Gegner ein wahrer Hagel aus Geschossen nieder.

Bannung der Gottesmacht

Probe: MU/MU/CH +5
Quelle: Abgrund
Disziplin: Instruktion
Dienst: Bann der Quelle
Zauberdauer: 2 Aktionen
Wirkungsdauer: 1 SR
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: Selbst
Struktur: sehr einfach
Kosten: 6 AsP

Wirkung: Gegen den maximal 125 Stein wiegenden Beschwörer gerichtete Zauber der Quelle *Abgrund* sind um ZfP* Punkte erschwert.

Hintergrund: Größte Verbreitung findet diese Formel unter den Schädelpriestern der Draydal, im Imperium ist sie hingegen beinahe unbekannt. Eingesetzt wird sie vornehmlich in internen Machtkämpfen der Schädelpriester.

Bannung der lebenden Toten

Probe: MU/MU/CH +9
Quelle: Dya'Khol
Disziplin: Instruktion
Dienst: Bann der Quelle
Zauberdauer: 2 Aktionen
Wirkungsdauer: 1 SR
Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius
Reichweite: Selbst
Struktur: sehr einfach
Kosten: 15 AsP
Wirkung: Alle innerhalb von 5 Schritt befindlichen Wesen, die mittels der Quelle *Dya'Khol* gerufen oder erschaffen wurden, erleiden Abzüge auf alle Werte in Höhe von

ZfP*/2 Punkten. Zudem ist das Wirken von Zaubern der Quelle *Dya'Khol* um ZfP*/2 Punkte erschwert, während die Erschwernis für in die Zone eindringende Zauber ZfP*/4 Punkte beträgt.

Hintergrund: Vor allem unter den Zaubern des Hauses Onachos finden sich etliche Meister dieser Formel. Mit ihrer Hilfe gehen sie gegen Nekromanten vor, die über die Stränge schlagen, oder gegen außer Kontrolle geratene Untoten-Erhebungen. Außerdem verzaubert man mit ihr gern Standarten, um die Banner der Toten zu kontern.

Bannzone

Probe: KL/IN/CH +13

Quelle: Zauberei

Disziplin: Instruktion

Dienst: Bann der Quelle

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 15 AsP

Wirkung: Der Beschwörer erschafft eine Zone mit einem Radius von 3 Schritt, in der das

Wirken von Zaubern um ZfP*/2 Punkte erschwert ist. In die Zone eindringende Zauberei sind um ZfP*/4 Punkte erschwert.

Hintergrund: Dieser relativ schnell zu wirkende Bannzauber mit seiner verhältnismäßig hohen Reichweite dient dazu, feindliche Magiewirker am Zaubern zu hindern. Der große Nachteil ist, dass man auch selbst den Gegnern nur noch erschwert mit astralen Kräften zu Leibe rücken kann.

Bärgengestalt

Probe: MU/KL/IN +11

Quelle: Tiergeister

Disziplin: Instruktion

Dienst: Verwandlung

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr komplex

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Der bis zu 125 Stein wiegende Zauberer verwandelt sich in einen normalen Bären.

Hintergrund: Die Bärgengestalt ist vor allem unter Animisten gemäßigter und kalter Witterungszonen verbreitet, die sich ein beeindruckendes und gefährliches Erscheinungsbild zu geben wünschen. Viele Sichtungen von Werbären beruhen weniger auf echter Lykanthropie, als vielmehr auf dem Einsatz dieser Verwandlung.

Baumeister

Probe: KL/IN/CH +3 **Quelle:**

Kreativität **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:** Beseelung
des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält das Talent *Baukunst*
auf einem Wert von ZfP*/2 Punkten. Verfügt

es bereits über das Talent, erhöht es sich
in gleichem Maße.

Hintergrund: Für magiebegabte Baumeis-
ter ist diese Formel von großem Wert. Sie
können damit sowohl Entwürfe ungeahnter
Kunstfertigkeit kreieren als auch ihre
Ausfüh-rung mit außerordentlich scharfem
Blick für Details und das Ganze
überwachen. Manch einer nutzt den Zauber
auch dazu, um hinter die Berufsgeheimnisse
der Konkurrenz zu kommen. Die Chratrac
sollen wahre Meister dieser Formel sein.

Beendigung des Frevels

Probe: MU/KL/IN +11

Quelle: Zeit

Disziplin: Instruktion

Dienst: Antimagie

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) **Ziel:** Einzelobjekt

Reichweite: 1 Schritt

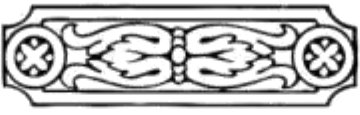
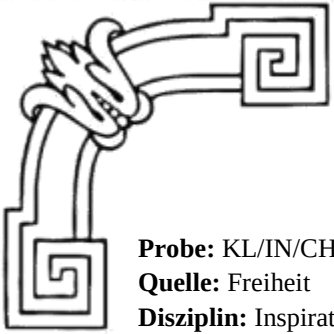
Struktur: extrem komplex

Kosten: 20 AsP

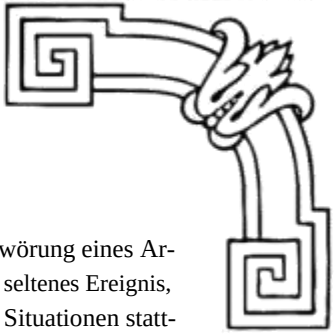
Wirkung: Der Beschwörer hebt einen be-
reits wirkender Zauber der Quelle *Zeit* auf.
Seine ZfP* müssen dafür jedoch jene des zu
bannenden Zaubers überschreiten, auch darf
dieser maximal 64 AsP kosten. Kostete der

aufzuhebende Zauber pAsP, müssen diese
als pAsP aufgebracht werden.

Hintergrund: Die extrem schwierig zu meis-
ternde und nahezu unbekannte Formel ist nur
einer Handvoll der mächtigsten Zaubermacher
bekannt. Angeblich soll sie in der Lage sein,
Zeitreisende in ihre eigene Zeit zurückzu-
schleudern oder einen Blick durch die Zeit zu
verschleiern. Verhältnismäßig profan – und für
das Ziel meist von verheerenden Folgen – ist
dagegen die Aufhebung von Formeln der
Verjüngung. Wird solch ein Zauber gebannt,
fällt die gestohlene Zeit schlagartig auf den
Nutznießer zurück. Das kann durchaus dazu
führen, dass er innerhalb weniger Augenblicke
ergreist oder gar zu Staub zerfällt.



Befreier



Probe: KL/IN/CH +11

Quelle: Freiheit

Disziplin: Inspiration

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

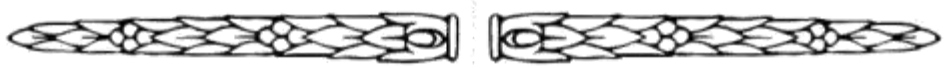
Reichweite: Selbst

Struktur: sehr komplex

Kosten: 48 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen *Archon der Freiheit*.

Hintergrund: Die Beschwörung eines Archonten der Freiheit ist ein seltenes Ereignis, das meist in ausweglosen Situationen stattfindet. Er vermag dem Anwender Wege aus seinen körperlichen oder geistigen Fesseln aufzuweisen oder seine Kameraden mit neuem Lebenswillen und Tatendrang erfüllen. Es heißt, so manche verloren geglaubte Schlacht wurde durch das Wirken eines oder mehrerer Freiheits-Archonten im buchstäblich letzten Moment gewonnen.



Befreiung des Geistes



Probe: KL/IN/CH +8

Quelle: Wahnsinn

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 None

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 36 AsP

Wirkung: Die Auswirkungen des Nachteils *Einbildungen* werden unterdrückt.

Hintergrund: Eine ganze Reihe Seelenheiler nutzt diese Formel als Vorbereitung der eigentlichen Therapie. Sei es, um den Patienten zu beruhigen und von seiner Last zu befreien, sei es, um von ihm vernünftige Antworten zu erhalten, die womöglich Licht auf die Ursachen seiner Einbildungen werfen können.

Begehren

Probe: MU/MU/CH +10 +MR
Quelle: Darcalya
Disziplin: Instruktion
Dienst: Beseelung des Geistes
Zauberdauer: 2 Aktionen
Wirkungsdauer: ZfP* Stunden
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: 7 Schritt
Struktur: sehr einfach
Kosten: 12 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Nachteil *Brünstigkeit 12*, was es zum Opfer der eigenen Triebe macht. Wenn es ihn bereits besitzt, wird der Nachteil entsprechend angehoben.

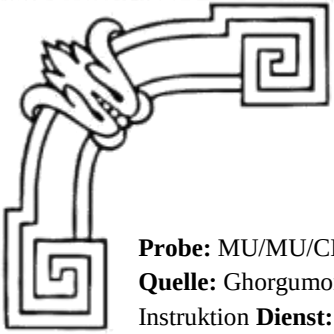
Hintergrund: Es heißt, diese Formel ist besonders bei gealterten oder unansehnlichen Magokraten beliebt, die damit die Objekte ihrer Begierde in unbändige Lust versetzen. So sollen sie in den Genuss sexueller Kontakte kommen, die sie wegen ihrer mangelnden Attraktivität sonst nie erhielten.

Begnadeter Redner

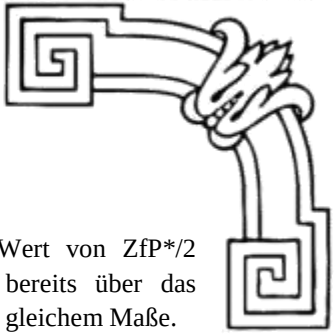
Probe: KL/IN/CH +3
Quelle: Erfolg
Disziplin: Instruktion **Dienst:** Beseelung des Geistes
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkungsdauer: ZfP* SR
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: Berührung
Struktur: extrem einfach
Kosten: 8 AsP
Wirkung: Das Ziel erhält das Talent *Überzeugen* auf einem Wert von ZfP* Punkten,

solange es für das Anwendungsgebiet der öffentlichen Rede eingesetzt wird. Verfügt es bereits über das Talent, erhöht es sich in gleichem Maße.

Hintergrund: Wie nicht anders zu erwarten, ist diese Formel unter den Optimaten der Eupherban weit verbreitet. Neben ihnen verfügen aber auch die Kouramnion und Partholon über einige Meister der Rede. Ansonsten ist die Formel in jedem Haus einzelnen Mitgliedern geläufig, sofern ihre Aufgaben öffentliche Ansprachen umfassen.



Behänder Räuber



Probe: MU/MU/CH +9

Quelle: Ghorgumor **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:** Beseelung
des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Die Behändigkeit des Ziels wird in
großem Maße erhöht. Es erhält das Talent

Akrobatik auf einem Wert von ZfP*/2
Punk-ten. Verfügt es bereits über das
Talent, erhöht es sich in gleichem Maße.

Hintergrund: Bei magischen Bühnenkünst-
lern und Fassadenkletterern gehört diese For-
mel zum ständigen Handwerkszeug. Speziell
die amaunischen BaLoa, die ohnehin oft schon
begnadete Akrobaten sind, nutzen sie, um
schier unglaubliche Kunststücke zu vollbrin-
gen. Weniger bekannt ist, dass die Athleten
der Partholon nicht selten zu Meistern
derartiger Formeln gehören.



Beine des Geparden



Probe: MU/KL/IN +9 **Quelle:**

Tiergeister **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:** Beseelung
des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

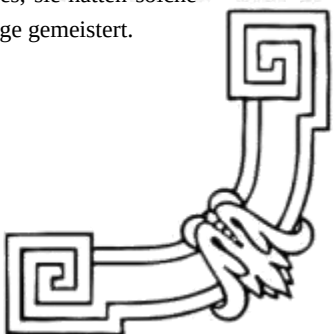
Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält einen Bonus in
Höhe von ZfP* Punkten auf das Talent
Athletik.

Hintergrund: Die Formel wird hauptsächlich
eingesetzt, um Meisterleistungen im Laufen
und Springen zu erzielen. Auch hier sind es
wieder die Animisten der feliden Rassen, die
sich besonders gut auf den Einsatz des Zaubers
verstehen. In der Vergangenheit gab es zudem
immer wieder Versuche, eine Massenverzau-
berung zu entwickeln, um ganzen Hektaden
der Myriaden massive Durchschlagskraft im
Ansturm auf den Feind zu verleihen. Von den
Ban Bargui-Horden heißt es, sie hätten solche
Verzauberungen schon lange gemeistert.



Belastbarkeit

Probe: MU/MU/CH +6

Quelle: Khalyanar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 24 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Vorteil *Große Tragfähigkeit* und wird dadurch deutlich belastbarer.

Hintergrund: Der Einsatz dieser Formel gilt meist einzelnen Kraftakten, beispielsweise werden Lastentiere verzaubert, um gewaltige Erntefuhrwerke oder Belagerungsmaschinen in Bewegung zu versetzen. Ein gut gehütetes Geheimnis ist, dass mancher Sklavenhändler die Formel dazu einsetzt, schwächliche oder kranke Sklaven zu horrenden Preisen zu verkaufen.

Bequemlichkeit

Probe: MU/MU/CH +8 +MR

Quelle: Avastada

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Nachteil *Faulheit 8* und vermag daher kaum noch

Motivation für irgendeine Tätigkeit aufzu-bringen. Besitzt es den Nachteil bereits, wird er entsprechend angehoben.

Hintergrund: Im Intrigenspiel mancher junger Optimaten erfreut sich diese Formel großer Beliebtheit. Sie wird rege genutzt, um Konkurrenten in ein schlechtes Licht bei Lehr-meistern und höherrangigen Hausmitglie-dern zu rücken. Schmuggler und Einbrecher gebrauchen sie gern, um Zollbeamte oder Wachen zu demotivieren und sich so ihre Arbeit zu erleichtern.

Berausender Genuss

Probe: MU/MU/CH +11

Quelle: Darcalya

Disziplin: Instruktion

Dienst: Elementare Reinheit

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: schwer

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Die *Elementare Reinheitsstufe* eines Genussmittels, einer Droge, eine Rauschpflanze oder einer ähnliche Substanz mit einem

Maximalgewicht von 1 Stein erhöht sich um zwei Stufen.

Hintergrund: Vor allem in zwielichtigen Rauschkrauthöhlen versteht man sich darauf, minderwertige Drogen in großem Maßstab aufzubereiten, um sie teuer an den Kunden zu bringen. Anwendungen in der Alchimie zur Potenzsteigerung bei der Zubereitung von Tränken führen dagegen zu keinen verwertbaren Ergebnissen. Bei derartigen Experimenten führte der plötzliche Wirkungsabfall am Ende der Formel sogar zu unvorhersehbaren Nebenwirkungen oder der völligen Zersetzung des Gebräus.

Berserker

Probe: MU/MU/CH +10 +MR

Quelle: Carafai

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

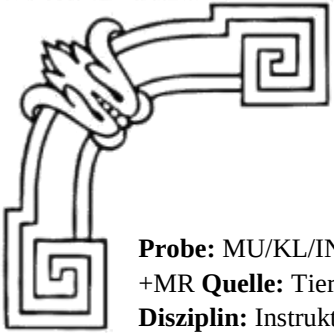
Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Das Opfer erhält den Nachteil *Blutrausch*, der jedoch noch ausgelöst werden muss.

Hintergrund: Im Umfeld von Gladiatorenspielen wird die Formel häufig angewendet, um den Zuschauern ein wahrhaft blutiges Spektakel umherfliegender Organe, spritzender Körperflüssigkeiten und zeretzter Leiber zu bieten. Diffizilere Anwendung findet der Zauber, wenn er heimlich dazu genutzt wird, einen simplen Streit in einen brutalen Kampf auf Leben und Tod zu verwandeln.



Beruhigung



Probe: MU/KL/IN +12
+MR Quelle: Tiergeister

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

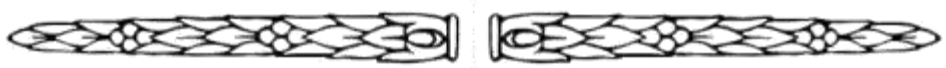
Struktur: sehr schwer

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Der Zauberer vermag ein Tier zu beruhigen, selbst wenn es sich gerade in wilder Raserei befindet. Ist es bereits in einen Kampf verwickelt, versucht es sich von seinen Gegnern zu lösen. Wird es jedoch in die Enge

getrieben, setzt es sich so lange zur Wehr, bis die Bedrohung abgewendet ist.

Hintergrund: Beruhigung wird häufig in Tierkampfarenen angewendet. Es ist ungeheuer praktisch, wilde Bestien problemlos wieder in ihre Zwinger bringen zu können, nachdem sie Sklaven oder Gladiatoren zerfetzt haben. Auch bei der Abrichtung von Bluthunden und ähnlich gefährlichen Tieren kommt die Formel zum Einsatz. Natürlich ist sie auch in der Wildnis von Nutzen, um der Konfrontation mit gefährlichen Kreaturen aus dem Weg zu gehen. Viele Satudure sind Meister dieser Formel.



Bescheidenheit



Probe: KL/IN/CH +6 **Quelle:**

Harmonie **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:** Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: Zfp* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Verfügt das Ziel über *Schlechte Eigenschaften*, die als Gier bezeichnet werden

können, werden diese in einer vom Zauberer bestimmten Reihenfolge um einen Wert in Höhe von insgesamt 8 GP gesenkt.

Hintergrund: Diese Formel wird von magiebegabten Händlern benutzt, um Verhandlungspartner von Preisen zu überzeugen, denen sie sonst niemals zugestimmt hätten. Zu ganz ähnlichen Zwecken bemühen Diplomaten diesen Zauber. Oftmals hilft er dabei, verfahrenere Verhandlungen mit machtgerigen Potentaten doch noch zu einem befriedigenden Abschluss zu bringen.



Beschleunigung

Probe: MU/KL/IN +8

Quelle: Zeit

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Die Bewegungen des Ziels werden beschleunigt, was es ihm ermöglicht, rascher

zu agieren. Es erhält dadurch pro KR 1 zu-sätzliche Aktion.

Hintergrund: Die Formel lässt aus einem gefährlichen Krieger eine nahezu unbesiegbare Kampfmaschine werden, deren Schläge wie ein Gewitter auf ihre Gegner niederprasseln. Entsprechend erfreut sie sich recht großer Beliebtheit bei Animisten der Feliden. Auch so mancher Thulna'il versteht sich darauf, aus einem vierarmigen Neristu einen lebendigen Feindhäcksler zu machen.

Beschwichtigung

Probe: KL/IN/CH +2

Quelle: Harmonie **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: extrem einfach

Kosten: 4 AsP

Wirkung: Der Zauber erhält das Talent *Überzeugen* auf einem Wert von ZfP*/2 Punkten, wenn er es dafür einsetzt, Harmonie zu schaf-

fen. Verfügt er bereits über das Talent, erhöht es sich in gleichem Maße.

Hintergrund: Die Formel gehört zum alltäglichen Handwerkszeug der Shandawa und unterstützt sie in ihrem Bestreben, Tschas Frieden zu verbreiten. Wenig überraschend blicken Leonir- und Pardir-Zauberer auf alle Anwender der Beschwichtigung mit Verachtung herab, die sich mitunter zu regelrechtem Hass steigert. In größeren Städten wird der Zauber gern genutzt, um aufgebrachte Menschenmengen zur Ruhe zu bringen.

Beständigkeit

Probe: MU/KL/CH +4

Quelle: Wasser

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Objekts

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Maximal 25 Liter Wasser werden daran gehindert, zu verdunsten oder

ungenießbar zu werden.

Verschmutzungen durch andere Materien werden dadurch nicht verhindert.

Hintergrund: Der Einsatz dieser Formel beschränkt sich im Norden Myranors größtenteils auf alchemistische Prozesse, bei denen es darum geht, kochendes Wasser über Stunden hinweg mit der Essenz weiterer Stoffe zu verbinden. Anders sieht es in der Wüste und auf dem Meer aus, wo das ausreichende Vorhandensein von sauberem Trinkwasser oft über Leben und Tod entscheidet.

Betäubung

Probe: KL/IN/CH +15

+MR **Quelle:** Endgültigkeit

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Der Betroffene verliert das Bewusstsein und sackt in sich zusammen.

Erleidet er Schadenspunkte, fallen die Auswirkungen des Zaubers von ihm ab.

Hintergrund: Dies ist eine klassische Formel mit recht hoher Verbreitung. Sie wird zumeist zum Ausschalten von Wachen oder Gegnern genutzt, die man nicht umbringen möchte. In manchen Gegenden sollen sich Sklavenjäger auf ihren Einsatz spezialisiert haben, um hochwertige Ware ohne Beschädigungen oder Gegenwehr zu fangen.

Betrüger

Probe: MU/MU/CH +6

Quelle: Xolovar

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 4 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält das Talent *Falschspiel* auf einem Wert von ZfP*/2 Punkten.

Verfügt es bereits über das Talent, erhöht es sich in gleichem Maße.

Hintergrund: Besonders ihrer geringen Kosten und Komplexität wegen erfreut sich die-
se Formel einer sehr großen Verbreitung in
zweilichtigen Kreisen. Allerdings sollte man
beim Einsatz vorsichtig sein. Professionelle
Spielhäuser beschäftigen oft Beobachter, die
auf das Erkennen von Falschspielern trainiert
sind und kennen wenig Gnade mit ihnen.
Einmal ertappt können sie froh sein, wenn man
ihnen nur ein paar Finger abhackt.

Bettelmann

Probe: MU/MU/CH +9

Quelle: Xolovar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Verhüllung

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Der Reichtum des Ziels wird ver-
hüllt, sei es teure Kleidung, ein praller Geld-
beutel oder eine teure, am Körper getragene

Handelsware. Alle Proben, diese
Verhüllung zu durchschauen, sind um
7+ZfP* Punkte erschwert.

Hintergrund: Hin und wieder begeben sich
Optimaten in Stadtviertel, in denen der An-
blick einer Triopta wenig Respekt einflößt,
reiche Kleidung jedoch Begehrlichkeit ver-
ursacht – und ein unerwarteter Dolch oder
Bolzen aus der Dunkelheit macht auch dem
mächtigsten Magokraten den Garaus. Um
solch einem Schicksal aus dem Weg zu
gehen, empfiehlt es sich, einfach
auszusehen wie der Rest der Bewohner.

Beulenpest

Probe: MU/MU/CH +9 +MR

Quelle: Mishkarya

Disziplin: Instruktion

Dienst: Infektion

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) **Ziel:** Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: extrem komplex

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Das Opfer wird mit der Krankheit *Rote Keuche* infiziert. Gelingt ihm keine KO-
Probe +15, erfolgt eine Erkrankung.

Hintergrund: Die Formel ist verständlicherweise im gesamten Imperium verboten, vermag sie doch eine nahezu unheilbare und fast immer tödliche Seuche auszulösen, die in den dicht bevölkerten Centropolen wahrhafte Verheerung anrichten könnte. Nur wenige Optimaten der Phraisopos beherrschen sie zu Studienzwecken. Diese werden allgemein argwöhnisch beäugt und müssen ihre Labore fernab der Zivilisation betreiben.

Bild des Drachen

Probe: MU/MU/CH +15

Quelle: Iryabaar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Illusion

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: 49 Schritt

Struktur: schwer

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Ein sicht- wie hörbares Trugbild eines Drachen erscheint innerhalb der Reichweite und vollführt eine vom Zauberer bestimmte Handlung. Die *Realitätsdichte* der Illusion beträgt $7 + \text{ZfP} * 2$ Punkte.

Hintergrund: Über Jahre hinweg ließ sich der Illusionist *Fiokratos te Illacrion* als Schlangensprecher von Sidor Barava verehren. Er verfügte in der Region über horasgleiche Macht, vermochte er doch den Wurm Lokopadang zu besänftigen. Keine Drachenhatz konnte das Lager des roten Drachen finden und nur dank Fiokratos schien der Wurm nicht mehr als die regelmäßige Zuführung von Gold und bildhübschen Jungfrauen zu fordern. Als es jedoch einer der – zu diesem Zeitpunkt nicht mehr – jungfräulichen Frauen gelang, dem Hort des Drachen zu entfliehen, flog der Drache als Schwindel auf und Fiokratos musste Hals über Kopf in die Makshapurischen Wälder fliehen.

Bild des Feindes

Probe: KL/IN/CH +12 +MR

Quelle: Aggression

Disziplin: Instruktion

Dienst: Geistillusion

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: extrem schwer

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Alle vom Zauberer bestimmten Personen erscheinen dem Betroffenen optisch wie akustisch als jene, denen er die größte Ab-

neigung entgegenbringt. Der Zauberer muss nicht wissen, um wen es sich dabei handelt, da sich das Bild aus dem Unterbewusstsein des Opfers speist. Die *Realitätsdichte* der Illusion beträgt $7 + \text{ZfP}^*/2$ Punkte.

Hintergrund: Die Formel bewirkte mehr als einmal, dass Verbündete und Freunde sich auf dem Schlachtfeld plötzlich gegeneinander wandten und mit unerbittlichem Hass auslöschten. Entsprechend sind begabte Illusionisten zu Recht gefragte Unterstützungskräfte in den Myriaden.

Bild des Kindes

Probe: MU/KL/CH +10

Quelle: Luft

Disziplin: Instruktion

Dienst: Illusion

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Zone mit 1 Schritt Radius

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: schwer

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Der Zauberer erschafft die optische wie akustische Illusion eines unschuldig

anmutenden Kindes, das von ihm bestimmte Handlungen ausführt. Die *Realitätsdichte* beträgt $7 + \text{ZfP}^*/2$ Punkte.

Hintergrund: Es ist kaum zu glauben, wie viele gestandene Recken und wohlhabende Kaufleute beim Anblick der Kulleraugen eines kleinen, weinenden Mädchens jegliche Vorsicht und Instinkte vergessen. Schon so mancher von ihnen fand sich wenig später in einer dunklen Gasse wieder, wo er sich einer Bande von Halsabschneidern oder Schlimmerem gegenüber sah.

Bild des Kriegers

Probe: KL/IN/CH +11 +MR +Anzahl

Quelle: Erfolg

Disziplin: Instruktion

Dienst: Geistillusion

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: schwer

Kosten: 8 AsP pro Ziel

Wirkung: Der Zauberer erscheint allen Zielen optisch wie akustisch als mächtiger Krieger.

Die genaue Ausgestaltung seiner Präsenz speist sich aus dem Unterbewusstsein der Opfer. Die *Realitätsdichte* beträgt 7+ZfP*/2 Punkte. **Hintergrund:** Gerade im Umgang mit halb-wilden und primitiven Völkern und Stämmen hat sich das Bild des Kriegers für schmalbrüsti-ge Stubenhocker ein ums andere Mal bewährt. Dennoch sollte man unter der Illusion eine gewisse Vorsicht walten lassen, gilt es doch bei etlichen Kulturen als tapfer, einen be-sonders mächtigen Krieger zum Zweikampf herauszufordern.

Bittersüsse Verführung

Probe: MU/MU/CH +8

Quelle: Darcalya

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr komplex

Kosten: 32 AsP

Wirkung: Ein vom Zauberer ausgewähltes

Wesen erhält die Vorteile *Angenehmer Geruch*,

Herausragendes Aussehen und *Wohlklang*, was es ihm ein leichtes macht, sein Umfeld zu beeinflussen.

Hintergrund: Verführung ist eines der erfolgreichsten Mittel zum Steuern von Verhandlungen. Schon so mancher Vertrag wurde im Bettgeflüster abgeschlossen. Für ideale Randbedingungen derartiger Gespräche sorgt diese Formel. Nach der süßen Verführung folgt jedoch nicht selten das bittere Erwachen.

Blick des Seelenheilers

Probe: KL/IN/CH +5

Quelle: Wahnsinn

Disziplin: Instruktion

Dienst: Wahrnehmung der Quelle

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: einfach

Kosten: 5 AsP

Wirkung: Der Zauberer erkennt Einbildungen und Wahnvorstellungen in den ihn umgebenden Personen. Starke Ausprägungen sind prinzipiell deutlicher zu erkennen als schwache, jedoch ist das Ausmaß der Dif-

ferenzierung von den ZfP* abhängig. Diese bestimmen zudem die Anzahl an Schritt, innerhalb der wahrgenommen werden kann.

Hintergrund: Es heißt, diese Formel wurde entwickelt, um Angehörige des Hauses Nesseria aufzuspüren, da diese durch ihre mentalen Kontakte mit den Insektenartigen allesamt dem Wahnsinn anheim gefallen sein sollen. Wie viel davon der Wahrheit entspricht, ist nicht mehr nachvollziehbar. Heute wird der Zauber unter anderem dazu benutzt, Dämonenpaktierer – die oftmals unter Einbildungen und Wahnvorstellungen leiden – oder die Jonten der Chrattac ausfindig zu machen.

Blick durch die Illusion

Probe: KL/IN/CH +4

Quelle: Erkenntnis **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

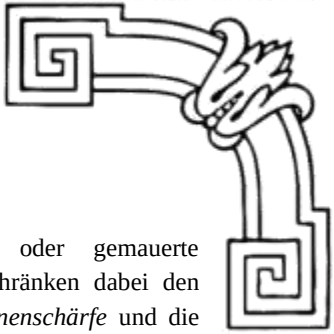
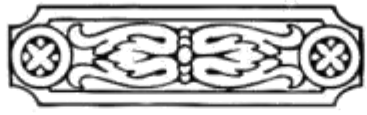
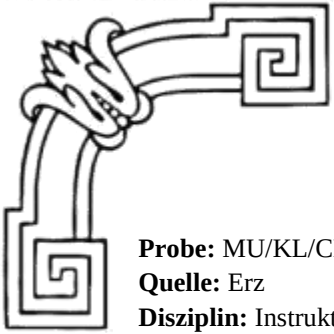
Struktur: schwer

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Der Zauberer ist kaum noch durch Trugbilder zu täuschen. Zum Durchschauen

von Illusionen ist der TaW *Sinnenschärfe* um ZfP* Punkte erhöht.

Hintergrund: Magische Trugbilder sind weit verbreitet und werden häufig zu finsternen Zwecken eingesetzt. Daher ist es zum Bei-spiel für magische Leibwächter von größter Wichtigkeit, sie durchschauen und potentielle Gefahren für ihre Schützlinge erkennen zu können. Interessanterweise ist die Formel auch unter den Farbenpriestern der Shingwa verbreitet. Sie nutzen sie, um das Spektrum der Welt von den Trugbildern des Seins zu trennen.



Blick durch die Wand

Probe: MU/KL/CH +1

Quelle: Erz

Disziplin: Instruktion

Dienst: Hellsicht

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr einfach

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Der Zauberer vermag durch steinerne Formationen zu schauen, seien es natürliche Anhäufungen oder gemauerte Wände. Die ZfP* beschränken dabei den nutzbaren TaW der *Sinnenschärfe* und die maximale Anzahl an Schritten, die auf diesem Wege durchdrungen werden können.

Hintergrund: Dies ist eine recht einfache, aber nichtsdestotrotz sehr effektive Spionageformel. Zum einen wird sie oft in Kombination mit Zaubern eingesetzt, die das Durchschreiten von Wänden erlauben, schließlich möchte man in diesem Fall nicht potenziellen Gegnern in die Arme laufen.



Blick in den Geist

Probe: KL/IN/CH +7

Quelle: Erkenntnis

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kommunikation

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 4 AsP

Wirkung: Der Zauberer kann die derzeit ablaufenden Gedanken des Ziels lesen. Ein Blick ins dessen Gedächtnis ist jedoch nicht möglich.

Hintergrund: Oftmals werden Geistleser oder Mentaten zur Unterstützung bei wichtigen Verhandlungen herbeigerufen. Sie sollen die Gedanken der Verhandlungspartner überwachen, um sicherzustellen, dass keine Seite versucht, die andere zu betrügen. Es wundert sicherlich niemanden, dass es inzwischen eine ganze Reihe von Formeln gibt, die den Geistleser täuschen sollen. Natürlich wird der Blick in den Geist auch gern zur Spionage oder beim Falschspiel genutzt.

Blick in die Astralwelt

Probe: KL/IN/CH +6

Quelle: Zauberei

Disziplin: Instruktion

Dienst: Wahrnehmung der Quelle

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: einfach

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Der Beschwörer erkennt, ob in seiner Umgebung Zauber wirken oder ob sich mithilfe von Zaubern gerufene oder geschaffene Wesen in seinem Umfeld aufhalten. Starke

Ausprägungen sind prinzipiell deutlicher zu erkennen als schwache, jedoch ist das Ausmaß der Differenzierung von den ZfP* abhängig. Diese bestimmen zudem die Anzahl an Schritt, innerhalb der wahrgenommen werden kann. **Hintergrund:** Die klassische Formel der astralen Wahrnehmung ist vor allem bei den Optimaten der Häuser Tharamnos, Aphirdanos und Quoran verbreitet. Normalerweise verfügt aber jede Cammer, die etwas auf sich hält, über mindestens einen geschulten Kenner, der zur Aufklärung magischer Vergehen oder zur Überwachung von Wettkämpfen hinzugezogen wird.

Blick in die Karten

Probe: MU/KL/CH +5

Quelle: Humus

Disziplin: Instruktion

Dienst: Hellsicht

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

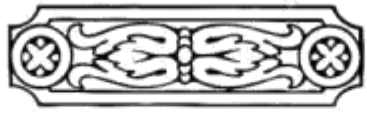
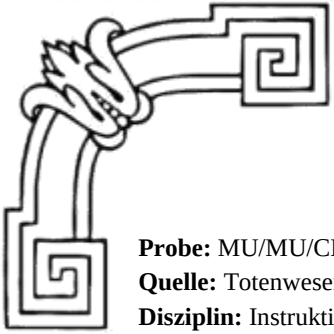
Struktur: sehr einfach

Kosten: 6 AsP

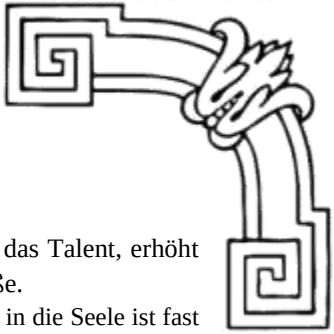
Wirkung: Der Zauberer vermag durch Objekte oder Wesen des Elements *Humus* zu schauen. Es ist auf diesem Wege möglich, lediglich ausgewählte Dinge von den Sinnen durchdringen zu lassen oder sogar nur Teile

eines einzelnen Objekts oder Wesens. Die ZfP* beschränken dabei den nutzbaren TaW der *Sinnenschärfe* und die maximale Anzahl an Schritt, die auf diesem Wege durchdrungen werden können.

Hintergrund: Diese Formel ist bei Heilmagieren wie den Phraisopos oder den neristischen Thulna'il verbreitet, die mit ihrer Hilfe in den Körper eines Patienten blicken können, ohne ihn aufschneiden zu müssen. Durch geschickten Ausschluss von Humuskomponenten beim Durchleuchten können so sehr schnell Fremdkörper oder Geschwüre aufgespürt und dann mit nur geringem operativen Aufwand gezielt entfernt werden.



Blick in die Seele



Probe: MU/MU/CH +1

Quelle: Totenwesen

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 1 SR

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält das Talent *Heilkunde der Seele* auf einem Wert von ZfP*/2 Punkten.

Verfügt es bereits über das Talent, erhöht es sich in gleichem Maße.

Hintergrund: Der Blick in die Seele ist fast nur unter Seelenheilern verbreitet. Ihnen hilft er dabei, tief sitzende psychische Erkrankungen zu erkennen und die richtige Behandlung zu bestimmen. Selten einmal findet sich die Formel bei einem Exorzisten, der mit ihrer Unterstützung den Geist eines Besessenen von dessen Besessenheit trennt. Auch magische Foltermeister sollen den Blick in die Seele schon eingesetzt haben, um ihre Befragung dem Opfer anzupassen.



Blick in die Vergangenheit



Probe: MU/KL/IN +2

Quelle: Zeit

Disziplin: Instruktion

Dienst: Hellsicht

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

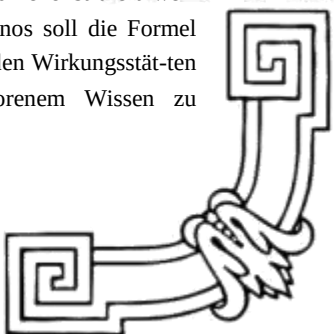
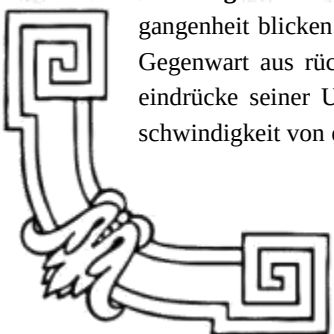
Struktur: sehr einfach

Kosten: 20 AsP

Wirkung: Der Zauberer vermag in die Vergangenheit blicken. Er erhält dabei von der Gegenwart aus rückwärts laufende Sinneseindrücke seiner Umgebung mit einer Geschwindigkeit von einem Jahr pro Minute.

Die ZfP* beschränken den nutzbaren TaW der *Sinnenschärfe*.

Hintergrund: Es ist nicht möglich, mit dieser Formel konkrete Ereignisse wie einen Mord oder einen Einbruch genau zu beobachten, die meist nur wenige Augenblicke gedauert haben. Wohl aber können stetig wiederkehrende Begebenheiten, zum Beispiel Großbeschwörungen, die an einem Ritualplatz über Jahrzehnte oder gar Jahrhunderte hinweg stattfanden, analysiert und rekonstruiert werden. So mancher Tharmnos soll die Formel gemeistert haben, um an den Wirkungsstätten der Archäer nach verlorenem Wissen zu suchen.



Blick in die Zukunft

Probe: MU/KL/IN +3

Quelle: Zeit

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 1 SR

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr schwer

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Der Zauberer erhält die Gabe *Prophezeien* auf einem Wert von ZfP* Punkten. Verfügt er bereits über die Gabe, steigt ihr Wert entsprechend an.

Hintergrund: Die Kunst der Prophezeiung ist seit je her das Gebiet der Sibyllen, weswegen es kaum verwundert, dass diese häufig Kenntnis dieser Formel besitzen und ihre natürliche Vorhersagekraft damit weit über das Maß steigern.

Blitzschlag

Probe: MU/KL/CH +13

Quelle: Luft

Disziplin: Instruktion

Dienst: Schadenszauber

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) **Ziel:** Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 35 AsP

Wirkung: Der Zauberer erschafft einen zuckenden Blitzstrahl, der beim Ziel einen Verlust von 10W6 TP bzw. StP anrichtet. RS bzw. H schützen gegen diesen Verlust in normalem Maße. Wesen erleiden einen An-

griff zum *Niederwerfen*, wobei die KK-Probe um 1 Punkt pro 10 angerichteten Punkten erschwert ist. Zudem werden sie bei Misslingen um 1 Punkt pro 10 angerichteten Punkten zurückgestoßen, gleiches gilt ohne vorherige Probe für Objekte, die weniger als TP Stein wiegen. Das Ziel kann eine *Ausweichen*-Probe ablegen und den Schaden um den unterworfenen Wert vermindern.

Hintergrund: Gegenstände aus Metall scheinen die Blitze dieser Formel regelrecht anzuziehen, was manch abergläubischen Streiter dazu veranlasste, eine Rüstung aus Karetan oder ähnlichem Material zu erstehen.

Blitzschneller Bote

Probe: MU/MU/CH +7

Quelle: Thesephai

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 1 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen *Diphar*.

Hintergrund: *Diphar* gehören zu den beliebtesten magischen Dienern der Optimaten,

entsprechend weit verbreitet ist die Kenntnis ihrer Beschwörungsformel. Abseits von den Optimaten bedienen sich jedoch nur wenige Zauberkundige seiner Hilfe und reagieren teilweise sogar regelrecht erzürnt, wenn ihnen Botschaften durch einen *Diphar* überbracht werden. In der Schlachtfeldmagie werden *Diphar* häufig eingesetzt, um die Befehle des Strategen in Windeseile an die einzelnen Einheiten zu übermitteln. Allerdings gibt es auch Stimmen, die davor warnen, sich in solch prekären Situationen auf die Dienste von Dämonen zu verlassen.

Blutgier

Probe: KL/IN/CH +9 +MR

Quelle: Begierde **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Nachteil *Blut-durst* 12.

Hintergrund: Blutgier wird gern angewendet, um Kämpfer zum Äußersten anzustacheln, zum Beispiel in hoch gehandelten Arenakämpfen. Vor einigen Jahren machte eine Reihe blutiger Morde in Balan Cantera von sich reden. Lange galten die äußerst bestialischen und grausamen Taten als Einzelfälle ohne Zusammenhang. Schließlich wurde jedoch offenbar, dass die Mörder Opfer eines Optimaten waren, der sie durch die Blutgier-Formel zu ihren Taten trieb, um sich an der wahnsinnigen Gewalt zu ergötzen.

Blutheilung

Probe: MU/KL/CH +14 +MR

Quelle: Humus

Disziplin: Instruktion

Dienst: Transfer

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Der Zauberer überträgt ZfP* LeP von einem Wesen auf ein anderes. Die LeP des Gebenden können dadurch nicht unter 0 sinken. Beim Erhaltenden kann das Anderthalbfache des normalen Maximums nicht überschritten werden, wobei überschüssige

Punkte zwar entzogen, nicht jedoch gutgeschrieben werden. Kommt es bei ihm während der Wirkungsdauer zu einem Verlust von LeP, werden zunächst mittels Transfer erhaltene Punkte abgezogen, die dementsprechend auch nach Ablauf des Zaubers nicht zurück übertragen werden.

Hintergrund: Der blutmagische Zauber wird oftmals verwendet, um dem Gegner im Kampf die Lebenskraft zu entziehen und diese auf sich selbst oder einen Kameraden zu übertragen. Nicht nur wird das Opfer des Zaubers dadurch leichter besiegt oder gerät sogar an die Schwelle des Todes, auch erhält ein befreundeter Kämpfer die Möglichkeit, sich weit ungestümer in den Kampf zu stürzen.

Blutopfer

Probe: MU/MU/CH +9 +MR

Quelle: Dya'Khol

Disziplin: Instruktion

Dienst: Transfer

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr komplex

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Der Zauberer entzieht dem Ziel 2xZfP* LeP und kann sich diese als AsP gutschreiben. Die LeP des Opfers können dadurch nicht unter 0 sinken. Beim Zaubere-

rer kann das Anderthalbfache des normalen Maximums nicht überschritten werden, wobei überschüssige Punkte zwar entzogen, nicht jedoch gutgeschrieben werden. Kommt es bei ihm während der Wirkungsdauer zu einem Verlust von AsP, werden zunächst mittels Transfer erhaltene Punkte abgezogen, die dementsprechend auch nach Ablauf des Zaubers nicht zurück übertragen werden.

Hintergrund: Diese Formel ist eine der Quellen für die Entstehung von Legenden über die schier unerschöpflichen astralen Kräfte der Optimaten.

Blutraub

Probe: MU/KL/CH +4

Quelle: Kraft

Disziplin: Influxion

Dienst: Kraftumwandler

Zauberdauer: 1 Stunde

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite:

Berührung **Struktur:**

schwer **Kosten:** 8 AsP

Wirkung: Der Zauberer erschafft einen maximal 5 Stein wiegenden *Kraftumwandler*, der

maximal ZfP* AsP aufnehmen kann, indem er Wesen ihrer Lebenskraft beraubt.

Hintergrund: Beim Blutraub handelt es sich um eine bei den grolmischen Technomanten sehr verbreitete Formel. Die entstehenden Kraftumwandler werden mit der Lebenskraft von Sklaven und Gefangenen aufgeladen und anschließend für viele Aural an Optimaten und andere Interessierte verkauft oder zur Erschaffung magischer Artefakte genutzt.

Bluttrinker

Probe: MU/MU/CH +13

Quelle: Carafai

Disziplin: Instruktion **Dienst:** Beseelung des Objekts

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr komplex

Kosten: 32 AsP

Wirkung: Eine maximal 5 Stein wiegende Waffe wird mit der Macht des Carafai durchdrungen. Von ihr getroffene Wesen erhalten für 50 KR eine Erschwernis auf *Selbstbeherrschungs*-Proben zum Widerstehen von Wundschmerz in Höhe von 1 Punkt

pro 10 angerichteten TP. Zudem wird jeder die Maximalzahl anzeigende Schadenswürfel erneut geworfen und zum Gesamtschaden addiert, wobei die Anzahl der geworfenen Würfel maximal verdoppelt werden kann. Darüber hinaus zählt die Waffe während der Wirkungsdauer als magisch.

Hintergrund: Bluttrinker oder Wundreißer sind seltene, Angst und Schrecken verbreitende Waffen auf jedem Schlachtfeld. Unter Krieger und Soldaten herrscht der Aberglaube, dass jeder, der von einer Bluttrinker-Waffe verletzt werde, die Verdammnis in den Niederhöhlen erführe, selbst wenn er die Auswirkungen der Wunde überlebt.

Brandschutz

Probe: MU/KL/CH +7

Quelle: Feuer

Disziplin: Instruktion

Dienst: Bann der Quelle

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 24 AsP

Wirkung: Innerhalb eines Radius von 3 Schritt entstehen keine Flammen. Dringen sie von außen in den Bereich ein, erlöschen sie augenblicklich. Bereits innerhalb des Wirkungsbereichs brennende Feuer werden davon

nicht beeinflusst. Das Wirken von Zaubern der Quelle *Feuer* ist innerhalb des Areals um ZfP* Punkte erschwert, von außen eindringende Zauberei dieser Quelle erleiden die halbe Erschwernis. Mittels der Quelle beschworene oder erschaffene Wesen erleiden Einbußen auf alle Werte in Höhe der ZfP*.

Hintergrund: In großen Städten finden sich in den Gyldara-Gärten fast immer einige Optimaten mit Kenntnis dieser Formel. Sie sind das letzte Bollwerk gegen den Ausbruch verheerender Brände und vermögen es, das Überspringen des Feuers auf andere Gebäude zu verhindern.

Brennende Rache

Probe: MU/MU/CH +9 +MR

Quelle: Tyakaar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 20 AsP

Wirkung: Das Opfer wird von brennenden Rachegelüsten erfüllt und erhält den Nachteil *Rachsucht* 8. Besitzt es ihn bereits, wird der Nachteil entsprechend angehoben.

Hintergrund: Unter den Animisten einiger primitiverer Kulturen wie den Tighrir, Paddir oder Leonir ist diese Formel recht verbreitet. Sie soll sicherzustellen, dass Stammesangehörige die Tradition der Blutrache aufrechterhalten.

Chamäleon

Probe: MU/KL/CH +4

Quelle: Humus

Disziplin: Instruktion

Dienst: Verhüllung

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr schwer

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Der Körper des Zauberers und alle am Leib getragenen organischen Materialien werden vor Beobachtern verborgen. Proben zu

seiner optischen Erkennung sind um 7+ZfP* Punkte erschwert. Bewegt er sich, halbiert sich die Erschwerung, dafür gilt sie auch für gegen ihn gerichtete Attacken.

Hintergrund: Die Chamäleon-Formel soll vor langer Zeit als Nachahmung der natürlichen Tarnfähigkeit der Shingwa entstanden sein. Inzwischen ist die Formel gerade bei magischen Einbrechern, Spionen und Mördern ausgesprochen beliebt. Mit ihrer Hilfe verschmelzen sie selbst in versteckten Räumen nahezu unauffindbar mit dem Hintergrund.

Champion

Probe: KL/IN/CH +15

Quelle: Erfolg

Disziplin: Inspiration

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

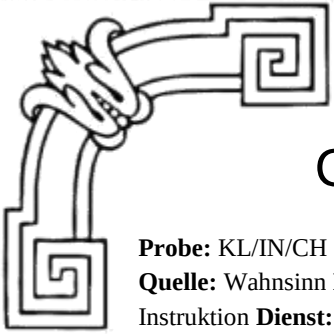
Reichweite: Selbst

Struktur: sehr komplex

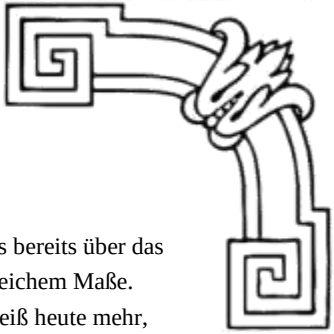
Kosten: 40 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen *Archon des Erfolgs*.

Hintergrund: Durch die Inspiration mit einem Archon des Erfolgs erhält der Beschwörer schier unglaubliches Selbstbewusstsein. Alles scheint möglich und Aufgaben, die zuvor unlösbar waren, werden plötzlich zu Bagatellen. Ein derart beseelter Anführer dient als Inspiration für alle seine Gefolgsleute und vermag sogar das Schicksal einer aussichtslosen Schlacht zu wenden. Einige wenige Mitglieder der Häuser Kourammion und Partholon nutzen diese Formel, um zu leuchtenden Vorbildern zu werden.



Chaotische Erleuchtung



Probe: KL/IN/CH +5

Quelle: Wahnsinn **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 3 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält ein zufällig bestimmtes Wissenstalent auf einem Wert von

ZfP*/2 Punkten. Verfügt es bereits über das Talent, erhöht es sich in gleichem Maße.

Hintergrund: Niemand weiß heute mehr, welcher wahnsinnige Geist diese Formel einst entwickelte und vor allem wozu. Denkbar wären religiöse Motive und die Betroffenen empfangen das geschenkte Wissen als Gabe. Alternativ spielte auch die Vorstellung eine Rolle, dass sich manche Probleme nur lösen lassen, wenn sie aus einer unüblichen Richtung heraus durchdacht werden.



Dämonische Aufwertung



Probe: MU/MU/CH +6

Quelle: Aggari

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Objekts

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelobjekt

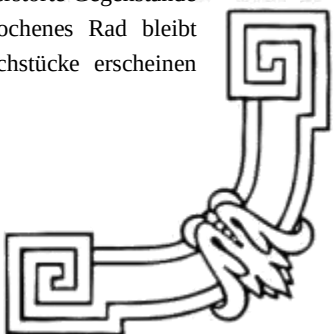
Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Die Qualität einer maximal 5 Stein wiegenden Ware aus gefertigtem Material ver-bessert sich um 4 Stufen. Sie kann weiterhin maximal *luxuriös* sein.

Hintergrund: Der Ausdruck ‚Nicht alles ist Gold, was glänzt!‘ hat seinen Ursprung vermutlich in dieser oder einer ähnlichen Formel. Vor allem magische Händler und Betrüger verwenden sie, um über die mindere Qualität ihrer Waren hinwegzutäuschen. Es können damit aber auch rostige Waffen oder zerfallende Rüstungen zeitweilig ausgebessert werden, als wären sie gerade erst von einem Meisterschmied gefertigt worden. Die Formel vermag es jedoch nicht, zerstörte Gegenstände zu reparieren. Ein zerbrochenes Rad bleibt zerbrochen, nur die Bruchstücke erscheinen wie neu.



Dämonische Matrix

Probe: MU/MU/CH +8

Quelle: Aggari

Disziplin: Influxion

Dienst: Beschwörungsmatrix

Zauberdauer: 1 SR

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: komplex

Kosten: 18 AsP

Wirkung: Der Zauberer erschafft eine maximal 1 Stein wiegende *Beschwörungsmatrix*, in die die Schablone eines Zaubers der Quelle *Aggari* gesprochen werden kann, die maximal

32 AsP kostet. Wird dem Artefakt unter Aufwendung 1 Aktion Astralenergie in Höhe der Kosten des Zaubers zugeführt, formt dieses selbsttätig den gebundenen Zauber, dessen Wirkung nach Ablauf seiner Zauberdauer eintritt.

Hintergrund: Die kurze Wirkungsdauer dieser Formel schließt eine dauerhafte Anwendung aus. Vielmehr dienen Beschwörungsmatrizen dieser Art der Erfüllung kurzfristig Ziele. Verwendet werden sie meist, wenn nicht genügend Spezialisten vorhanden sind, um mehreren gleichzeitig auszuführenden Tätigkeiten nachzugehen.

Dämonisches Schnurren

Probe: MU/MU/CH +4

Quelle: Ghorgumor **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:** Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

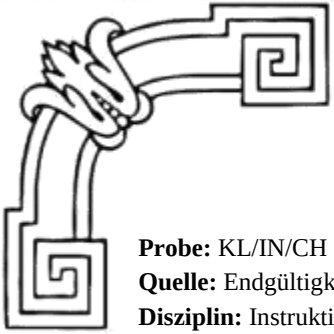
Struktur: sehr schwer

Kosten: 12 AsP

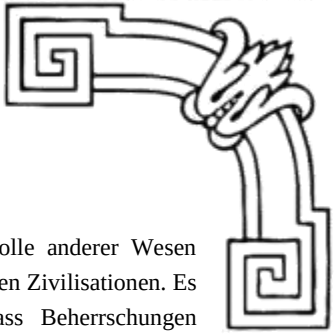
Wirkung: Der Zauberer erhält die Gabe *Heil-sames Schnurren* auf einem Wert von ZfP* Punkten. Verfügt er bereits über die Gabe, steigt ihr Wert in entsprechendem Maße.

Hintergrund: Die meisten Menschen reagieren auf das Schnurren von Katzen mit

Wohlbefinden und Beruhigung. Dieser Effekt verstärkt sich sogar, wenn ähnliche Laute von einem Mitmenschen – möglichst einem, der als attraktiv empfunden wird – erzeugt werden. Es verwundert daher kaum, dass sich ein ganzer Cantus an Formeln entwickelt hat, die die Fähigkeit des Schnurrens mit den verschiedensten Zusatzeffekten verleihen, sei es Heilung, Beruhigung von Aggressivität oder das Steigern von Attraktivität und Lustempfinden. Vor allem unter den Optimaten der Häuser Alantinos und Illacrión sowie unter den Satuduren finden sich etliche Meister dieser Formeln.



Dauerhafter Diener



Probe: KL/IN/CH +9 +MR

Quelle: Endgültigkeit

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Kontrolle über Wesen

Zauberdauer: 1 SR

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr komplex

Kosten: 40 AsP

Wirkung: Der Zauberer zwingt das Ziel in seinen Dienst, so dass es all seinen Anweisungen Folge leistet. Grob dem Selbsterhaltungstrieb widersprechende Befehle können missachtet werden, worunter jedoch keine Kampfbefehle fallen.

Hintergrund: Die Kontrolle anderer Wesen ist ein Bedürfnis der meisten Zivilisationen. Es wundert daher nicht, dass Beherrschungen weitreichenden Eingang in den magischen Formelschatz gefunden haben. Trotzdem schrecken viele Magiewirker vor der exzessiven Anwendung solcher Zauber zurück. Ein denkendes Wesen gegen seinen Willen zu Handlungen zu zwingen führt zumeist zu ausgeprägten Rachegelüsten. Schon mancher Zauberer wurde zum Opfer seiner unfreiwilligen Diener, mal direkt nach Ende der Wirkungsdauer, mal weil ihm die Kontrolle entglitt.



Diebische Elster



Probe: MU/MU/CH +3

Quelle: Xolovar

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen *Utrava*.

Hintergrund: *Utrava* der Beschaffer ist eine beliebte dämonische Entität bei magischen

Dieben, Einbrechern und Spionen. Meist wird er eingesetzt, um Schlüssel, Siegel und ähnliches zu stehlen oder um eine Zielperson zu beobachten und ihre Verstecke und Geheimnisse auszuspähen. Hartnäckig hält sich das Gerücht, dass *Utravi* gern ihren Beschwörer bestehlen. Viele berichten, ihnen wären kurz nach dem Dienst wichtige Dinge abhanden gekommen, darunter oftmals Beweise für geheimgehaltene Taten. Es wird gemunkelt, die Diener *Xolovars* versuchen die Bestohlenen gegen die Herausgabe des Diebesguts in einen Pakt mit ihrem Herrn zu pressen.

Diener der Finsternis

Probe: MU/MU/CH +8 +MR

Quelle: Abgrund

Disziplin: Instruktion

Dienst: Infektion

Zauberdauer: 1 SR

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) **Ziel:** Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: extrem komplex

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Das Opfer wird mit der Krankheit *Ghulensieche* infiziert. Gelingt ihm keine KO-Probe +16, erfolgt eine Erkrankung.

Hintergrund: Diese Formel zur Hervorrufung einer verheerenden magischen Krankheit unterliegt weitreichender Ächtung und ihre Anwendung wird hart bestraft. Dennoch gibt es immer wieder Onachos-Optimaten, die ihre Diener mit der Sieche infizieren, um sich mit leichenfressenden Ghulen zu umgeben, die sie liebevoll als Kinder bezeichnen. In den Katakomben von Sidor Corabis residiert die Nekrophagin *Etholia ta Onachos*. Sie zieht sogar Nutzen aus ihrem Wahnsinn und vermietet die Dienste ihrer Ghule teuer, um Leichen verschwinden zu lassen.

Diener des Zorns

Probe: KL/IN/CH +9

Quelle: Aggression

Disziplin: Inspiration

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr schwer

Kosten: 18 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen *Genius der Aggression*.

Hintergrund: Genien der Aggression vermögen es, eingeschlafenen Kampfeswillen neu zu entfachen und ihre Herren mit einem alles verzehrenden, gerechten Zorn zu erfüllen. Der Beschwörer sollte allerdings sehr umsichtig sein, wird man durch die Macht dieser Stellaren doch schnell unvorsichtig und steigert sich unbemerkt in blinde Wut hinein.

Dietriche aus dem Nichts

Probe: MU/KL/CH +7

Quelle: Erz

Disziplin: Instruktion

Dienst: Elementare Manifestation

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: extrem schwer

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Der Zauberer erschafft einen Satz Dietriche durchschnittlicher Qualität.

Hintergrund: Die Manifestation einfacher bis komplexer Werkzeuge aus dem Nichts ist ein beliebtes Hilfsmittel aller Traditionen. Ganz egal, ob es sich dabei um Dietriche für magische Einbrecher, Operationsbesteck für Heiler oder Schreibfedern für Diplomaten handelt, für fast jedes Handwerkszeug hat sich im Laufe der Zeit eine entsprechende Formel entwickelt.

Dissonanzen

Probe: KL/IN/CH +13

Quelle: Harmonie

Disziplin: Instruktion

Dienst: Analyse

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) **Ziel:** ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 4 AsP pro Ziel

Wirkung: Der Zauber lässt den Anwender Schwachstellen in einer Harmonie erkennen. Die ZfP* bestimmen das Ergebnis auf der Analysetabelle. Es ist möglich, direkt im Anschluss weitere Analyse-Proben mit gleicher Erschwernis und gleichen Kosten abzulegen,

um weitere ZfP* anzusammeln. Dazu ist jedoch nach jedem Durchgang einschließlich des ersten eine *Selbstbeherrschungs*-Probe abzulegen, die zunächst unmodifiziert, jedoch pro Anschlussprobe um 1 Punkt erschwert ist und bei deren Misslingen der Vorgang abgebrochen werden muss, so dass keine weiteren Informationen gesammelt werden können.

Hintergrund: Die Suche nach Harmonie ist das Spezialgebiet der Shandawa. Entsprechend weit verbreitet ist diese Formel unter ihnen. Ihre Anwendung ist überraschend weit gestreut. Zum Einen kann man ausnutzbare Unstimmigkeiten in Gruppen damit erkennen, zum Anderen zeigt sie auch das Vermögen einer Gruppe, miteinander zu arbeiten.

Donnernde Stimme

Probe: MU/KL/CH +6

Quelle: Luft

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Die Stimme des Ziels wird laut und donnernd, so dass sie alle anderen Stim-men übertönt und noch in großer Ferne zu hören ist.

Hintergrund: Eine bei Leonir-Schamanen äußerst beliebte Formel ist die Donnernde Stimme, kann sie doch in Kombination mit ihrem einschüchternden Gebrüll genutzt werden, um ganze Armeen in wilde Flucht zu versetzen. Auch etliche Kouramnion- und Partholon-Heerführer beherrschen die Formel, um sich bei der Truppe Gehör zu verschaffen. Für Anweisungen während einer Schlacht ist sie allerdings nicht geeignet, da der Gegner jeden Befehl mithören und sofort darauf reagieren könnte.

Doppelgänger

Probe: MU/MU/CH +8

Quelle: Iryabaar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Illusion

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Zone mit 1 Schritt Radius

Reichweite: Selbst

Struktur: schwer

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Neben dem Zauberer taucht ein optisches wie akustisches Abbild seiner Person auf, das Bewegungen ähnlich den seinen

ausführt und sich immer wieder mit ihm verbindet. Bei jedem Angriff auf der Zauberer und jeder Parade gegen seine Attacken muss zufällig bestimmt werden, ob sich die Handlung gegen ihn oder gegen das Trugbild richtet. Die *Realitätsdichte* der Illusion beträgt $7 + \text{ZfP} \cdot 2$ Punkte.

Hintergrund: Dies ist eine von vielen Illusionsformeln, die der Ablenkung von Gegnern dienen. Sie ist beliebt bei Mitglieder des Hauses Illacrión, die nicht gänzlich auf ihre meist geringe Kampfkraft vertrauen wollen.

Dreifaches Gewicht

Probe: MU/KL/CH +11 +MR

Quelle: Erz

Disziplin: Instruktion

Dienst: Fixierung

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 49 Schritt

Struktur: einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Das maximal 125 Stein wiegende Ziel wird von Sumus Griff erfasst und zu Boden gezogen, als würde es plötzlich um ein vielfaches schwerer sein. Es erhält eine

Erschwernis in Höhe von ZfP*/2 Punkten auf alle körperlichen Proben, zudem sinkt seine GS um den gleichen Wert.

Hintergrund: Die Auswirkungen dieser Formel auf fliegende Wesen ist verheerend. Kaum eines ist in der Lage, überhaupt noch sicher zu landen, geschweige denn zu fliegen. Die meisten stürzen wie Steine zu Boden und zerschellen mit großer Wucht. Selbst Kreaturen, die eine magische Flugfähigkeit besitzen, können sich meist nicht in der Luft halten oder müssen zum Weiterfliegen Astralkraft und Konzentration aufbringen.

Drogenrausch

Probe: MU/MU/CH +8 +MR

Quelle: Darcalya

Disziplin: Instruktion

Dienst: Fixierung

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: einfach

Kosten: 22 AsP

Wirkung: Das maximal 125 Stein wiegende Opfer wird in einen Drogenrausch ver-

setzt und vermag seine Umgebung nur noch schwerlich wahrzunehmen. Alle Proben sind dadurch um ZfP*/2 Punkte erschwert.

Hintergrund: Der Drogenrausch ist eine recht astralintensive, dafür aber wenig auffällige Formel, um für Ablenkung und Unaufmerksamkeit zu sorgen. Kaum jemand vermutet bei einem berauschten Wächter einen Einbrecher als Ursache, sondern viel eher laxes Verhalten des Gardisten. Auch für Entführungen oder Befragungen wurde der Drogenrausch schon verwendet.

Drohende Flammen

Probe: MU/MU/CH +12 +MR

Quelle: Tyakaar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Nachteil *Angst vor Feuer 10*. Besitzt es ihn bereits, wird der Nachteil entsprechend angehoben.

Hintergrund: Die Formel findet meist in Kombination mit Feuerzauberei oder natürlichen Bränden Anwendung. Entweder dient sie dazu, einen Gegner in die Flucht zu schlagen oder zumindest fernzuhalten, oder wird im Rahmen von Befragungen eingesetzt.

Dunkelheit

Probe: MU/KL/CH +12

Quelle: Eis

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung der Umwelt

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

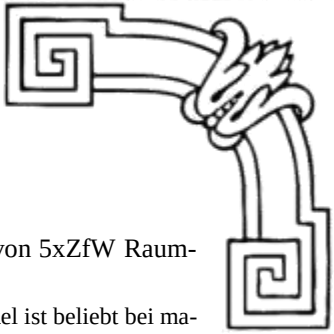
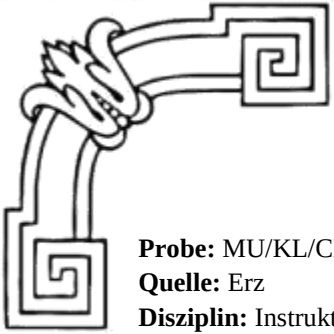
Reichweite: Selbst

Struktur: sehr schwer

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Die Umgebung wird in einem Radius von 2 Schritt verfinstert. Die Dunkelheitsabzüge steigen um 4 Punkte.

Hintergrund: Während die Formel des Nachts für Tarnung und Versteckmöglichkeiten sorgt, vermag sie tagsüber Angst und Schrecken hervorzurufen, wenn sonnige Orte sich urplötzlich verfinstern. Von etlichen Nekromanten weiß man, dass sie derartige Zauber nutzen, um ihre untoten Diener auch im Tageslicht effektiv einsetzen zu können.



Duplikat

Probe: MU/KL/CH +6

Quelle: Erz

Disziplin: Instruktion

Dienst: Illusion

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Zone mit 1 Schritt Radius

Reichweite: Berührung

Struktur: schwer

Kosten: 20 AsP

Wirkung: Der Zauberer erschafft eine optische wie haptische Illusion eines ihm bekannten Objekts der Quelle *Erz*. Es darf

maximal ein Volumen von 5xZfW Raumschritt einnehmen.

Hintergrund: Diese Formel ist beliebt bei magischen Dieben und Einbrechern, die damit vorgaukeln, dass sich ihr Diebesgut immer noch an seinem angestammten Platz befindet. Dank der haptischen Komponente hat sich die Illusion auch schon mehrfach in der Schlacht bewährt, wo sie für Hindernisse oder zur Vortäuschung einer nicht vorhandenen Geschützstärke eingesetzt wird. Einige Illusion- und Alantinos-Optimaten nutzen die Duplikat-Formel um Gäste mit Kunstwerken und Schätzen zu beeindrucken.



Durchdringen der Täuschung

Probe: MU/MU/CH

+5 **Quelle:** Iryabaar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Wahrnehmung der Quelle

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Der Beschwörer erkennt illusionäre Täuschungen in seiner Umgebung. Starke Ausprägungen sind prinzipiell deutlicher zu erkennen als schwache, jedoch ist das Aus-

maß der Differenzierung von den ZfP* abhängig. Diese bestimmen zudem die Anzahl an Schritt, innerhalb der wahrgenommen werden kann.

Hintergrund: Angesichts der großen Verbreitung illusionärer Zauber vermag die Entwicklung entsprechender Formeln zum Durchschauen der Täuschungen nicht zu verwundern. Geschickte Illusionisten bemühen sich daher, ihre Trugbilder so zu gestalten, dass gar nicht erst der Verdacht einer Illusion aufkommt, und entsprechend auch kein Erkennungszauber für ebensolche gewoben wird.



Durchhaltevermögen

Probe: MU/KL/CH +6

Quelle: Humus

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 24 AsP

Wirkung: Das Ziel verliert ZfP* Punkte Erschöpfung. Sollte es derzeit über weniger Punkte verfügen, bildet die Differenz einen

Vorrat an Punkten, die ohne weitere Wirkung

angesammelt werden können. **Hintergrund:**

Die Formel wird sowohl zur Vorbereitung als auch während der Durch-führung anstrengender Tätigkeiten eingesetzt.

Verbreitet ist sie vor allem bei Partholon-

Athleten, die damit ihr stets frisches Erscheinungsbild aufrechterhalten, auch wenn sie sich gerade stundenlang verausgabt haben. Auch etliche Phraisopos verstehen sich auf den Zauber. Sie vollführen unter seiner Wirkung langwierige Forschungsarbeiten, Großrituale oder Operationen ohne den typischen Aufmerksamkeitsverlust.

Düstere Inspiration

Probe: KL/IN/CH +6

Quelle: Begierde **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Der Betroffene wird von der düsteren Seite der Begierde inspiriert und in der Fähigkeit bestärkt, seinen Emotionen Ausdruck zu verleihen. Er erhält einen Bonus auf Malen/Zeichnen in Höhe von ZfP* Punkten.

Hintergrund: Auch wenn unter dieser Formel die beeindruckendsten Kunstwerke geschaffen werden, sollte man bei ihrer Anwendung eine gewisse Vorsicht walten lassen. Sie verleiht den inneren Begierden des Künstlers Ausdruck und die entstehenden Gemälde geben häufig Dinge über ihn preis, die er vielleicht lieber verschwiegen hätte. Nur mit großer Konzentration ist es möglich zu verhindern, dass eigenen Gieren und Gelüsten deutlicher Ausdruck verliehen wird. So enthielte das Schlachtengemälde eines Blutdürstigen unweigerlich viel rote Farbe, während ein Brünftiger womöglich versteckte Vergewaltigungsszenen darin verewigen würde.

Düstere Träume

Probe: MU/MU/CH +9 +MR

Quelle: Darcalya

Disziplin: Instruktion

Dienst: Alptraumwelt

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 1 Schritt

Struktur: komplex

Kosten: 24 AsP

Wirkung: Die Träume des bereits schlafenden Ziels verwandeln sich in eine Alptraumwelt.

In dieser lebt das Opfer seine eigenen Begierden in perverser Form aus, wodurch der Wunsch nach deren Erfüllung abgeschwächt wird oder sogar gänzlich entschwindet.

Hintergrund: Eine einfache Möglichkeit der Diagnose und Behandlung in der Seelenheilkunde ist es, dem Patienten die Möglichkeit zu geben, seine verborgenen Gelüste auszu-leben. Vor allem in Verbindung mit Zaubern zum Eindringen in Traumwelten hat sich die Düstere Träume-Formel bewährt.

Eherne Klingen

Probe: MU/KL/CH +10

Quelle: Erz

Disziplin: Instruktion

Dienst: Elementare Manifestation

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: ZfW Objekte

Reichweite: Berührung

Struktur: schwer

Kosten: 14 AsP

Wirkung: In den Händen des Zauberers manifestieren sich zwei Kurzscherer, die

über die üblichen Werte verfügen, zusätzlich jedoch als magische Waffen zählen. Von ihnen getroffene Gegner erleiden einen Angriff zum *Niederwerfen*, wobei die KK-Probe um 1 Punkt pro 10 angerichteten Punkten erschwert ist. Zudem gilt die *Wundschwelle* für Attacken mit ihnen als um 2 Punkte gesenkt. **Hintergrund:** Besonderer Beliebtheit erfreut sich die Formel bei Personen, die sich unauffällig in die Nähe ihrer Opfer bewegen und daraufhin rasch zuschlagen wollen.

Ehrenhaftes Duell

Probe: KL/IN/CH +11 +MR

Quelle: Erfolg

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 5 AsP

Wirkung: Ein Gegner wird dazu gezwungen, ehrenhaft zu kämpfen. Er ist während der

Wirkungsdauer nicht dazu in der Lage, einen Kontrahenten von hinten anzugreifen, eine vergiftete Waffe zu verwenden oder ähnlich hinterhältig vorzugehen.

Hintergrund: Das Ergebnis dieser Formel ist stark vom Ehrbegriff des Anwenders abhängig. Zwar gilt oben Genanntes für die meisten Kämpferkodizes als ehrenhaft, doch gibt es auch Kulturen, in denen Hinterhältigkeit als ausgesprochen ehrenvoll gilt. Ein Beispiel dafür sind die Grolme, für die Betrug Teil ihrer Natur ist.

Einfluss aufheben

Probe: KL/IN/CH +13

Quelle: Freiheit

Disziplin: Instruktion

Dienst: Antimagie

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) **Ziel:** Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 14 AsP

Wirkung: Eine magische Beeinflussung des Geistes wird aufgehoben, solange der dafür verantwortliche Zauber maximal die Struk-

tur *sehr komplex* aufwies und nicht mehr als 40 AsP kostete. Außerdem müssen die ZfP* größer sein als jene des aufzuhebenden Zaubers. Kostete der aufzuhebende Zauber pAsP, müssen diese als pAsP aufgebracht werden.

Hintergrund: Diese klassische Formel findet sich besonders im Repertoire von magischen Leibwächtern, Handelsmagiern oder Diplomaten. Eine leicht abgewandelte Form kann vorbeugend genutzt werden, um die Resistenz eines Zielwesens gegen geistige Beeinflussungen zu erhöhen.

Einführung

Probe: KL/IN/CH +13

Quelle: Harmonie

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 24 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält die Gabe *Empathie* auf einem Wert von ZfP* Punkten. Verfügt er bereits über sie, erhöht sich ihr Wert in gleichem Maße.

Hintergrund: Interessanterweise ist diese Formel bei einigen kourammischen Optimaten recht beliebt. Sie wird von ihnen genutzt, um Recht über ihre Schutzbefohlenen zu sprechen, wenn Schuld oder Unschuld, Richtig oder Falsch nicht anhand objektiver Fakten festzustellen sind.

Eingebung

Probe: KL/IN/CH +10

Quelle: Kreativität

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kommunikation

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 3 AsP pro Ziel

Wirkung: Der Zauberer überträgt eigene

Ideen auf andere Wesen, die sie als ihre eigene

Anssehen. Ob sie dieser aus folgen, ist von ihrer Natur abhängig.

Hintergrund: Mitunter ist es wesentlich einfacher, seinem Gegenüber einen Plan direkt gedanklich zu übertragen, um so die Fallstricke mündlicher Kommunikation zu vermeiden. Gerade wenn es gilt, sprachliche Barrieren zu überwinden oder Wissen ohne neugierige Zuhörer weiterzugeben, hat sich die Formel bewährt.

Eins mit der Finsternis

Probe: MU/MU/CH +9

Quelle: Dya'Khol

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 5 AsP pro Ziel

Wirkung: Die vom Zauberer bestimmten Wesen erhalten die *SF Aufmerksamkeit* und *Blindkampf*, wodurch sie selbst in absoluter Finsternis noch effektiv zu kämpfen vermögen.

Hintergrund: Die Formel verleiht überdeutliches Gespür für den Kampf in absoluter Finsternis. Sie hilft jedoch nicht dabei, sich fortzubewegen oder Hindernisse zu erspüren. In dieser Hinsicht ist das Ziel genauso blind wie jeder andere.

Eins mit der Kälte

Probe: MU/KL/CH +4

Quelle: Eis

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 20 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Vorteil *Kälteresistenz*.

Hintergrund: Die ausgesprochen einfache Formel hat schon mehr als einen Abenteuerer vor dem eisigen Kältetod bewahrt. Selbst wechselwarme Echsenwesen vermögen durch ihre Hilfe in Gefilden aktiv zu bleiben, in denen sie sonst in Kältestarre verfielen.

Eins mit der Krankheit

Probe: MU/MU/CH +6

Quelle: Mishkarya

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 24 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Vorteil *Immunität gegen Krankheiten*.

Hintergrund: Bei den Phraisopos und etlichen anderen magischen Heilern gehört diese Formel zum Grundrepertoire, auch wenn sie von vielen nicht zur Meisterschaft gebracht wird. Im Umfeld der Seuchenbehandlung ist ihre Anwendung nahezu unerlässlich. Kaum ein Optimat wird sich einem Kranken nähern, wenn er nicht unter dem Schutz dieses oder eines ähnlichen Zaubers steht.

Einschüchternde Aura

Probe: KL/IN/CH +6

Quelle: Erfolg

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

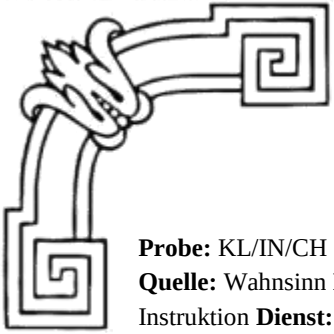
Reichweite: Berührung

Struktur: extrem einfach

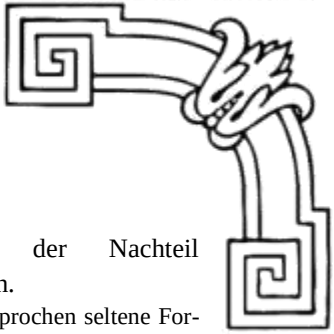
Kosten: 6 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält einen Bonus in Höhe von ZfP* Punkten auf das Talent *Überreden*, solange es für das Anwendungsgebiet des Einschüchterns eingesetzt wird.

Hintergrund: Richter und Verhörspezialisten, aber auch etliche magiebegabte Unterweltgrößen beherrschen diese Formel, um ihren Ansprachen und Befragungen Nachdruck und Autorität zu verleihen.



Einsiedler



Probe: KL/IN/CH +13 +MR

Quelle: Wahnsinn **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:** Beseelung
des Geistes

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 40 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Nachteil *Angst vor kulturschaffenden Wesen* 10. Besitzt es

ihn bereits, wird der Nachteil entsprechend angehoben.

Hintergrund: Die ausgesprochen seltene Formel kommt hauptsächlich bei der Vollstreckung von Verbannungsurteilen zum Einsatz. In Makshapuram werden die Delinquenten sogar tief in den Dschungel gebracht und erst dort verzaubert. Die Formel verhindert, dass sie den Vollstreckern oder deren Fährte sofort zurück in die Zivilisation folgen. Nach Ende der Wirkungsdauer sind meist alle Spuren verschwunden und der Verbannte ist hoffnungslos in der Wildnis verschollen.



Eintritt ins Totenreich



Probe: MU/MU/CH +9

Quelle: Totenwesen

Disziplin: Instruktion

Dienst: Transformation

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

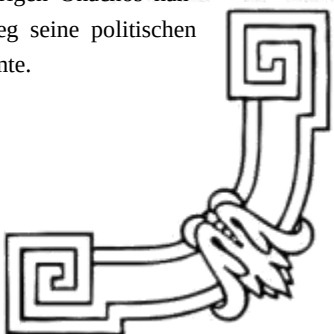
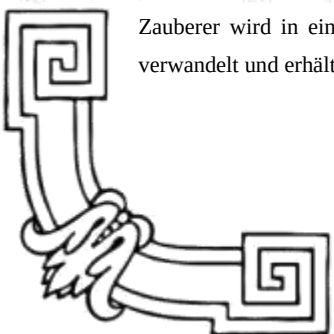
Struktur: extrem schwer

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Der maximal 125 Stein wiegende Zauberer wird in einen *Archon der Totenwesen* verwandelt und erhält die damit verbundenen

automatischen Attribute. Er gilt dadurch als beschworenes Wesen, wobei einer Bannung zur Rückverwandlung führt.

Hintergrund: Einige Jahre lang sorgte ein als Totenschnitt bekannt gewordenes Wesen für Angst und Schrecken in Sidor Valantis. Es ermordete eine ganze Reihe einflussreicher Persönlichkeiten der Stadt, bevor man schließlich erkannte, dass es sich nicht um einen finsternen Rachegeist, sondern nur um einen verwandelten, machthungrigen Onachos handelte, der auf diesem Weg seine politischen Gegner aus dem Weg räumte.



Eiserne Haut

Probe: MU/MU/CH +11

Quelle: Carafai

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr komplex

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Die Haut des Ziels wird fest wie Eisen. Es erhält dadurch einen Rüstungsschutz in Höhe von $ZfP^*/2$ Punkten.

Hintergrund: Gemessen an der Effektivität ist diese Formel überraschend wenig verbreitet. Die Zauberer des Hauses Partholon hüten sie selbst innerhalb ihrer Reihen gewissenhaft und wahre Anhänger Carafais bevorzugen ohnehin zumeist offensivere Zauber. Unter den Xarfarash der Leonir ist die Formel eben-falls bekannt und in Verbindung mit einem natürlichen oder magisch hervorgerufenen Kampf- oder Bluttausch beliebt.

Eiserner Griff

Probe: MU/MU/CH +18

Quelle: Avastada

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 1 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 32 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen *Passuth*.

Hintergrund: Diese an sich seltene Formel ist gleichwohl in vielen Varianten bekannt, als Klaue des Goldenen Drachen, Faust des toten Riesen oder Pranke Rron'Shurs. Es soll auch Zauberer geben, die den *Passuth* in Gestalt ihrer eigenen Hand erscheinen lassen. Theorien, die den *Passuth* als Teil eines Dämonenleibes betrachten, der weitergehend aus den Füßen Tesephais, Iryabaars Augen, der breiten Brust Carafais und dergleichen besteht, werden meist als Spinnerei abgetan.

Eisige Hand

Probe: MU/MU/CH +10 +MR

Quelle: Naggarach

Disziplin: Instruktion

Dienst: Fixierung

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: einfach

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Das maximal 1 Quader wiegende Ziel wird in eine Kältestarre versetzt und erhält

eine Erschwernis in Höhe von ZfP*/2 Punkten auf alle körperlichen Talente, zudem sinkt seine GS um den gleichen Wert.

Hintergrund: Aus einem Jagdzauber entwickelt, der entweder auf das Wild angewandt wurde, um die Jagd weniger herausfordernd zu machen, oder auf den Jäger, um das Gegenteil zu bewirken, hat sich die Formel schnell über das Umfeld des Hauses Aldangara verbreitet. In dieser Form dient er vor allem im Kampf dazu, einen Gegner an der Flucht oder an taktischer Bewegung zu hindern.

Eisige Lanze

Probe: MU/KL/CH +10

Quelle: Eis

Disziplin: Instruktion

Dienst: Elementare Manifestation

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: schwer

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Der Zauberer lässt eine *Lange Schwertlanze* aus reinem Eis erscheinen. Sie verfügt über die üblichen Werte, zählt jedoch

als magische Waffe und getroffene Wesen erhalten 2 Punkte Erschöpfung. Objekte erleiden dagegen eine Erhöhung des BF bzw. eine Senkung der Struktur um 1 Punkt pro 10 angerichteten Punkten. **Hintergrund:** Die durch diese Formel geschaffene Waffe erfreut sich unter Jägern des Hauses Aldangara großer Beliebtheit, da schwere Bewaffnung bei der Jagd im Prinzip eher hinderlich, in bestimmten Situationen aber doch willkommen ist. Der Umstand, dass Treffer die Beute ermüden, wird ebenfalls geschätzt.

Eisige Starre

Probe: MU/MU/CH +12 +MR

Quelle: Naggarach

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Nachteil *Kältestarre*.

Hintergrund: Aufgrund der kurzen Wirkungsdauer nur in kalter Umgebung effektiv, dient diese Formel häufig der Machtdemonstration, kann aber ebenso als wirksamer Lähmungszauber im Kampf eingesetzt werden. Insbesondere unter den Shurrhokach der Schnee-Pardir ist die Formel verbreitet, die hiermit ungehorsame Krieger strafen. Manchmal nutzen Anhänger Naggarachs die Formel jedoch auch, um sich oder andere in einen kontemplativen Zustand zu versetzen.

Eisiger Schild

Probe: MU/KL/CH +10

Quelle: Eis

Disziplin: Instruktion

Dienst: Elementare Manifestation

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: schwer

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Am Arm des Zauberers materialisiert sich ein durchscheinender Schild mit den Werten eines *Holzschilds*.

Hintergrund: Überraschenderweise hat sich das Eis als besonders geeignet unter den Elementen für diese Manifestation erwiesen. Protoformeln für Schilde aus Erz haben mit hohem Gewicht zu kämpfen, solche für Schilde aus wucherndem Humus mit der Strenge der Form. Luft und Wasser haben sich naheliegend als zu flüchtig erwiesen, um tatsächlich wie ein manifester Schild verwendet werden zu können, und bei Feuer kommt die Verbrennungsgefahr hinzu.

Eiskalte Berührung

Probe: MU/KL/CH +8

Quelle: Eis

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr schwer

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Die Haut des Zauberers überzieht sich mit einer frostigen Schicht. Wird eine unbedeckte Stelle seines Körpers waffenlos attackiert, erleidet der Angreifer 1W6 SP,

gleiches gilt für waffenlos Attacken des Zauberers auf unbedeckte Stellen eines Gegners. Kommt es zu einer längeren Berührung, wird der Schaden pro KR zugefügt.

Hintergrund: Einst wandelte ein Jüngling in den Weiten des myranischen Nordens, der von solcher Anmut war, dass ihm alle, die sein Antlitz erblickten, in Leidenschaft verfielen. Doch es lag ein eisiger Fluch auf ihm, denn so schön sein Leib anzusehen war, so kalt war auch er. So mussten alle, die sich an ihn schmiegt und die er hingebungsvoll umarmte, einen frostigen Tod sterben.

Eitrige Klinge

Probe: MU/MU/CH +13

Quelle: Mishkarya **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:** Beseelung des Objekts

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr komplex

Kosten: 24 AsP

Wirkung: Der Beschwörer verzaubert eine maximal 1 Stein wiegenden Waffe, die dadurch als magisch zählt. Von ihr getroffene Wesen erhalten aufgrund starker Übelkeit für

50 KR einen Abzug in Höhe von 1 Punkt pro 10 angerichteter TP auf alle Proben. Zu-dem sinkt die KO des Ziels für 50 KR um 2 Punkte.

Hintergrund: Diese Formel ist nur wenig verbreitet, in der Regel vor allem bei Kul-ten, die Mishkarya auch religiös verehren. Es gibt jedoch zahlreiche Gerüchte, dass es sich hierbei nur um die Grundlage für die eigentliche Waffenverzauberung Mishkaryas handelt und die mächtigere Version auch unheilbaren Wundbrand oder noch schlimmere Krankheiten und Seuchen überträgt.

Ekel

Probe: MU/MU/CH +9

+MR **Quelle:** Mishkarya

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Nachteil *Krankhafte Reinlichkeit* 8. Besitzt es ihn bereits, wird der Nachteil entsprechend angehoben.

Hintergrund: Vor allem unter Heilzaubern wird diese Formel oft verwendet, um sicherzustellen, dass unerfahrene Novizen oder nachlässige Helfer nicht die notwendigen Waschungen versäumen. Interessanterweise nutzen sogar manche Kulte der Mishkarya die Formel, wenn ihre Riten andernfalls eine schnell schrumpfende Anhängerschaft zur Folge hätten. Zudem kann die Formel auch als subtiler Abwehrzauber benutzt werden, etwa um zu verhindern, dass die verzauberte Person ein geheimes Versteck in der Kanalisation oder einem stinkenden Sumpfloch ausfindig macht.

Ende der Herrschaft

Probe: KL/IN/CH +10

Quelle: Erfolg

Disziplin: Instruktion

Dienst: Antimagie

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) **Ziel:** Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: extrem komplex

Kosten: 20 AsP

Wirkung: Ein bestehender Zauber der Quelle *Erfolg* wird aufgehoben, solange er maximal

64 AsP kostete und die bei seiner Wirkung erreichten ZfP* geringer sind als die eigenen. Kostete der aufzuhebende Zauber pAsP, müssen diese als pAsP aufgebracht werden.

Hintergrund: Für die Optimaten des Hauses Aphirdanos ist dieser Zauber häufig Teil der Grundausbildung. Doch die häufigere Anwendung findet sie vermutlich durch Mitglieder der Häuser Alantinos und Eupherban, wenn sie im Rahmen von Verhandlungen und Spionage die magischen Vorteile ihrer Konkurrenten aufheben wollen.

Endlose Ebene

Probe: KL/IN/CH +7

Quelle: Freiheit **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:** Über
Element gehen

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 12 AsP pro Ziel

Wirkung: Wenn sich die Ziele über Eis, Erz
oder Humus bewegen, wird ihre GS nicht
durch eventuelle Geländemodifikatoren be-

einflusst. Übersteigt die normale GS die ZfP*,
beschränken diese die maximale Geschwin-
digkeit, ohne die GS jedoch unter die durch
das Gelände beeinflusste GS sinken zu lassen.

Hintergrund: Angeblich von den Shanwada
erfunden, hat diese Formel auch unter Opti-
maten der Häuser Aldangara und Kouramnion
weite Verbreitung gefunden. Der Nutzen für
Kundschafter und Jäger zu Land ist offenkun-
dig, aber auch für die strategische Bewegung
vor einer Schlacht oder die Eillieferung eines
Handelszuges kann diese Formel einen großen
Unterschied bewirken.

Endlose Farbenpracht

Probe: MU/MU/CH +12

Quelle: Khalyanar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr komplex

Kosten: 24 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält die Gabe *Farb-
wandel* auf einem Wert von ZfP* Punkten.

Hintergrund: Die Formel ist nur wenig ver-
breitet, wenn auch ihr Nutzen für Spione,
Diebe oder Jäger vergleichsweise groß wäre.
Im Hause Illacriion gab es zuletzt Bemühun-
gen, die Formel für Forschungen an nicht-
tarnenden Farbwechseln zu nutzen.

Entfesselungskünstler

Probe: KL/INCH +1

Quelle: Freiheit

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: extrem einfach

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Der Zauberer erhält das Talent *Fesseln/Entfesseln* auf einem Wert von ZfP* Punkten, kann es jedoch lediglich für Entfes-

selungen einsetzen. Verfügt es bereits über das Talent, erhöht es sich in gleichem Maße, wo-bei der Bonus lediglich für Entfesselungen gilt.

Hintergrund: Unter den ohnehin schon ge-lenkigen Shanwada ist diese Formel weit ver-breitet und macht sie beinahe unfesselbar. Ein Umstand, der dazu geführt hat, dass Shingwa unabhängig von ihren Zauberkapacitäten häu-fig übertrieben gründlich und mit zusätzlichen Eisenketten gefesselt werden. Im Übrigen erfreut sich die Formel auch in Gegenden mit ranken- und schlingpflanzenreicher Vegetation einiger Beliebtheit.

Entwinden

Probe: MU/KL/CH +8

Quelle: Luft

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr schwer

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Der Körper des Zauberers wird biegsam und gewandt. Passierschläge sind gegen ihn um ZfP* Punkte erschwert.

Hintergrund: Bewegt man sich durch die Luft, kann ein Passierschlag besonders unerfreuliche Folgen haben, so dass es nicht überrascht, dass die Windflüsterer der As-hariel diese Formel sehr häufig beherrschen.

Auch erzählt man sich von Boten des Hauses Eupherban, die ganze Schlachtfelder mithilfe dieser Formel durchquert haben sollen, um ihren Auftrag zu erfüllen.

Entziffern

Probe: MU/MU/CH +1

Quelle: Iryabaar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Der Zauberer erhält das Talent

Kryptographie auf einem Wert von ZfP Punk-*

ten. Verfügt es bereits über das Talent, erhöht es sich in gleichem Maße.

Hintergrund: Eine klassische Formel unter denen, die sich ohnehin auf die Kunst des Ver- und Entschlüsselns verstehen. Insbesondere die Optimaten des Hauses Rhidaman, aber auch die Sibyllen Demelions verstehen sich darauf, vielschichtige und komplexe Kodierungen zu erfinden, die ohne magische Unterstützung praktisch nicht zu durchschauen sind.

Entzug

Probe: MU/MU/CH +13

Quelle: Abgrund

Disziplin: Instruktion

Dienst: Transfer

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Zone mit 1 Schritt Radius

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr komplex

Kosten: 18 AsP

Wirkung: Der Zauberer entzieht der Umgebung ihre Kraft und fügt sie seiner eigenen hinzu. Während er selbst 3xZfP* AsP erhält, stirbt pro zurückgewonnenem Punkt 1 Rechtspann Erdboden samt allen darauf wachsenden Pflanzen ab. Es können dement-

sprechend maximal so viele Punkte entzogen werden, wie Rechtspann an lebendigem Erdboden im Wirkungsbereich vorhanden sind. Bleibt der Zauberer stehen, sind dies maximal 78 Rechtspann. Die AsP können nicht über das anderthalbfache des normalen Maximums angehoben werden. Gibt der Zauberer AsP aus oder verliert sie auf anderem Wege, werden zunächst die von der Umgebung erhaltenen Punkte abgezogen.

Hintergrund: Insbesondere bei der Entstehung des heutigen Draydalân spielte diese Formel eine wichtige Rolle, starb das Land doch überall dort, wo die Mitglieder des Hau-ses Chrysotheos wandelten.

Entzünden

Probe: MU/KL/CH +7

Quelle: Feuer

Disziplin: Instruktion

Dienst: Elementare Manifestation

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Aktionen

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Der Zauberer erschafft bis zu 1 Raumschritt Feuer, das ausreicht, um beinahe alles entzündliche Material zu entflammen.

Hintergrund: Die kurzzeitige Manifestation von Feuer existiert in zahlreichen Formeln, häufig optimiert für bestimmte Zwecke, seien es die Feuerschalen eines Tempels, ein Scheiterhaufen oder der flammende Effekt während einer Theatervorstellung. Insbesondere im Haus Kouramnion wird diese Formel geschätzt, ist sie doch flexibel für Lagerfeuer in der Wildnis wie auch im Kampf einsetzbar.

Epidemie

Probe: MU/MU/CH +9 +MR +Anzahl

Quelle: Mishkarya

Disziplin: Instruktion

Dienst: Infektion

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) **Ziel:** ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: einfach

Kosten: 4 AsP pro Ziel

Wirkung: Eine Gruppe von Wesen wird mit *Dumpfschädel* infiziert. Den Opfern steht

die übliche KO-Probe zu, um der Wirkung zu entgehen.

Hintergrund: Eine eher harmlose Variante der vielen Seuchenformeln der Quelle Mishkarya. In der Legende der 66 Seuchen ist *Dumpfschädel* die zweite Krankheit, die ein wackerer Diener der Fauligen Monarchin hervorrufen muss, wenn er ihre volle Aufmerksamkeit gewinnen will, um am Ende seiner Bestrebungen mit ihrem Magnus Opus der Pestilenz belohnt zu werden.

Erdbeben

Probe: MU/MU/CH +12

Quelle: Aggari

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Element

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr komplex

Kosten: 30 AsP

Wirkung: Starke Erdstöße bringen die Umgebung zum Beben. Innerhalb eines Radius von 5 Schritt, maximal jedoch innerhalb eines

Radius von ZfW Schritt, muss allen Wesen zu Beginn jeder KR eine um die ZfP* erschwerte *Körperbeherrschungs*-Probe gelingen, um auf den Beinen bleiben zu können. Gebäude und ähnliche Strukturen nehmen pro KR 3xZfP* Punkte Strukturschaden.

Hintergrund: Diese Formel wurde von Opti-maten des Hauses Quoran für den Einsatz bei Belagerungen entwickelt. Doch auch während eines Ausfalls oder während einer Schlacht, kann der Zauber die entscheidende Wende bringen, allerdings mit einigen Gefahren für den Zaubernenden.

Ergreisung

Probe: MU/MU/CH +14

Quelle: Eskates

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

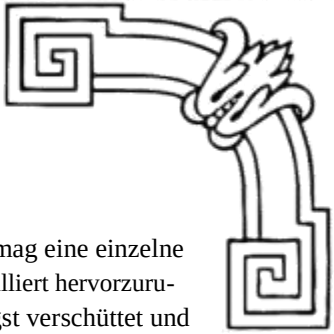
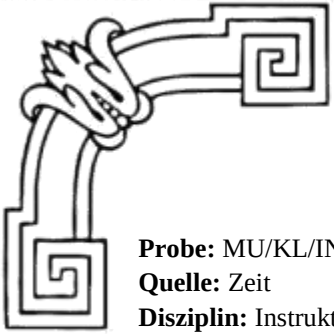
Reichweite: 3 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 32 AsP

Wirkung: Das Ziel altert schlagartig um ZfP* Jahre.

Hintergrund: Diese finstere Formel gilt als praktisch unbekannt, doch liegt es in der Natur der dämonisch manipulierten Zeit, dass die Formel, an einem Punkt des Zeitenflusses bekannt, jederzeit aus Vergangenheit wie Zukunft in die Hände ruchloser Zauberer der Gegenwart gelangen kann. Der unmittelbare Effekt der Formel, insbesondere auf langlebige Opfer, hält sich in Grenzen, doch ist sie als Machtdemonstration äußerst effektiv. Denn kaum etwas ruft größeren Schrecken hervor, als der eigenen Vergänglichkeit ansichtig zu werden.



Erinnern

Probe: MU/KL/IN +7

Quelle: Zeit

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

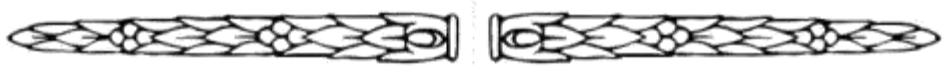
Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 3 AsP

Wirkung: Das Ziel vermag eine einzelne seiner Erinnerungen detailliert hervorzurufen, selbst wenn sie längst verschüttet und vergessen war.

Hintergrund: Eine der Formeln der Quelle Zeit, die offenbar so wenig frevelhaft ist, dass sie ohne Gefahr für den Zaubernen regelmäßig angewendet werden kann. Als direkte Manipulation der Zeit gilt sie als effektivstes Mittel Erinnerungen wiederherzustellen.



Erkennen der Gelüste



Probe: KL/IN/CH +4

Quelle: Begierde

Disziplin: Instruktion

Dienst: Wahrnehmung der Quelle

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: einfach

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Der Zauberer erkennt, welche der Wesen in seiner Umgebung in besonderem Maße über eine von ihm gewählte Gier verfügen. Starke Ausprägungen sind prinzipiell

deutlicher zu erkennen als schwache, jedoch ist das Ausmaß der Differenzierung von den ZfP* abhängig. Diese bestimmen zudem die Anzahl an Schritt, innerhalb der wahrgenommen werden kann.

Hintergrund: In Verhandlungen und bei Spionagetätigkeiten, in gewisser Weise aber auch im Rahmen künstlerischer Darbietung, ist es von großem Nutzen, die Bedürfnisse und Gelüste Schwächen der Gegenseite genau zu kennen. So ist es nicht verwunderlich, dass diese Formel insbesondere in den Häusern Eupherban und Illacriion verbreitet ist, aber auch Zaubertänzer häufig über sie verfügen.



Ermüdung

Probe: MU/MU/CH +9 +MR

Quelle: Avastada

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 15 AsP

Wirkung: Die AU des Ziels wird um 3xZfP* Punkte gesenkt.

Hintergrund: Obwohl die Formel den Körper betrifft, sind ihre Auswirkungen auch geistiger Natur, gewinnt doch das Bedürfnis sich auszuruhen schnell Überhand. Im richtigen Moment eingesetzt vermag es also auch Inspiration und Kreativität im Ansatz zu ersticken. Nicht umsonst ist Avastada insbesondere von Künstlern und Philosophen gefürchtet.

Erneute Gedanken

Probe: KL/IN/CH +9 +MR

+Anzahl **Quelle:** Freiheit

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 4 AsP pro Ziel

Wirkung: Die betroffenen Wesen ignorieren alle bisherigen Überlegungen zu einem vom Zauberer bestimmten Thema und beginnen sich neue Gedanken zu machen.

Hintergrund: Diese Formel ist unter Künstlern und Erfindern gleichermaßen beliebt, verhindern althergebrachte Auffassungen doch allzu oft das Aufkommen neuer Ideen. Wenig verwunderlich ist die Formel im Haus Illacriion entsprechend verbreitet. Gleichwohl ist die Formel auch eine äußerst wirksame Vorbereitung profaner wie magischer Beeinflussung. Denn wer das Für und Wider einer Entscheidung nicht mehr präsent hat, lässt sich viel besser für das Eine oder Andere gewinnen.

Erstarrtes Gewässer

Probe: MU/KL/CH +13

Quelle: Eis

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Element

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 28 AsP

Wirkung: Ein stehendes Gewässer wird mit einer dicken Eisschicht überzogen, die bis zu

200 Stein pro Rechtschritt zu tragen vermag. Maximal kann eine Zone mit einem Radius von 7 Schritt vereist werden.

Hintergrund: Eine Formel der Quelle Eis, die vor allem auch in wärmeren Gefilden von großem Nutzen sein kann. Die begrenzte Wirkungsdauer macht sie jedoch vor allem für Jäger und Kundschafter interessant, während für den sicheren Weg von Karawanen oder Truppenverbänden anspruchsvollere Formeln nötig sind.

Ersticken

Probe: MU/KL/CH +15

Quelle: Luft

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Element

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 15 AsP

Wirkung: Aus einer Zone mit einem maximalen Radius von 5 Schritt wird jegliche Luft

entfernt und das Eindringen neuer Luft wird verhindert. Sämtliche Flammen erlöschen und alle darin befindlichen Wesen erleiden Erstickungsschaden.

Hintergrund: Eine effektive Formel gegen Kreaturen der Luft, aber häufiger im Rahmen anspruchsvoller Beschwörungen verwendet, um optimale Bedingungen zu schaffen. Eine weitere Verwendung findet die Formel durch Folterknechte, ist ihre Wirkungsdauer doch gerade so lang, dass viele Opfer in Panik geraten, aber nicht drohen zu sterben.

Erweiterung

Probe: KL/IN/CH +15

Quelle: Zauberei

Disziplin: Instruktion

Dienst: Metamagie

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: komplex

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Die Wirkung eines bestehenden Zaubers wird auf ein weiteres Ziel ausgedehnt. Handelt es sich bei dem Ziel um eine Zone, erhöht sich deren Radius um 3 Schritt.

Hintergrund: Diese klassische Formel der Metamagie ist bei den Häusern Aphirdanos und Tharamnos sehr verbreitet. Mit ihr kann kraftsparend die Verzauberung von Gegenständen ausgeweitet werden, ohne dass die wirkende Magie bekannt sein muss.

Erzschild

Probe: MU/MU/CH +7

Quelle: Aggari

Disziplin: Instruktion **Dienst:** Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr schwer

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Ein Arm des Zauberers wird eisenhart und kann als Schild des Typs SP, der Größe *klein* und mit einem WM von -1/+4 verwendet werden.

Hintergrund: Amaunische Legenden berichten von OaRi Eisenfaust, die als unbesiegbare Kämpferin durch die Lande streifte und je-den herausforderte, der ihrer Meinung nach Unrecht begangen hatte. Die Krallen ihrer Gegner brachen an ihren harten Armen und ihre eigenen schnitten wie stählerne Klingen in das Fleisch ihrer Feinde. Sie verwandelte schließlich auch ihre Beine für festen Stand, ihre Stirn für tödliche Kopfstöße und ihren Torso zum besten Schutz. Noch heute soll sie irgendwo in Makshapuram stehen, eisenhart und unbesiegt.

Ewige Jugend

Probe: MU/KL/IN +12

Quelle: Zeit

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 12 Stunden

Wirkungsdauer: Permanent

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr komplex

Kosten: 1040 AsP, davon 104 als pAsP

Wirkung: Das Ziel wird um ZfP* Jahre verjüngt. Bei dem Zauber handelt es sich um

eine *Großbeschwörung*, was die Kenntnis der gleichnamigen SF erforderlich macht.

Hintergrund: Was die Götter von ihren Dienern unterscheidet ist ihre Unsterblichkeit. Wer ewiges Leben besitzt, ist auch Gebieter über die Kraft seiner Seele und manchen Lehren zufolge gewinnt die Seele mit dem Verlauf der Zeit an Macht. Somit ist diese Formel auch der Schlüssel zur eigenen Vergöttlichung. Anderen Lehren zufolge ist dies nur der erste Schritt der größten denkbaren Hybris.

Ewiger Schlaf

Probe: MU/MU/CH +5

Quelle: Totenwesen

Disziplin: Instruktion

Dienst: Bann der Quelle

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Zauber der Quelle *Totenwesen*, die auf das maximal 125 Stein wiegenden Wesen gewirkt werden sollen, erleiden eine Erschwerung in Höhe von ZfP*/2 Punkten.

Dies schließt eine Beschwörung seines Geistes ein, der sich zudem nicht von selbst manifestieren kann.

Hintergrund: Praktisch alle Traditionen, die sich mit der Quelle Totenwesen beschäftigen, wissen um die Notwendigkeit, sich selbst ausreichend vor entsprechender Zauberei zu schützen. So ist diese Formel bei den Opri-maten des Hauses Onachos ebenso bekannt wie bei den Sibyllen Demelions oder den Yachzuq der Yachjin. Vor allem wird sie aber verwendet, um nekromantische Umtriebe zu verhindern.

Falkenblick

Probe: MU/KL/IN +3 **Quelle:**

Tiergeister **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:** Beseelung
des Körpers

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Vorteil

Her-ausragende Sicht.

Hintergrund: Die Satudure der Satyare kennen zahlreiche solcher Formeln, die einzelne Kräfte eines Tieres zur Verfügung stellen. Dabei gibt es überraschend komplexe Regeln, welche Tierkräfte miteinander kombiniert werden können und welche nicht. Sogar offenkundig feindlich zueinander eingestellte Tiere sind dabei durchaus möglich, etwa wird die Schnelligkeit eines Rehs durch den Geruchssinn eines Wolfs sogar zusätzlich gesteigert.

Falle

Probe: MU/MU/CH +7

Quelle: Avastada

Disziplin: Influxion

Dienst: Beschwörungsspeicher

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Der Zauberer erschafft einen maximal 1 Stein wiegenden *Beschwörungsspei-*

cher, in den beliebig viele Zauber der Quelle *Avastada* mit Gesamtkosten in Höhe von bis zu 24 AsP gesprochen werden können. Wird das Artefakt angewendet, tritt die Wirkung des letzten gespeicherten Zaubers nach Ablauf von dessen Zauberdauer ein.

Hintergrund: Diese Fallen werden bevorzugt dort aufgestellt, wo es zwar wichtig ist, dass die geschützten Orte oder Gegenstände sicher bleiben, aber gleichzeitig Personen in die Falle geraten könnten, deren Leib und Leben geschont werden soll.

Falsche Erinnerung

Probe: MU/MU/CH +9

+MR **Quelle:** Iryabaar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Eine Erinnerung des Opfers wird durch eine andere, vom Zauberer bestimmte ersetzt.

Hintergrund: Vor allem die Wirkungsdauer dieser Formel ist von besonderer Bedeutung. In der vorliegenden Version eignet sie sich hervorragend für die Verschleierung von Spionage und anderen auffälligen Befragungen, aber auch für die Verhüllung von Verbrechen oder unvorsichtigen Hochzeitsversprechen vor einer Liebesnacht ist die Formel geeignet. Nach Ablauf der Wirkung ist es angeraten, sich bereits auf dem Weg zur nächsten Mission zu befinden.

Fanatismus

Probe: MU/MU/CH +10

Quelle: Tyakaar

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Nachteil *Gerichtigkeitswahn* 12. Besitzt es ihn bereits, wird der Nachteil entsprechend angehoben.

Hintergrund: Vor allem Inquisitoren und Gegner des Schädelgottes nutzen diese Formel gerne um Zweifler auf ihre Seite zu ziehen, Hinweise zu erhalten oder eventuell gar Mitstreiter zu rekrutieren. Wird eine entsprechend angesehene Person ausgewählt und zudem eine mitreißende Rede gehalten, hat man schnell einen entschlossenen Mob zusammengestellt, der die eigene Version der Wahrheit unterstützt und die vermeintlich Schuldigen konsequent zur Rechenschaft zieht.

Federfall

Probe: MU/KL/CH +9

Quelle: Luft

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Element

Zauberdauer: 1 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Aktionen

Ziel: Zone mit 1 Schritt Radius

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr schwer

Kosten: 3 AsP

Wirkung: Der Körper des Zauberers wird von den Winden getragen. Jegliche Fallhöhe wird für ihn um ZfP*/2 Schritt gesenkt.

Hintergrund: Auf die erfolgreiche Anwendung im Notfall hin entwickelt, erfreut sich diese Formel großer Verbreitung und Beliebtheit unter allen Kundschaftern, die regelmäßig unwegsame Gebirge durchqueren müssen und mühsame Klettereien vermeiden wollen. Insbesondere das Klettern abwärts ist aufwändig und zeitraubend und kann mithilfe der Formel im Wortsinne übersprungen werden. Grundsätzlich gilt, die Formel lieber mehrmals zu wirken, als einen Sprung zu viel zu riskieren.

Ferner Ruf

Probe: MU/KL/CH +13

Quelle: Humus

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kommunikation

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Außer Sicht

Struktur: sehr einfach

Kosten: 4 AsP

Wirkung: Der Zauberer vermag mit einem Lebewesen geistig zu kommunizieren, so-

lange er über eine rituelle Verbindung zu ihm verfügt.

Hintergrund: Angeblich von Zauberern des Hauses Nesseria entwickelt, ist die einfache und kostengünstige Formel dennoch weit verbreitet und manch Zaubernde hat eine ganze Sammlung von persönlichen Gegenständen von Freunden, Familie und Geschäftspartnern angesammelt, um sich jederzeit mit ihnen auszutauschen zu können. Der Nutzen liegt sowohl für militärische, politische und persönliche Zwecke oder auch solche der Spionage auf der Hand.

Fernheilung

Probe: MU/MU/CH +13

Quelle: Khalyanar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Heilung

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) **Ziel:** Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 14 AsP

Wirkung: Ein Lebewesen erhält 14 verlorene LeP zurück, wobei negative Werte doppelt angerechnet werden. Pro 7 zurückerhaltener

LeP schließt sich eine eventuell vorhandene Wunde. Gänzlich zerstörte bzw. bereits verstorbene Ziele können nicht geheilt werden, ebenso wenig ist es möglich, fehlende Teile größeren Ausmaßes wie abgeschlagene Gliedmaßen zu erneuern.

Hintergrund: Vor Kenntnis dieser Formel hat ein Thulna'il der Neristu angeblich eine kleine Repetierarmbrust mit verzauberten, stumpfen Bolzen verwendet, um diese Zaubervirkung seinen Verbündeten zugute kommen zu lassen. Im Kampfgetümmel den Falschen zu treffen war in diesem Fall allerdings äußerst ärgerlich.

Fernmanipulation

Probe: MU/KL/CH +11

Quelle: Kraft

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Element

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr schwer

Kosten: 21 AsP

Wirkung: Vollführt der Zauberer eine körperliche Handlung, tritt ihr Effekt an einem anderen Punkt innerhalb von 7 Schritt ein. Schlägt er beispielsweise mit der Waffe zu, er-

hält das ausgewählte Ziel Schaden, verwendet er Dietriche, vermag er eine entfernte Tür zu öffnen. Er trifft dabei zusätzlich zum normalen Widerstand der Bewegung auf jenen des Ziels. Eventuelle Proben für die Bewegung werden wie üblich gewürfelt, angegriffene Wesen können auch parieren, solange sie sich der Attacken und der Zaubervirkung bewusst sind.

Hintergrund: Die recht aufwändige Formel wird insbesondere im Umfeld des Hauses Quoran für komplizierte Konstruktionen verwendet.

Fesselranken

Probe: MU/KL/CH +11 +MR +Anzahl

Quelle: Humus

Disziplin: Instruktion

Dienst: Fixierung

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: einfach

Kosten: 8 AsP pro Ziel

Wirkung: Um die jeweils maximal 125 Stein wiegenden Opfer herum manifestieren sich

Fesselranken, die körperliche Proben um ZfP*/2 Punkte erschweren. Zudem sinkt die GS um den gleichen Wert.

Hintergrund: In Verbindung mit einer geeigneten Taktik auch im Kampf nützlich, wird diese Formel jedoch meist bei der Jagd verwendet. Sie dient sowohl dem vorübergehenden Aufhalten des Wildes, als auch dem Ermöglichen des eigenen Rückzuges, wenn eine Konfrontation vermieden werden soll, etwa mit einem aufgebrachten Muttertier, das noch nicht erlegt werden soll.

Fesselung der Aggression

Probe: KL/IN/CH +13

+MR **Quelle:** Aggression

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Der Zauber hebt aggressive Gefühle im Betroffenen auf und kann auf diesem

Wege sogar einen *Bluttausch* beenden. Beeinflusst wird lediglich die emotionale Aggression, während eine rationale Entscheidung zur Gewaltanwendung weiterhin möglich ist.

Hintergrund: Eine klassische Formel, die ein zaubernder Anführer beherrschen sollte, um aufbrausende Kämpfer in den eigenen Reihen effektiv in Formation zu halten. Insbesondere im Hause Partholon gilt die Kontrolle der Aggression der Untergebenen in allen Formen als die Hohe Kunst der magischen Truppenführung.

Feuerball

Probe: MU/KL/CH +14

Quelle: Feuer

Disziplin: Instruktion

Dienst: Explosion

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: 49 Schritt

Struktur: komplex

Kosten: 20 AsP

Wirkung: Die Essenz wird mit einer GS von 15 auf den ausgewählten Punkt geschleudert und richtet bei innerhalb 1 Schritts befindlichen Wesen und Objekten einen Verlust von $5W6 + ZfP * 2$ LeP bzw. StP an, von dem

allerdings H bzw. RS abgezogen wird. Leicht entflammbare Materialien werden entzündet und die H bzw. der RS eines getroffenen Objekts sinkt um 1 Punkt pro 10 angerichteten Punkten. Auch das weitere Umfeld des Ziels wird betroffen, jedoch in geringerem Maße. Pro vollen Schritt Entfernung vom Zentrum der Explosion wird der Schaden um 1 Punkt sowie die Augenzahl des kleinsten noch verbleibenden Würfels reduziert. Wurde der letzte Würfel entfernt, findet keine weitere Ausbreitung statt.

Hintergrund: Eine anspruchsvolle, aber sehr beliebte Kampfzauberei.

Feuerhand

Probe: MU/KL/CH +7

Quelle: Feuer

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr schwer

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Die Hände des Zauberers werden mit Flammen überzogen, die seinen Körper nicht verzehren, jedoch alles andere wie üblich

betreffen. Zudem richtet er im waffenlosen Kampf 1W6 Punkte Feuerschaden an.

Hintergrund: Ein weit verbreiteter Zauber für den waffenlosen Kampf, im Haus Partholon ebenso wie bei den pardischen Shurrhokach. Bei den Heilern wie auch den Handwerkern der Neristu wird dieser Zauber auch im Rahmen ihrer Arbeit zum präzisen Verbrennen von Wunden bzw. zum Schmelzen oder Abflämmen von kleinen Bauteilen verwendet. Bei vielen Anwendern der Formel kommt es immer wieder zu vermeidbaren Unfällen, da weder ihre Kleidung noch ihre sonstige Ausrüstung vor den Flammen geschützt sind.

Feuerkrieger

Probe: MU/KL/CH +10

Quelle: Feuer

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschörung

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 1 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 20 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen *Genius des Feuers*.

Hintergrund: Ein Elementar des Feuers wird in der Regel für den Kampf beschworen, denn das entspricht seinem Wesen und seinen Fähigkeiten. Insbesondere für das Bekämpfen von Dämonen aller Art sind Feuerkrieger stets eines der besten Mittel. Aber auch das nachhaltige Erzeugen von Wärme oder das Verbrennen von wenig entflammaren Objekten kann das Ziel sein.

Feuerstrahl

Probe: MU/KL/CH +13

Quelle: Feuer

Disziplin: Instruktion

Dienst: Schadenszauber

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) **Ziel:** Einzelwesen

Reichweite: 21 Schritt

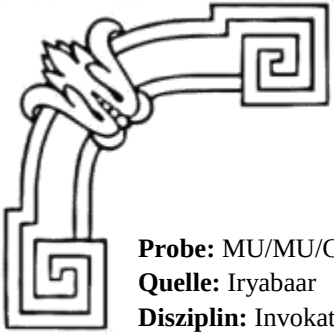
Struktur: sehr schwer

Kosten: 21 AsP

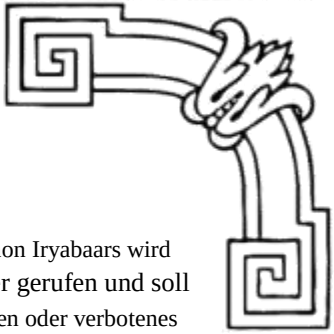
Wirkung: Ein Strahl aus Feuer trifft das Opfer und richtet bei diesem einen Verlust von 6W6

LeP bzw. StP an. Leicht entflammare Materialien werden entzündet und H bzw. RS eines getroffenen Objekts sinkt um 1 Punkt pro 10 angerichteten Punkten. Das Ziel kann eine *Ausweichen*-Probe ablegen und den Schaden um den unterworfenen Wert vermindern.

Hintergrund: Gegen einzelne Gegner besonders geeignet, ist diese Formel unter Kampfmagiern und zaubernden Kämpfern weit verbreitet. Innerhalb religiöser Kulte, die das Feuer verehren, ist sie bisweilen geächtet, da sie die Wahrheit des Feuers entstellt.



Feuriger Kobold



Probe: MU/MU/CH +11

Quelle: Iryabaar

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 6 SR

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 1 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 48 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen *Nishkath*.

Hintergrund: Dieser Archon Iryabaars wird in der Regel als Ratgeber gerufen und soll geheime Fragen beantworten oder verbotenes Wissen verraten. Seinem Rat haftet aber häufig ein Makel an oder er erweist sich durch hinterhältiges Weglassen weiterer Informationen erst dann als schlecht, wenn es zu spät ist. Daher ist es ebenso verbreitet, ihn möglichen Konkurrenten oder Feinden zur Verfügung zu stellen, die den Verheißungen seines Rates erliegen und Entscheidungen zu ihrem Nachteil treffen.



Finsterer Scharfrichter



Probe: MU/MU/CH +12

Quelle: Tyakaar

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

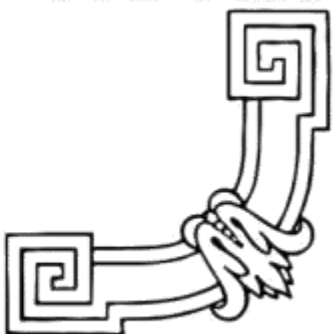
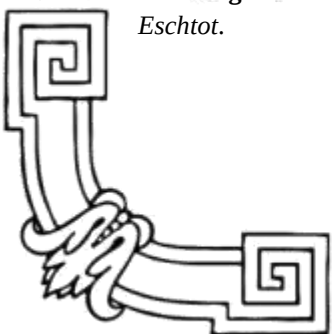
Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen *Eschtot*.

Hintergrund: Dieser dunkle Geist kann seinem Beschwörer auf viele Arten bei der Verfolgung und Ergreifung Schuldiger unterstützen, sei es durch Übergabe seiner magischen Waffen, Verleihen von Kräften oder dem direkten Aufspüren und Angreifen. Zudem wird er von Anhängern Tyakaars gern im rituellen Rahmen von Bestrafungen und Hinrichtungen Verurteilter beschworen. Angeblich ist die verbreitete Kluft von Henkern aus schwarzer Kapuze und roter Gesichtsmaske direkt vom *Eschtot* übernommen.



Flammende Klinge

Probe: MU/KL/CH +13

Quelle: Feuer

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Objekts

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr komplex

Kosten: 32 AsP

Wirkung: Aus der maximal 5 Stein wiegenden Waffe schießen Flammen hervor, die berührte Objekte je nach Material entzünden können.

Außerdem sinken H bzw. RS getroffener Objekte pro 10 TP um 1 Punkt. Darüber hinaus zählt die Waffe während der Wirkungsdauer als magisch.

Hintergrund: Aufgrund der zusätzlichen Auswirkung des Feuers auf gegnerische Rüstungen oder entflammbare Objekte kann dies als beliebteste Form elementarer Waffenverzäuberung gelten. Für ungeübte Kämpfer kann ihre Handhabung in engen Räumen, insbesondere Ställen oder Bibliotheken, jedoch zu unvorhergesehenen Nebenwirkungen führen.

Flammenresistenz

Probe: MU/KL/CH +12

Quelle: Feuer

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr komplex

Kosten: 24 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält das Attribut *Resistenz gegen Feuerschaden*.

Hintergrund: So wie es weit verbreitet ist, im Kampf mit dem Element *Feuer* gegen die Feinde vorzugehen, ist es ebenso üblich und folgerichtig, den eigenen Kämpfern entsprechenden Widerstand dagegen zu verleihen. Zudem werden zerstörerische Flächenzauber ins Kampfgetümmel so attraktiver, auch wenn es der Moral der meisten Kampfverbände nicht besonders zuträglich ist. Aufgrund der weiten Verbreitung dieser Formel ist es bei erfahrenen Kampfzauberern üblich, mindestens ein oder zwei weitere Quellen effektiv einsetzen zu können.

Flammenschild

Probe: MU/KL/CH +9

Quelle: Feuer

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung der Umwelt

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Zone mit 1 Schritt Radius

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr schwer

Kosten: 3 AsP

Wirkung: Der Zauberer wird von einem Schild aus Flammen umgeben. Alle Wesen,

die sich ihm bis auf die DS N nähern, erhalten pro KR 1W6 Punkte Feuerschaden. Außerdem können leicht entzündliche Materialien Feuer fangen. Er selbst und seine Ausrüstung sind gegen die Auswirkungen geschützt.

Hintergrund: Ein Schild aus Flammen dient im Kampf gegen viele Gegner in deutlich größerem Maße der Verteidigung als eine verzauberte Rüstung, wagen sich die meisten Streiter doch nicht in die Nähe des versengenden Feuers. Der Zauberer selbst vermag dadurch ungestört weitere Magie zu wirken.

Flammensturm

Probe: MU/KL/CH +16

Quelle: Feuer

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung der Umwelt

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 21 AsP

Wirkung: 7 Schritt um den ausgewählten Punkt herum manifestiert sich ein Feuer-

sturm, der leicht entzündliche Materialien Feuer fangen lässt und pro KR 1W6 Punkte Feuerschaden anrichtet.

Hintergrund: Auch wenn die Effektivität der Formel aufgrund der festen Wirkungszone von den umgebenden Bedingungen abhängig ist, vermag sie in geschlossenen Räumen oder anderen engen Situationen wie einem dichtbevölkerten Marktplatz oder einer militärischen Formation enorme Schäden zu verursachen. Kultisten des Feuers schätzen diese Formel ebenso wie Kampfmagier.

Fliegen

Probe: MU/KL/CH +8

Quelle: Luft

Disziplin: Instruktion

Dienst: Transport durch Element

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr komplex

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Der maximal 125 Stein wiegende Zauberer vermag sich mit einer GS von

2xZfP* durch die Lüfte zu bewegen. Sobald er vollständig von anderen Elementen als *Luft* umgeben ist, endet der Zauber sofort.

Hintergrund: Diese in der Regel gut gehütete Formel ist interessanterweise auch bei den Windflüsterern der Ashariel verbreitet. Sie ermöglicht es ihnen nicht nur auch mit verletzten oder gefesselten Flügeln zu fliegen, sondern dient zudem auch grundsätzlich dem magischen Verständnis der Luft und des Fliegens.

Flinke Finger

Probe: MU/MU/CH +2

Quelle: Ghorgumor

Disziplin: Instruktion **Dienst:** Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Die Hände des Zauberers werden außergewöhnlich geschickt, wodurch er einen

Bonus auf *Taschendiebstahl* in Höhe von ZfP* Punkten erhält.

Hintergrund: Meist gehören Nutzer der Quelle Ghorgumor amaunischen Sekten an, die Jagd- und Todeskulte pflegen. Ihre Mittel sind jedoch vielfältig und aufgrund ihres oft spielerischen Charakters sowie ihrer Verbindung zu Lust und Verführung sehr erfolgreich in der Rekrutierung neuer Mitglieder wie neuer Opfer. Formeln wie diese lassen sie in der Unterwelt einer jeden Stadt stets eine bedeutende Rolle einnehmen.

Fluch der brennenden Sonne

Probe: MU/MU/CH +13

+MR **Quelle:** Dya'Khol

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 24 AsP

Wirkung: Der Zauberer straft sein Opfer, indem er ihm das Attribut *Leichte Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht* verschafft.

Hintergrund: Die Formel dient vor allem der Einschüchterung von Gegnern, bisweilen unterstützt sie auch die Heranführung an einen Kult der Dya'Khol. Die Legende, dass es vor Urzeiten unter den G'Rolmur zu mehreren Kriegen zwischen den Anhängern Dya'Khols und ihren Gegnern kam, an dessen Ende die Gegner zwar gewannen, aber bis heute mit diesem Fluch belegt sind, ist zumindest unter G'Rolmur unbekannt.

Fluch der Gegenwartigkeit

Probe: MU/MU/CH +15

+MR **Quelle:** Darcalya

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 48 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Nachteil *Leben im Jetzt*.

Hintergrund: Eine nützliche Formel für vergnügliche Stunden, die insbesondere im Umfeld des Haus Alantinos gepflegt wird. Selten lässt sich eine Feier, ein Besuch im Badehaus oder im Bordell besser genießen, wenn man sich ganz dem Moment hinzugeben vermag und alle lästigen Sorgen und Pflichten vergessen hat. Viel häufiger dient sie jedoch der Vorbereitung einer Beeinflussung oder Verführung eines Gegenübers.

Fluch der Scheusslichkeit

Probe: MU/MU/CH +13 +MR

Quelle: Darcalya

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 32 AsP

Wirkung: Der Körper des Opfers wird deformiert und verunstaltet. Es erhält die Nachteile

le *Übler Geruch, Unangenehme Stimme und Widerwärtiges Aussehen.*

Hintergrund: Die Legende vom garstigen Helanos, der seinen Liebhaberinnen und Liebhabern, wenn er mit ihrem Liebesspiel nicht zufrieden war, in scheußlicher Verzauberung entgegentrat, endet nicht etwa mit seiner dauerhaften Verzauberung, sondern der dauerhaften Verzauberung seiner sieben Schwestern, was der Geschichte eine zweifel-hafte Moral verleiht.

Fluchtweg durch Stein

Probe: MU/KL/CH +8

Quelle: Erz

Disziplin: Instruktion

Dienst: Transport durch Element

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr komplex

Kosten: 10 AsP pro Ziel

Wirkung: Die vom Zauberer bestimmten und jeweils maximal 125 Stein wiegenden Wesen sind dazu in der Lage, sich mit einer

GS von 0,2 durch das Element *Erz* zu bewegen. Verlässt eines von ihnen das Element vollständig, fällt die Wirkung des Zaubers von ihm ab. Sollte die Wirkungsdauer während der Durchquerung enden, sind die Betroffenen im Erz gefangen.

Hintergrund: Diese Formel ist vor allem den Optimaten der Häuser Kouramnion und Icemna bekannt. Für kriegerische Zwecke hat sich die Formel als nur sehr begrenzt nützlich erwiesen, da das Abblocken der aus den Ver-teidigungsmauern heraustretenden Truppen zu einfach gelingt.

Fluide Gestalt

Probe: MU/MU/CH

+6 **Quelle:** Galkuzul

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr schwer

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Der Zauberer erhält das Attribut *Formlosigkeit I*. Dadurch ist er in der Lage,

seinen Körper durch Türspalte oder Gitter zu pressen.

Hintergrund: Unter den Zauberern des Hauses Charybalis ist diese Formel besonders beliebt. Weniger verbreitet ist sie unter Dieben, Spionen und Attentätern, auch wenn diese großen Nutzen aus ihr ziehen könnten. Die Rizzo kennen Geschichten über besonders sichere Kerker, in die die Gefangenen mit dieser Formel belegt hineingezwungen werden.

Freie Hand

Probe: KL/IN/CH +15

+MR **Quelle:** Freiheit

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Kontrolle über Wesen

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Hält das Opfer etwas in seiner Hand, wird es losgelassen. Auch kann wäh-

rend der Wirkungsdauer nichts Neues festgehalten werden.

Hintergrund: Was zunächst wie eine Formel für allerlei Schelmereien wirkt, kann in bestimmten Situationen doch enorme Auswirkungen haben. So wird der vergiftete Kelch ebenso fallen gelassen wie die gezückte Waffe oder das Seil während einer Kletterei. Die Formel wird zudem gern als Beispiel für philosophische Diskussionen um den Begriff der Freiheit verwendet.

Freiheit des Geistes

Probe: KL/IN/CH +6

Quelle: Freiheit

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Verfügt das Ziel über *Schlechte Eigenschaften*, die mit Vorbehalten zu tun

haben, werden diese in einer vom Zauberer bestimmten Reihenfolge um einen Wert in Höhe von insgesamt 8 GP gesenkt.

Hintergrund: Diese einfache Manipulation zur Unterdrückung von Vorurteilen wird im diplomatischen Verkehr gerne sowohl auf die Vertreter der eigenen wie der anderen Seite ge-wirkt. Insbesondere das Haus Alantinos pflegt einen offenen Umgang mit den Vorteilen der Formel für eine erfolgreiche Verhandlung, zumal niemand eine Übervorteilung zu be-fürchten hat.

Fremder Reiz

Probe: MU/MU/CH +12 +MR

Quelle: Darcalya

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

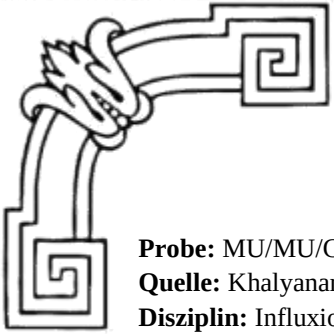
Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

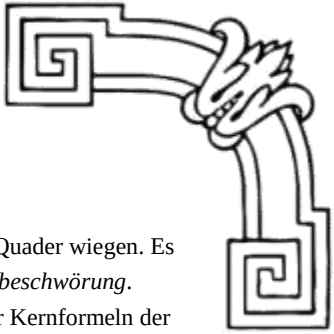
Kosten: 8 AsP

Wirkung: Versucht der Zauberer gegen das Ziel das Talent *Betören* einzusetzen, erhält er

keine Erschwernis aufgrund der Zugehörigkeit zu einer anderen Spezies oder Kultur. **Hintergrund:** Diese Formel spielt in vielen Liebesromanen der Oberschicht eine wich-tige Rolle, erweitert sie doch das Spektrum des Darstellbaren bei weitem. Nicht nur in diesen, sondern auch in realen Situationen hat ihre Anwendung jedoch nach Abklingen der Wirkung schon zu recht schamvollen Situationen geführt.



Frevel der Natur



Probe: MU/MU/CH +14 +MR

Quelle: Khalyanar

Disziplin: Influxion

Dienst: Chimärenerschaffung

Zauberdauer: 14 Stunden

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 1 Schritt

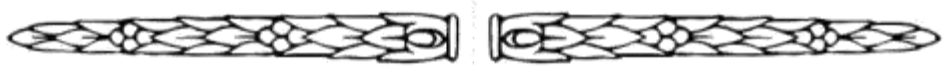
Struktur: extrem komplex

Kosten: 64 AsP

Wirkung: Mehrere Lebewesen und Dämonen werden zu einer *Chimäre* verschmolzen, wenn

sie zusammen maximal 1 Quader wiegen. Es handelt sich um eine *Großbeschwörung*.

Hintergrund: Als eine der Kernformeln der magischen Chimärologie wird sie insbesondere im Hause Phraisopos gepflegt. Die große Anzahl der Kreaturen, die mit dieser Formel verbunden werden können, macht es einerseits besonders kompliziert, die jeweiligen Körperteile korrekt auszuwählen, andererseits sind so beeindruckend komplexe und vielschichtige Schöpfungen möglich.



Friedensstiftung



Probe: KL/IN/CH +11 +MR

+Anzahl **Quelle:** Harmonie

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 6 AsP pro Ziel

Wirkung: Alle vom Zauber betroffenen Wesen werden von einem friedlichen Gefühl

erfüllt, der jeglichen Streit beendet. Rational motiviertes Vorgehen wird dadurch jedoch nicht verhindert.

Hintergrund: Angeblich eine Formel, die von den Wogenformern und Wellenkindern der Loualil erfunden wurde. Die Anwendung von Kaufleuten und Diplomaten, die versuchen, in der erzeugten Stimmung besonders dreiste Abschlüsse zu erzielen oder kühne Forderungen durchzusetzen, würden den Erfindern wohl nur wenig gefallen.

Frische Luft

Probe: MU/KL/CH +4

Quelle: Luft

Disziplin: Instruktion

Dienst: Elementare Reinheit

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Die *Elementare Reinheitsstufe* von 25 Raumschritt Luft wird um eine Stufe erhöht, wodurch beispielsweise verbrauchte Luft zu Frischluft wird.

Hintergrund: Eine Formel, die bei der Behandlung von Krankheiten und Seuchen von großem Nutzen ist. Auch in Palästen wird die Formel häufig gewirkt, während in gut gefüllten Tavernen bisweilen die Atmosphäre leidet, sobald der Geruch von Pfeifenqualm, Alkohol und Schweiß verfliegen ist. In manchen unterirdischen Tempeln obskurer Kulte, die auf die Zuwendung von Mitgliedern der Oberschicht angewiesen sind, wird vor den geheimen Zeremonien häufiger als vermutet ebenfalls magisch gelüftet.

Frostiger Schlaf

Probe: MU/KL/CH +12 +2xMR

Quelle: Eis

Disziplin: Instruktion

Dienst: Transformation

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: extrem schwer

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Ein maximal 125 Stein wiegendes Wesen wird kurzzeitig in eine Statue aus Eis verwandelt. Vom Opfer getragene Ausrüstung

einschließlich der Kleidung ist nicht von der Transformation betroffen, solange sie nicht aus Materialien des gleichen Elements besteht, aus dem sich auch das Wesen zusammensetzt. Da auch das Gehirn des Opfers verwandelt wird, erscheint es dem Ziel, als wäre zwischen Beginn und Ende der Wirkungsdauer keine Zeit vergangen.

Hintergrund: Der Name der Formel rührt von dem Umstand, dass sich die Verzauberten tatsächlich nach der Rückverwandlung fühlen, als seien sie aus einem Schlaf erwacht.

Frostriese

Probe: MU/MU/CH +6

Quelle: Naggarach

Disziplin: Influxion

Dienst: Golembau

Zauberdauer: 6 Stunden

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 138 AsP

Wirkung: Aus maximal 10 Quadern Eis oder Schnee wird ein *Golem* erschaffen. Es handelt sich um eine *Großbeschwörung*.

Hintergrund: Angeblich veranstaltete das Haus Quoran einst einen Wettbewerb um die Schaffung des größten Golems aus Eis und ihre besten Golembauer schufen wahrlich spektakuläre Konstruktionen. Vierbeinige Riesen waren darunter, schmale, turmhohe Gebilde, die sich im Wind wiegten, und unförmige, vielgliedrige Schneeklumpen. Selbst eine dünnbeinige und haushohe Eiskristallspinne soll erdacht worden sein. Am Ende gewann aber eine einfache humanoide Form.

Furcht vor der Tiefe

Probe: MU/MU/CH +8

+MR **Quelle:** Galkuzul

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Nachteil *Mee-resangst 8*. Besitzt es ihn bereits, wird der Nachteil entsprechend angehoben.

Hintergrund: An Land weitgehend nutzlos, entfaltet diese Formel ihr Potential, wenn sich das Ziel bereits auf dem Meer oder gar auf Tauchgang befindet. Meist beruht die Angst auf der konkreten Befürchtung, dass überall im Meer Kraken lauern, deren Arme alles, was sie zu fassen bekommen, in die Tiefe ziehen. Was dabei nicht ertrinkt, wird zerrissen oder verschlungen. Die einzige Rettung besteht darin, so weit ins Land zu fliehen wie möglich.

Furchtlosigkeit

Probe: KL/IN/CH +6

Quelle: Endgültigkeit

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Eventuell vorhandene Ängste des Ziels sinken um einen Wert in Höhe von insgesamt 8 GP. Die Reihenfolge oder Auf-

teilung wird dabei vom Zauberer bestimmt, sofern er abschätzen kann, welche Ängste vorhanden sind.

Hintergrund: Eine verbreitete Formel der Zauberer des Haus Onachos. Sie wird häufig im Rahmen langfristiger Behandlung von Ängsten verwendet, ist aber ebenso nützlich, um sie kurzfristig zu unterdrücken. Auch wenn für die Formel keine Berührung nötig ist, wird während des Zauberns häufig die Hand an die Schläfe des Ziels gelegt und mit klarer Stimme die Unvernunft der betreffenden Ängste erklärt.

Fürsorge

Probe: MU/MU/CH +4

Quelle: Mishkarya **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:** Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 6 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Ziele erhalten das Talent *Heilkunde Krankheiten* auf einem Wert von jeweils

ZfP*/2 Punkten. Verfügen sie bereits über das Talent, erhöht es sich in gleichem Maße.

Hintergrund: Obwohl die Formel sehr einfach und kostengünstig ist, wird sie aus philosophischen Gründen von Kulte der Mishkarya in der Regel nicht besonders gepflegt. Traditionen, die sich auch mit magischer Heilung befassen, kennen sie hingegen sehr häufig. Im Hause Phraisopos und bei den Thulna'il, den Heilzauberern der Neristu, gehört sie geradezu zur Grundausbildung.

Gaben des Waldes

Probe: MU/KL/CH +5

Quelle: Humus

Disziplin: Instruktion

Dienst: Elementare Reinheit

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 14 AsP

Wirkung: Bis zu 25 Stein einfacher Pflanzen werden in essbare, wenn auch nicht sonderlich wohlschmeckende Materie verwandelt.

Hintergrund: Bei den Animisten von Naturvölkern ist diese Formel sehr verbreitet, kann es doch in Zeiten des Mangels den Erhalt der Sippe oder des Stammes sichern. Während sich Alchimisten anderer Traditionen nur für höhere Reinheiten interessieren, haben zuletzt auch einzelne Zauberer diese Art von Formeln für die Kochkunst erforscht. Doch bisher haben sie nur Speisen erzaubert, die der Oberschicht nicht zugemutet werden können.

Gaukelspiel

Probe: KL/IN/CH +10

Quelle: Kreativität **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 12 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Ziele erhalten das Talent *Gaukelei* auf einem Wert von jeweils ZfP*/2

Punkten. Verfügen sie bereits über das Talent, erhöht es sich in gleichem Maße.

Hintergrund: Wie so viele Fähigkeiten und Künste ist auch die Unterhaltung an den Höfen und in den Gasthäusern Myranors beeindruckender und spektakulärer, wenn sie magisch verstärkt wird. Manch Künstler betont bereits, dass seine Leistungen deswegen besonders beachtenswert seien, weil sie nicht magisch unterstützt werden. Am Häufigsten findet sich diese Formel bei Zauberern des Hauses Illacrión sowie bei den Shanwada.

Gebieten des Wahnsinns

Probe: KL/IN/CH +11

Quelle: Wahnsinn

Disziplin: Inspiration

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr komplex

Kosten: 48 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen *Archon des Wahnsinns*.

Hintergrund: Einst sollen sich die Kaufleute der Stadt Pekun bei ihrem Herrscher über

die Ungerechtigkeiten seiner Handelsaufsicht beklagt haben. Da übertrug der Herrscher die Handelsaufsicht einem Archon des Wahn-sinns. Die Folge waren zufällig festgelegte Preise und willkürliche An- und Verkäufe. Dies führte zu noch großer Verwirrung unter den Händlern der Stadt und Zwietracht zwischen den Begünstigten und den Benachteiligten. Sie forderten wieder einen Beamten in der Handelsaufsicht, doch wenn der Herrscher auch berief, stets behaupteten die Kaufleute, es sei nur derselbe Archon in neuer Gestalt.

Gebrechlichkeit

Probe: MU/MU/CH +12 +MR +Anzahl

Quelle: Thesephai

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 5 AsP pro Ziel

Wirkung: Die *Konstitution* des Ziels sinkt um ZfP*/2 Punkte.

Hintergrund: Eine verwandte Formel, die nur ein Einzelwesen als Ziel vorsah, dient vor allem massige Gegner ihres Vorteils zu berauben und im günstigen Fall mit der eigenen Verletzbarkeit zu überraschen. Da die Wirkung bei schwächer gebauten Gegnern aber vergleichsweise noch effektiver ausfällt, hat die Version mit mehreren Zielen die ursprüngliche Variante schnell verdrängt.

Gedankenpanzer

Probe: KL/IN/CH +8

Quelle: Erkenntnis

Disziplin: Instruktion

Dienst: Verhüllung

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Der Geist des Ziels wird in einen magischen Panzer gehüllt, was das Lesen seiner Gedanken um 7+ZfP* Punkte erschwert, sei

es auf übernatürlichem Wege oder mithilfe des Talents *Menschenkenntnis*.

Hintergrund: Die Formel geht auf Zauberer des Hauses Aphirdanos zurück, hat sich jedoch schnell verbreitet. Insbesondere da sich die Wirkung auch auf die profanen Fähigkeiten des Gegenübers erstreckt, hat die Formel mannigfaltige Einsatzgebiete. Die offensichtlichen sind Handel und Spionage, aber auch beim gehobenen Brett- und Kartenspiel kann der Einsatz dieser Formel einen großen Unterschied machen.

Gedankenraub

Probe: MU/MU/CH +13 +MR

Quelle: Abgrund

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Das Opfer verliert für kurze Zeit all seine Erinnerungen und kann keine mit diesen in Zusammenhang stehenden Proben

ablegen. Natürliche wie antrainierte Reflexe bleiben jedoch erhalten, Talente aus den Bereichen Kampf und Körper werden daher nicht eingeschränkt.

Hintergrund: Diese Formel kann den Fragmenten von B'maif'jn'fs des Hauses Chrysos entnommen werden. Ihre Verwendung wird dort in ausufernden, streckenweise äußerst langweiligen Passagen in der literarischen Form des Streitgesprächs abgehandelt, dessen grundsätzliche Aussage darin besteht, dass die Einzelheiten eines solchen Gedächtnisverlusts sehr individuell ausfallen.

Gefiederter Spion

Probe: MU/KL/IN +3

Quelle: Tiergeister

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört den Tier-geist einer Taube.

Hintergrund: Die Geister von kleinen Vögeln werden bevorzugt als unauffällige Spione, ebenso aber auch als Boten, Wächter oder Belustigungsobjekte eingesetzt. Die entsprechende Formel ist unter Zauberern dieser Quelle weit verbreitet. Von einem Satudur der Satyare erzählt man sich, dass er 127 solcher Formeln beherrschte und sein Leben lang von Dutzenden von Geistervögeln und ebenso vielen echten Tieren umgeben war.

Geflügelte Schlange

Probe: MU/MU/CH +12

Quelle: Thesephai

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 32 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen Caragil.

Hintergrund: Dieser Genius wird von Optimaten vieler Häuser als Reittier sehr geschätzt. Nicht nur vermag er seinen Beschwörer schnell und einigermaßen bequem durch die Lüfte zu transportieren, er ist zudem einigermaßen wehrhaft, so dass unerfreulichen Begegnungen auf der Reise oder am Zielort ebenfalls schnell und bequem begegnet werden kann. Die kurze Zauberdauer ermöglicht die Beschwörung zudem auch in Situationen, in denen kein Aufschub geduldet werden kann.

Geflügelter Jäger

Probe: MU/MU/CH +20

Quelle: Abgrund

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 1 SR

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 32 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen *Gra-Khal*.

Hintergrund: Der mächtige Genius Gra-Khal

hat die Gestalt eines geflügelten Feliden, erfüllt seine Dienste jedoch häufig unsichtbar. Dennoch finden sich in den Sagen und Bräuchen der Amaunir und Pardir ebenso wie in den Legenden der Zauberer der Menschen und übrigen Rassen verschiedene Spuren, die auf Beschwörungen und das Wirken eines Gra-Khal hinweisen. In Narinion soll es eine Sekte geben, die den Gra-Khal sogar zusammen mit anderen feliden Gottheiten als mystischen Rächer verehrt.

Geisterhand

Probe: MU/MU/CH +11

Quelle: Totenwesen

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung der Umwelt

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Aktionen

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Innerhalb von 3 Schritt um den ausgewählten Punkt beginnen alle unbefes-

tigten Objekte zu wackeln, als würde eine geisterhafte Hand an ihnen rütteln.

Hintergrund: Zauberer der Quelle Totenwesen gelten oft als ernsthaft, so dass die weite Verbreitung dieser Formel etwas über-raschen mag. Doch ebenso gut mag es diese Ernsthaftigkeit sein, durch die diese Formel ihre besondere Wirkung erzielt. Als Spielerei gar ein wenig würdelos, wirkt sie mit ernster Miene ausgeführt umso ehrwürdiger und furchteinflößender.

Geisterharnisch

Probe: MU/MU/CH +10

Quelle: Totenwesen

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr komplex

Kosten: 20 AsP

Wirkung: Der Körper des Zauberers scheint in die Welt der Toten versetzt und die meisten Waffen können ihm kaum noch etwas an-

haben. Er erhält das Attribut *Resistenz gegen profanen Schaden*.

Hintergrund: Ein Optimat des Hauses Onachos unterhielt vor einigen hundert Jahren regelmäßige Kontakte zu den geheimnisvollen Shindramatha, die ihm auch das Wissen um diese Formel schenkten. Innerhalb des Hauses ist die Formel mittlerweile recht verbreitet, darüber hinaus findet sie jedoch wenig Verbreitung. Das Haus Quoran hat sie sich wohl beschaffen lassen, entweder bei den Oachos oder bei den Xarchash der Leonir, die diesen Zauber vermutlich eigenständig entwickelt haben.

Geisterschiff

Probe: MU/MU/CH +8

Quelle: Galkuzul

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Objekts

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 88 AsP

Wirkung: Der Zauber lässt ein maximal 10 Quader wiegendes, beschädigtes Wasserfahr-

zeug weiterfahren, als wäre es intakt. Das Ziel darf jedoch nicht gänzlich oder beinahe zerstört sein und geht unter, sobald ein solcher Zustand eintritt.

Hintergrund: Angeblich waren es Zauberformeln wie diese, auf denen die Seemacht des Hauses Charybalis zu Beginn des Zweiten Imperiums beruhte. Ihre eigene Flotte war so nahezu immer einsatzfähig, da durch Kampfhandlungen oder stürmischer See beschädigte Schiffe deutlich häufiger noch einen sicheren Hafen erreichen konnten.

Geisterwolf

Probe: MU/KL/IN +12

Quelle: Tiergeister

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 1 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 36 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört den Tier-geist eines *Albenwulfs*.

Hintergrund: Eine Formel, die vor allem bei düsteren Saithakennern des hohen Nordens bekannt ist. Die Albenwulfe gelten bei den abergläubischen Hjaldingern, aber auch bei anderen Völkern wie den Wolfalben, als besonders unheilige und gefährliche Wesen. Ihre Beschwörer gelten dementsprechend immer als finster, aber auch als sehr mächtig. Weniger befangene Zauberer verwenden die Formel regelmäßig, um das beschworene Wesen im Kampf einzusetzen.

Gelenkte Wut

Probe: KL/IN/CH +10

Quelle: Aggression

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Vorteil *Kampfrausch*.

Hintergrund: Die verbreitetste und gewissermaßen berühmteste Formel der Quelle ist überraschend komplex. Sie wird überwiegend für rituelle Übungen sowie für das fortschreitende Studium der Quelle auf der Basis eigener Erfahrungen genutzt. Im Kampf haben geübte Zauberer in der Regel effektivere Optionen und verfügen zudem über untergeordnete Kämpfer, die zu führen und zu lenken mehr Erfolg verspricht, als sich selbst oder nur Einzelne in einen Kampfrausch zu versetzen.

Gemeinsame Verwandlung

Probe: KL/IN/CH +5

Quelle: Zauberei **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 8 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Ziele erhalten die SF
Automa-tische Mitverwandlung.

Hintergrund: Unter Zaubernern, die sich mit
der Selbstverwandlung beschäftigen, ist die

Kenntnis um die Mitverwandlung praktisch unverzichtbar. Nicht nur wirkt es äußerst unschicklich, nach jeder Verwandlung nackt herumzustehen, auch ist es in vielen Fällen lebensnotwendig, nach Ablauf eines Zaubers über die vollständige Ausrüstung zu verfügen. Von besonderer Bedeutung ist die Formel, wenn Gefährten verzaubert werden sollen, die nicht auf anderem Wege an die entsprechende Fertigkeit gelangen können. Dementsprechend erfreut sich die Formel bei magischen Spionen, beispielsweise aus dem Hause Ennandu, einer gewissen Beliebtheit.

Gerissener Kaufmann

Probe: MU/MU/CH +3

Quelle: Xolovar

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 4 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Ziele erhalten das Talent *Handel* auf einem Wert von jeweils ZfP*/2 Punkten. Verfügen sie bereits über das Talent, erhöht es sich in gleichem Maße.

Hintergrund: Unter den Optimaten des Hauses Rhidaman gehört diese Formel zum festen Repertoire. Einfach zu wirken und astral kostengünstig, muss die Entscheidung, die Formel während einer Verhandlung nicht zu wirken, fast immer als Fehlinvestition betrachtet werden. Schon allein um möglichen Konkurrenten, die über eine ähnliche Zauberei verfügen, in Nichts nachzustehen. Vor allem findet sie Anwendung, wenn gleich ganze Scharen von Untergebenen mit handelsbezogenen Aufgaben bedacht werden sollen, die der Zauberer nicht alle persönlich wahrnehmen kann.

Geschärfte Sinne

Probe: KL/IN/CH +8

Quelle: Erkenntnis **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 8 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Ziele erhalten einen Bonus auf *Sinnenschärfe* in Höhe von jeweils ZfP*/2 Punkten.

Hintergrund: In vielen Situationen nützlich, wird diese Formel auch zunehmend gerne bei künstlerischen Vorführungen für das gehobene Publikum verwendet, damit dieses die Darbietungen auch in allen Details erleben kann. Seien es die zarten Farbübergänge eines Gemäldes, die komplexen Melodien einer Sinfonie oder das Zusammenspiel der Aromen in einem Dessert. Lediglich mit den eigenen stumpfen Sinnen ausgestattet vermag kaum jemand in den vollen Genuss dieser Freuden zu kommen.

Geschenk des Todes

Probe: MU/MU/CH +15 +MR

Quelle: Carafai

Disziplin: Instruktion

Dienst: Transfer

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

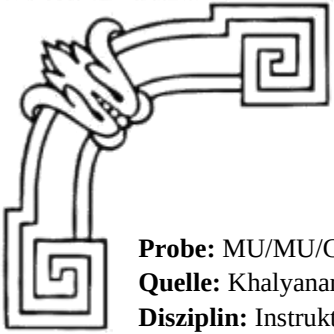
Struktur: sehr komplex

Kosten: 6 AsP

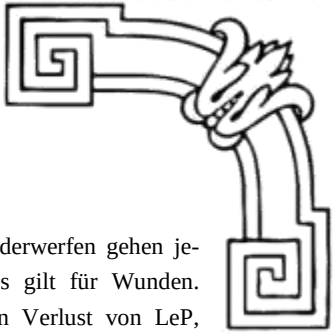
Wirkung: Verliert der Zauberer während der Wirkungsdauer LeP, werden diese stattdessen beim Ziel abgezogen. Vom den LeP unabhängige Effekte wie das Niederwerfen gehen

jedoch nicht über, gleiches gilt für Wunden. Verursachen Wunden den Verlust von LeP, geht dies wie üblich zulasten des Ziels.

Hintergrund: Eine Legende der Leonir, genauer der Mhoranash, erzählt vom schwächlichen Chaodrrash, der mit dieser Art von Zauberei listig die stärksten Krieger seines Stammes herausforderte und besiegte. Als jedoch Feinde den Stamm überfielen, waren zu wenig Krieger übrig, um ihn zu verteidigen. Nach dem schrecklichen Gemetzel war einzig Chaodrrash noch am Leben, und ohne Stamm war sein Leben nichts mehr wert.



Geschenk des Lebens



Probe: MU/MU/CH +12

Quelle: Khalyanar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Transfer

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Verliert das Ziel während der Wirkungsdauer LeP, werden diese stattdessen beim Zauberer abgezogen. Von den LeP unabhän-

gige Effekte wie das Niederwerfen gehen jedoch nicht über, gleiches gilt für Wunden.

Verursachen Wunden den Verlust von LeP, geht dies wie üblich zulasten des Zauberers.

Hintergrund: Es gibt verschiedene Berichte über insektoide Zaubereien, durch die die Verwundungen ganzer Schwärme auf einzelne kräftige Exemplare übertragen werden, die gut geschützt in heilender Nährlösung liegen und den Schwarm auf diesem Wege unbesiegbar machen. Zumindest ist diese Formel auch bei den Aygon der Ban Bargui weit verbreitet.



Geschichtenerzähler



Probe: KL/IN/CH +6

Quelle: Kreativität

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 3 Schritt

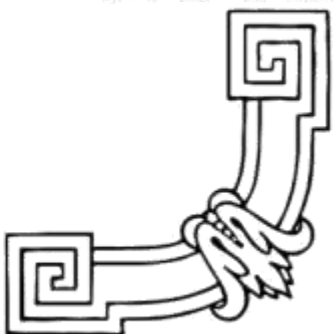
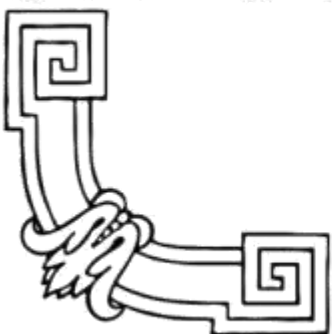
Struktur: extrem einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält einen Bonus in Höhe von ZfP* Punkten auf das Talent *Sagen/Legenden*, solange es für das Erzählen von Geschichten angewendet wird.

Hintergrund: Jeder weiß, dass es für die Magie einer Geschichte von der weiten Welt, großen Helden, spannenden Abenteuern, bösen Kulturen und einem guten wie lehrreichen

Ende keiner Zauberei bedarf. Falls doch, gibt es glücklicherweise diese Formel.



Geschmeidigkeit

Probe: MU/MU/CH
+9 Quelle: Galkuzul
Disziplin: Instruktion
Dienst: Beseelung des Körpers
Zauberdauer: 2 Aktionen
Wirkungsdauer: 1 SR
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: Berührung
Struktur: sehr schwer
Kosten: 6 AsP
Wirkung: Die *Gewandtheit* des Ziels erhöht sich um $ZfP^*/2$ Punkte.

Hintergrund: Das Ziel profitiert von der hinzugewonnenen *Gewandtheit* prinzipiell in allen Lebenslagen, jedoch wird die Verbesserung unter Wasser besonders augenfällig. Die Schwimmbewegungen werden selbst wellenförmig und in der Bewegung verbinden sich Schnelligkeit und Eleganz. Die Kombination mit einem gleichzeitigen Verbessern der Fähigkeit zu schwimmen und unter Wasser zu atmen wird immer wieder versucht, führte bisher aber stets nur zu hochkomplexen Formeln, die gegenüber den nacheinander einzeln gewirkten Formeln keinen Vorteil boten.

Gesegneter Pfeil

Probe: MU/MU/CH +8
Quelle: Naggarach
Disziplin: Instruktion
Dienst: Elementare Manifestation
Zauberdauer: 1 Aktion
Wirkungsdauer: ZfP^* Aktionen
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite:
 Berührung **Struktur:**
 schwer **Kosten:** 7 AsP
Wirkung: In den Händen des Zauberers manifestiert sich ein Pfeil herkömmlicher Machart aus reinem Eis, der maximal 1 Stein wiegen darf, zu einer vom Zauberer bestimm-

ten Waffe passt und als magisch zählt. Von ihm getroffene Objekte erleiden eine Erhöhung der BF bzw. eine Senkung der Struktur um 1 Punkt pro 10 TP. Getroffene Wesen erleiden dagegen 2 Punkte Erschöpfung.

Hintergrund: Es soll im Umfeld des Hauses Aldangara einen Jäger gegeben haben, der mit dieser Formel für einige Zeit erfolgreich Feenwesen zur Strecke gebracht hat. Niemand war überrascht, als er von einem Jagdausflug nicht mehr zurückkehrte. Wo er aber die Überreste der erjagten Wesen verborgen hat, ist bis heute unbekannt.

Gesinnung des Abenteurers

Probe: KL/IN/CH +2

Quelle: Freiheit

Disziplin: Instruktion

Dienst: Wahrnehmung der Quelle

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: einfach

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Der Zauberer erkennt, welche der Wesen in seiner Umgebung in besonderem Maße über Freiheitsdrang und Wagemut ver-

fügen. Starke Ausprägungen sind prinzipiell deutlicher zu erkennen als schwache, jedoch ist das Ausmaß der Differenzierung von den Zfp* abhängig. Diese bestimmen zudem die Anzahl an Schritt, innerhalb der wahrgenom-men werden kann.

Hintergrund: Eine hilfreiche Formel um innerhalb eines Stammes oder einer Dorfgemeinschaft die geeignete Person für eine besondere Mission auszuwählen. Auch die Anwendung in gut gefüllten Gasthäusern hat für so manche Gruppe eine aufregende Reise beginnen lassen.

Gespeichertes Bild

Probe: KL/IN/CH +8

Quelle: Erkenntnis

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: Zfp* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr schwer

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Alle während der Wirkungsdauer aufgenommenen Sinneseindrücke werden

dauerhaft im Geist des Zauberers gespeichert. Er vermag sie jederzeit abzurufen, als befände er sich erneut in der gleichen Situation.

Hintergrund: Unter Lehrmeistern herrscht, seit Zauberei gelehrt wird, ein Streit um den richtigen Zeitpunkt, diese Formel weiterzugeben. So früh wie möglich, sagen die Einen, um möglichst viel Wissen mithilfe der Formel abzuspeichern, oder so spät wie möglich, sagen die Anderen, um dem Fleiß der Schüler nicht zu schaden.

Gestaltwandler

Probe: MU/MU/CH +12

Quelle: Iryabaar

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 1 Stunde

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 48 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen *Quitslinga*.

Hintergrund: Der Gestaltwandler ist die perfekte Wahl für jede Infiltration, erstrecken sich seine Fähigkeiten doch nicht nur auf die vollendete und flexible Tarnung, sondern auch auf den Kampf und die Improvisation. Zumindest verfügt der Genius über eine gewisse listige Intelligenz, so dass er unklare Situationen durch Verwirrung und Zwietracht lösen kann. In seiner wahren Gestalt ist er zudem ein unangenehmer und gefährlicher Gegner.

Getarnter Rächer

Probe: MU/MU/CH +9

Quelle: Tyakaar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Verhüllung

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Verfügt das Ziel über Rache- oder Mordgelüste, werden diese verhüllt. Proben

zu ihrer Erkennung sind um 7+ZfP* Punkte erschwert.

Hintergrund: Bei Inquisitoren und Kultisten des Tyakaar verbreitet, geht diese Formel Legendens zufolge auf den weithin unbekannten Bund der roten Hände zurück, dessen Mitglieder am Ende des Ersten Imperiums durch die Lande zogen und sich aus mysteriösen Gründen an den Bashuriden rächten und sie systematisch ermordeten. Nicht eine magische Krankheit, so diese Legenden, sondern dieser Orden habe schließlich das Ende der Archäer herbeigeführt.

Geteilter Traum

Probe: KL/IN/CH +8 +MR

Quelle: Zauberei

Disziplin: Instruktion

Dienst: Traumbesuch

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: extrem schwer

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Der Zauberer ist dazu in der Lage, in die Träume des schlafenden Ziels einzu-

dringen. Schläft das Ziel nicht, scheitert der Zauber.

Hintergrund: Es herrscht Streit zwischen den Häusern Ennandu, Onachos und Eupherban, wer diese Formel ursprünglich entwickelt hat. Fest steht jedoch, dass Optimaten aller drei Häuser bisweilen äußerst kundige Traumzauberer sind. Ob es tatsächlich magische Wettbewerbe der Häuser in den Traumwelten ausgesuchter Sklaven gibt, ist jedoch vermutlich nur ein Gerücht.

Geteilter Wahn

Probe: KL/IN/CH +9 +MR +Anzahl

Quelle: Wahnsinn

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kommunikation

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 6 AsP pro Ziel

Wirkung: Der Zauberer überträgt seinen Wahnsinn in voller Intensität auf die Ziele. Tritt beim ihm eine Änderung des Gefühls-

zustands ein, wirkt sich dies auch auf die Ziele aus.

Hintergrund: Der überragende Dramatiker Kyllirios ai Illacirion gründete einst eine eigene Theaterschule, die diese Formel ins Zentrum ihrer Aufführungen stellte. Die Vorstellungen des Meisters selbst waren beeindruckende, wenn auch unwirkliche und verwirrende Reflektionen über die Seele und den Kosmos, doch schon die Arbeiten des ersten Jahrganges von Abgängern waren nur noch wirre Aneinanderreihungen von Bildern und Eindrücken.

Geteilter Zorn

Probe: KL/IN/CH +9 +MR +Anzahl

Quelle: Aggression

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kommunikation

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 3 AsP pro Ziel

Wirkung: Der Zauberer überträgt seine Aggressionen in voller Intensität auf die Ziele.

Tritt beim ihm eine Änderung des Gefühls-zustands ein, wirkt sich dies auch auf die Ziele aus.

Hintergrund: Ein kompetenter Anführer sollte seine Emotionen stets unter Kontrolle haben. Ist diese Anforderung erfüllt, können Formeln wie diese enorm positive Auswirkungen auf den Einsatz ihrer Einheiten haben, da sie die wütende Aktion ganzer Kampfverbände vollständig und flexibel in die strategischen Notwendigkeiten einzubetten vermag.

Gezeichnet

Probe: MU/MU/CH +9

+MR **Quelle:** Thesephai

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Nachteil *Stigma* auf einem Wert von 8 Punkten. Die genaue

Ausgestaltung wird während der Verzauberung bestimmt.

Hintergrund: Die Formel wird entweder zur Bestrafung einer Person eingesetzt oder spielt im Rahmen hinterhältiger Taktiken eine Rolle. Eine beliebte Anwendung von professionellen Diebesbanden ist es zum Beispiel, mögliche Opfer nach deren Auskundschaftung an einem Ort mit einer bunten Haarsträhne zu markieren, so dass ihre Kumpane an einem anderen Ort das lohnend Opfer erkennen können.

Giftheilung

Probe: MU/KL/CH +7

Quelle: Humus

Disziplin: Instruktion

Dienst: Reinigung

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) **Ziel:** Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Ein einzelnes im maximal 125 Stein wiegenden Verzauberten enthaltene Gift bis Stufe 10 wird aufgelöst.

Hintergrund: Jeder Herrscher sollte mindestens einen Zauberer zu seiner Verfügung haben, der diese Grundlage der Lebensrettung beherrscht. Man kann sogar sagen, dass durch die große Verbreitung der Formel Anschläge mit schwachen, manchmal aber unauffälliger wirkenden Giften praktisch gar nicht mehr unternommen werden. Das Haus Phraisopos gibt die Formel recht freimütig weiter und auch bei den Makshamantim gehört sie zur Grundausbildung.

Giftiges Wasser

Probe: MU/MU/CH +4

Quelle: Galkuzul

Disziplin: Instruktion

Dienst: Elementare Manifestation

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

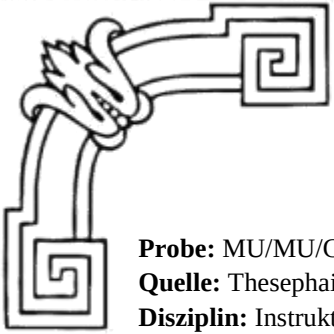
Struktur: sehr einfach

Kosten: 10 AsP

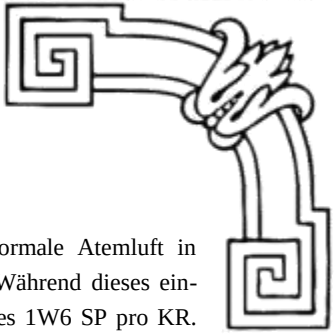
Wirkung: Der Zauberer erschafft 25 Liter dämonisch verderbten Wassers, das bei Genuss

zwar normal schmeckt, jedoch für einen Tag Übelkeit und Erbrechen verursacht.

Hintergrund: Für die Infiltration von Festungen und anderen Stützpunkten ist die Formel sehr gut geeignet, da meist kein kundiger Zauberer anwesend ist, der die Quelle der Übelkeit ohne weiteres zu bestimmen weiß. Über längere Zeit regelmäßig angewandt, kann es somit schon vor einer Schlacht bereits den Sieg bringen. Auch eignet es sich zum Aufwiegeln eines wütenden Mobs, wenn dem auserkorenen Opfer ein vergifteter Brunnen in die Schuhe geschoben werden kann.



Giftwolke



Probe: MU/MU/CH +13

Quelle: Thesephai

Disziplin: Instruktion

Dienst: Elementare Reinheit

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: extrem schwer

Kosten: 26 AsP

Wirkung: Die *Elementare Reinheitsstufe* von 25 Raumschritt Luft wird um drei Stufen

gesenkt, wodurch sich normale Atemluft in giftiges Gas verwandelt. Während dieses eingeatmet wird, verursacht es 1W6 SP pro KR.

Hintergrund: Je nach taktischen Bedingungen schnell verweht oder aber fast zwingend tödlich, wird diese Formel auch gerne in Verbindung mit speziellen Truppen verwendet. Dabei kann es sich um Untote ebenso gut wie um Golems handeln. Wichtig ist nur, dass sie nicht auf Atemluft angewiesen sind.



Giftzahn



Probe: MU/KL/IN +10

Quelle: Tiergeister

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr komplex

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Der Zauberer erhält das Attribut *Gift* (*Schaden 8*). Es kommt lediglich bei Attacken im waffenlosen Kampf zum Tragen.

Hintergrund: Unter den Yachzuq erfreut sich diese Formel großer Beliebtheit, da sie im waffenlosen Kampf gerne ihr Gebiss einsetzen und so zu tödlichen Gegnern werden. Darüber hinaus sind viele Spinnen und Schlangenkulte bekannt, deren Mitglieder mit dieser oder ähnlichen Formeln versuchen, die Art von Giftigkeit zu erlangen, die auch die verehrte Götze oder Gottheit besitzt.

Glanz der Lichtwelt

Probe: MU/KL/IN +10

Quelle: Kraft

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung der Umwelt

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr schwer

Kosten: 30 AsP

Wirkung: In einem Radius von 5 Schritt um den Zauberer erstrahlt die Umgebung in

hellem Sonnenlicht. Sämtliche Dunkelheitsabzüge entfallen und lichtempfindliche Wesen müssen die entsprechenden Einschränkungen hinnehmen.

Hintergrund: Die kostenintensive Formel wird sehr häufig zu rituellen oder im weiteren Sinne schaustellerischen Zwecken verwendet, allerdings wurde sie einst entwickelt, um während der Eroberung von Anneristalya im Quellgebiet des Roten Orismani um 1900 IZ die lichtempfindlichen Neristu mit einer unbekannten Kampfzauberei zu überraschen.

Glätte

Probe: MU/KL/CH +16

Quelle: Eis

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung der Umwelt

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 21 AsP

Wirkung: Eine 7 Schritt im Radius messende Fläche wird mit einer spiegelglatten Eisschicht überzogen. Darauf befindlichen

Wesen muss bei jeder körperlichen Handlung, die Bewegungen der Beine einschließt, eine *Körperbeherrschungs*-Probe +7 gelingen, um nicht auszurutschen und zu Boden zu fallen.

Hintergrund: Während klassische Eiszaubereien durch direktes Einwirken auf das Ziel eine Verlangsamung herbeiführen, bietet diese Formel eine überraschende Variante mit ähnlicher Wirkung. Die Formel entfaltet in südlichen Gefilden, wo es praktisch keine Eisflächen gibt, in der Regel einen ganz besonderen Überraschungseffekt.

Goldenes Ohr

Probe: MU/KL/CH +3

Quelle: Luft

Disziplin: Instruktion

Dienst: Hellsicht

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr einfach

Kosten: 4 AsP

Wirkung: Der Zauberer kann alle innerhalb von ZfP* Schritt zu hörenden Geräusche seiner Wahl ausblenden, um sich beispielsweise

auf eine einzelne Stimme zu konzentrieren. Seine *Sinnenschärfe* wird dabei durch die ZfP* beschränkt.

Hintergrund: Wer die Wege der hohen Spionage beschreitet, weiß, dass entgegen der landläufigen Meinung belebte Marktplätze, Wirtschaften oder ähnliche Orte keine gute Wahl für geheime Absprachen sind. Die magischen Instrumente, insbesondere von den Häusern Alantinos und Eupherban gepflegt, bieten zu viele Möglichkeiten, solche Strategien zu unterlaufen.

Goldmacher

Probe: MU/MU/CH +7

Quelle: Aggari

Disziplin: Instruktion

Dienst: Elementare Reinheit

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: extrem schwer

Kosten: 24 AsP

Wirkung: Der Zauber erhöht die *Elementare Reinheitsstufe* von 5 Stein Material des Elements *Erz* um 3.

Hintergrund: Für gut abgestimmte Betrügereien ist die Formel sehr gut geeignet, während Alchimisten und Technomanten in der Regel an dauerhaften Modifikationen ihrer Materialien interessiert sind, so dass sie unter ihnen wenig Beachtung erfährt.

Grablegung

Probe: MU/MU/CH +15

Quelle: Dya'Khol

Disziplin: Instruktion

Dienst: Antimagie

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) **Ziel:** Einzelobjekt

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: extrem komplex

Kosten: 20 AsP

Wirkung: Der Beschwörer hebt einen bereits wirkender Zauber der Quelle *Dya'Khol* auf. Seine ZfP* müssen dafür jedoch jene des zu

bannenden Zauber überschreiten, auch darf dieser maximal 64 AsP kosten. Kostete der aufzuhebende Zauber pAsP, müssen diese als pAsP aufgebracht werden.

Hintergrund: Ein altes Sprichwort unter Nekromanten sagt, dass der ärgste Feind des Totenbeschwörers ein besserer Totenbeschwörer sei. Schon lange haben Einheiten von Untoten für Kriegszwecke ausgedient, da zu viele effektive Mittel zur Verfügung stehen, ihr Unleben zu beenden. Gegen größere Horden vermögen derartige Einzeleingriffe jedoch nichts auszurichten.

Grosser Heilzauber

Probe: MU/KL/CH +6

Quelle: Humus

Disziplin: Instruktion

Dienst: Heilung

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) **Ziel:** Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 21 AsP

Wirkung: Ein Lebewesen erhält 21 verlorene LeP zurück, wobei negative Werte doppelt

angerechnet werden. Pro 7 zurückerhaltener LeP schließt sich eine eventuell vorhandene Wunde. Berstorbene Ziele können nicht geheilt werden, ebenso wenig ist es möglich, abgeschlagene Gliedmaßen zu erneuern.

Hintergrund: Unter den vielen Varianten von Heilzaubern hat sich diese Variante über die Jahrhunderte hinweg als eine der besonders ausgewogenen durchgesetzt. Leichte Anwendung und gut dosierte Wirkung führten zu weiter Verarbeitung.

Gruppenfesselung

Probe: MU/MU/CH +10 +MR +Anzahl

Quelle: Avastada

Disziplin: Instruktion

Dienst: Fixierung

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: einfach

Kosten: 8 AsP pro Ziel

Wirkung: Mehrere jeweils maximal 125 Stein wiegende Wesen werden von großer Trägheit

übermannt. Sie erhalten einen Abzug auf die GS von $ZfP \cdot 2$ Punkten, ebenso wie eine Erschwernis auf alle Proben in gleicher Höhe. **Hintergrund:** Während andere Zauber mit ähnlicher Wirkung vor allem den Körper der Ziele verlangsamen oder den Geist durch verwirrende Eindrücke fesseln, wirkt dieser Zauber bisweilen besonders subtil, da die Ziele nicht zwingend eine fixierende Kraft spüren, sondern einfach keine Lust verspüren, schneller zu sein.

Haigestalt

Probe: MU/MU/CH +10

Quelle: Galkuzul

Disziplin: Instruktion

Dienst: Verwandlung

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr komplex

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Der bis zu 125 Stein wiegende Zauberer verwandelt sich in einen *Streifenhai*.

Hintergrund: Diese Formel dient in erster Linie dazu, dem Zauberer das Gefühl eines unbittlichen Räubers der Meere zu vermitteln, für den alles Leben im Wasser nur potentielle Nahrung ist. So soll sich den Mysterien Galkuzuls angenähert werden. Oftmals wird sie jedoch auch nur gewirkt, um sich unter Wasser einen Vorteil im Kampf zu verschaffen.

Hand des Schicksals

Probe: KL/IN/CH +10

Quelle: Wahnsinn **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:** Beseelung
des Geistes

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Der Verzauberte wird vom Schick-
sal berührt und erhält den Vorteil *Glück*.

Hintergrund: Ein Narrenzauber, dessen Wir-
kung umstritten ist. Ein Optimat des Hauses
Quoran meint eine Wirkung des verschobe-
nen Zufalls rechnerisch festgestellt zu haben,
während andere behaupten, das Ziel würde
selbst offensichtliche Zufälle als persönliches
Glück interpretieren. Wieder andere sehen
darin den Beweis, dass jedes vernünftige Vor-
gehen sinnlos sei, da vom Wahnsinn Beseelte
im Zweifel sogar bessere Ergebnisse welcher
Zielsetzung auch immer erzielen.

Hast

Probe: MU/MU/CH +12

Quelle: Thesephai

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

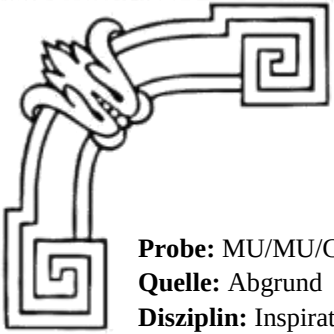
Reichweite: Selbst

Struktur: sehr komplex

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Die Beine des Zauberers tragen
ihn mit atemberaubender Geschwindigkeit.
Seine GS steigt um ZfP*/2 Punkte.

Hintergrund: Diese Formel wird von vielen
Zauberern genutzt, sei es eine kämpfende
BaLoa, die wie ein Wirbelwind auf den Feind
zustürmt, sei es ein Ban'shi, der in Wolfsgestalt
seine Beute verfolgt. Der Geschwindigkeits-
schub hat schon so manchen den entschei-
denden Vorteil gebracht.



Heerführer des Ersten



Probe: MU/MU/CH +25

Quelle: Abgrund

Disziplin: Inspiration

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

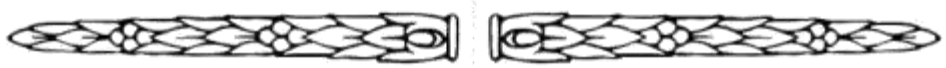
Reichweite: Selbst

Struktur: sehr komplex

Kosten: 48 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen *Maruk-Methai*.

Hintergrund: Der Zauberer, der diesen mächtigen Archon des Abgrunds in sich ruft, riskiert neben seinem Leben auch seine Seele. Wer die Beherrschung verliert, muss untätig zusehen, was der Dämon mit seinem Körper anstellt. Das kann einige Minuten bis mehrere Tage dauern, bevor er aufgehoben oder getötet wird.



Heisser Stahl



Probe: MU/MU/CH +12

Quelle: Aggari

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Objekts

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 13 AsP

Wirkung: Die *Temperaturstufe* eines maximal 5 Stein wiegenden Objekts erhöht sich um 4.

Hintergrund: So mancher Wegelagerer hat sich beim Überfall auf einen Zauberer, der diese Formel beherrscht, die Finger verbrannt. Auch kann sie genutzt werden, um Eis zu schmelzen oder Feuer zu legen.

Hemmung

Probe: MU/MU/CH +11 +MR

Quelle: Eskates

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Der Zeitfluss wird für das Ziel verlangsamt, wodurch ihm pro KR 1 Aktion weniger zur Verfügung steht.

Hintergrund: Mit dieser Formel verändert sich die Reaktionsfähigkeit des Opfers und verhindert eine schnelle Auffassung der Situation, wodurch es langsamer handelt. Bei Kämpfern oder Diplomaten wird die Formel eingesetzt, um ihre Gegner zu überrumpeln.

Herr der Dämonen

Probe: MU/MU/CH +10

Quelle: Abgrund

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

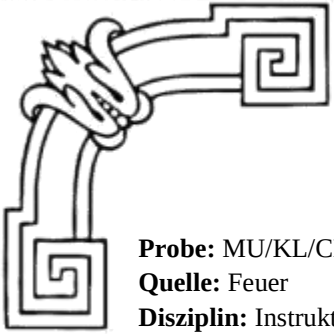
Reichweite: Selbst

Struktur: sehr komplex

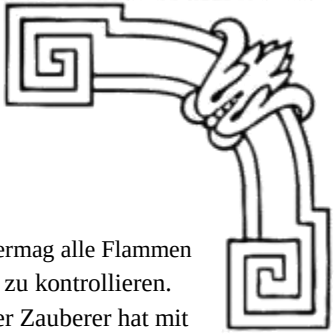
Kosten: 20 AsP

Wirkung: Der *Kontrollwert* des Zauberers für dämonische Wesen erhöht sich um ZfP* Punkte.

Hintergrund: Viele Beschwörer, die sich auf dämonische Wesen verlassen, stellen mit dieser Formel sicher, dass sich diese nicht gegen sie wenden. Sie wird aber auch genutzt, um fremde Dämonen zu übernehmen und sie gegen ihre Beschwörer selbst einzusetzen.



Herr der Flammen



Probe: MU/KL/CH +10

Quelle: Feuer

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Element

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr schwer

Kosten: 15 AsP

Wirkung: Der Zauberer vermag alle Flammen im Umkreis von 5 Schritt zu kontrollieren.

Hintergrund: So mancher Zauberer hat mit dieser Formel mittels einer Kerzenflamme ein Haus angesteckt. In den Theatern des Imperiums hingegen wird diese Formel für spektakuläre Bühneneffekte genutzt, möglichst ohne Kulissen oder Zuschauer in Gefahr zu bringen.



Herr der Katzen



Probe: MU/MU/CH +14

+MR **Quelle:** Ghorgumor

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Kontrolle über Wesen

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

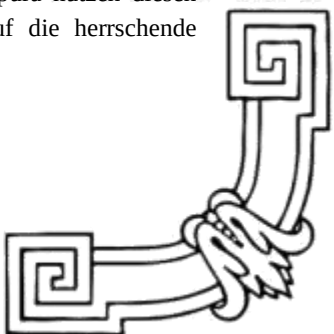
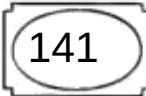
Struktur: sehr komplex

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Der Zauberer zwingt ein Katzenwesen in seinen Dienst, so dass es all seinen Anweisungen Folge leistet. Auch ein Vertreter

intelligenter Spezies kann kontrolliert werden, solange es sich dabei um einen Feliden handelt. Grob dem Selbsterhaltungstrieb widersprechende Befehle können missachtet werden können, worunter jedoch keine Kampfbefehle fallen.

Hintergrund: Die Formel ermöglicht es, Katzen aller Art für Kämpfe, Ablenkungen oder andere Tätigkeiten seinen Willen aufzuzwingen. Gerade menschliche Agenten in Makshapuram und Tharpura nutzen diesen Zauber, um Einfluss auf die herrschende Kaste zu erlangen.



Herr der Streiter

Probe: KL/IN/CH +14 +MR

Quelle: Erfolg

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Kontrolle über Wesen

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Der Zauberer bringt den Geist eines Wesens unter seine Kontrolle, kann

ihm jedoch ausschließlich direkt mit Kämpfen oder Wettbewerben in Zusammenhang stehende Befehle erteilen. Anweisungen, die dem Selbsterhaltungstrieb in grobem Maße widersprechen, können missachtet werden.

Hintergrund: Besonders beliebt und gefürchtet ist diese Formel bei Kämpfern und Feldherren, die sie nutzen, um sich in Kämpfen und Wettbewerben einen Vorteil zu verschaffen. In einem shinxirgeheiligten Wettkampf gilt ihr Einsatz als unehrenhaft und wird bei Auffallen mit Disqualifikation geahndet.

Herr der Toten

Probe: MU/MU/CH +13 +MR

Quelle: Totenwesen

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Wesen

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr komplex

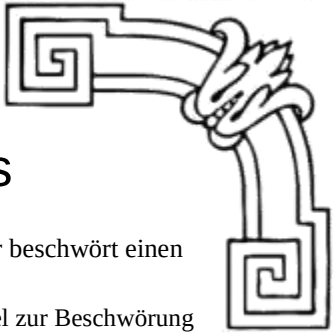
Kosten: 12 AsP

Wirkung: Ein Totenwesen wird unter die Kontrolle des Zauberers gezwungen.

Hintergrund: Diese Formel ist im Haus Onachos sehr verbreitet. Sie wird hauptsächlich genutzt, um freie Untote und Geister zu besänftigen oder nervigen Verwandten seinen Willen aufzuzwingen. Aber auch unter Sibyllen, Mantikern und Runenmeistern ist diese Formel verbreitet, um Geister gnädig zu stimmen und ihren Rat einholen zu können.



Herr des ewigen Winters



Probe: MU/KL/CH +10

Quelle: Eis

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 1 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 48 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen *Archon des Eises*.

Hintergrund: Die Formel zur Beschwörung eines Archons des Eises ist hauptsächlich unter Magieanwendern des Nordens bekannt, aber auch Zauberer wärmerer und schwüle- rer Gefilde beherrschen diese Beschwörung. Absurderweise wird sie dort hauptsächlich genutzt, um Wohngemächer und Lagerräu- me mit verderblicher Ware auf angenehmer Temperatur zu halten.



Herr des Verlangens



Probe: MU/MU/CH +7

Quelle: Darcalya

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 1 SR

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

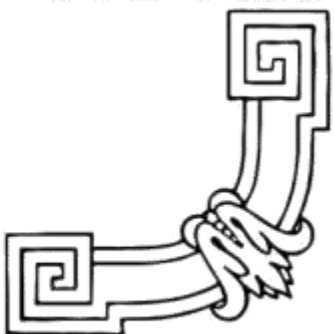
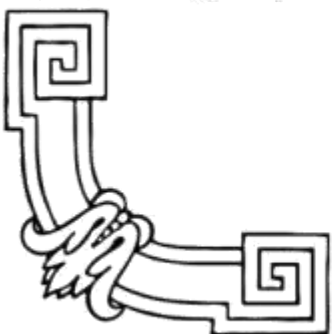
Reichweite: 1 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen *Burakos*.

Hintergrund: Mit der Beschwörung dieses Geistes und der Besessenheit eines Opfers ruft der Beschwörer starkes Verlangen, unbändige Begierde oder maßlose Obsession hervor. Die Formel findet bei Orgien und zu lockernen formalen Anlässen Anwendung. Aber auch mancher Diplomat nutzte die Fähigkeiten des Dämons, um bei Verhandlungen eine bessere Position zu erlangen.



Herrschaft über die Meute

Probe: MU/MU/CH +15 +MR +Anzahl

Quelle: Naggarach

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Wesen

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 10 AsP pro Ziel

Wirkung: Der Zauberer bringt mehrere Raubtiere unter seine Kontrolle. Dem Selbsterhaltungstrieb in grobem Maße widersprechende Anweisungen können missachtet werden, nicht jedoch der Befehl, einen Gegner zu bekämpfen.

Hintergrund: Viele Naturzauberer und Runenmeister beherrschen diese Formel, um sich vor wilden Tieren zu schützen oder sie als Kampfmeute in die Schlacht zu führen.

Herrschaft über Chimären

Probe: MU/MU/CH +15 +MR

Quelle: Khalyanar

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Kontrolle über Wesen

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Der Zauberer zwingt ein Wesen unter seine Herrschaft, das mit der Influxion

Chimärenerschaffung kreiert wurde. Grob dem Selbsterhaltungstrieb widersprechende Anweisungen können missachtet werden, nicht jedoch der Befehl, Gegner zu bekämpfen.

Hintergrund: Unter Chimärologen gilt diese Formel als Standard. Eine Chimäre, die in Raserei verfällt, kann damit schnell gebändigt und wieder in ihren Käfig geleitet werden. Manch gieriger Optimat nutzte diese Formel aber auch schon, um Chimärenkämpfe in der Arena zu seinen Gunsten ausgehen zu lassen.

Herz aus Eis

Probe: MU/MU/CH +7

Quelle: Naggarach

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr schwer

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Der Zauberer erhält das Attribut *Resistenz gegen Kälteschaden*.

Hintergrund: So manchen Eiswanderer hat diese Formel schon vor dem Tod in einer Lawine oder einem Schneesturm gerettet, auch wenn er sich danach aus einer schrittdicken Schneeschicht heraus graben musste.

Hinrichtung

Probe: MU/MU/CH +12

Quelle: Carafai

Disziplin: Instruktion

Dienst: Schadenszauber

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) **Ziel:** Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 35 AsP

Wirkung: Das Ziel erleidet 10W6 TP. Jeder die Maximalanzahl anzeigende Würfel wird erneut geworfen und zum Ergebnis addiert, wobei die Anzahl der geworfenen Würfel maximal verdoppelt werden kann.

Das Ziel erhält für 50 KR eine Erschwerung auf *Selbstbeherrschungs*-Proben zum Widerstehen von *Wundschmerz* in Höhe von 1 Punkt pro 10 angerichteten Punkten. Es kann eine *Ausweichen*-Probe ablegen und den Schaden um den unterworfenen Wert vermindern.

Hintergrund: Diese Formel gilt als äußerst grausam und wird nur selten und bei besonders schweren Verbrechen als Hinrichtungsmethode verhängt. Manchmal soll die Lebenskraft der Opfer vor der Hinrichtung sogar noch gesteigert werden, damit der Schmerz länger anhält und die Körper noch vor Schmerzen zucken, selbst wenn das Leben schon aus ihren Augen gewichen ist.

Hitzeschutz

Probe: MU/KL/CH +7

Quelle: Feuer

Disziplin: Instruktion

Dienst: Schutz vor Quelle

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite:

Berührung **Struktur:**

schwer **Kosten:** 5 AsP

Wirkung: Das Ziel wird von einer magischen Haut überzogen, die Hitze- und Feuerschaden in Höhe von ZfP* Punkte abhält. Ist dieser

Wert aufgebraucht, endet der Zauber. Wird das Ziel von Zaubern der Quelle *Feuer* betroffen, die keinen Schaden anrichten, sinken stattdessen die ZfP* des Effekts. Fallen sie auf 0, entfällt die Wirkung gänzlich.

Hintergrund: Viele Magier, die in der Nähe von Feuer arbeiten, nutzen diese Formel, aber auch Gyldara-Gardisten wenden sie an, um Personen aus brennenden Häusern zu retten. Sie wird gerne in Artefakte gebunden, um sie im Notfall schnell an andere weitergeben zu können.

Holzkenner

Probe: KL/IN/CH +4

Quelle: Kreativität

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: ZfW Wesen

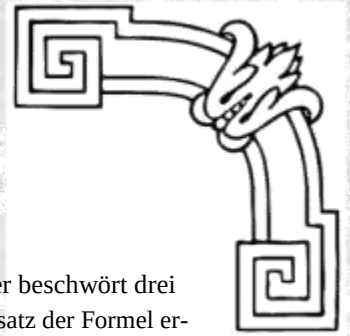
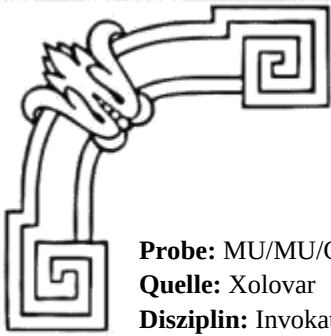
Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 6 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Ziele erhalten einen Bonus in Höhe von jeweils ZfP*/2 auf das Talent *Holzbearbeitung*.

Hintergrund: Künstler lieben diese Formel, da sie ihre Kunstfertigkeit über das menschensmögliche hinaus verfeinert. Aber auch so mancher Schiffsmagus und Wildniskundige hat seinen Nutzen aus ihr ziehen können, ebenso wie einige Golembauer, die regelmäßig auf Holz zurückgreifen.



Hortwächter

Probe: MU/MU/CH +15

Quelle: Xolovar

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: ZfW Wesen

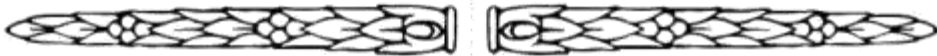
Reichweite: 1 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 48 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört drei *Bel'Khidmalim*. Der Einsatz der Formel erfordert die SF *Massenbeschwörung*.

Hintergrund: Diese Formel nutzen Beschwörer um ihre Schätze zu beschützen. So mancher stellte nach Ablauf der Bewachung jedoch fest, dass ein Teil des Schatzes von den Rostratten vertilgt wurde.



Hummerscheren

Probe: MU/MU/CH +15

Quelle: Galkuzul

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

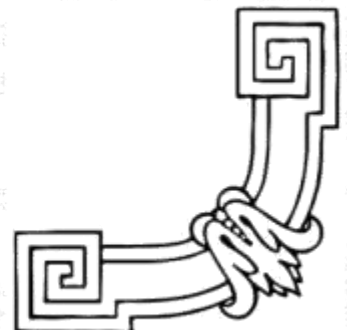
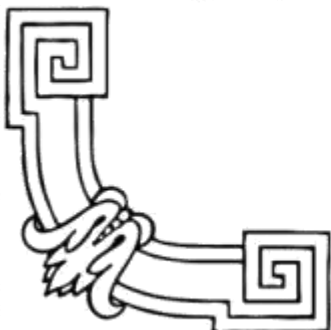
Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 20 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen *Gorronar*.

Hintergrund: Diese Formel ruft diesen riesigen Hummer mit 4 Scheren, der für den Beschwörer kämpft. Er kann auch gegen Schiffe und andere Wasserfahrzeuge eingesetzt werden. Gerüchte besagen, dass so mancher Handelshafen durch den Einsatz mehrerer dieser Wesen regelrecht ausgehungert wurde.



Hypnose

Probe: KL/IN/CH +9 +MR

Quelle: Wahnsinn

Disziplin: Instruktion

Dienst: Fixierung

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: einfach

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Der Geist des maximal 125 Stein wiegenden Opfers wird mit verstörenden und ablenkenden Bildern angereichert. Es erhält eine Erschwernis in Höhe von $ZfP^*/2$ Punkten auf alle Proben.

Hintergrund: Nicht nur im Kampf oder zu Ablenkung findet diese Formel Anwendung, es soll auch Personen geben, die Magier bezahlen, um sich mit dieser belegen zu lassen. Sie sollen geradezu süchtig nach dem davon bewirkten Rausch sein.

Imaginäre Folter

Probe: MU/MU/CH +6 +MR

Quelle: Tyakaar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Geistillusion

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Der Verzauberte erhält das äußerst schmerzhafteste Gefühl, seine Haut würde verbrennen. Die *Realitätsdichte* beträgt $7+ZfP^*/2$.

Hintergrund: Unter den Anhängern des Arcansin ist diese Formel sehr beliebt, gerade weil das Opfer körperlich unversehrt bleibt. Damit sollen sogar schon Honoraten und Optimaten bei Verdacht auf Hochverrat gefoltert worden sein und manch Attentäter hat unter Schmerzen seine Auftraggeber verraten.

Inkarnation der Begierde

Probe: KL/IN/CH +10

+MR **Quelle:** Begierde

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Der Zauber lässt die im Opfer schlummernden Triebe an die Oberfläche

dringen, was es spontaner, begieriger und ansprechender für prinzipiell an ihm interessierte Wesen macht. Die KL sinkt dadurch um ZfP*/2 Punkte, während das CH um den gleichen Wert ansteigt.

Hintergrund: Im Haus Icemna wird diese Formel genutzt, um der Lust und damit ihrem Zuchtprogramm auf die Sprünge zu helfen. Bei den Rho*Nish der Norkosh ist sie Teil der Paarungsrituale. Auch bei BaLoa und Optimaten findet sie Anwendung, um steife Abendgesellschaften etwas aufzulockern.

Innere Flamme

Probe: MU/MU/CH +7

Quelle: Tyakaar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr schwer

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Der Zauberer erhält das Attribut *Resistenz gegen Feuerschaden*.

Hintergrund: Selbst mit dieser Formel kann man nicht in Lava schwimmen, sie verlängert lediglich die Qualen beim Verbrennen. Dennoch ist sie nützlich, wenn man sich mit Feuerzauberern anlegt.

Innerer Frieden

Probe: KL/IN/CH +7

Quelle: Harmonie

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält einen Bonus auf das Talent *Selbstbeherrschung* in Höhe von ZfP*/2 Punkten.

Hintergrund: Diese Formel findet ihre Anwendung bei aufbrausenden und impulsiven Personen, um sie auf gesellschaftliche Anlässe vorzubereiten. Agenten unter Folter sind dank ihr eher gestorben als etwas zu verraten. Wanderer in der Wildnis nutzen die Formel, um ihre Moral aufrecht zu halten, und Kämpfer widerstehen damit selbst den schlimmsten Wunden.

Insektoider Schrecken

Probe: MU/MU/CH +15

Quelle: Carafai

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 20 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen *Lanbhaar*.

Hintergrund: Dieser Genius in Gestalt einer riesigen Gottesanbeterin wird häufig zum Kampf gerufen. Aber auch für Wacheinsätze sowie für Such- und Vernichtungsaufgaben wird sie eingesetzt. Die Formel ist daher bei vielen kampforientierten Beschwörern verbreitet. Während der Schlacht in der Nepreton-Steppe brachte das überraschende Auftauchen dieser Dämonen den Sieg für die Ban Bargui.

Instinkte des Jägers

Probe: MU/MU/CH +4

Quelle: Ghorgumor

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 6 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Ziele erhalten einen Bonus in Höhe von $ZfP^*/2$ Punkten auf das Talent *Wildnisleben*.

Hintergrund: Die Formel verleiht die Instinkte einer Katze und macht den Anwender zum idealen Überlebenskünstler. Sie findet vor allem bei Pionieren und Jägern Anwendung.

Jagdgesellschaft

Probe: MU/MU/CH +11

Quelle: Naggarach

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 10 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Ziele erhalten die SF *Meisterschütze*, *Scharfschütze* und *Schnellladen* für ein vom Zauberer bestimmtes Fernkampftalent.

Hintergrund: Nicht jeder ist ein ausgebildeter Jäger und guter Schütze, der gerne auf die Jagd geht. Diese Formel kompensiert diesen Nachteil und ermöglicht es einer Jagdgesellschaft, sich effektiv gegen gefährliche Beute zu rüsten. Auch im Krieg wird sie genutzt, um unerfahrene Schützeneinheiten zu tödlichen Gegnern zu machen.

Jenseitige Kriegerin

Probe: MU/MU/CH +12

Quelle: Totenwesen

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschörung

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 1 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 18 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört eine *Walküre*.

Hintergrund: Der Zauberer ruft einen geflügelten Genius des Todes, der dem Beschwörer zu Diensten ist. Sie wird als Wächterin für Grabmäler oder zum Kampf gegen Feinde eingesetzt.

Jugendliches Antlitz

Probe: MU/KL/IN +6

Quelle: Zeit

Disziplin: Instruktion

Dienst: Verhüllung

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Das Alter des Ziels wird verhüllt, stattdessen wirkt es, als wäre es in seinen besten Jahren. Alle Proben, die auf eine Durchdringung dieser Verhüllung abzielen, sind um 7+ZfP* Punkte erschwert.

Hintergrund: Besonders eitle Anwender dieser Formel nutzen sie, um ihre wahres Alter zu verhüllen und sich als alterslose Wesenheit darzustellen. Sie ist besonders in den oberen Rängen der Optimaten verbreitet, ebenso wie bei den Priesterinnen der Satu.

Kalter Stahl

Probe: MU/MU/CH +3

Quelle: Aggari

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Objekts

Zauberdauer: 1 SR

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Ein maximal 5 Stein wiegendes Objekt kann ohne Zufuhr von Hitze geschmiedet

werden, der Einsatz von Werkzeug ist jedoch weiterhin notwendig.

Hintergrund: Diese Formel ist besonders bei Arcanomechanikern und Schmieden beliebt, die nicht auf Schmiedefeuher zurückgreifen können. Vinshina nutzen sie um filigrane Schmuckstücke herzustellen, ohne ihre Luftschiffe in Gefahr zu bringen. Unterseeische Völkern ermöglicht diese Formel auch unter Wasser Metall zu verarbeiten und für sich nutzbar zu machen.

Kaltes Herz

Probe: MU/MU/CH +11 +MR

Quelle: Tyakaar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Die *Intuition* des Ziels sinkt um ZfP*/2 Punkte.

Hintergrund: Die Macht Tyakaars lässt das Opfer dieser Formel kein Mitleid empfinden und macht ihn unzugänglich für unterbewusste Warnungen. Verbreitung findet diese Formeln bei Diplomaten und bei Kämpfern, die vor einer Verhandlung oder Gefecht ihren Gegner ihre Intuition rauben wollen.

Kälteschock

Probe: MU/KL/CH +8

Quelle: Eis

Disziplin: Instruktion

Dienst: Schadenszauber

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) **Ziel:** Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: extrem einfach

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Das Ziel verliert 40 AuP und erleidet es 2 Punkte Erschöpfung. Rüstung schützt

in üblichen Maße, zudem darf das Ziel eine *Ausweichen*-Probe ablegen und den Schaden um die unterwürfelten Punkte verringern.

Hintergrund: Diese Formel ermöglicht es, einen Gegner schnell und effektiv auszuschalten, ohne ihn gleich zu töten. Bestienfänger und Brajanspilger nutzen diese Formel gerne um ihre Beute nicht zu beschädigen. Auch bei Chimärologen ist diese Formel sehr beliebt, um ihre rasenden Schöpfungen schnell zu betäuben, wenn kein Schlafmittel verfügbar ist.

Kampfgefährte

Probe: MU/KL/IN +12

Quelle: Tiergeister

Disziplin: Instruktion

Dienst: Regeneration

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: extrem komplex

Kosten: 24 AsP

Wirkung: Das tierische Ziel regeneriert pro KR ZfP*/3 LeP. Je 7 zurückgegebene LeP

schließen dabei eine Wunde. Findet das Tier den Tod, kommt es zu keiner weiteren Regeneration, auch kommt es zu keiner Erneuerung abgeschlagener Gliedmaße.

Hintergrund: Diese Formel ist bei naturverbundenen Magiern sehr beliebt, die ihre geliebten tierischen Gefährten nicht unnötig gefährden wollen. Aber auch Chimärologen nutzen sie aus dem gleichen Grund. Skrupellosere Zauberer kombinieren diesen Zauber mit Beherrschungsmagie um ein gefährliches Raubtier noch länger im Kampf zu halten.

Kampfinspiration

Probe: KL/IN/CH +10

Quelle: Aggression

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr komplex

Kosten: 20 AsP

Wirkung: Der Zauberer wandelt seine Aggression in überlegende Kampfkraft um. AT und PA steigen dadurch um jeweils ZfP*/2 Punkte.

Hintergrund: Diese Formel gilt als Standard bei Kampfzauberern und magischen Kämpfern. Gerade die Runenmeister und Optimaten des Hauses Partholon nutzen sie, bevor sie in die Schlacht ziehen. Aber auch ein unbedarfter schwächlicher Zauberkundiger verwandelt sich mithilfe dieser Formel in einen effizienten Kämpfer.

Katzenjungen

Probe: MU/MU/CH +7 +MR +Anzahl

Quelle: Ghorgumor

Disziplin: Instruktion

Dienst: Geistillusion

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 8 AsP pro Ziel

Wirkung: Der Zauberer erscheint in den Augen der Opfer als harmlos und unauf-

fällig. Was genau sie erblicken, hängt von ihren unterbewussten Vorstellungen ab. Die *Realitätsdichte* der Illusion beträgt 7+ZfP*/2 Punkte.

Hintergrund: Diese Formel wird oft genutzt, um in der Menge unterzutauchen und Verfolger abzuschütteln. Gleichzeitig kann man das harmlose Erscheinungsbild eiskalt auszunutzen. Attentäter nutzen es, um an ihr Opfer heranzukommen und anschließend zu verschwinden.

Katzenpfoten

Probe: MU/MU/CH +5

Quelle: Ghorgumor

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr schwer

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Der Zauberer vermag sich deutlich behänder zu bewegen und erhält einen Bonus auf *Schleichen* und *Sich Verstecken* in Höhe von jeweils ZfP*/2 Punkten.

Hintergrund: Mit dieser Formel erhält der Anwender die Eleganz einer Katze und bewegt sich ebenso leise und unauffällig. Diebe, Einbrecher und Attentäter greifen gerne auf diese Formel zurück, aber auch Einzelkämpfer, Aufklärer und Spione auf Erkundungsmissionen.

Kenner der Leiber

Probe: MU/MU/CH +3

Quelle: Khalyanar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält einen Bonus in Höhe von ZfP*/2 Punkten auf das Talent *Heilkunde Wunden*.

Hintergrund: Jeder Myrmidone in einem Feldlazarett hofft, dass der Medicus der ihn behandelt, Nutznießer diese Formel war. Daher wird sie gerade unter kämpfenden Einheiten nach einer Schlacht gerne eingesetzt, um die Verlusten so gering wie möglich zu halten.

Kenner der Leonir

Probe: KL/IN/CH +2
Quelle: Endgültigkeit
Disziplin: Instruktion
Dienst: Beseelung des Geistes
Zauberdauer: 20 Aktionen
Wirkungsdauer: ZfP* SR
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: Berührung
Struktur: sehr einfach
Kosten: 8 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält die SF *Kulturkunde Leonir*.

Hintergrund: So mancher kulturelle Fauxpas hätte verhindert werden können, hätte ein Diplomat oder Händler im Vorfeld diese Formel angewendet. Daher ist diese Formel bei Fernreisenden und Händlern sehr beliebt, aber auch Hochstapler und Betrüger nutzen sie, um sich Vorteile zu verschaffen.

Khalyanars Klauen

Probe: MU/MU/CH +18
Quelle: Khalyanar **Disziplin:** Instruktion **Dienst:** Beseelung der Umwelt
Zauberdauer: 3 Aktionen
Wirkungsdauer: 50 KR
Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius
Reichweite: 21 Schritt
Struktur: sehr komplex
Kosten: 24 AsP
Wirkung: In einem Radius von 3 Schritt schießen messerscharfe Klauen aus dem Boden, die jedes Wesen attackieren und sofort nachwachsen, sobald sie abgeschlagen wurden.

Wer sich im Wirkungsbereich aufhält, sieht sich pro KR drei Angriffen aus DK N mit einer AT in Höhe von ZfP* Punkten, einer INI in Höhe von 10 und 1W+4 TP ausgesetzt.
Hintergrund: Diese Formel beschwört die Hölle auf Dere und verwandelt selbst das idyllischste Plätzchen in eine Todesfalle. Besonders beliebt ist diese Formel bei Zauberern, die theatralische Effekte lieben und einen imposanten wie unheimlichen Auftritt bieten wollen. Wenn dabei einige Gegner den Klauen zum Opfer fallen, macht es dies nur noch besser.

Klarer Blick

Probe: MU/KL/CH +1

Quelle: Wasser

Disziplin: Instruktion

Dienst: Hellsicht

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr einfach

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Der Zauberer vermag durch Wasser zu sehen, als wäre es völlig klar und von Licht

durchschienen. Die ZfP* beschränken dabei den nutzbaren TaW der *Sinnenschärfe* und die maximale Anzahl an Schritten, die auf diesem Wege durchdrungen werden können.

Hintergrund: Ursprünglich wurde diese Formel vom Haus Rhidaman entwickelt, um Unterwasser besser Waren beurteilen zu können, da sich diese über Wasser oft als minderwertig herausstellten. Heute findet sie aber auch bei Schmugglern und Unterwasserkämpfern Anwendung.

Klarheit

Probe: KL/IN/CH +8

Quelle: Wahnsinn

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr komplex

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Verfügt das Ziel über den Nachteil *Einbildungen* oder *Wahnvorstellungen*, verliert er diesen.

Hintergrund: Wer schon einmal einen Wahnsinnigen mit Wahnvorstellungen befragen musste, wird dies nie wieder tun, ohne vorher diese Formel anzuwenden. So ergibt das Gebrabbel der Patienten zu zumindest etwas mehr Sinn als sonst.

Klingenmeister

Probe: MU/MU/CH +10

Quelle: Carafai

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr komplex

Kosten: 20 AsP

Wirkung: Der maximal 125 Stein wiegende Zauberer erhält den Vorteil *Zusätzliche Arme*,

was es ihm erlaubt, mit mehreren Nahkampfwaffen gleichzeitig zu kämpfen.

Hintergrund: Die Formel erlaubt es einem Streiter, einen wahren Klingenregen auf seinen Gegner niederprasseln zu lassen. Bevor er sich allerdings derartig gestärkt in einen ernsthaften Kampf stürzt, sollte er einige Übungsstunden auf dem Kampfplatz absolvieren, da er nicht automatisch mit seiner Gabe umzugehen weiß. Neristu bieten sich hierbei als Lehrer an.

Klirrendes Geschrei

Probe: MU/KL/CH +13

Quelle: Luft

Disziplin: Instruktion

Dienst: Explosion

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich (n)

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: 49 Schritt

Struktur: einfach

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Die Essenz wird mit einer GS von angerichteten Punkten erschwert ist.

15 auf den ausgewählten Punkt geschleudert und explodiert in einem ohrenbetäubenden Kreischen. Alle innerhalb 1 Schritts befindlichen Wesen verlieren $10W6 + ZfP^*/2$ AuP, von denen allerdings ein eventueller RS abgezogen wird. Pro vollen Schritt Entfernung vom Zentrum der Explosion wird der Schaden jedoch um 1 Punkt sowie die Augenzahl des kleinsten noch verbleibenden Würfels reduziert. Wurde der letzte Würfel entfernt, findet keine weitere Ausbreitung statt. Neben dem Verlust an AuP werden die getroffenen Wesen zudem um 1 Schritt pro 10 angerichteten Punkten zurückgeschleudert und erleiden einen Angriff zum *Niederwerfen*, bei dem die KK-Probe um 1 Punkt pro 10

Hintergrund: Anwender dieser Formel stellen schnell fest, dass man sie nicht in engen, hallenden Gebäuden einsetzen sollte, wenn man nicht wochenlang ein Klingeln in den Ohren haben möchte.

Knauser

Probe: MU/MU/CH +7 +MR

Quelle: Xolovar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Nachteil *Geiz* 12. Besitzt er ihn bereits, wird der Nachteil entsprechend angehoben.

Hintergrund: Manch ein Schatzmeister, der seine Aufgabe ernst nimmt, wendet die Formel gerne gegen seine Untergeben an, um auf diesem Wege verschwenderische Tätigkeiten zu unterbinden. Gerne wird sie aber auch gegen Kunden konkurrierender Händler eingesetzt, die eigentlich ein lukratives Geschäft abschließen wollten.

Kompass

Probe: KL/IN/CH +3

Quelle: Erkenntnis

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Der Zauberer erhält ein übernatürliches Gefühl für die Himmelsrichtungen. Sein TaW in *Orientierung* steigt dadurch um ZfP* Punkte.

Hintergrund: Ob Bashide, Alshinjira oder Aldangara, alle wissen den Nutzen dieser Formel zu schätzen. Auch bei der Erforschung von unterirdischen Kerkern oder Grabmälern ist diese Formel äußerst praktisch.

König der Vergangenen

Probe: MU/MU/CH +19

Quelle: Totenwesen

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 6 SR

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 1 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 48 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen Totenmeister.

Hintergrund: Der Nereton-Prätor von Sidor Etilia, *Thamatos te Onachos*, spielt einmal im Oktal eine freundschaftliche Runde *Archon* mit dem Hochkönig der Hjalinger, *Rufgar dem Weisen*. Dieser starb vor 200 Jahren. Zurzeit liegt der König nach Siegen vorn.

Kontrollverlust

Probe: KL/IN/CH +14 +MR

Quelle: Freiheit

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Alle vom Ziel abgelegten *Kontroll-* und *Loyalitätsproben* scheitern automatisch.

Hintergrund: Als äußerst wirksames Mittel gegen Beschwörer, Chimärologen und Nekromanten ist die Formel unter all jenen verbreitet, die regelmäßig gegen derartige Personen vorgehen. Von großer Wichtigkeit ist es jedoch, sie zu wirken, bevor die entsprechenden Befehle erteilt wurden.

Körperuntersuchung

Probe: MU/KL/CH +7

Quelle: Humus

Disziplin: Instruktion

Dienst: Analyse

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 2 AsP

Wirkung: Der Zauberer vermag die Humus-Elemente eines Wesens zu analysieren, worunter vor allem seine körperlichen Funktionen fallen. Die ZfP* bestimmen das Ergebnis auf der Analysetabelle. Es ist möglich, direkt im Anschluss weitere Analyse-Proben mit gleicher

Erschwernis und gleichen Kosten abzulegen, um weitere ZfP* anzusammeln. Dazu ist jedoch nach jedem Durchgang einschließlich des ersten eine *Selbstbeherrschungs*-Probe abzulegen, die zunächst unmodifiziert, jedoch pro Anschlussprobe um 1 Punkt erschwert ist und bei deren Misslingen der Vorgang abgebrochen werden muss, so dass keine weiteren Informationen gesammelt werden können.
Hintergrund: Die Formel entfaltet ihre größte Nützlichkeit beim Erwerb von Tieren, Söldnern, Gladiatoren oder Sklaven, da sie die Qualität der ausgewählten Ware allen Beschönigungen zum Trotz abschätzen lässt. Aber auch Heiler überwachen den Zustand ihrer Patienten auf diesem Wege.

Kraft der Bestie

Probe: MU/MU/CH +8

Quelle: Carafai

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Die *Körperkraft* des Ziels erhöht sich um ZfP* Punkte.

Hintergrund: Wer glaubt, ein wildgewordener Blutbüffel wäre unaufhaltbar, hat noch nie einen Leonir unter dem Einfluss dieser Formel erlebt. Von Baramunen ganz zu schweigen.

Kraft der Erde

Probe: MU/KL/CH +13

Quelle: Humus

Disziplin: Instruktion

Dienst: Transfer

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Zone mit 1 Schritt Radius

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr komplex

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Der Zauberer entzieht seiner Umgebung die Kraft und gewinnt dadurch ZfP* LeP hinzu, während im Gegenzug pro ausgetauschten Punkt 1 Rechtspann Erdboden samt allen darauf wachsenden Pflanzen abstirbt. Dementsprechend können maximal so viele Punkte ausgetaucht werden, wie Rechtspann

an lebendigem Erdboden im Wirkungsreich vorhanden sind. Bleibt der Zauberer stehen, sind dies maximal 78 Rechtspann. Der LeP-Vorrat des Zauberers kann auf die-sem Wege das Anderthalbfache des üblichen Maximums nicht überschreiten, wobei überschüssige Punkte zwar entzogen, nicht jedoch gutgeschrieben werden. Verliert der Zauberer LeP, werden zunächst die von der Umgebung erhaltenen Punkte abgezogen.

Hintergrund: Saithakenner nutzen diese Formel nur im äußersten Notfall, da sie damit der Natur ihre Essenz entziehen. Die Zauberpriesterinnen der Satu verfolgen sogar Anwender dieser Formel, da sie in ihrer Anwendung einen Angriff auf die Urmutter Sumu sehen.

Krankheitsübertragung

Probe: MU/MU/CH +14 +MR

Quelle: Mishkarya

Disziplin: Instruktion

Dienst: Transfer

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr komplex

Kosten: 36 AsP

Wirkung: Der Zauberer überträgt eine Krankheit bis Stufe 20, mit der er selbst infiziert ist, auf das Ziel. Diesem steht der übliche Widerstandwurf zu, bei dessen Gelingen zwar ein Transfer stattfindet, jedoch beim Ziel kein Effekt eintritt.

Hintergrund: So manch skrupelloser Zauberkrieger infizierte eine Siedlung mit einer Krankheit, nur um im passenden Moment mit dem Heilmittel aufzutauchen und es sich teuer bezahlen zu lassen.

Kühler Kopf

Probe: MU/MU/CH +6

Quelle: Darcalya **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: schwer

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Der Verzauberte wird von dem Einfluss ablenkender Umstände befreit, sei-

en es Störungen, Wundabzüge oder andere Effekte. Entsprechende Abzüge sinken um ZfP*/2 Punkte. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Erschwernisse magischer oder karmaler Herkunft, ebenso wenig auf Umstände nicht ablenkender Natur wie Dunkelheit oder Seitenwind.

Hintergrund: Diese Formel findet sich besonders häufig bei den sprunghaften Zauberern der feliden Völker. Sie wird angewendet, wenn man sich wirklich auf etwas Bestimmtes konzentrieren muss.

Kühles Nass

Probe: MU/KL/CH +5

Quelle: Wasser

Disziplin: Instruktion

Dienst: Elementare Manifestation

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelobjekt

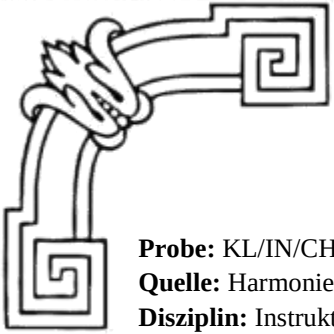
Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

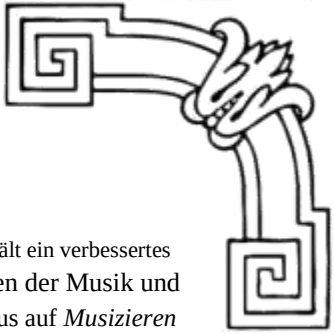
Kosten: 14 AsP

Wirkung: Der Zauberer erschafft 25 Liter frischen Trinkwassers.

Hintergrund: Diese Formel hat schon so manchem Verdurstenden in der Wüste oder auf hoher See das Leben gerettet. Bei Baschiden, Sherkumar und Alshinjira ist diese Formel sehr verbreitet, wenn nicht sogar lebensnotwendig.




Kuss der Muse



Probe: KL/IN/CH +1

Quelle: Harmonie

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Der Zauberer erhält ein verbessertes Gefühl für die Harmonien der Musik und erhält dadurch einen Bonus auf *Musizieren* in Höhe von ZfP* Punkten.

Hintergrund: Satudure greifen gerne auf diese Formel zurück, um wahrlich berausgende Kompositionen zu schaffen. Auch im Umfeld der Mächtigen finden sich immer wieder Musiker, die auf diesem Wege die Gunst ihr Mäzenen aufrechterhalten.




Labung



Probe: MU/MU/CH +15 +MR

Quelle: Totenwesen

Disziplin: Instruktion

Dienst: Transfer

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Der Zauberer raubt dem Ziel ZfP*

LeP und kann sie sich selbst gutschreiben. Es können dabei nicht mehr Punkte übertragen

werden, als beim Ziel vorhanden sind. Zu-dem kann der LeP-Vorrat des Zauberers das Anderthalbfache seines üblichen Maximums nicht überschreiten. Verliert das Ziel LeP, werden zunächst die durch das Ziel erhaltenen Punkte abgezogen, die dementsprechend auch nach Ablauf der Wirkungsdauer nicht zurück übertragen werden.

Hintergrund: Man sagt, der Griff des Todes würde sich anfühlen wie die Auswirkungen dieser Formel. Wenn das Leben aus dem eigenen Körper gezogen wird, fühlt sich selbst der stärkste Recke dem Ende nah.

Lähmung

Probe: MU/MU/CH +13 +MR

Quelle: Avastada

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 49 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Die Schwingen eines fliegenden Ziels werden gelähmt, wodurch es den Nachteil *Flugunfähig* erhält.

Hintergrund: Diese Formel wird neuen Offizieren der imperialen Aerialtruppen gleich am ersten Tag beigebracht, um eine erneutes Desertieren von Ashariel zu verhindern. Die Fehler, die beim Narkramarfeldzug gemacht worden sind, sollen nicht wiederholt werden. Doch auch Jäger fliegender Ungetüme vermögen einen großen Nutzen aus ihr zu ziehen.

Lautloser Meuchler

Probe: MU/MU/CH +12 +MR

Quelle: Tyakaar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: Zfp* Aktionen

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 5 AsP

Wirkung: Das Ziel ist nicht mehr in der Lage, mithilfe seines eigenen Körpers Laute von sich zu geben.

Hintergrund: Die Stille, die sich um einen von der Formel betroffenen Körper legt, ist so dicht, dass sie beinahe greifbar scheint. Leider widerspricht ihre Anwendung den Regeln der Etikette, auch wenn manch Optimat sie gerne gegen lästige Günstlinge oder Verwandte einsetzen würde. Aus diesem Grund findet die Formel eher bei Meuchlern und Einbrechern Anwendung.

Lawine

Probe: MU/MU/CH +14

Quelle: Naggarach

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Element

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Aktionen

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: 49 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 21 AsP

Wirkung: An einem mit Schnee bedeckten Abhang löst sich eine Lawine. Die genauen Auswirkungen hängen von der Menge des vorhandenen Schnees ab.

Hintergrund: Die Formel ist im richtigen Gelände hervorragend dafür geeignet, wilde Tiere oder sich nähernde Verfolger abzuschütteln. Auch im Rahmen von Hinterhalten vermag sie von großem Nutzen sein. Wichtig ist in all diesen Fällen nur, nicht selbst unter die Schneemassen zu geraten.

Lebender Albtraum

Probe: MU/MU/CH +7

Quelle: Dya'Khol

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr schwer

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Der Zauberer erscheint in der Gestalt eines schrecklichen Dämons und erhält das Attribut *Schreckgestalt I*. Die groben Züge der ursprünglichen Gestalt bleiben dabei allerdings erhalten, eine echte vollständige Verwandlung findet also nicht statt.

Hintergrund: Selbst der stärkste Krieger nahm schon Reißaus, als er in dem schwächlichen schwarzgekleideten Mann den Alptraum seiner Kindheit erkannte.

Lebenshauch

Probe: MU/KL/IN +7

Quelle: Humus

Disziplin: Instruktion

Dienst: Heilung

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 7 AsP

Wirkung: Ein Lebewesen erhält 7 verlorene LeP zurück, wobei negative Werte doppelt angerechnet werden. Erhält der Betroffene die vollen 7 LeP, schließt sich eine eventuell

vorhandene Wunde. Gänzlich zerstörte bzw. bereits verstorbene Ziele können nicht geheilt werden, ebenso wenig ist es möglich, fehlende Teile größeren Ausmaßes wie abgeschlagene Gliedmaßen zu erneuern.

Hintergrund: Die relativ leicht zu meisternde Formel ist bei vielen Heilern beliebt, doch auch Personen, die sich regelmäßig in Gefahr begeben, haben sie gerne in der Hinterhand. Insbesondere jene, die ihr Leben in der Wildnis fern jeder Hilfe verbringen, sind auf sie angewiesen. Vor diesem Hintergrund vermag die weite Verbreitung im Haus Aldangara nicht zu verwundern.

Ledrige Schwingen

Probe: MU/MU/CH +10

Quelle: Khalyanar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: Zfp* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr komplex

Kosten: 32 AsP

Wirkung: Der Zauberer erhält den Vorteil *Fliegendes Wesen* in Form eines Flügelpaars.

Hintergrund: Die Shurrhokach der Pardir werden durch den Einsatz dieser Formel noch mehr zu den dämonischen Wesen, die sie in den Augen von Pionieren des Dschungels schon sind.

Legatensinn

Probe: MU/MU/CH +3

Quelle: Tyakaar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Der Zauberer erhält ein Gespür für die lokalen Rechtsgewohnheiten, auch ohne einzelne Gesetze zu kennen. Seine *Rechtskunde* steigt um ZfP* Punkte.

Hintergrund: Ein Reisender, der für ein Verbrechen eines Stadtoberen den Sündenbock spielen sollte, hat mithilfe dieser Formel vor Gericht so manch überraschend gute Kenntnisse des lokalen Rechtssystem bewiesen und konnte danach einfach weiterziehen.

Leichter Tritt

Probe: MU/KL/CH +7

Quelle: Eis

Disziplin: Instruktion

Dienst: Über Element gehen

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 12 AsP pro Ziel

Wirkung: Wenn sich die Ziele über Schnee und Eis bewegen, wird ihre GS nicht durch

eventuelle Geländemodifikatoren beeinflusst. Übersteigt die normale GS die ZfP*, beschränken diese die maximale Geschwindigkeit, ohne die GS jedoch unter die durch das Gelände beeinflusste GS sinken zu lassen. Dies ermöglicht auch die Bewegung über zumindest leicht vereiste Gewässer.

Hintergrund: Im eisigen Norden ist diese Formel unverzichtbar, wenn man durch die verschneite Landschaft reist. Unter den Sait-hakennern, Runenmeistern und Wolfalben ist sie daher sehr verbreitet.

Leichtigkeit

Probe: MU/KL/CH +10

Quelle: Luft

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Objekts

Zauberdauer: 1 SR

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr komplex

Kosten: 17 AsP

Wirkung: Das Gewicht eines maximal 1 Stein wiegenden Objekts sinkt um ZfP* Stein. Han-

delt es sich um ein Behältnis, sinkt das addierte Gesamtgewicht einschließlich aller darin enthaltenen Objekte. Es kann dabei nicht unter ein Gewicht von 1 Stein sinken, solange es nicht auch ohne Verzauberung geringer ist. **Hintergrund:** Meist wird die Formel auf Rucksäcke oder Taschen gesprochen, um auf diesem Wege entweder unbeschwerter reisen zu können oder aber zusätzliche Ausrüstung mitführen zu können.

Leidenschaftlicher Redner

Probe: KL/IN/CH +1 **Quelle:**

Aggression **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:** Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: extrem einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält das Talent *Überzeugen* auf einem Wert von ZfP* Punkten, solange es für das Anwendungsgebiet der

Diskussions-Rhetorik eingesetzt wird. Verfügt es bereits über das Talent, erhöht es sich in gleichem Maße.

Hintergrund: Jeder, der etwas in der Politik des Imperiums erreichen will, muss die Grundlagen der Rhetorik beherrschen. Wer auf diesem Feld Schwierigkeiten aufzuweisen hat, vermag jedoch mit dieser Formel ein wenig nachzuhelfen. Sie hilft dabei, die innere Aggression in mitreißende Worte um-zuwandeln, die jedes Publikum zu begeistern vermögen.

Lenker der Konstrukte

Probe: MU/MU/CH +5

Quelle: Aggari

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält die Gabe *Mechanopath* auf einem Wert von ZfP* Punkten.

Besitzt es sie bereits, steigt die Gabe um den entsprechenden Wert.

Hintergrund: Unter den Quoran und den G'Rolmur ist diese Formel sehr verbreitet, ermöglicht sie es doch, Arkanomechaniken mit deutlich größerer Meisterschaft zu steuern. Aus dem gleichen Grund ist sie bei den Aerialtruppen des Hauses Partholon beliebt, die ihren Ruf als äußerst tollkühne Flieger unter anderem dieser Formel zu verdanken haben.

Lethargie

Probe: MU/MU/CH +11

+MR **Quelle:** Avastada

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelperson

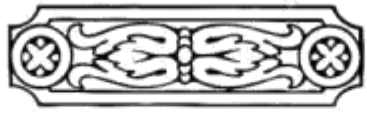
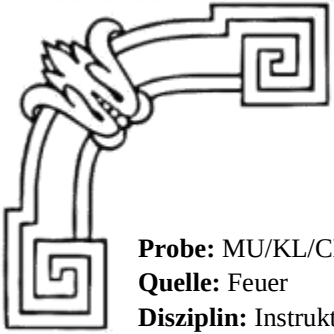
Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

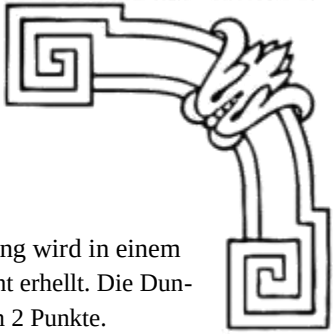
Kosten: 12 AsP

Wirkung: *Klugheit* und *Intuition* des Ziel sinken jeweils um ZfP*/4 Punkte.

Hintergrund: Ein mit dieser Formel belegtes Ziel verliert rasch das Interesse an jeglicher Tätigkeit und vermag sich auch kaum noch auf etwas konzentrieren. Besonders nützlich erweist sie sich im Einsatz gegen Wachen, die deutlich unaufmerksamer werden und es kaum noch bemerken, wenn sich jemand an ihnen vorbeizuschleichen versucht. Diebe wie Einbrecher greifen daher gleichermaßen auf sie zurück.



Licht



Probe: MU/KL/CH +6

Quelle: Feuer

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung der Umwelt

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Spielrunden

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr einfach

Kosten: 9 AsP

Wirkung: Die Umgebung wird in einem Radius von 3 Schritt leicht erhellt. Die Dunkelheitsabzüge sinken um 2 Punkte.

Hintergrund: Beliebtheit erfreut sich diese Formel vor allem bei jenen, die dunkle Kerker und Verließe erforschen. Unter freiem Himmel kann sie sich zwar ebenso als nützlich erweisen, erlaubt dort allerdings nicht nur, besser zu sehen, sondern auch besser gesehen zu werden, was unerwünschte Begegnungen mit sich bringen kann.



Lichter in der Finsternis



Probe: MU/MU/CH +6

Quelle: Totenwesen

Disziplin: Instruktion

Dienst: Wahrnehmung der Quelle

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

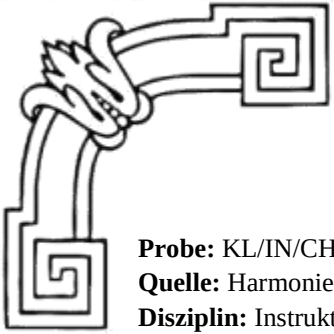
Reichweite: Selbst

Struktur: einfach

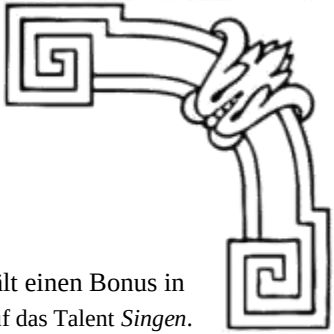
Kosten: 6 AsP

Wirkung: Der Zauberer erkennt anwesende Totenwesen, die sich innerhalb von ZfP* Schritt befinden. Die ZfP* bestimmen zudem das Ausmaß der Differenzierung zwischen starken und schwachen Wesen.

Hintergrund: Jeder der schon mal in einer verlassenen Villa übernachten musste, wird sich gewünscht haben, mittels dieser Formel vorher herausgefunden zu haben, ob und was hier spukt.



Liebliche Stimme



Probe: KL/IN/CH +7

Quelle: Harmonie

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält einen Bonus in Höhe von ZfP* Punkten auf das Talent *Singen*.

Hintergrund: Die Formel vermag selbst solche Stimmen lieblich klingen zu lassen, die normalerweise schmerzende Ohren zurücklassen. Satudure nutzen sie vor der Beschwörung von Geistern, um ihre Rituale zu unterstützen.



Linderung



Probe: MU/MU/CH +7

Quelle: Mishkarya

Disziplin: Instruktion

Dienst: Infektion

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich (n)

Ziel: Einzelwesen

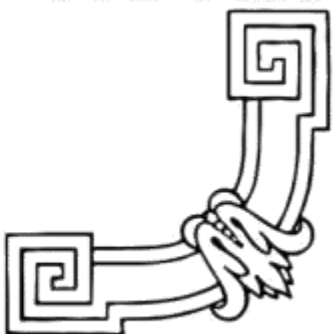
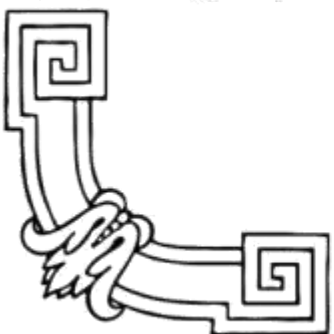
Reichweite: 1 Schritt

Struktur: extrem schwer

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Der Zauber hebt die Wirkung einer profanen Krankheit bis Stufe 10 auf.

Hintergrund: Eine der Standardformeln für Heiler, die in allen Kulturkreisen verbreitet und geschätzt wird. Gerade bei einfachen Krankheiten erlaubt sie einen schnelleren Heilungsprozess, als es bei der Anwendung von Kräutern oder sogar dem simplen Auskurieren möglich wäre.



Löschung

Probe: MU/KL/CH +14

Quelle: Wasser

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung der Umwelt

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Aktionen

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: 49 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 21 AsP

Wirkung: Jegliches profanes Feuer innerhalb eines Radius von 7 Schritt wird gelöscht und

kann während der Wirkungskdauer nicht er-neut entzündet werden.

Hintergrund: Mit dieser Formel stellt das Löschen von Groß-, Wald oder Steppenbränden kein Problem dar. Aus diesem Grund ist sie auch bei Zauberern verbreitet, die sich der Feuermagie verschrieben haben. Zweckentfremdet kann sie auch im Rahmen nächtlicher Überfälle genutzt werden, da auf mit ihr sämtliche Lichtquellen gelöscht und am erneuten Entzünden gehindert werden können.

Magischer Blick

Probe: MU/KL/CH +4

Quelle: Kraft

Disziplin: Instruktion

Dienst: Wahrnehmung der Quelle

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

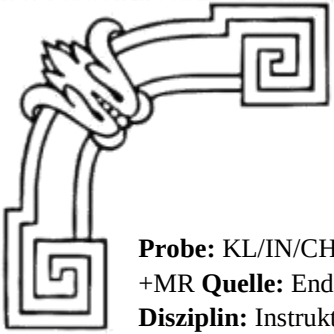
Struktur: einfach

Kosten: 8 AsP

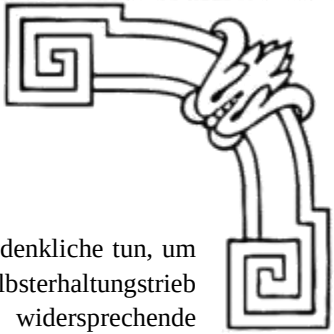
Wirkung: Der Zauberer erkennt Quellen astraler Kraft, die sich innerhalb von ZfP*

Schritt befinden, seien es Magieanwender, Artefakte oder wirkende Rituale. Die ZfP* bestimmen zudem das Ausmaß der Differenzierung zwischen starken und schwachen Ausprägungen der Kraft.

Hintergrund: Die Formel ist in allen Magietraditionen verbreitet. Neben ihrer rein praktischen Anwendung nutzen die Mond-deuter der Barmunen sie als Mittel, um ihr Verständnis von der sie umgebenden Welt zu vertiefen.




Magischer Eid



Probe: KL/IN/CH +11

+MR **Quelle:** Endgültigkeit

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 1 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 40 AsP

Wirkung: Legt der Betroffene während der Wirkungsdauer des Zaubers einen Schwur

ab, wird er alles ihm erdenkliche tun, um ihn zu erfüllen. Dem Selbsterhaltungstrieb in grobem Maße widersprechende Schwüre können ignoriert werden.

Hintergrund: Viele Verträge und Schwüre werden mit einem solchen Eid besiegelt. Mit-hilfe dieser Formel sichern sich Fernhändler der Rhidaman gegenüber angeheuerten Söld-nern ab, damit diese ihnen treu ergeben sind und sich nicht mitten auf der Reise gegen sie wenden.




Magischer Panzer



Probe: MU/MU/CH +12

Quelle: Iryabaar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 10 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Ziele erhalten die SF *Aurapanzer*.

Hintergrund: Besonders im Kampf gegen Dämonen aller Art und Zauberer, die sich der Quelle Kraft bedienen, hat sich diese Formel als äußerst nützlich erwiesen. Wahre Meister dieser Formel sind die Optimaten des Hauses Tharamnos.

Magisches Band

Probe: KL/IN/CH +15

Quelle: Zauberei

Disziplin: Instruktion

Dienst: Metamagie

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: komplex

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Der Zauberer erschafft eine *Rituelle Verbindung* zum Ziel, die eine Erleichterung von 5 Punkten aufweist.

Hintergrund: Durch solch ein magisches Band kann ein Zauberkrieger sein Opfer selbst dann noch verzaubern, wenn es sich weit weg von ihm befindet, und so jede Beteiligung an eventuellen Verbrechen abstreiten.

Makellosoes Antlitz

Probe: MU/MU/CH +10

Quelle: Abgrund

Disziplin: Instruktion

Dienst: Verhüllung

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Körperliche Makel des Ziels werden verhüllt, einschließlich solch tiefgreifender wie einem fehlenden Schatten. Proben zum Durchschauen der Verhüllung sind um 7+ZfP* Punkte erschwert.

Hintergrund: Priester des Widersachers verdecken mithilfe dieser Formel die großen Opfer an ihren Gott, um ihr Geheimnis so lange wie möglich zu wahren.

Mal des Todes

Probe: MU/MU/CH +13

Quelle: Dya'Khol

Disziplin: Instruktion

Dienst: Schadenszauber

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) **Ziel:** Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 49 AsP

Wirkung: Das Opfer verliert schlagartig 14W6 LeP, von denen allerdings der RS abgezogen wird. Es kann eine *Ausweichen*-Probe ablegen und den Schaden um den unterworfenen Wert vermindern. Stirbt das

Ziel innerhalb von 50 KR nach dem Treffer, erhalten auf den Leichnam wirkende Zauber der Influxion *Nekromantie* eine Erleichterung in Höhe von 1 Punkt pro 10 angerichteten Punkten. Zudem erhält das Ziel für 50 KR den Nachteil *Nachtblind*.

Hintergrund: Jeder Nekromant, der frische Leichen bevorzugt, beherrscht diese Formel, um seine späteren Diener zu töten und anschließend wieder zu erheben. Auch wenn ein simples Erschlagen meist einfacher von staten geht, hinterlässt diese Formel keine hässlichen Wunden und erleichtert zudem die Verzauberung.

Mammutknochen

Probe: MU/KL/IN +9

Quelle: Tiergeister

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 5 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Ziele erhalten den Vorteil *Eisern*.

Hintergrund: Selbst ein schwächlich wirkender Wanderer ist mit der Kraft des Mammut im Körper deutlich schwerer zu töten, als man auf den ersten Blick vermuten würde. Sowohl bei den Ban'shi als auch bei den Aldangara wird die Formel oft verwendet.

Maske

Probe: MU/MU/CH +4

Quelle: Thesephai

Disziplin: Instruktion

Dienst: Illusion

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr einfach

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Die Gesichtszüge des Zauberers nehmen eine beliebige Form an. Die *Realitätsdichte* der Illusion beträgt $7 + \text{ZfP}^*/2$.

Hintergrund: Welcher Horas hat sich nicht schon einmal gewünscht, unter seinen Untertanen wandeln zu können, wie einer von ihnen? Doch auch Einbrecher und Betrüger wissen die Formel zu schätzen, vermag sie doch fast jede Tür zu öffnen und verhindert zugleich eine spätere Bestrafung.

Massenmord

Probe: MU/MU/CH +14

Quelle: Carafai

Disziplin: Instruktion

Dienst: Explosion

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) **Ziel:** Einzelwesen

Reichweite: 49 Schritt

Struktur: komplex

Kosten: 40 AsP

Wirkung: Die Essenz wird mit einer GS von 15 auf das Ziel geschleudert und richtet bei diesem einen Verlust von $10\text{W6} + \text{ZfP}^*/2$ LeP an, von dem allerdings der RS abgezogen wird. Dabei wird jeder die Maximalzahl anzeigende Schadenswürfel erneut geworfen und zum

Gesamt Schaden addiert, jedoch kann sich die Anzahl der geworfenen Würfel maximal verdoppeln. Pro vollem Schritt Entfernung vom Zentrum der Explosion wird der Schaden um 1 Punkt sowie die Augenzahl des kleinsten noch verbleibenden Würfels reduziert. Wurde der letzte Würfel entfernt, findet keine weitere Ausbreitung statt. Wesen erhalten außerdem für 50 KR eine Erschwernis auf *Selbstbeherrschungs*-Proben zum Widerstehen von *Wundschmerz* in Höhe von 1 Punkt pro 10 angerichteten Punkten.

Hintergrund: Die Formel eignet sich besonders im Einsatz gegen dicht gedrängte Gegner, wie man sie vor allem in Schlachtreihen findet.

Mechaniker

Probe: KL/IN/CH +4

Quelle: Kreativität **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 6 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Ziele erhalten das Talent *Mechanik* auf einem Wert von jeweils ZfP*/2

Punkten. Verfügen sie bereits über das Talent, erhöht es sich in gleichem Maße.

Hintergrund: So mancher einfacher Techniker der Nequaner wuchs mit dieser Formel über sich selbst hinaus und rettete so einen Demagator vor dem Sinken. Auch bei den Kouramnion und Partholon ist mit dieser Formel so mancher Kriegswagen wieder flott gemacht worden, da gleich mehrere Helfer zur Hilfe gezogen werden konnten. Ursprünglich sollen die G'Rolmur die Formel entwickelt haben.

Megalomanie

Probe: KL/IN/CH +9 +MR

Quelle: Begierde **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 20 AsP

Wirkung: Das Opfer erhält den Nachteil *Größenwahn 12*, wodurch es seine rationa-

len Überlegungen dem Drang unterordnet, gewaltiges zu vollbringen. Verfügt es bereits über den Nachteil, steigt sein Wert entsprechend an.

Hintergrund: Erst durch die Anwendung dieser Formel wurden die wahren Absichten und geheimen Agenden von Herrschern, Feldherren oder Intriganten ans Licht gebracht, da sich diese in ihrem Größenwahn für unangreifbar hielten.

Meister der Tränke

Probe: KL/IN/CH +3 **Quelle:**

Kreativität **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:** Beseelung
des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält das Talent *Alchimie*
auf einem Wert von ZfP* Punkten. Verfügt

es bereits über das Talent, erhöht es sich
in gleichem Maße.

Hintergrund: Viele profane Alchimisten
wünschen sich, über solch eine Formel zu
verfügen, denn sie ist nicht nur beim Brauen,
sondern auch bei der Analyse von Tränken
von großem Vorteil. Durch sie hätte zudem
manch eine Laborexpllosion verhindert werden
können. Bei magischen Alchemisten aller
Völker ist sie dementsprechend sehr beliebt.

Meister des Rausches

Probe: MU/MU/CH +3

Quelle: Darcalya **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: Berührung

Struktur: extrem einfach

Kosten: 6 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Ziele erhalten das Talent *Pflanzenkunde*
auf einem Wert von ZfP*/2 Punkten,
solange es für das Anwendungsgebiet

der Rauschpflanzen eingesetzt wird.
Verfügen sie bereits über das Talent,
erhöht es sich in gleichem Maße.

Hintergrund: Wenn die Feier zu langweilig
ist, können mittels dieser Formel im Garten
des Gastgebers ein paar Rauschpflanzen ge-
funden und schnell unter das Essen gemischt
werden. Aber auch bei der Analyse von
pflanzlichen Drogen und ihrer Wirkungen ist
diese Formel sehr nützlich. Vor allem aber
wird sie zur Verzauberung von Sklaven
genutzt, um die lästige Pflanzensuche nicht
selbst übernehmen zu müssen.

Meisterkoch

Probe: KL/IN/CH +1

Quelle: Kreativität **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr einfach

Kosten: 4 AsP

Wirkung: Der Zauberer erhält ein Gespür für die feinen Nuancen des Essens, wodurch

einen Bonus auf *Kochen* in Höhe von ZfP*/2 Punkten erhält.

Hintergrund: Auch der unkreativste Koch kann mit dieser Formel eine Optimaten-gesellschaft bekochen, ohne im Anschluss ausgepeitscht zu werden. Einige eher exzent-rische Hausherren nehmen nach Anwendung dieser Formel sogar selbst den Kochlöffel in die Hand, um ein Menü für ihre Gäste zu zaubern.

Meisterschmied

Probe: MU/MU/CH +4

Quelle: Aggari

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 1 SR

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 10 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Ziele erhalten das Talent *Grob-schmied* auf einem Wert von ZfP*/2 Punkten. Verfügen sie bereits über das Talent, erhöht es sich in gleichem Maße.

Hintergrund: Diese Formel wird in den Werkstätten großer Waffen- und Rüstung-schmiede, Arkanomechaniker aber auch Golem-bauer genutzt, um die Arbeitskraft der Gesellen zu erhöhen.

Missgunst

Probe: KL/IN/CH +7 +MR +Anzahl

Quelle: Begierde

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 8 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Ziele erhalten den Nachteil *Neid* 12. Wer ihn bereits besitzt, bei dem steigt der Nachteil nun um eben diesen Wert.

Hintergrund: Diese Formel hat schon auf so mancher Ratssitzung oder beim Abschließen einiger Handelsabkommen Unfrieden gestiftet. Ob die Bedingungen einer Partei nicht passten oder ein verdeckter Agent die Verhandlungen scheitern ließ, bleibt meist im Dunkeln.

Mit Stock und Stein

Probe: KL/IN/CH +4

Quelle: Kreativität

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Die Ziele erhalten die SF *Meister der Improvisation*.

Hintergrund: Wer sich seine Unterkunft schon mal aus nichts als Stöcken und Steinen bauen musste und kein passendes Werkzeug dabei hatte, schwört auf diese Formel. Die Pioniere des Hauses Kouramnion und andere Wildniszauberer verlassen sich oft darauf.

Modriger Strahl

Probe: MU/MU/CH +13

Quelle: Galkuzul

Disziplin: Instruktion

Dienst: Schadenszauber

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) **Ziel:** ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 14 AsP pro Ziel

Wirkung: Strahlen modrigen Wassers schießen auf die Ziele zu und richtet 4W6 TP

an. Zudem erleiden die Ziele einen Angriff zum *Niederwerfen*, wobei die KK Probe um 1 Punkt pro 10 angerichteten TP erschwert ist. Sie dürfen jedoch eine *Ausweichen*-Probe ablegen und den erlittenen Schaden um die unterwürfelten Punkte vermindern.

Hintergrund: Beliebt bei Zauberern mari-timer Rassen, äußerst unbeliebt bei feliden Wesen, deren Fell nach einem Treffer vor modrigem Wasser trieft und nur schwerlich wieder zu reinigen ist.

Monument

Probe: MU/KL/CH +13 +MR

Quelle: Erz

Disziplin: Instruktion

Dienst: Transformation

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: Zfp* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: extrem schwer

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Der Körper des maximal 125 Stein wiegenden Ziels wird versteinert und damit

vollkommen bewegungsunfähig. Wird es at-tackiert, werden die Werte einer steinernen Statue herangezogen.

Hintergrund: Die Formel eignet sich hervorragend, um lästige Verfolger abzuschütteln oder besonders starke Streiter aus dem Kampf zu entfernen. Angeblich sollen Zauberer sie aber auch schon gegen sich selbst gerichtet haben, um sich auf diesem Wege vor einem Gorgonen zu verstecken.

Motivation

Probe: KL/IN/CH +9 +MR +Anzahl

Quelle: Kreativität

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 6 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Ziele werden motiviert, einer vom Zauberer bestimmten handwerklichen oder künstlerischen Tätigkeit nachzugehen.

Hintergrund: So manche Sklavenrevolte in einer Werkstatt wurde mit dem Einsatz dieser Formel unterbunden, da sie die Betroffenen nur an die Arbeit denken ließ. Auch unter den sprunghaften Amaunir findet diese Formel Anwendung, um ihre langfristigen Projekte schneller zu beenden.

Nächtlicher Schrecken

Probe: MU/MU/CH +10 +MR

Quelle: Ghorgumor

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Nachteil *Dunkelangst* 8. Besitzt es ihn bereits, steigt er nun um eben diesen Wert.

Hintergrund: Die Nacht ist dunkel und voller Gefahren, heißt es bei den Hjaldingern, die so ihre Kinder vor den Nachtalben und ihren Geschöpfen warnen. Mit dieser Formel sind es keine Gefahren mehr, sondern der pure Horror, der Jenseits des Lichtscheins lauert.

Nachtschwarze Diener

Probe: MU/MU/CH +10

Quelle: Galkuzul

Disziplin: Influxion

Dienst: Nekromantie

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: schwer

Kosten: 14 AsP pro Ziel

Wirkung: Mehrere, jeweils maximal 125 Stein wiegenden Wasserleichen werden zu *Untoten* erhoben.

Hintergrund: Eine Formel aus dem Hause Charybalis, welches von den anderen Optimatenhäusern allein deswegen geächtet wurde. Die verstreuten Mitglieder des Hauses nutzen sie, um sich stumme Leibwächter zu erschaffen.

Nachtschwarze Gabe

Probe: MU/MU/CH +2

Quelle: Galkuzul **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr einfach

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Dem Zauberer wird ein übernatürliches Gespür für die Tücken des Meeres

verliehen, wodurch er das Talent *Seefahrt* mit einem TaW in Höhe von ZfP* Punkten erhält. Verfügt er bereits über das Talent, steigt es in entsprechendem Maße.

Hintergrund: Unter den Bashiden und den BaLoa der Nyramaunir ist diese Formel sehr verbreitet. Auch die Zauberer der seefahren-den Völker des Nordens nutzen sie, um im Winter gefährlichen Eisfeldern ausweichen zu können.

Naivität

Probe: KL/IN/CH +8 +MR

Quelle: Wahnsinn **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:** Beseelung
des Geistes

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Nachteil *Aber-
glaupe 8* in einer vom Zauberer bestimmten

Ausprägung. Besitzt es die gleiche Form
des Aberglaubens bereits, steigt sein Wert
entsprechend an.

Hintergrund: Diese Formel ermöglicht es,
einem einfältigen Geist so manchen Unsinn
einzupflanzen. Ob aus Schabernack oder aus
purer Bosheit, wenn man glaubt, dass ein
Schritt über eine Türschwelle jemanden in
eine andere Globule bringt, stellt dies eine
große Einschränkung dar.

Nässeschild

Probe: MU/KL/CH +7

Quelle: Wasser

Disziplin: Instruktion

Dienst: Bann der Quelle

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Zone mit 1 Schritt Radius

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Der Zauber erschafft eine Zone, in
die kein Wasser eindringen kann. Bereits darin
befindliches Wasser wird jedoch nicht beein-

flusst. Innerhalb der Zone gewirkte Zauber
der Quelle *Wasser* sind um ZfP* erschwert,
auf die Zone einwirkende Zauber um die
Hälfte. Elementare des Elements *Wasser*
erhalten in der Zone Einbußen auf alle ihre
Werte in Höhe von ZfP* Punkten.

Hintergrund: Auch die Mächtigen
bleiben nicht vor Regen verschont,
können jedoch mithilfe dieser Formel
sicherstellen, dabei nicht nass zu werden.
Besondere Beliebtheit erfreut sie sich im
Dschungelgürtel und auf hohe See.

Natternleib

Probe: MU/MU/CH +10 +MR

Quelle: Khalyanar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Verwandlung

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr komplex

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Das maximal 125 Stein wiegende Ziel verwandelt sich in eine *Viper*.

Hintergrund: Diese Formel gilt als beliebte Bestrafungsformel für aufmüpfige Personen. Bei den Shindramatha wird sie hingegen zu Meditationszwecken genutzt, um den Gottschlangen näher zu kommen. Hinterlistige Personen nutzen sie wiederum, um unauffällig an verbotene Orte zu gelangen und Gespräche belauschen zu können.

Nebelschwaden

Probe: MU/KL/CH +7

Quelle: Wasser

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung der Umwelt

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr einfach

Kosten: 15 AsP

Wirkung: In einem Radius von 5 Schritt entstehen dichte Nebelschwaden, die alles darin Befindliche verbergen.

Hintergrund: Bei den Bashiden der Abishai wird diese Formel oft genutzt, um ihre Angriffe zu verbergen und den Mythos der Nebelgeister aufrecht zu halten. Aber auch nyamaunische BaLoa nutzen sie als Schutz vor ankommenden konkurrierenden Piratenflotten.

Neuanfang

Probe: KL/IN/CH +7 **Quelle:**

Kreativität **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:** Beseelung
des Geistes

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Das Ziel wird inspiriert, moralische
Bedenken über Bord zu werfen und einen

geistigen Neuanfang zu wagen. Verfügt er
über Nachteile wie *Moralkodex* oder
Prinzipientreue, sinken diese um einen
Betrag im Wert von insgesamt 8 GP.

Hintergrund: Manchmal muss man die Fes-
seln der Moral abwerfen und neue Möglich-
keiten jenseits der Grenzen seiner Gedanken
erforschen. Die Ideen sind meist extrem in-
novativ. Zudem kann es von Nutzen sein,
bestimmten Personen ihre Skrupel zu nehmen.

Neuer Körper

Probe: MU/MU/CH +3

Quelle: Iryabaar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Illusion

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Dem Ziel wird das Aussehen eines
anderen Wesens nach Wahl des Zauberers ver-
liehen. Die *Realitätsdichte* der Illusion beträgt
 $7 + \text{ZfP}^*/2$ Punkte.

Hintergrund: Wer schon immer einmal je-
mand anderes sein wollte, liebt diese Formel.
Einige Optimaten nutzen sie, um in Gestalt
eines Rivalen Unfrieden zu stiften.

Objektkleber

Probe: MU/MU/CH +6

Quelle: Avastada

Disziplin: Instruktion

Dienst: Fixierung

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: einfach

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Ein maximal 125 Stein wiegendes Objekt lässt sich kaum noch bewegen. Alle

darauf abzielenden Proben sind um ZfP*/2 Punkte erschwert.

Hintergrund: Es existieren viele Legenden von Gegenständen, welche die Herrschaft über ein Horasiat oder Königreich gewähren sollen, wenn sie aus einem Felsen oder Baum gezogen werden können. Manche von ihnen mögen auf die Verwendung dieser Formel zurückgehen. Meist wird sie jedoch verwendet, um Objekte in hektischen Situationen vor einem Diebstahl zu bewahren, oder um die Stiefel eines Gegners am Boden zu befestigen.

Objektverhüllung

Probe: MU/MU/CH +9

Quelle: Theseptai

Disziplin: Instruktion

Dienst: Verhüllung

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelobjekt

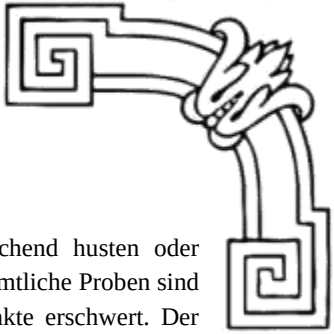
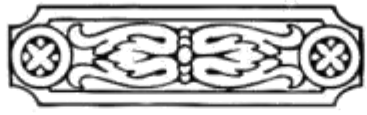
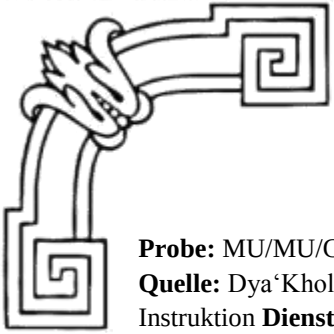
Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Das ausgewählte Objekt wird unsichtbar. Proben zu seiner Erkennung sind um 7+ZfP* Punkte erschwert. Die Erschwernis halbiert sich, wenn das Objekt bewegt wird.

Hintergrund: Die Arbeit eines Diebes wird durch diese Formel deutlich erleichtert, erlaubt sie es ihm doch, ungeniert mit der Beute in der Hand an der ahnungslosen Wache vorbeizuschlendern.



Odem der Fäulnis

Probe: MU/MU/CH +15

Quelle: Dya'Khol **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:**

Beseelung der Umwelt

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 15 AsP

Wirkung: Am gewählten Ort entsteht eine dichte Wolke übelriechender Gase, die einen Radius von 5 Schritt aufweist und alle

betroffenen Wesen keuchend husten oder sogar erbrechen lässt. Sämtliche Proben sind dadurch um ZfP*/2 Punkte erschwert. Der Nachteil *Eingeschränkter Geruchssinn* senkt die Abzüge um 5 Punkte.

Hintergrund: Es wird behauptet, dass diese Formel für eine Insula im Armenviertel von Balan Cantara eine Luftverbesserung darstellen würde. Einige besondere Haustruppen des Hauses Partholon sollen Artefakte mit dieser Formel besitzen, die sie in einen Raum werfen, bevor sie ihn stürmen. Sich selbst schützen sie dabei durch speziell präparierte Masken.



Offenbarung der Aggression



Probe: KL/IN/CH +3

Quelle: Aggression

Disziplin: Instruktion

Dienst: Wahrnehmung der Quelle

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

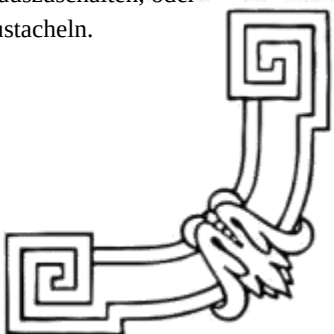
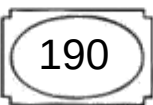
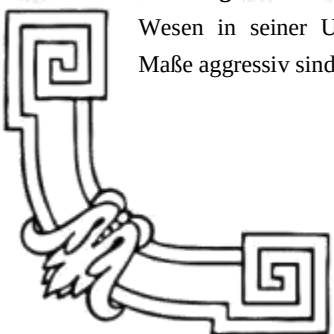
Struktur: einfach

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Der Zauberer erkennt, welche der Wesen in seiner Umgebung in besonderem Maße aggressiv sind. Starke Ausprägungen

sind prinzipiell deutlicher zu erkennen als schwache, jedoch ist das Ausmaß der Differenzierung von den ZfP* abhängig. Diese bestimmen zudem die Anzahl an Schritt, innerhalb der wahrgenommen werden kann.

Hintergrund: Wenn man etwas von der Dy-namik von Gewaltentwicklung in Gruppen versteht, weiß man, dass der Rädelsführer meist für die Eskalation der Situation sorgt. Daher ist es wichtig diesen schnell zu erkennen und auszuschalten, oder ihn alternativ weiter anzustacheln.



Offenbarung des Arkanen

Probe: MU/MU/CH +3

Quelle: Iryabaar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 4 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Ziele erhalten das Talent *Magiekunde* auf einem Wert von $ZfP^*/2$ Punkten. Verfügen sie bereits über das Talent, erhöht es sich in gleichem Maße.

Hintergrund: Forscher verwenden die Formel gern, um ihren Bediensteten ein gewisses Maß an Verständnis für das zu verleihen, nach dem sie suchen sollen. Manch Eleve soll sich auf diesem Wege jedoch auch durch Prüfungen geschummelt haben.

Öffnende Hand

Probe: MU/MU/CH +7

Quelle: Thesephai

Disziplin: Instruktion

Dienst: Objektbewegung

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich (n)

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Ein selbst sehr komplexes Schloss wird geöffnet.

Hintergrund: Auch erfahrene Diebe vermögen nicht jedes Schloss zu öffnen und müssen daher manchmal auf magische Unterstützung zurückgreifen. Einen noch größeren Nutzen weißt die Formel jedoch für Personen auf, die gänzlich unerfahren sind, was Einbrüche angeht, und daher selbst an einfachsten Mechanismen scheitern würden.

Perfektes Gehör

Probe: KL/IN/CH +6 **Quelle:** Harmonie **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:** Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 8 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Ziele erhalten einen Bonus in Höhe von ZfP*/2 Punkten auf das Talent

Sinnenschärfe, solange sie es für das Hören einsetzen.

Hintergrund: Nicht nur nutzen Musiker diese Formel zur Analyse komplexer Melodien, auch mancher Spion setzt sie ein, um seine Ziele zu belauschen. Wolfalben greifen gerne darauf zurück, um sich selbst in dunkelster Nacht noch in der Wildnis orientieren zu können und nicht von wilden Tieren überrascht zu werden.

Pessimismus

Probe: KL/IN/CH +7 +MR +Anzahl

Quelle: Begierde

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kommunikation

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 6 AsP pro Ziel

Wirkung: Der Zauberer teilt seine eigene Begierde nach Sicherheit und damit seine pessimistische Einstellung gegenüber schwierigen oder riskanten Vorhaben mit anderen

Wesen. Das Ausmaß des vermittelten Gefühls entspricht jenem des Zauberers. Tritt bei ihm eine Änderung des Gefühlszustands ein, wirkt sich dies auch auf die Ziele aus.

Hintergrund: Mit dieser Formel hat so man-cher griesgrämige Optimat schon die gesamte Stimmung einer Taverne in eine regelrechte Depression gestürzt, sodass man im Vergleich dazu die staubige Stimmung in einer Gruft der Onachos für eine ausgelassene Orgie hätte halten können. Im Normalfall wird sie jedoch eingesetzt, um andere von Plänen abzubringen, die den eigenen Zielen entgegengesetzt sind.

Prasserei

Probe: MU/MU/CH +8 +MR

Quelle: Xolovar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Nachteil *Ver-schwendsucht 8*. Besitzt es diesen Nachteil bereits, so wird er nun um eben diesen Wert gesteigert.

Hintergrund: Man munkelt, jedes Handelskontor der Rhidaman verfüge über eine mit dieser Formel belegte Türschwelle, um möglichst viel aus den Kunden herauspressen zu können. Tatsächlich erfreut sie sich unter Händlern großer Beliebtheit, doch finden sich auch immer wieder Wirte, die sie anwenden.

Rächender Jäger

Probe: MU/MU/CH +12

Quelle: Ghorgumor

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 1 SR

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 48 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen *Cha'Khar*.

Hintergrund: Wer das Brüllen dieses nachtschwarzen Katzendämons hört, vermag kaum noch daran zu zweifeln, von einem gnadenlosen Jäger verfolgt zu werden.

Raffgier

Probe: KL/IN/CH +9 +MR

Quelle: Begierde

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Nachteil *Goldgier* 8. Besitzt es diesen Nachteil bereits, so wird er nun um eben diesen Wert gesteigert.

Hintergrund: Es ist nie leicht, Begleiter für gefährliche Unterfangen zu finden. Deutlich einfacher ist es jedoch, wenn sie von der Gier nach Gold gepackt sind und die zu erwartenden Reichtümer Grund genug sind, sich selbst der größten Bestie zu stellen.

Raffination

Probe: MU/MU/CH +8

Quelle: Xolovar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Elementare Reinheit

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelobjekt

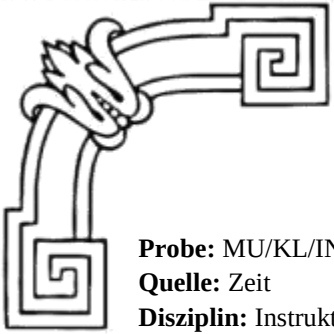
Reichweite: Berührung

Struktur: extrem schwer

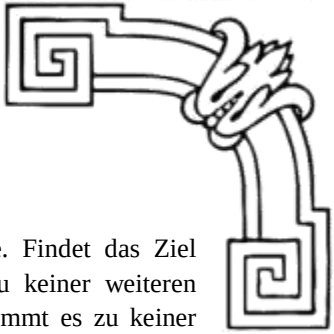
Kosten: 20 AsP

Wirkung: Die *Elementare Reinheitsstufe* eines maximal 1 Stein wiegenden Objekts erhöht sich um 3.

Hintergrund: Schon mancher ehrbare Händ-ler hat sich über ein vermeintliches Schnäpp-chen gefreut, nur um dann festzustellen, dass sich die erworbenen Diamanten bereits nach kurzer Zeit in gewöhnliches Metall oder billige Kristalle verwandeln. Dieser Betrug lässt sich zwar bei jedem Händler nur einmal durchführen, bietet aber reisenden Magiean-wendern mit zweifelhafter Moral ein stetes Auskommen.



Rasche Genesung



Probe: MU/KL/IN +8

Quelle: Zeit

Disziplin: Instruktion

Dienst: Regeneration

Zauberdauer: 1 SR

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: Berührung

Struktur: extrem komplex

Kosten: 6 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Ziele regenerieren pro KR

ZfP*/12 LeP. Je 7 zurückgegebene LeP schlie-

ßen dabei eine Wunde. Findet das Ziel den Tod, kommt es zu keiner weiteren Regeneration, auch kommt es zu keiner Erneuerung abgeschlagener Gliedmaße.

Hintergrund: Diese extrem mächtige Formel soll noch aus der Zeit der Archäer stammen, worauf auch die seltene Quelle *Zeit* hindeutet. Mit ihr kann nach einem Kampf eine ganze Gruppe Kämpfer schnell wieder auf die Beine gebracht werden.



Rasende Bestie



Probe: MU/MU/CH +11

Quelle: Carafai

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschörung

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen Zant.

Hintergrund: Zantim sind die bevorzugten Kampfdämonen wesenbeschwörender Zauberer, da sie relativ leicht herbeizurufen sind. Gleichzeitig ist er auch eines der letzten Wesen, über die man die Kontrolle verlieren sollte.

Rasende Wut

Probe: KL/IN/CH +13

Quelle: Aggression

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Die INI des Ziel erhöht sich um $ZfP^*/2$ Punkte.

Hintergrund: Viele magische Kämpfer setzen mehr Wert auf Schnelligkeit als auf Kraft, da sie wissen, dass ein Kampf oft durch denjenigen entschieden wird, der den ersten Treffer landet. Vor allem bei den BaLoa der Waldaunir ist diese Formel daher weit verbreitet.

Rattengestalt

Probe: MU/MU/CH +12

Quelle: Abgrund

Disziplin: Instruktion

Dienst: Verwandlung

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: ZfP^* SR

Ziel: Einzelwesen

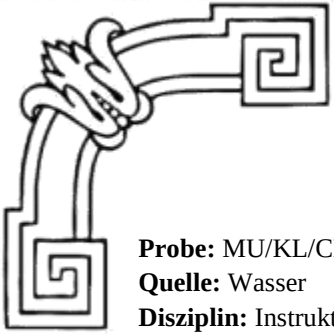
Reichweite: Selbst

Struktur: sehr komplex

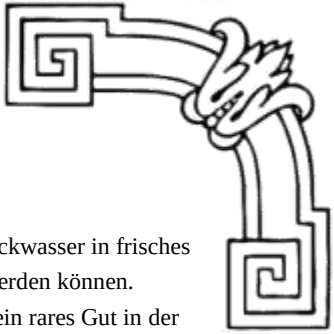
Kosten: 16 AsP

Wirkung: Der maximal 125 Stein wiegende Zauberer verwandelt sich in eine *Hetzratte*.

Hintergrund: Diese Formel hat ihren Ursprung und die weiteste Verbreitung bei den Priestern des Schädelgottes in Draydalân. Neben dem Kampf wird sie für eine schnelle Flucht oder zum Auskundschaften des Feindes genutzt.



Reinigung des Wassers



Probe: MU/KL/CH +2

Quelle: Wasser

Disziplin: Instruktion

Dienst: Reinigung

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: extrem einfach

Kosten: 4 AsP

Wirkung: 125 Liter Wasser werden von unerwünschten Stoffen befreit, so dass bei-

spielsweise Salz- oder Brackwasser in frisches Trinkwasser verwandelt werden können.

Hintergrund: Wasser ist ein rares Gut in der Wüste, daher beherrschen fast alle dort lebenden Zauberwirker diese Formel, seien es nun Sherkumar, Azzaraf oder Gushtar. Auf diesem Wege vermögen sie es, selbst das brackigste Wasser in ein erfrischendes Nass zu transformieren. Ebenso beliebt ist die bei Schiffszauberern auf hoher See, wo sie genutzt wird, um Salzwasser trinkbar zu machen.



Reissende Klauen



Probe: MU/KL/IN +4

Quelle: Tiergeister

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr einfach

Kosten: 5 AsP

Wirkung: Der Zauberer erhält den Vorteil *Natürliche Waffen* (Klauen 1W6+6 TP).

Hintergrund: Aldangara-Optimaten nutzen diese Formel, um sich im direkten Zweikampf mit einem mächtigen Tier zu messen, ohne auf weitere Magie zurückzugreifen. Für manche von ihnen kann nur durch einen solchen Kampf der Triumph des Willens über die Natur gezeigt werden, ebenso wie ihre persönliche Überlegenheit.

Reparatur

Probe: MU/MU/CH +7

Quelle: Eskates

Disziplin: Instruktion

Dienst: Heilung

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich (n)

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: einfach

Kosten: 20 AsP

Wirkung: Das verzauberte Objekt erhält 20 verlorene StP zurück. Gänzlich zerstörte Objekte können nicht repariert werden.

Hintergrund: Arcanomechaniken bedürfen ständiger Pflege, die sich auf diesem Wege umgehen lässt. Weite Verbreitung genießt die Formel aufgrund der Seltenheit ihrer Quelle aber nicht.

Resignation

Probe: KL/IN/CH +13 +MR

Quelle: Endgültigkeit

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: Zfp* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Das Ziel geht einer vom Zauberer bestimmten Tätigkeit nicht nach, solange dies nicht in einer direkten Lebensgefahr resultiert.

Hintergrund: Oft ist es nicht notwendig, eine Person davon zu überzeugen, eine bestimmte Tätigkeit auszuführen, vielmehr genügt es meist bereits, sie vom Ausführen einer anderen abzuhalten. Ihren wahren Wert offenbart die Formel dabei, wenn sie auf Anführer oder Entscheider gewirkt wirkt, da auf diesem Wege ganze Gruppen am Handeln gehindert werden können.

Respektsperson

Probe: KL/IN/CH +11 +MR +Anzahl

Quelle: Erfolg

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 8 AsP pro Ziel

Wirkung: Den Opfern wird das Gefühl vermittelt, mit dem Zauberer eine Respektsperson vor sich zu haben. Sie werden den meisten seiner Anweisungen Folge leisten, jedoch nur in einem Maße, wie sie es bei einer tatsächlichen Autorität ebenfalls tun würden.

Hintergrund: Diese Formel ist zwar weder billig noch einfach zu erlernen, doch die Genußnutzung, sie gegen überhebliche Wachen einsetzen zu können, gleicht diese Umstände für viele Anwender bei weitem aus.

Rudelführer

Probe: MU/KL/IN +15 +MR

Quelle: Tiergeister **Disziplin:** Instruktion **Dienst:** Kontrolle über Wesen

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Der Zauberer zwingt ein Tier in seinen Dienst, so dass es all seinen Anwei-

sungen Folge leistet. Grob dem Selbsterhaltungstrieb widersprechende Befehle können missachtet werden können, worunter jedoch keine Kampfbefehle fallen.

Hintergrund: Legendär ist die Shingwa-Bas-hide Ladrasha, die Angriffe ihrer Mannschaft auf imperiale Handelsschiffe mit einem enormen Kraken unterstützte. Doch auch kleinere Kreaturen können sich als nützliche Diener erweisen, beispielsweise als Kampfgefährte, Reittier oder einfach nur als Träger schwerer Waren.

Ruf der Tiefe

Probe: MU/MU/CH +9

Quelle: Galkuzul

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kommunikation

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Außer Sicht

Struktur: sehr einfach

Kosten: 4 AsP

Wirkung: Der Zauberer vermag mit dem am nächsten befindlichen Seeungeheuer zu kom-

munizieren, zu dessen Art er eine passende rituelle Verbindung besitzt.

Hintergrund: Besonders die Zauberwirker der Meere haben diese Formel perfektioniert und so ist sie besonders unter Aquamanten, Naholiten und Ma'aril verbreitet. Dabei haben sie festgestellt, dass Malmer von einer solchen Kontaktaufnahme eher unerfreut sind, während Seeschlangen sehr empfänglich für die Anregung eines gemeinsamen Kampfes sind.

Ruhelosigkeit

Probe: MU/MU/CH +9 +MR

Quelle: Thesephai

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Das Ziel kann auf natürlichem Wege nicht einschlafen und daher AsP und

LeP nicht normal regenerieren, sich jedoch wie üblich ausruhen.

Hintergrund: Meist wird die Formel zur Folter eingesetzt, kann jedoch auch als Methode der Bestrafung unliebsamer Personen dienen. Zudem werden gerne Diplomaten vor wichtigen Gesprächen mit ihr belegt, da schwerwiegender Schlafmangel dem erfolgreichen Abschluss von Verhandlungen alles andere als zuträglich ist.

Saat des Zorns

Probe: KL/IN/CH +12 +MR

Quelle: Aggression

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Nachteil *Jähzorn 10*. Besitzt es den Nachteil bereits, steigt er um eben diesen Wert.

Hintergrund: Bei den Stammeskriegen im Paddir-Dschungel verwenden Shurrhokach diese Formel, um ihre eigenen Kämpfer noch aggressiver und furchtloser zu machen, als sie es ohnehin schon sind. Im Imperium ist die Verwendung subtiler und hat schon manche Verhandlung über unliebsame Verträge zum Scheitern gebracht.

Sandangriff

Probe: MU/KL/CH +13

Quelle: Erz

Disziplin: Instruktion

Dienst: Schadenszauber

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) **Ziel:** Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 7 AsP

Wirkung: Eine Wolke aus Sand fliegt rasend schnell auf das Ziel zu und verursacht 2W6

TP. Die Wundschwelle gilt für diesen Angriff als um 2 Punkte gesenkt, zudem erleidet das Ziel einen Angriff zum *Niederwerfen*, wobei die KK-Probe um 1 Punkt pro 10 angerichteten TP erschwert ist. Es kann eine jedoch *Ausweichen*-Probe ablegen und den Schaden um den unterworfenen Wert vermindern.

Hintergrund: Dies ist die bevorzugte Kampf-formel der Alshinjira. Wer schon einmal einem Sandsturm ausgesetzt war, kann sich ausma-len, wie schmerzhaft tausenden Sandkörner auf der bloßen Haut und in der Lunge sind.

Säuberung

Probe: MU/KL/CH +1

Quelle: Wasser

Disziplin: Instruktion

Dienst: Reinigung

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich (n)

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: extrem einfach

Kosten: 4 AsP

Wirkung: Der maximal 125 Stein wiegende Zauberer wird mitsamt aller am Körper getragenen Ausrüstung von Schmutz befreit.

Hintergrund: Verbreitung findet die Formel unter eiteln Personen, die wert darauf legen, sich in jeder erdenklichen Situation gepflegt und unbefleckt präsentieren zu können. Gerade Mitglieder des Hauses Illacrien verfügen meist über die entsprechende Kenntnis.

Säurehaut

Probe: MU/MU/CH +6

Quelle: Iryabaar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält das Attribut *Folgeschaden*.

Hintergrund: Die Haut des Zauberschwärzers scheint sich mit einer grünlich brodelnden Schicht zu überziehen, die jeden verätzt, der sie berührt. Tatsächlich wird jedoch nicht der Körper des Betroffenen angegriffen, sondern sein Geist.

Schaffensfreude

Probe: KL/IN/CH +8 +MR +Anzahl

Quelle: Kreativität

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kommunikation

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 6 AsP pro Ziel

Wirkung: Der Zauberer steckt die Betroffenen mit seiner Begeisterung für die Erschaffung von etwas Neuem an. Die Intensität

der vermittelten Emotion entspricht seiner eigenen. Tritt bei ihm eine Änderung des Gefühlszustands ein, wirkt sich dies auch auf die Ziele aus.

Hintergrund: Viele Demagogen des Hauses Ennandu nutzen diese Formel, um einflussreiche Bürger für ihre ungewöhnlichen Ideen eines freien Staatenbundes und freien Wissens empfänglicher zu machen, während Illacri-on-Optimaten ihren bevorzugten Künstlern auf diesem Wege über eine Schaffenskrise hinweghelfen.

Schärfung

Probe: MU/KL/CH +12

Quelle: Erz

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Objekts

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelobjekt

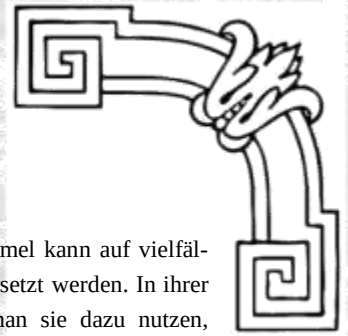
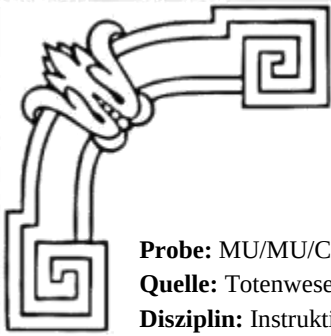
Reichweite: Berührung

Struktur: sehr komplex

Kosten: 13 AsP

Wirkung: Die TP einer maximal 5 Stein wiegenden Waffe erhöhen sich um ZfP*/2 Punkte.

Hintergrund: Mit dieser Formel unterstützen die Kriegsfürsten-Runenmeister der Hjaldinger ihre Gefolgsleute und erlangen für sich selbst wichtige Vorteile im Kampf um die lokale Königswürde.



Schattenmantel

Probe: MU/MU/CH +8

Quelle: Totenwesen

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung der Umwelt

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 9 AsP

Wirkung: Die Umgebung wird in einem Radius von 3 Schritt leicht verdunkelt. Die Dunkelheitsabzüge steigen um 2 Punkte.

Hintergrund: Diese Formel kann auf vielfältige Art und Weise eingesetzt werden. In ihrer statischen Form kann man sie dazu nutzen, einen Ritualplatz zu verstecken, während sie in ihrer beweglichen Form zwielichtigen Gestalten helfen kann, unbemerkt zu agieren. In Valantia wird schließlich ihr Bühneneffekt geschätzt, mit dem man bei einem Theaterstück auch am Tag die Illusion einer nächtlichen Kulisse schaffen kann.



Schattenmeuchler

Probe: MU/MU/CH +12

Quelle: Tyakaar

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 1 SR

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

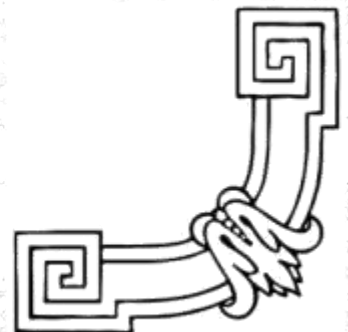
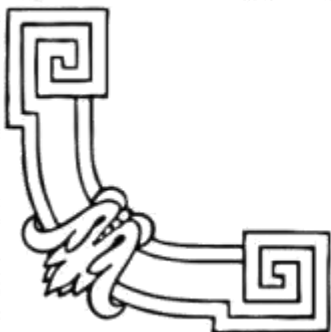
Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 32 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen *Nimamach*.

Hintergrund: Zauberwirker, die mehr Wert auf Präzision und Effektivität legen als auf brutale Kraft, beschwören einen Nimamach und sind schon bald um einen Feind ärmer.



Schattenräuber

Probe: MU/MU/CH +11

Quelle: Dya'Khol

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 6 SR

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 32 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen *Aketun*.

Hintergrund: In der Hochzeit der Celiu-Brajanos im frühen zweiten Imperium war es unter Strafe verboten, diesen Dämon zu beschwören. Neben ihrer allgemeinen Verachtung dämonischer Energie gegenüber sahen diese Optimaten es als besonderen Frevel gegenüber der göttlichen Sonne an, ein Wesen seines Schattens zu berauben.

Scheintod

Probe: KL/IN/CH +8

Quelle: Endgültigkeit

Disziplin: Instruktion

Dienst: Verhüllung

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Alle Lebenszeichen des Ziels werden verhüllt. Solange es sich nicht bewegt, erweckt es dadurch den Eindruck, als wäre

es tot. Alle Proben, die auf das Durchschauen der Verhüllung abziehen, sind um 7+ZfP* Punkte erschwert.

Hintergrund: Dieser Zauber spielt eine zentrale Rolle in einer berühmten valantischen Tragödie, in der zwei Liebende aus verfeindeten Optimatenhäusern zusammenkommen wollen. Die weibliche Hauptfigur täuscht mit dieser Formel ihren Tod vor und ihr Geliebter, der den Zauber nicht durchschaut, bringt sich aus schierer Verzweiflung mit dem Gift eines Neristu-Alchimisten um.

Schergen der Finsternis

Probe: MU/MU/CH +14

Quelle: Dya'Khol

Disziplin: Influxion

Dienst: Nekromantie

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: schwer

Kosten: 11 AsP pro Ziel

Wirkung: Mehrere, jeweils maximal 125 Stein wiegenden Leichen werden zu *Untoten* erhoben.

Hintergrund: Untote auf nebelverhangenen Nekropolen spielen in vielen Gruselgeschichten eine Rolle, schließlich sind sie ein furchtbarer Anblick, der selbst erfahrenen Kämpfern einen Schauer den Rücken hinunterlaufen oder das Nackenfell aufstehen lässt.

Schildwall

Probe: KL/IN/CH +11

Quelle: Erfolg

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: ZfW Wesen

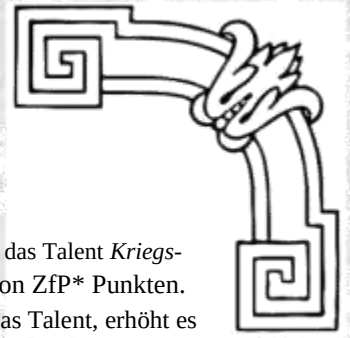
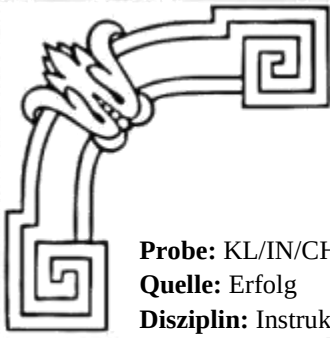
Reichweite: 3 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 10 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Ziele erhalten die SF *Formation*, *Linkhand* sowie *Schildkampf II*.

Hintergrund: In Zeiten großer Not werden oft auch Soldaten auf das Schlachtfeld gestellt, die vom Grad ihrer Ausbildung her noch nicht dort sein sollten. Mit diesem Zauber schafft es ein Junior-Tribun zumindest vorübergehend, die erforderlichen Fähigkeiten in seinen Truppen hervorzurufen.



Schlachtenlenker

Probe: KL/IN/CH

Quelle: Erfolg

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

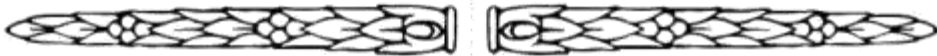
Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Der Ziel erhält das Talent *Kriegskunst* auf einem Wert von ZfP* Punkten. Verfügt es bereits über das Talent, erhöht es sich in gleichem Maße.

Hintergrund: Aus naheliegenden Gründen gehört diese Formel zum Standardrepertoire des Hauses Partholon, doch auch andere Optimaten greifen gerne darauf zurück, wenn sie im Laufe ihres Cursus Honorum einen militärischen Posten erhalten, ohne sich in der Kunst des Krieges auszukennen.



Schlachtplan

Probe: KL/IN/CH +9

Quelle: Erfolg

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kommunikation

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: ZfW Wesen

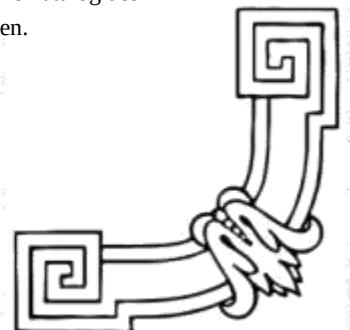
Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 3 AsP pro Ziel

Wirkung: Der Zauberer stellt eine telepathische Verbindung zu mehreren Wesen her und kann sich während der Wirkungsdauer

mit ihnen über Taktik, Pläne und ähnliche Vorgehensweisen austauschen. **Hintergrund:** Eine gemeinsame Taktik kann in vielen Fällen über Gedeih und Verderben in einem Kampf entscheiden. Noch praktischer ist eine gemeinsame Taktik, die der Feind nicht kennt. Natürlich kann man sie nicht nur im physischen Kampf, sondern auch auf dem diplomatischen Parkett oder bei einer Vertragsverhandlung gut gebrauchen, daher ist sie auch im Standard-Formelkatalog des Hauses Rhidaman zu finden.



Schlaflosigkeit

Probe: MU/MU/CH +11 +MR

Quelle: Dya'Khol

Disziplin: Instruktion

Dienst: Albdruck

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: schwer

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Schläft das Ziel ein, wird es von Albräumen heimgesucht. Die natürliche Regeneration von AsP, AuP, LeP, Erschöpfung

und Überanstrengung wird dadurch um jeweils ZfP*/3 Punkte gesenkt. Darüber hinaus erhält das Ziel pro voller Stunde 1 Punkt Erschöpfung, wobei auf diesem Wege maximal ZfP* Punkte Erschöpfung angesammelt werden können.

Hintergrund: Diese Formel stellt eine sehr subtile Möglichkeit dar, jemandem Schaden zuzufügen, da dem Betroffenen nur selten bewusst ist, dass er verzaubert wurde. Obwohl die Magie lediglich einige Stunden lang wirkt, genügt dies meist, um selbst die willensstärkste Person zu zermürben.

Schleichendes Verderben

Probe: MU/MU/CH +15 +MR

Quelle: Mishkarya

Disziplin: Instruktion

Dienst: Infektion

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) **Ziel:** Einzelwesen

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: extrem komplex

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Das Opfer wird mit der tödlichen *Duglumspest* infiziert. Ihm steht die übliche KO-Probe zu, um der Wirkung zu entgehen.

Hintergrund: Es ist bekannt, dass die Optimaten des Hauses Melarythor mit dieser Formel ihre schlimmsten Feinde verflucht haben, was zu ihrer späteren Entmachtung beigetragen haben dürfte. Kurioserweise gilt diese Krankheit in Shindrabar als Zeichen großen Glücks, da der Kranke durch die Ausbildung von Schuppen in ein höheres Wesen transformiert wird und nach seinem Tod zu den Gottschlangen aufsteigt.

Schleier des Vergessens

Probe: KL/IN/CH +10 +MR

Quelle: Endgültigkeit

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Eine einzelne Erinnerung nach Wahl des Zaubersers wird zeitweise aus dem Gedächtnis des Opfers entfernt.

Hintergrund: Eine Notfallformel für magische Einbrecher oder Spione, die auf einen Mord an einem ungeplanten Zeugen verzichten wollen oder müssen. Da die Wirkung nicht permanent ist, empfiehlt es sich jedoch, selbst in solch einem Fall die Stadt schnell zu verlassen.

Schmerzlosigkeit

Probe: MU/MU/CH +6

Quelle: Carafai

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Das Ziel erleidet keine Abzüge durch Wunden oder niedrige LE. Der Verlust von LeP ist davon nicht betroffen.

Hintergrund: Die leonischen Xarfarash sind für ihre todesverachtende Kampfweise berüchtigt und diese Formel ist eine der Grundlagen, auf denen die Mythen ihrer scheinbaren Unbesiegbarkeit gewachsen sind.

Schmetternder Donner

Probe: MU/MU/CH +9

Quelle: Carafai

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Aktionen

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr komplex

Kosten: 18 AsP

Wirkung: Die Stimme des Zauberers wird donnernd und furchteinflößend. Er erhält den

Vorteil *Einschüchterndes Gebrüll* mit einem Wert von ZfP* Punkten. Verfügt er bereits über den Vorteil, steigt sein Wert in entsprechende Maße.

Hintergrund: Besonders Leonir sind davon überrascht, wenn ein schwächlicher Mensch ihnen ein Brüllen entgegenschlägt, welches es mit dem der mächtigsten Vertreter ihrer eigenen Art aufnehmen kann. Einige sind da-von gar verängstigt, auch wenn dies natürlich kein Angehöriger der stolzen Steppenkrieger zugeben würde.

Schmiedefeuer

Probe: MU/KL/CH +8

Quelle: Feuer

Disziplin: Instruktion

Dienst: Elementare Reinheit

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: schwer

Kosten: 14 AsP

Wirkung: Die *Elementare Reinheitsstufe* von 1 Raumschritt Feuer erhöht sich um 2.

Hintergrund: Diese Formel wirken Zauberer vor allem unterstützend für angestellte Schmiede. Auch besonders hitzebedürftige alchemistische Brauvorgänge können damit umgesetzt werden.

Schmiedegehilfe

Probe: MU/MU/CH +15

Quelle: Aggari

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 1 SR

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 32 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen *Gesnai*.

Hintergrund: Durch den täglichen Umgang mit bearbeitetem Metall steht das Schmiedehandwerk nur sehr wenigen Magieanwendern offen. Durch die Beschwörung dieses Dämons können solche Schwierigkeiten allerdings umgangen und die Visionen des Zaubersenden umgesetzt werden.

Schneesturm

Probe: MU/KL/CH +16

Quelle: Eis

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung der Umwelt

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 21 AsP

Wirkung: Innerhalb eines Radius von 7 Schritt entsteht ein tosender Schneesturm. Alle 2 KR erleiden darin befindliche Wesen 1W6 kTP und ihnen muss eine *Körperbeherrschungs*-Probe +7 gelingen, um nicht von den Beinen gerissen zu werden.

Hintergrund: Die Formel findet nicht nur Anwendung im Kampf, sondern dient auch dem Abschütteln lästiger Verfolger in beengter Umgebung. Verbreitet ist sie vor allem unter Mitgliedern des Hauses Aldangara.

Schöpfer der Chimären

Probe: MU/MU/CH +11

Quelle: Khalyanar

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschörung

Zauberdauer: 1 Stunde

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 48 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen *Ugrabaan*.

Hintergrund: Welchen Schaden ein *Ugrabaan* anrichten kann, konnte vor kurzem in dem Ort Ceraparas beobachtet werden, als ein solcher Dämon aus einer Forschungseinrichtung des Hauses Phraisopos entkommen ist. Mehrere Einwohner wurden bei einem lokalen Fest verschlungen, bevor der Dämon mithilfe einer Gruppe Abenteurer und karmaler Unterstützung von Zaturapriestern besiegt werden konnte.

Schrecken der Gräber

Probe: MU/MU/CH +9 +MR

Quelle: Totenwesen

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

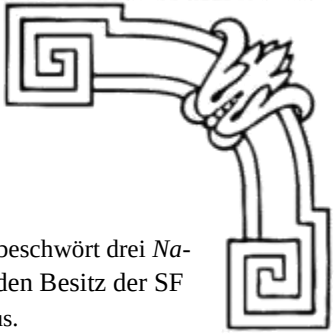
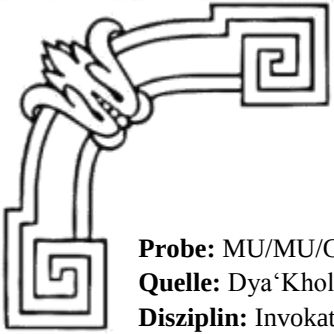
Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Nachteil *Totenangst* 8.

Hintergrund: Wenn eine Gruppe lebender Toter allein noch nicht erschreckend genug ist, bricht spätestens dann Panik aus, wenn der Anführer der eigenen Gruppe schreiend flieht. Wenig verwunderlich erlernen viele Optimaten des Hauses Onachos diese Formel, da sie sich wunderbar in Kombination mit ihren nekromantischen Kreationen einsetzen lässt.



Schrecken der Nacht

Probe: MU/MU/CH +13

Quelle: Dya'Khol

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 1 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 36 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört drei *Navazai*. Die Formel setzt den Besitz der SF *Massenbeschwörung* voraus.

Hintergrund: Wer sich bevorzugt mit Untoten umgibt, schreckt nur selten vor Dämonen zurück. Mit den *Navazai* können dabei beide Vorlieben verbunden werden, da man mit ihrer Hilfe die erhobenen Wesen lenken und mit besonderen Fertigkeiten ausstatten kann.



Schriftsteller

Probe: KL/IN/CH +1

Quelle: Kreativität **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

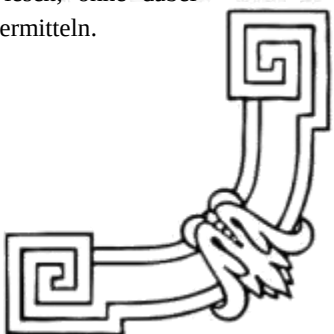
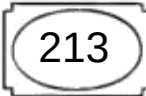
Struktur: sehr einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Worte und Formulierungen fluten den Geist des Zauberers, wodurch er einen

Bonus auf *Schriftlicher Ausdruck* in Höhe von ZfP* Punkten erhält.

Hintergrund: Eine überragende neue Entdeckung zu machen ist eine Sache, sie in eine angemessene schriftliche Form zu bringen eine ganz andere. Während mancher Onachos verschrien ist, selbst über untote Drachen nur in staubrockener Manier schreiben zu können, mag sich die neuste Theaterkritik einer Illacriion-Optimatin wie ein Kleinod der Prosa lesen, ohne dabei wirklich viel Inhalt zu übermitteln.



Schüren des Grolls

Probe: KL/IN/CH +11 +MR

Quelle: Aggression

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Die beim Ziel vorhandenen Aggressionen werden verstärkt und schwelende Abneigungen in den Fokus gerückt.

Hintergrund: Gerüchte besagten, dass ein Großteil des makshapurische Seehandelkonfliktes auf diese Formel zurückzuführen ist, die von den Kerrishitern genutzt wurde, um ihre eigene Position zu stärken. Vielleicht war aber auch eher der fast sprichwörtliche Individualismus makshamaunischer Radjare ausschlaggebend.

Schutz der Schwachen

Probe: KL/IN/CH +10 +MR

Quelle: Endgültigkeit

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 12 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Ziele erhalten den Nachteil *Fürsorglich* 8.

Hintergrund: Meist wird die Formel angewendet, um Unschuldige oder den eigenen Nachwuchs vor Übergriffen zu bewahren. Manch Zaubermagier benutzt sie jedoch auch in Kombination mit Illusionen, die ihn selbst schwach und unschuldig erscheinen lassen.

Schützende Aura

Probe: MU/KL/CH +7

Quelle: Kraft

Disziplin: Instruktion

Dienst: Schutz vor Quelle

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: schwer

Kosten: 15 AsP

Wirkung: Das Ziel wird von einer unsichtbaren Haut überzogen, die magischen Schaden in Höhe von $3 \times \text{ZfP}^*$ Punkte abhält. Darunter fallen nicht nur Schaden verursachende

Zauber, sondern auch TP von beschworenen Wesen und magisch erhöhte Trefferpunkte einer Waffe. Ist der Wert aufgebraucht, endet der Zauber. Wird die Aura von Zaubern getroffen, die keinen Schaden anrichten, sinken stattdessen die ZfP^* des Effekts. Fallen sie auf 0, entfällt die Wirkung gänzlich.

Hintergrund: Diese klassische Verteidigungsformel des Hauses Tharamnos ist mittlerweile in den Unterrichtskanon vieler Häuser aufgenommen worden, aber nur wenige verstehen es so meisterhaft mit der Quelle *Kraft* umzugehen wie die Optimaten aus Xarxaron.

Schutzkuppel

Probe: KL/IN/CH +9

Quelle: Zauberei

Disziplin: Instruktion

Dienst: Schutz vor Quelle

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: Selbst

Struktur: schwer

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Der Zauberer erschafft eine 3 Schritt im Radius messende Schutzkuppel, die magischen Schaden in Höhe von ZfP^*

Punkte abhält, sofern es sich nicht um rohe, ungewobene Astralkraft handelt. Ist dieser Wert aufgebraucht, endet der Zauber. Wird die Kuppel von Zaubern durchdrungen, die keinen Schaden anrichten, sinken stattdessen die ZfP^* des Effekts. Fallen sie auf 0, entfällt die Wirkung gänzlich.

Hintergrund: Wer nicht nur sich selbst, sondern auch seine Kampfgefährten schützen möchte, ist mit dieser Formel gut bedient. Aus diesem Grund ist sie auch bei den Kampfmagiern des Hauses Kouramnion weit verbreitet.

Schwäche

Probe: MU/MU/CH +12 +MR +Anzahl

Quelle: Eskates

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 5 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Muskeln der Opfer erfahren eine kurzzeitige aber stark Alterung, was ein Absinken der KK um ZfP*/2 Punkte zur Folge hat.

Hintergrund: Wenig schreckt einen Kämpfer mehr, als wenn er plötzlich zu schwach ist, um seine eigene Waffe zu halten und er einem zaubermächtigen Feind mit bloßen Händen gegenüber steht. Diese Formel beendet eine Auseinandersetzung daher oft schnell, bevor sie überhaupt richtig begonnen hat.

Schwächstes Glied

Probe: MU/MU/CH +4

Quelle: Avastada

Disziplin: Instruktion

Dienst: Wahrnehmung der Quelle

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

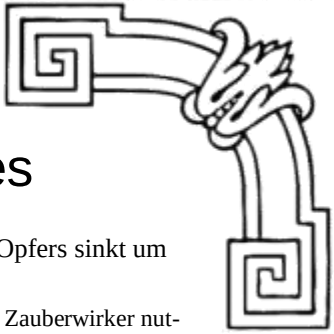
Struktur: einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Der Zauberer erkennt, welche der Wesen in seiner Umgebung in besonderem Maße unmotiviert oder wenig begeistert für ihre derzeit ausgeübte Tätigkeit sind. Starke Ausprägungen sind prinzipiell deutlicher zu

erkennen als schwache, jedoch ist das Ausmaß der Differenzierung von den ZfP* abhängig. Diese bestimmen zudem die Anzahl an Schritt, innerhalb der wahrgenommen werden kann.

Hintergrund: Bei magischen Spionen und Dieben ist diese Formel äußerst beliebt, denn warum sollte man sich die Mühe machen an einer Hauswand hochzuklettern, wenn man stattdessen einfach an einer gelangweilten Wache vorbei schleichen kann? Besonders gut funktioniert sie bei partnerschaftlich agierenden Dieben von denen der eine die gelangweilte Wache noch zusätzlich ablenkt.



Schwächung des Geistes

Probe: KL/IN/CH +12 +MR

Quelle: Zauberei

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Aktionen

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 9 AsP

Wirkung: Die MR des Opfers sinkt um ZfP*/2 Punkte.

Hintergrund: Skrupellose Zaubermagier nutzen diese Formel als Vorbereitung für schwierige Manipulationen des Geistes, denn sind die schützenden Mauern um den Geist des Opfers erst einmal geschwächt, steht psychischer Folter oder Beeinflussungen kaum noch etwas im Weg. Optimates des Hauses Aphirdanos werden gezielt darauf trainiert, solchen Attacken zu widerstehen.



Schwächung des Körpers

Probe: MU/MU/CH +9 +MR

Quelle: Mishkarya

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

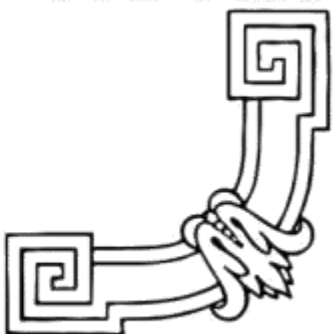
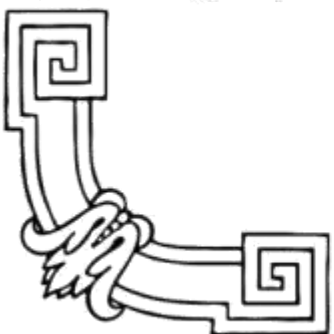
Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Nachteil *Krankheitsanfällig*.

Hintergrund: Je mächtiger eine Person wird, desto mehr Feinde schafft sie sich auch. Wer sie verschwinden lassen möchte, ohne dass es wie ein Attentat wirkt oder magische Einflussnahme nachgewiesen werden kann, nutzt diese Formel und lässt danach der Natur ihren Lauf.



Schwarze Flammen

Probe: MU/MU/CH +13

Quelle: Abgrund

Disziplin: Instruktion

Dienst: Schadenszauber

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 28 AsP

Wirkung: Ein Strahl schwarzer Flammen züngelt dem Ziel entgegen, das 8W6 TP erleidet und für 50 KR eine Erschwernis in Höhe von 1 Punkt pro 10 angerichteten Punkten auf alle

Proben erhält. Handelt es sich bei dem Ziel um ein beschworenes Wesen, gilt dessen RS als um 2 Punkte gesenkt. Das Ziel kann eine *Ausweichen*-Probe ablegen und den Schaden um den unterworfenen Wert vermindern.

Hintergrund: Nur wenige Myrmidonen haben die katastrophale Schlacht am Ghulenwall 3470 IZ überlebt und jene, die körperlich und geistig gebrochen zurückkehrten, berichteten voller Schrecken von den Draydal, denen schwarzes Feuer aus den Händen schoss und ihre Kameraden binnen Sekunden zu geschwärzten Skeletten verbrannten.

Schwimmhäute

Probe: MU/KL/CH +13

Quelle: Wasser

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 6 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Ziele erhalten einen Bonus in Höhe von jeweils $ZfP^*/2$ Punkten auf das Talent *Schwimmen*.

Hintergrund: Das Haus Eupherban unterhält schon seit längerer Zeit Handelsbeziehungen zu verschiedenen unterseeischen Kulturen und da sie wissen, dass sie vor Ort meist die besseren Preise heraus handeln können, nehmen sie auch gerne Reisen in die Meere auf sich. Diese Formel hilft dabei, indem sie Bewegung unter Wasser beschleunigt.

Sechsarmiger Vernichter

Probe: MU/MU/CH +21

Quelle: Carafai

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 1 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 36 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen *An-Domrai*.

Hintergrund: Seit Generationen wird jungen Eleven die Geschichte von Solacos te Melarythor als abschreckendes Beispiel erzählt. Aufgrund schwerer handwerklicher Mängel verlor er die Kontrolle über einen beschworenen An-Domrai, der daraufhin die Bevölkung einer kompletten Domäne und auch den Beschwörer selbst tötete, bevor er von einem Eingreiftrupp aus der benachbarten Stadt erledigt werden konnte.

Seelenreise

Probe: MU/MU/CH +7

Quelle: Totenwesen

Disziplin: Instruktion

Dienst: Transport durch Element

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

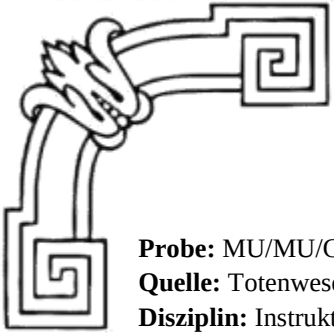
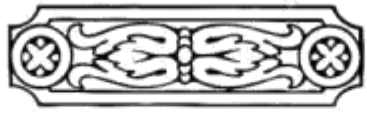
Reichweite: Selbst

Struktur: sehr komplex

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Der maximal 125 Stein wiegende Zauberer löst seinen Geist von seinem Körper und kann sich mit einer GS von 2xZfP* durch die Luft bewegen. Dabei könne alle Sinne verwendet, jedoch keinerlei Handlungen durchgeführt werden.

Hintergrund: Während Sybillen und Mantiker die Seelenreise als höchste Form der Meditation erachten, nutzen Wahrer der Tiefe und Yachzuq sie auch, um gefährliche Gebiete oder Feinde für ihre Gemeinschaft auszuspähen.

Seelentrennung



Probe: MU/MU/CH +13

Quelle: Totenwesen

Disziplin: Instruktion

Dienst: Schadenszauber

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) **Ziel:** Einzelwesen

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 35 AsP

Wirkung: Das Band zwischen Seele und Körper wird zerrüttet, wodurch das Ziel 10W6 SP erleidet, von denen ein eventueller RS nicht abgezogen wird. Wunden können hierdurch

nicht angerichtet werden. Handelt es sich bei dem Ziel um ein Totenwesen, erleidet es 1 zusätzlichen SP pro 10 angerichteten Punkten.

Hintergrund: Opfer dieser Formel berichten von furchtbaren Schmerzen und einem Gefühl, als würde ihre Seele mit Gewalt aus dem Körper gerissen, der als geistloses Stück Fleisch zurückblieb. Ihr Innerstes wurde derweil Stück für Stück zerfetzt, von Erinnerungen und Emotionen getrennt, bis nicht einmal der eigene Name übrig blieb. Überlebt das Opfer, bilden Körper und Seele nach einer Phase tiefer Verwirrung nur langsam wieder eine Einheit.




Segen der Bestie



Probe: MU/MU/CH +16 +MR

Quelle: Naggarach

Disziplin: Instruktion

Dienst: Infektion

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich (n)

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: extrem komplex

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Das Opfer wird mit der Krankheit *Rabiarsfluch* infiziert. Gelingt ihm keine KO-Probe +14, erfolgt eine Erkrankung.

Hintergrund: Gerüchte behaupten, dass Shurhokach diese Formel nicht nur auf aufmüpfige Stammesgenossen anwenden, die sie dann auf ihre Feinde loslassen, sondern manche von ihnen sie auch auf sich selbst wirken, sollten sie einmal in eine ausweglose Situation geraten.

Segen des Mondes

Probe: MU/MU/CH +11 +MR
Quelle: Naggarach
Disziplin: Instruktion
Dienst: Infektion
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkungsdauer: augenblicklich (n)
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: Berührung
Struktur: extrem komplex
Kosten: 16 AsP

Wirkung: Das Opfer wird mit der Krankheit *Lykanthropie* infiziert. Gelingt ihm keine KO-Probe +20, erfolgt eine Erkrankung.

Hintergrund: Es gibt wenige Gründe, eine Person gezielt mit Lykanthropie zu infizieren. Meist ist ein tiefsitzender Hass dafür verantwortlich, der sich gegen das Ziel selbst richtet oder gegen die Gemeinschaft, in der es lebt. Diese Formel ist nicht weit verbreitet und selbst Alshinjira oder Aldangara-Optimaten, die sich ausführlicher mit der Quelle *Naggarach* beschäftigen, kennen sie selten.

Segnung des Werkzeugs

Probe: MU/MU/CH +6
Quelle: Aggari
Disziplin: Instruktion
Dienst: Beseelung des Objekts
Zauberdauer: 1 SR
Wirkungsdauer: ZfP* Stunden
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Struktur: sehr schwer
Kosten: 20 AsP

Wirkung: Die Qualität eines maximal 5 Stein wiegenden Werkzeugs verbessert sich um 4 Stufen. Es kann weiterhin maximal *außergewöhnlich hochwertig* sein.

Hintergrund: Auch wenn es wahr ist, dass ein Genie selbst mit den einfachsten Werkzeugen noch Werke erschaffen kann, die andere Handwerker vor Neid erblassen lassen, ist es doch eine Tatsache, dass es nur wenige solcher Genies gibt und gutes Werkzeug die Arbeit deutlich erleichtert.

Selbstgefälligkeit

Probe: KL/IN/CH +8 +MR

Quelle: Erfolg

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Nachteil
Eitelkeit 8.

Hintergrund: Bekanntermaßen dient diese Formel als beliebter Streich unter den Ele-ven des Hauses Eupherban, die sie auf das Gruppenmitglied mit der geringsten geistigen Verteidigung wirken und danach kichernd zuschauen, wie die Person an jedem Spiegel oder Teich bewundernd stehen bleibt und das eigene Abbild anhimmelt. Von den Lehrmeistern wird dieses Verhalten geduldet, ist es doch sowohl eine Übung der Zaubernden als auch eine Mahnung, die geistige Verteidigung stets aufrecht zu erhalten.

Sendbote der Begierde

Probe: KL/IN/CH +7

Quelle: Begierde

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr schwer

Kosten: 32 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen
Genius der Begierde.

Hintergrund: In bester Lage und unmittelbarer Nachbarschaft des Myranischen Mercatoriums in Dorinthapolis liegt das äußerst exklusive Bordell von Xellaria te Illacriion. Hier gibt es für die Angestellten durch aufwändige Illusionen verzauberte Kammern, die entsprechend der Kundenwünsche gestaltet werden. Für besonders hochgestellte Gäste soll die Hausherrin sogar Genien der Begierde beschwören, die ihnen jedes Begehren erfüllen.

Sengende Hitze

Probe: MU/KL/CH +15

Quelle: Feuer

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung der Umwelt

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 15 AsP

Wirkung: In einem Radius von 5 Schritt wird die Temperatur um 4 Stufen erhöht.

Hintergrund: Diese Formel entfacht eine regelrechte Feuersbrunst, die innerhalb von Sekunden das Atmen kaum mehr möglich macht und die Haut Blasen schlagen lässt. Wird sie nicht als Angriffszauber, sondern als Schutzformel genutzt, kann sie selbst das Überleben in einer namenslos kalten Umgebung ermöglichen.

Seuchenbringer

Probe: MU/MU/CH +6

Quelle: Mishkarya

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschörung

Zauberdauer: 6 SR

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 1 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 24 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen *Hektabelus*.

Hintergrund: Während viele Optimaten dämonische Essenz kanalisieren und sich damit brüsten, diese auch unter Kontrolle zu haben, muss man sich schon sehr weit von den Göttern entfernt haben, um einen *Hektabelus* in zivilisiertem Gebiet zu beschwören und damit vermutlich das Todesurteil einer ganzen Stadt zu unterschreiben.

Sicherer Pfad

Probe: MU/KL/CH +4

Quelle: Erz

Disziplin: Instruktion

Dienst: Wahrnehmung der Quelle

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: einfach

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Das Ziel erkennt gefährliche Bodenbeschaffenheiten auf Gelände des Elements Erz. Starke Ausprägungen sind prinzipiell

deutlicher zu erkennen als schwache, jedoch ist das Ausmaß der Differenzierung von den ZfP* abhängig. Diese bestimmen zudem die Anzahl an Schritt, innerhalb der wahrgenommen werden kann.

Hintergrund: Dies ist eine klassische Formel der zwergischen Geisterwerker, die damit die Bergarbeiter ihres Klangs unterstützen, indem sie Stollen oder Steinbrüche auf Gefahren hin absuchen. Auch die Geisterkälber der Minotauren nutzen diese Formel, um die in den Bergen gelegenen Städte der Minotauren zu sichern.

Sieben Leben

Probe: MU/MU/CH +7

Quelle: Ghorgumor

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Vorteil *Vom Schicksal begünstigt*.

Hintergrund: Diejenigen aus dem Kreis der BaLoa, die sich mit der dämonischen Quelle Ghorgumor befassen, schätzen diese Formel, die ihnen die sprichwörtlichen sieben Leben einer Katze verschafft.

Siegel der Freiheit

Probe: KL/IN/CH +11

Quelle: Freiheit

Disziplin: Influxion

Dienst: Beschwörungstalisman

Zauberdauer: 1 Stunde

Wirkungsdauer: 1 Oktal

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: extrem komplex

Kosten: 42 AsP

Wirkung: Der Zauberer erschafft einen maximal 5 Stein wiegenden *Beschwörungstalis-*

man. Wird er während der Wirkung eines Zaubers der Quelle *Freiheit* berührt, erzielt dieser ZfP*/3 zusätzliche ZfP*, solange er auch ohne diese Punkte gelungen wäre.

Hintergrund: Niemand weiß so recht, wie der Shanwada Gechali an ein Siegel der Freiheit gelangt ist, aber seit er über eins verfügt, sind seine Reden noch mitreißender und Unruhen wie Rebellionen unter den Sklaven und Untertanen des Imperiums folgen ihm auf dem Fuße.

Siegessträhne

Probe: KL/IN/CH +7

Quelle: Erfolg

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Vorteil *Glück im Spiel*.

Hintergrund: In geselligen Runden mit Alkoholika und Spiel sind Magier meist nicht gerne gesehen und Formeln wie diese sind der Hauptgrund dafür. Während man einem Optimaten ein Spiel trotzdem kaum abschlagen kann, ist die Tavernenkundschaft bei BaLoa oder anderen Animisten weniger zimperlich.

Silberner Schutz

Probe: MU/KL/CH +12

Quelle: Erz

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Objekts

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr komplex

Kosten: 9 AsP

Wirkung: Die vom Zauberer berührte und nicht mehr als 25 Stein wiegende Metallrüstung überzieht sich mit einer silbernen Schicht, wodurch der RS in allen bedeckten Zonen um ZfP*/4 Punkte steigt.

Hintergrund: Mit dieser Formel schützen Magieanwender bevorzugt profane Kämpfer unter ihrem Befehl, gerne wird sie aber auch zur Stärkung von Duellkämpfern verwendet.

Sinne des Grabräubers

Probe: MU/MU/CH +6

Quelle: Xolovar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 24 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält die Gabe *Prospektorensinn* auf einem Wert von ZfP* Punkten. Verfügt er bereits über sie, steigt ihr Wert in entsprechendem Maße.

Hintergrund: Unterirdische Anlagen erkundende Abenteurer wissen, wie wichtig es ist, im Angesicht von Untoten, Fallen oder maroden Gemäuern möglichst schnell zu finden, was man sucht. Einbrecher umgehen hingegen auf diesem Wege das auffällige Abklopfen von Wänden.

Sinnesraub

Probe: KL/IN/CH +11 +MR

+Anzahl **Quelle:** Erkenntnis

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 6 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Ziele erleiden einen Malus auf das Talent *Sinnenschärfe* in Höhe von jeweils ZfP*/2 Punkten.

Hintergrund: Manchmal gerät man als Magieanwender in unangenehme Situationen. Zum Beispiel, weil sich hinter dem Vorhang jemand versteckt, der nicht da sein sollte, oder weil man einen kostbaren Katalysator eines Alchimisten gestohlen hat, der jetzt nur schlecht verborgen unter einem Laken liegt und die Wachen vor der Tür stehen. In solch einem Fall ist es von Vorteil, wenn die Suchenden nicht ganz so aufmerksam sind wie sonst.

Sitte und Anstand

Probe: KL/IN/CH +3

Quelle: Endgültigkeit

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 4 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Ziele erhalten das Talent *Etikette* auf einem Wert von jeweils ZfP*/2 Punkten. Verfügen sie bereits über das Talent, erhöht es sich in gleichem Maße.

Hintergrund: Reisende Optimaten machen häufig die Bekanntschaft von nicht ganz standesgemäßen Personen. Wollen sie diese auf eine Feier des Hauses mitnehmen, ist es mit einer kleinen Einführung in die Etikette häufig nicht getan, und so sparen sie mit dieser Formel allen Beteiligten Zeit und Nerven.

Skulptur

Probe: MU/KL/CH +6

Quelle: Eis

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Element

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Aktionen

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr schwer

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Der Zauberer kann ihn umgebendes Eis innerhalb von 2 Schritt beliebig

formen, wodurch er auch künstlerische Werke zu schaffen vermag.

Hintergrund: Eisskulpturen erfreuen sich seit Jahrhunderten großer Beliebtheit auf Feierlichkeiten der Optimaten oder wohlhabenden Honoraten. Mithilfe dieser Formel erschaffene Skulpturen erfreuen sich dabei der größten Anerkennung, da sie das gefrorene Wasser ganz nach Vorstellung des Künstlers formen lässt. Wildniskundige des hohen Nordens verwenden sie hingegen, um Eisbrücken über Flüsse oder Tritte in vereisten Abhängen zu formen.

Spieler

Probe: MU/MU/CH +9 +MR

Quelle: Ghorgumor

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Nachteil *Spielsucht* 8. Besitzt es diesen Nachteil bereits, steigt er um eben diesen Wert.

Hintergrund: Unter Wirkung dieser Formel stehend hat schon mancher Spieler Haus und Hof verloren, nur um sich nach Ablauf der Wirkungsdauer fassungslos zu fragen, wie er nur so unvorsichtig sein konnte. Die meist skrupellosen Anwender scheren sich natürlich selten um das Schicksal des Betroffenen.

Spinnenangriff

Probe: MU/MU/CH +14 +MR

+Anzahl **Quelle:** Avastada

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Kontrolle über Wesen

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 10 AsP pro Ziel

Wirkung: Der Zauberer vermag allen Arten von Spinnen Befehle zu erteilen. Dem

Selbsterhaltungstrieb in grobem Maße wider-sprechende Anweisungen können missachtet werden, nicht jedoch der Befehl, einen Gegner zu bekämpfen.

Hintergrund: Gerüchte besagen, dass die vor Jahrtausenden herrschenden Riesenspinnen die geistige Kontrolle über ihre geringeren Artverwandten erlangen konnten und so ihre Gegner mit Schwärmen krabbelnder Spinnentiere angriffen. Die heute noch lebenden Vertreter der Art hüllen sich über diese Geschichten jedoch in Schweigen.

Spinnenleib

Probe: MU/MU/CH +7

Quelle: Avastada

Disziplin: Instruktion

Dienst: Verwandlung

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr komplex

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Der maximal 125 Stein wiegende Zauberer verwandelt sich in eine männliche

Dornenspinne und übernimmt all deren körperliche Werte.

Hintergrund: Nichts eignet sich besser für ein unbemerktes Eindringen, als die Gestalt einer nur handtellergroßen Spinne anzunehmen, die sich im Zweifelsfall auch noch mit einem potenten Gift verteidigen kann. Vorsicht ist jedoch bei einer Verwandlung im Archipel von Talaminas geboten, da die Spinnen dort erbarmungslos gejagt werden.

Sporenexplosion

Probe: MU/MU/CH +12

Quelle: Mishkarya

Disziplin: Instruktion

Dienst: Explosion

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: einfach

Kosten: 4 AsP

Wirkung: Die Essenz wird mit einer GS von 15 auf das Ziel geschleudert und richtet bei diesem einen Verlust von $4W6 + ZfP * 2$ AuP an, von denen allerdings der RS abgezogen wird. Pro vollem Schritt Entfernung vom Zentrum der Explosion wird der Schaden um

1 Punkt sowie die Augenzahl des kleinsten noch verbleibenden Würfels reduziert. Wurde der letzte Würfel entfernt, findet keine weitere Ausbreitung statt. Getroffene Wesen erhalten außerdem für 50 KR einen Abzug auf ihre KO in Höhe von 2 Punkten und eine Erschwernis auf alle Proben in Höhe von 1 Punkt pro 10 angerichteten Punkten.

Hintergrund: Die dämonische Essenz verbreitet sich in einer kränklich grün-gelblichen Sporenwolke, deren fauliger Geruch sofort in die Lungen dringt und dort einen heftigen Würgereiz hervorruft. Noch einige Zeit lang fühlen sich die Opfer ungewöhnlich schwach und schwindelig.

Sprache der Feliden

Probe: MU/MU/CH +8

Quelle: Ghorgumor

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kommunikation

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 6 AsP pro Ziel

Wirkung: Der Zauber erlaubt die Kommunikation mit feliden Wesen, einschließlich des Austausches von Sinneseindrücken.

Hintergrund: Katzen sind die Herren der Städte, die sowohl in den niedrigsten Vierteln wie auch in den Villen der Herrscher ein- und ausgehen. Wer mit ihnen kommunizieren kann, verfügt über eine reiche Informationsquelle, muss sich dafür aber mit der sprichwörtlichen Arroganz der Katzen herumschlagen.

Sprache der Verlorenen

Probe: MU/MU/CH +8
Quelle: Totenwesen
Disziplin: Instruktion
Dienst: Kommunikation
Zauberdauer: 3 Aktionen
Wirkungsdauer: 1 SR
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: 7 Schritt
Struktur: sehr einfach
Kosten: 4 AsP

Wirkung: Der Zauber erlaubt die telepathische Verständigung mit einem *Totenwesen*, selbst wenn dieses nicht über die Möglichkeit verfügt, sich eigenständig zu artikulieren.
Hintergrund: Es gehört zum Weltbild der kynokephalischen Yachzuq, das Wissen der Sippe zu erhalten. Das gilt auch und im Besonderen für das Wissen bereits verstorbener Sippenmitglieder, welche die Animisten in schwierigen Situationen um Rat fragen.

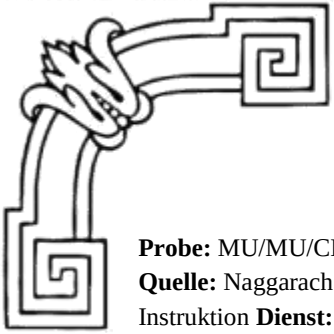
Sprung

Probe: MU/KL/CH +12
Quelle: Kraft
Disziplin: Instruktion **Dienst:** Transport an einen Ort
Zauberdauer: 1 Aktion
Wirkungsdauer: augenblicklich
(n) Ziel: Einzelwesen
Reichweite: Selbst
Struktur: sehr komplex
Kosten: 13 AsP

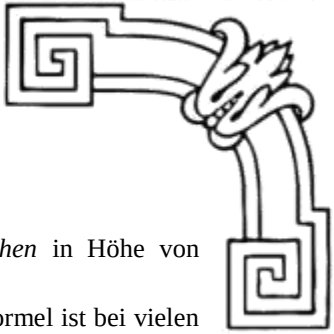
Wirkung: Der maximal 125 Stein wiegende Zauberer entmaterialisiert sich und taucht ohne merkliche Verzögerung an einem anderen, maximal 1 Meile entfernten Ort wieder auf, den er entweder sehen können oder auf beliebige Art und Weise schon einmal aufge-

sucht haben muss. Flexible Stoffe wie Wasser, Gas oder auch Grashalme werden dabei vom Zauber verdrängt. Wird der Ort dagegen von fester Materie eingenommen, materialisiert sich das Ziel an der am nächsten befindlichen freien Stelle. Befindet sich der Ort nicht auf festem oder zumindest tragendem Grund, materialisiert sich das Ziel auf dem in gerader Linie darunter befindlichen.

Hintergrund: Es heißt, der imperiumsweit bekannte Verführer *Lypartios dir Alantinos*, der sein Leben später in einer extrem populären Biographie aufzeichnete, habe extra für diese Formel die Quelle *Kraft* erlernt und das aus dem alleinigen Grund, im Notfall möglichst schnell fremde Betten zu verlassen.



Spurenleser



Probe: MU/MU/CH +3

Quelle: Naggarach **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:** Beseelung
des Geistes

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr einfach

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Dem Zauberer offenbaren sich
selbst gut verwischte Spuren. Er erhält einen

Bonus auf *Fährstensuchen* in Höhe von
ZfP* Punkten.

Hintergrund: Diese Formel ist bei vielen
Falschgesichtern der nördlichen Lande
verbreitet und bei der Jagd in der Wildnis
von großem Vorteil. Als unangenehmer
Neben-effekt verspürt der Anwender
aufgrund der dämonischen Natur der
Quelle jedoch häufig einen raubtierhaften
Blutdurst auf die Beute, die er verfolgt.



Spürhund



Probe: MU/MU/CH +4

Quelle: Naggarach

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen
Hyabarash.

Hintergrund: In Sidor Ochobik gibt es eine
Optimatin des Hauses Aldangara, die sich
darauf spezialisiert hat, gestohlene Gegen-
stände, entlaufende Sklaven oder untreue
Geliebte aufzuspüren und gegen ein gepfef-
ertes Entgelt zurückzubringen. Ein großer
Teil ihres Erfolges in diesem Bereich basiert
auf beschworenen *Hyabarash*.

Stabilisieren

Probe: KL/IN/CH +13

Quelle: Zauberei

Disziplin: Influxion

Dienst: Sphärenstabilisator

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: extrem komplex

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Der Zauberer erschafft einen maximal 1 Stein wiegenden *Sphärenstabilisator*.

Innerhalb eines Radius von 21 Schritt wird pro ZfP* 1 Punkt von der Skala der *Kritischen Essenz* abgezogen, so dass eine größere Anzahl gebundener AsP gefahrlos konzentriert werden kann.

Hintergrund: Sphärenstabilisatoren sind für ernsthafte Influxoren fast unverzichtbar. Doch nicht nur da, auch bei Feiern in Optimatenvillen kann es ohne solche Stabilisatoren zu unschönen Zwischenfällen kommen. Daher ist es kaum verwunderlich, dass diese Formel eine sehr weite Verbreitung erfährt.

Stählerner Diener

Probe: MU/MU/CH +8

Quelle: Aggari

Disziplin: Influxion

Dienst: Golembau

Zauberdauer: 8 Stunden

Wirkungsdauer: 1 Oktal

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 48 AsP

Wirkung: Aus einer maximal 125 Stein wiegenden Ansammlung aus Metall schafft der

Zauberer einen *Golem*. Es handelt sich um eine *Großbeschwörung*.

Hintergrund: Die Vorbereitungen einer Golemerschaffung sind lang und aufwendig. Allein das passende Material zu wählen und zu formen kann Tage dauern. Der Moment allerdings, in dem sich die bisher nur im Geist existierende Kreatur nach all der Anstrengung endlich erhebt, ist dafür um süßer. Ein Moment reinen Triumphs des magischen Handwerks.

Stählerner Geist

Probe: KL/IN/CH +4

Quelle: Begierde

Disziplin: Instruktion

Dienst: Bann der Quelle

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 6 AsP pro Ziel

Wirkung: Gegen die jeweils maximal 125 Stein wiegenden Ziele gerichtete Zauber

der Quelle *Begierde* sind um ZfP*/2 Punkte erschwert.

Hintergrund: Viele Legenden umranken die Zusammenkünfte der Satyre und schon so manch ein magischer Forscher hat versucht, mehr darüber in Erfahrung zu bringen. Wer jedoch die Feier nicht nur genießen, sondern auch ernsthafte Feldforschungsnotizen anfertigen möchte, ist mit der Anwendung dieser Formel gut beraten.

Stahlhaut

Probe: MU/KL/CH +8

Quelle: Erz

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält das Attribut *Resistenz gegen Erzscha-*

Hintergrund: Aufgrund ihres zweifachen Schutzes sowohl gegen magischen Elementarschaden, als auch gegen profane Waffen, so sie aus Metall gefertigt sind, ist der Nutzen dieser Formel im Kampf gar nicht hoch genug einzuschätzen. Zählt man noch den Schutz vor Steinschlägen oder Sandstürmen hinzu, kann gesagt werden, dass jeder Erzelementarist diese Formel lernen sollte. Ihr hoher Verbreitungsgrad vermag daher nur wenig zu verwundern.

Stählung des Körpers

Probe: MU/KL/CH +9

Quelle: Humus

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Die KO des Ziel steigt um $ZfP^*/2$ Punkte.

Hintergrund: Die Tänze um die Herrschaft in Makshapuram sind nicht nur die höchste Vollendung des amaunischen Tanzes, sondern vor allem für die Beteiligten auch außerordentlich anstrengend. Daher bereiten die Makshaman-tim ihren Herrscher mit dieser Formel darauf vor. Ansonsten findet sie jedoch vor allem im Kampf und im Rahmen des athletischen Wettstreits Anwendung.

Stärkendes Amulett

Probe: KL/IN/CH +13

Quelle: Zauberei

Disziplin: Influxion

Dienst: Beschwörungstalisman

Zauberdauer: 13 Stunden

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: extrem komplex

Kosten: 98 AsP

Wirkung: Der Zauberer erschafft einen maximal 1 Stein wiegenden *Beschwörungstalisman*. Wird er während der Wirkung eines

Zaubers berührt, erzielt dieser $ZfP^*/3$ zusätzliche ZfP^* , solange er auch ohne diese Punkte gelungen wäre. Es handelt sich um eine *Großbeschwörung*.

Hintergrund: Beschwörungstalismane, die Zauber jedweder Quelle verstärken, sind aufgrund ihrer flexiblen Einsatzmöglichkeiten sehr begehrt. Solange die Erschaffung nicht von einem äußerst mächtigen Zauberer durchgeführt wird, bedarf sie entweder zahlreicher Blutopfer oder der Versammlung eines Beschwörerzirkels.

Stärkung der Instinkte

Probe: KL/IN/CH +5

Quelle: Harmonie

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Die *Intuition* des Ziels steigt um ZfP*/2 Punkte.

Hintergrund: Als Zauberpriester der Göttin Borambumin ist es Aufgabe der baramunischen Monddeuter, Rat zu erteilen, Streit innerhalb der Sippe zu schlichten und die Zukunft zu deuten. Bei all diesen Aufgaben kann diese Formel nützliche Unterstützung geben, weshalb sie unter den befellten Animisten weit verbreitet.

Stärkung des Geistes

Probe: KL/IN/CH +5

Quelle: Erkenntnis

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 1 SR

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Die *Klugheit* des Ziels steigt um ZfP*/2 Punkte.

Hintergrund: Es erfordert jahrelange Übung, um die komplexe Numerologie der Shindra in ihrer Gesamtheit zu erfassen, weshalb viele Shindramatha diese Formel anwenden, die Zusammenhänge schneller begreifen und bisheriges Wissen leichter vertiefen lässt.

Stechender Blick

Probe: MU/MU/CH +7

Quelle: Khalyanar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 6 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Ziele erhalten den Vorteil *Teleskopsicht II*.

Hintergrund: Die Aygon der Ban Bargui unterstützen ihre Zuggemeinschaft, die Taleshi, mit diesem Zauber, der besonders Bogenschützen unschätzbare Vorteile liefert und sicher einen Großteil zu den Gerüchten über die unfehlbare Präzision banbarguischer Bogenschützen beigetragen hat.

Stechender Schmerz

Probe: MU/MU/CH +9

+MR **Quelle:** Darcalya

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 5 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Ziele werden äußerst schmerzempfindlich. Aus Wunden oder niedriger LE

resultierende Abzüge erfahren dadurch eine Verdoppelung. Der Verlust von LeP ist davon nicht betroffen.

Hintergrund: Diese Formel wird häufig in die sexuellen Spiele von Darcalya-Anwendern eingebaut und es gehört zu den Eigenheiten dieser Quelle, dass die Opfer die im Anschluss zugefügten Schmerzen häufig auch noch zu genießen meinen. Weniger erfreut sind Kämpfer, die Opfer einer solchen Verzauberung werden.

Steinerne Gestalt

Probe: MU/MU/CH +11

Quelle: Aggari

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr komplex

Kosten: 20 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Vorteil *Mineralisches Lebewesen*.

Hintergrund: Es existiert eine äußerst umfangreiche Abhandlung über die unsterbliche Seele, die ausführlich auf die Unterschiede und Grauzonen zwischen mineralischen Lebewesen mit Seele und Golems ohne Seele eingeht. Der Autor scheint seinen Ausführungen jedoch selbst nicht ganz trauen, da er gerücheweise vor seinem Tod versucht haben soll, seine Seele in einen Golem zu übertragen.

Steinsplitter

Probe: MU/KL/CH +15

Quelle: Erz

Disziplin: Instruktion

Dienst: Explosion

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) **Ziel:** Einzelobjekt

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: komplex

Kosten: 32 AsP

Wirkung: Die Essenz wird mit einer GS von 15 auf das Ziel geschleudert und richtet dort $8W6 + ZfP \cdot 2$ TP an, von denen allerdings der RS abgezogen wird. Pro vollem Schritt Entfernung vom Zentrum der Explosion wird der Schaden um 1 Punkt sowie die Augenzahl

des kleinsten noch verbleibenden Würfels reduziert. Wurde der letzte Würfel entfernt, findet keine weitere Ausbreitung statt. Die *Wundschwelle* gilt für diesen Angriff als um 2 Punkte gesenkt, zudem erleiden getroffene Wesen einen Angriff zum *Niederwerfen*, wobei die KK-Probe um 1 Punkt pro 10 angerichteten Punkten erschwert ist.

Hintergrund: Es empfiehlt sich, auf keinen Fall die Erz-Elementaristin Berggard Kristallherrin zu verärgern, da die Saithyarin nicht nur diese tödliche Formel meisterlich beherrscht. Glücklicherweise handelt es sich bei ihr jedoch um eine ausgeglichene Person, die Erz eher zum Schutz als zum Angriff nutzt.

Stille

Probe: MU/MU/CH +9

Quelle: Thesephai **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:**

Beseelung der Umwelt

Zauberdauer: 10 Aktion

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr schwer

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Um den Zauberer herum entsteht eine Zone absoluter Stille mit einem Radius

von 2 Schritt. Geräusche können weder ihn ihr entstehen noch in sie eindringen.

Hintergrund: Es ist nicht zu unterschätzen, wie sehr viele Magieanwender durch diese Formel eingeschränkt werden, da die Sprachkomponente wegfällt. Auch wenn im weiteren Verlauf der Ereignisse dieses Hindernis umgangen werden kann, verschafft es dem Zaubenden doch zunächst eine vielleicht dringend benötigte Atempause. Unbestreitbar nützlich ist die Formel zudem für jedwede heimliche Tätigkeit.

Stillstand

Probe: MU/MU/CH +19

Quelle: Eskates

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung der Umwelt

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 24 AsP

Wirkung: In einer Zone mit einem Radius von 3 Schritt bleibt die Zeit stehen. Nichts

vermag hinein oder hinaus zu gelangen und für darin gefangene Wesen scheint es nach Ablauf der Wirkungsdauer, als hätte die Welt einen Sprung nach vorn gemacht.

Hintergrund: Gerüchteweise existiert in einem alten Risso-Heiligtum des Efiirt seit Jahrhunderten eine solche Zeitblase, bei deren Beschwörung etwas furchtbar schief gegangen ist. Und so sind Anhänger der Karribd, die das Heiligtum angreifen, und des Efiirt, die es verteidigen, dort wie in einem tödlichen Tanz erstarrt.

Stimme des Freundes

Probe: KL/IN/CH +8
Quelle: Harmonie
Disziplin: Instruktion
Dienst: Beseelung des Geistes
Zauberdauer: 3 Aktionen
Wirkungsdauer: 1 SR
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: Berührung
Struktur: sehr schwer
Kosten: 12 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält das Talent *Stimmen Imitieren* auf einem Wert von ZfP* Punkten. Verfügt er bereits über das Talent, erhöht es sich in gleichem Maße.
Hintergrund: Es ist nicht zu unterschätzen, wie sehr der Klang einer bekannten Stimme eine brenzlige Situation zu entschärfen vermag. Gerade im Dunkeln kann einem dies, zusammen mit einer passenden Verkleidung, viele Türen öffnen.

Stimme des Tiers

Probe: MU/KL/IN +7
Quelle: Tiergeister
Disziplin: Instruktion
Dienst: Kommunikation
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkungsdauer: 1 SR
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: 7 Schritt
Struktur: sehr einfach
Kosten: 4 AsP
Wirkung: Der Zauber ermöglicht die telepathische Kommunikation mit einem Tier, einschließlich des Austausches von Sinnes-

eindrücken und des Lesens derzeit ablaufen-der Gedanken, wobei kein Einblick in das Gedächtnis möglich ist. Die Qualität der Kommunikation wird durch die Intelligenz des Tiers beschränkt.
Hintergrund: Die Kommunikation mit Tier-geistern ist ein prägender Bestandteil der Aus-bildung zum Satudur. Aus diesem Grund ist diese Formel bei den satyrischen Zaubernern auch weit verbreitet. Manche fühlen sich im Laufe ihrer Ausbildung dabei einer Tiergruppe so verbunden, dass sie sich dieser komplett anschließen.

Stoss

Probe: MU/MU/CH +10

Quelle: Kraft

Disziplin: Instruktion

Dienst: Objektbewegung

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: augenblicklich (n)

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: extrem einfach

Kosten: 4 AsP

Wirkung: Ein Objekt wird mit einer Kraft von 7+ZfP* Punkten nach hinten gestoßen.

Hintergrund: Für diese Formel sind die Einsatzmöglichkeiten schier endlos, ob nun eine kostbare Vase zur Ablenkung oder als Rache umgestoßen wird, ein Gefängnissschlüssel vom Tisch gewischt oder ein Feind von einem Luftschiff gestoßen wird.

Strategie

Probe: KL/IN/CH +5

Quelle: Kreativität

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält das Talent *Brett-/Kartenspiel* auf einem Wert von ZfP* Punkten. Verfügt er bereits über das Talent, erhöht es sich in gleichem Maße.

Hintergrund: Unter Optimaten haben sich Spiele herausgebildet, bei denen magisches Talent genauso sehr wie natürliche Klugheit und Begabung gefordert werden. Hier gewinnt nicht unbedingt der bessere Spieler, sondern meist der bessere Zauberer.

Streitinspiration

Probe: KL/IN/CH +7 +MR
+Anzahl **Quelle:** Aggression

Disziplin: Instruktion **Dienst:**
Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 8 AsP pro Ziel

Wirkung: Der Zauber trägt zur Schaffung
oder sogar Eskalation von Konflikten bei,

indem er mehreren Personen den Nachteil
Streitsucht 12 verschafft.

Hintergrund: Man sagt, ein Streit zwischen
zwei Personen würde der dritten zugute Kom-
men. Das gilt ganz besonders, wenn diese
Formel mit im Spiel ist. Sei es bei Vertrags-
verhandlungen oder einem ertappten magi-
schen Verbrecher, die Zauberei sorgt für eine
gründliche Ablenkung und einen deutlichen
Vorteil für den, der davon nicht betroffen ist.
Allerdings ist es anzuraten, den Raum zu
verlassen, bevor es zu Handgreiflichkeiten
kommt.

Strudel

Probe: MU/MU/CH +14

Quelle: Galkuzul

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Element

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: 49 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 42 AsP

Wirkung: In einem Radius von 7 Schritt um
den ausgewählten Punkt entsteht ein
mächtiger Wasserstrudel. Im Wirkungsbe-
reich befindlichen Wesen muss jede KR eine

Schwimmen-Probe +7 gelingen, um nicht
un-ter die Oberfläche gezogen zu werden.
Schiffe verlieren pro KR 2W6 StP, gegen
die ihre H in normalem Maße schützt. Der
ausgewählte Punkt muss sich auf einer
ausreichend großen Wassermasse befinden.

Hintergrund: Viele landbewohnende Magier
neigen in ihrer Arroganz dazu, die Magie der
Unterwasservölker zu unterschätzen. Diesen
Fehler begehen viele jedoch nur einmal, be-
sonders wenn sie es mit den Naholiten der
Ruritirna zu tun bekommen, die die Quelle
Galkuzul häufig meisterhaft beherrschen.

Sturkopf

Probe: KL/IN/CH +12 +MR

Quelle: Endgültigkeit

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Dem Ziel wird seine geistige Flexibilität genommen, was es unzugänglich für Argumente macht.

Hintergrund: Tatsächlich kann diese Formel auch zum Schutz der verzauberten Person eingesetzt werden, zum Beispiel, um eine wankelmütige Person davor zu schützen, den Einflüsterungen eines Dämons zu erliegen.

Sturm

Probe: MU/KL/CH +16

Quelle: Luft

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Element

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: 49 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 21 AsP

Wirkung: Der Zauberer lässt den Wind zu einem mächtigen Sturm anschwellen. Innerhalb eines Radius von 7 Schritt werden alle Objekte hinfort gerissen, die nicht zumindest

300 Stein wiegen oder fest im Boden verankert sind. Jedem Wesen muss alle 2 KR eine *Körperbeherrschungs*-Probe +12 gelingen, um nicht von den Beinen gerissen zu werden.

Hintergrund: Als Meister der Luftbeherrschung nutzt niemand diese Formel virtuoser als die Windflüsterer der Ashariel. Tatsächlich sind die Auswirkungen auch nirgendwo katastrophaler, als wenn man sich gerade hoch in der Luft befindet und nur noch das eigene Talent oder das handwerkliche Geschick des Luftschiffkapitäns einen Absturz abwenden kann.

Sturmflut

Probe: MU/KL/CH +18

Quelle: Wasser

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Element

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: Horizont

Struktur: sehr komplex

Kosten: 80 AsP

Wirkung: Innerhalb eines Radius von 10 Schritt entwickelt sich eine tobende Sturmflut. Ertrinken und Kentern ist nur mit entsprechenden Proben zu verhindern, die um ZfP* Punkte erschwert sind.

Hintergrund: Diese Formel ist kaum von einer Person alleine zu bewältigen, daher müssen sich meist mehrere magiebegabte Wasserelementaristen zusammenfinden um gemeinsam Verwüstung über einen Küstenabschnitt zu bringen.

Tanz der Leidenschaft

Probe: MU/MU/CH +10

Quelle: Darcalya

Disziplin: Instruktion

Dienst: Illusion

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Zone mit 1 Schritt Radius

Reichweite: 49 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 4 AsP

Wirkung: Am ausgewählten Ort erscheint die optische Illusion eines verführerisch tan-

zenden Wesens nach Vorstellung des Zaube-rers. Die *Realitätsdichte* der Illusion beträgt $7 + \text{ZfP}^*/2$ Punkte.

Hintergrund: Ob als Ablenkung, Unterhaltung für eine Feierlichkeit oder zum Privatver-gnügen ist diese Formel vielfältig einsetzbar. Aufgrund der dämonischen Natur der Quelle können durch die Betrachtung aber auch düstere Gelüste in den Zuschauern geweckt werden.

Tapfere Recken

Probe: KL/IN/CH +11

Quelle: Erfolg

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 8 AsP pro Ziel

Wirkung: Der MU der Ziele erhöht sich um ZfP*/2 Punkte.

Hintergrund: Jedes Kind im Imperium kennt die Geschichte von Ismeliope te Kouramnion, die ihren Geliebten Pyromos te Kouramnion mit einer flammenden Rede und einem Kuss für die Geschichtsbücher verabschiedete, bevor er für den Thearchen Myr-Othanel in den Krieg gegen die Leonir zog und nach wenigen Jahren siegreich und als Held zurückkehrte. Nur wenig bekannt ist, dass diese Formel seinen Aufbruch deutlich erleichterte.

Tarnung der Kraft

Probe: MU/KL/CH +8

Quelle: Kraft

Disziplin: Instruktion

Dienst: Verhüllung

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Das Ziel scheint über keinerlei magische Kraft oder auf sie einwirkende

Magie zu verfügen. Alle Proben, die auf das Durchschauen der Verhüllung abzielen, sind um 7+ZfP* Punkte erschwert.

Hintergrund: In manchen Situationen ist es sinnvoll, sich voll Macht und Standesbewusstsein zu präsentieren, während es in anderen von Vorteil ist, wenn der Gegenüber einen unterschätzt, damit man im richtigen Moment mit dem Überraschungseffekt auf der eigenen Seite zuschlagen kann. Bevorzugt man letzteres, ist diese Formel das Mittel der Wahl.

Tatendrang

Probe: KL/IN/CH +8

+MR **Quelle:** Freiheit

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Nachteil
Un-geduld 8.

Hintergrund: Wenn sich Weihertänzer der Lutraa auf Abenteuerfahrt begeben, empfinden sie ihre Reisebegleitung häufig als träge und wenig abenteuerlustig. Mit dieser Formel kann allerdings schnell Abhilfe geleistet werden. Wenig überraschend geht ihre Anwendung oftmals mit großen Gefahren einher, schließlich ist es selten eine gute Idee, eine dunkle Ruine auf der Stelle zu untersuchen, nachdem die Sonne bereits untergegangen ist.

Täuschung der Sinne

Probe: KL/IN/CH +10 +MR

Quelle: Wahnsinn

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 20 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Nachteil
Einbildungen.

Hintergrund: Wenn man einen Rechtsstreit gewinnen möchte, ist es sinnvoll, die Wahrheit und einen guten Legitimat auf seiner Seite zu wissen. Noch hilfreicher ist es allerdings, wenn die Gegenpartei als wenig zurechnungsfähig betrachtet wird.

Telekinese

Probe: MU/KL/CH +9

Quelle: Kraft

Disziplin: Instruktion

Dienst: Objektbewegung

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Aktionen

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: einfach

Kosten: 5 AsP

Wirkung: Ein Objekt wird wie von Geisterhand mit einer Kraft in Höhe von $7 + ZfP^*/2$

Punkten durch die Luft getragen. Es sind dabei lediglich simple Bewegungen möglich. Die Maximalgeschwindigkeit der Bewegung beträgt ZfP* Schritt pro KR, verringert um eine eventuelle Überlastung.

Hintergrund: Als Unterhalter an den Höfen der Makshamaunir nutzen Makshamantim nicht nur Illusionen, sondern auch Formeln wie diese, um ihre Herrscher zu amüsieren. Munter durch die Luft schwebende Vasen oder Schellenkränze sind daher keine Seltenheit.

Teleport

Probe: MU/MU/CH +10

Quelle: Eskates

Disziplin: Instruktion

Dienst: Transport an einen Ort

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich (n)

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr komplex

Kosten: 24 AsP

Wirkung: Der maximal 125 Stein wiegende lust zwischen ihrem Stadthaus und ihrer Forschungsdomäne zu wechseln. Nachdem sie ohne merkliche Verzögerung an einem anderen Ort wieder zu Tode erschreckt hätte, haben sie es sich

wie Wasser, Gas oder auch Grashalme werden dabei vom Zauber verdrängt. Wird der Ort dagegen von fester Materie eingenommen, materialisiert sich das Ziel an der am nächsten befindlichen freien Stelle. Befindet sich der Ort nicht auf festem oder zumindest tragendem Grund, materialisiert sich das Ziel auf dem in gerader Linie darunter befindlichen.

Hintergrund: Es heißt Tesseria te Melarythor entwickelte diese Formel, um ohne Zeitver-

auf, den er entweder sehen können oder auf bald angewöhnt, beide Residenzen stets in beliebige Art und Weise schon einmal auf- bestem Zustand zu halten.
gesucht haben muss. Flexible Stoffe

Tentakel

Probe: MU/MU/CH +15

Quelle: Galkuzul

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Element

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Zone mit 1 Schritt Radius

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 3 AsP

Wirkung: Aus einer Wasseroberfläche bildet sich ein Tentakel, das Gegner nach Wahl des Zauberers angreift. Die AT entspricht den

ZfP*, die Distanzklasse ist HNRP und an Fertigkeiten beherrscht der Tentakel *Umschlingen* (4). Es muss mindestens 1 Raumschritt Wasser vorhanden sein.

Hintergrund: Diese Formel gehörte zum Hauskanon der Charybalis und wurde bevorzugt in deren düsteren Opferzeremonien zu Ehren der nachtblauen Herrin Charypta eingesetzt, wo die Opfer von dem Tentakel unter die Wasseroberfläche gezogen wurden und verzweifelt um Luft ringend ihr Leben verloren.

Tierkenner

Probe: MU/KL/IN +4

Quelle: Tiergeister

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 6 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Ziele erhalten das Talent *Tierkunde* auf einem Wert von jeweils ZfP*/2 Punkten. Verfügen sie bereits über das Talent, erhöht es sich in gleichem Maße.

Hintergrund: Satudure, die als Tierpfleger auf einer Domäne oder bei einer Einheit der Myrmidonen eingestellt sind, verfügen meist von vornherein über eine gute Tierkunde. Trotzdem kann es vorkommen, dass ein auch für sie unbekanntes Tier auftaucht und in solchen Fällen hilft diese einfache Formel.

Todesvision

Probe: MU/MU/CH +12

+MR **Quelle:** Dya'Khol

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Bei jeder vorzunehmenden Handlung malt sich das Ziel aus, wie sie zu seinem

Tod führen könnte. Dies hält ihn davon ab, irgendeine Handlung zu vollführen, die über die einfachsten und sichersten Tätigkeiten hinausgehen.

Hintergrund: Es gibt nichts Lähmenderes als die eigene Phantasie. Beim Schneiden einer Melone genügt ein leichtes Abrutschen, um sich die Pulsadern aufzuschlitzen, während man beim Spaziergang durch den Garten jederzeit von einem herabfallenden Ast erschlagen werden könnte.

Tödliche Kälte

Probe: MU/MU/CH +19

Quelle: Abgrund

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung der Umwelt

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 30 AsP

Wirkung: Innerhalb eines Radius von 5 Schritt wird die Umgebungstemperatur um 8 Stufen gesenkt.

Hintergrund: Kaum ein lebendes Wesen überlebt in dieser verzauberten Zone, außer es ist magisch oder karmal geschützt oder schafft es, sich rechtzeitig aus diesem menschenfeindlichen Bereich zu bewegen.

Tollwut

Probe: MU/MU/CH +13 +MR +Anzahl

Quelle: Abgrund

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 10 AsP pro Ziel

Wirkung: Die tierischen Ziele erhalten den Nachteil *Bluttausch*.

Hintergrund: Wenn Hausgardisten von den eigenen Wachtieren angegriffen werden oder eine wildgewordene Schar exotischer Tiere im Garten eines hochrangigen Optimaten die Gäste attackieren, ist keine weitere Ablenkung mehr nötig. Weiterhin findet die Beseelung bei manch barbarischen Kulturen auch im Rahmen von Reifeprüfungen Verwendung.

Tor in den Limbus

Probe: MU/MU/CH +11

Quelle: Eskates

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Element

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Zone mit 1 Schritt Radius

Reichweite: 1 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 5 AsP

Wirkung: Es öffnet sich ein kreisrundes Tor in die angrenzende Ebene des Limbus, das einen Radius von 1 Schritt aufweist. Befindet sich

der Zauberer bereits in der Zwischenwelt, öffnet sich dagegen ein Tor in die dritte Sphäre. **Hintergrund:** Die Beschäftigung mit der Quelle *Eskates* gilt für viele Magier als meisterliche Disziplin und erfordert meist etliche Jahre des Studiums. Nicht selten hört man in den Cammern der Optimaten von übereifrigen Adepten, die in die Ebenen des Limbus vorzudringen vermochten und nie wieder gesehen worden sind. Einige wenige Zauberkundige verwenden die Formel für eine schnelle, jedoch nicht gerade ungefährliche Reise.

Totenbann

Probe: MU/MU/CH

+10 **Quelle:** Totenwesen

Disziplin: Instruktion

Dienst: Bann der Quelle

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Alle innerhalb von 3 Schritt befindlichen *Totenwesen* erleiden Abzüge auf alle Werte in Höhe von ZfP*/2 Punkten. Zudem ist das Wirken von Zaubern der Quelle *Toten-*

wesen um ZfP*/2 Punkte erschwert, während die Erschwernis für in die Zone eindringende Zauber ZfP*/4 Punkte beträgt.

Hintergrund: Auch wenn den Optimaten der Onachos oftmals eher an der Erhebung und Befragung Untoter gelegen ist, gehört der Totenbann selbstverständlich zum Standardrepertoire des Hauses und wird ihren Adepten schon sehr früh vor möglichen anderen Formeln im Studium gelehrt. Dabei sehen viele sich oft als einzig Berufene an und sehen es gar nicht gerne, wenn andere Beschwörer mit ihren Formeln spielen.

Totenschlaf

Probe: MU/KL/IN +8 +MR

Quelle: Zeit

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 1 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 40 AsP

Wirkung: Der Schlaf des Ziels vertieft sich, so dass es während der Wirkungsdauer nicht

mehr erwacht. Sämtliche Körperfunktionen werden währenddessen unterdrückt, wodurch es wie tot erscheint, nicht altert und weder Luft noch Nahrung benötigt.

Hintergrund: In vielen Kulturen findet die Formel eher religiöse Anwendung, da diese glauben, dort den Göttern oder Ahnen nahe zu sein. In der Wildnis gestrandete Zauberer hat sie dagegen schon vor überraschenden Wintereinbrüchen geschützt.

Tradition der Überzeugung

Probe: KL/IN/CH +9 +MR

Quelle: Endgültigkeit

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Nachteil *Prinzipientreue* im Wert von 8 GP. Über das verfolgte Prinzip entscheidet der Zauberer. Besitzt das

Ziel die gleiche Prinzipientreue bereits, steigt ihr Wert entsprechend an.

Hintergrund: In den Rängen des Hauses Partholon ist diese Formel sehr verbreitet. Sie wird genutzt, um weniger gefestigten Seelen notwendige Disziplin über die niederen Triebe einzugeben oder jungen Initianten des Hauses bei der Selbstkontrolle zu helfen. In anderen Kulturen findet die Formel in einer Massenvariante in Zeiten großer Not Anwendung, wenn auch die moralisch Gefestigten langsam an ihren Überzeugungen zu zweifeln beginnen.

Trägheit

Probe: MU/MU/CH +14 +MR

Quelle: Avastada

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Die INI des Ziels sinkt um ZfP*/2 Punkte.

Hintergrund: Ursprünglich war die Formel zur Beruhigung der Patienten bestimmt, doch führte stets nur zu einer ausgeprägten Unachtsamkeit des Ziels. Im militärischen Einsatz stellte sich die Wirkung hingegen als äußerst nützlich heraus, da im Kampf jeder Herzschlag über Leben und Tod entscheiden kann.

Trankanalyse

Probe: MU/KL/CH +4

Quelle: Wasser

Disziplin: Instruktion

Dienst: Analyse

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: 1 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 2 AsP

Wirkung: Eine flüssige Substanz wird analysiert, was dem Zauberer Aufschluss über Inhaltsstoffe und Qualität bieten kann. Die ZfP* bestimmen das Ergebnis auf der Analy-setabelle. Es ist möglich, direkt im Anschluss weitere Analyse-Proben mit gleicher Erschwer-nis und gleichen Kosten abzulegen, um weitere

ZfP* anzusammeln. Dazu ist jedoch nach jedem Durchgang einschließlich des ersten eine *Selbstbeherrschungs*-Probe abzulegen, die zunächst unmodifiziert, jedoch pro Anschluss-probe um 1 Punkt erschwert ist und bei deren Misslingen der Vorgang abgebrochen werden muss, so dass keine weiteren Informationen gesammelt werden können.

Hintergrund: Die Trankanalyse lässt sich in der einen oder anderen Form in den meisten Kulturen wiederfinden. Sie gehört zu der Grundausstattung jedes Heilers, Alchimisten oder Giftmischers und im Imperium findet sich in jeder größeren Ansiedlung ein Lohn-zauberer, der eine Trankanalyse anzubieten vermag.

Traumbotschaft

Probe: KL/IN/CH +13 +MR

Quelle: Endgültigkeit

Disziplin: Instruktion

Dienst: Traumbesuch

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Außer Sicht

Struktur: extrem schwer

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Der Zauberer vermag in die Träume eines Ziels einzudringen, zu dem er über eine *Rituelle Verbindung* verfügt. Schläft das

Ziel nicht, ist der Zauber zwar erfolgreich, zeigt jedoch keine Wirkung.

Hintergrund: Traumreisen sind seit jeher ein fester Bestandteil in vielen animistischen Traditionen. So nutzen zum Beispiel die Mediziner der Ban'Shi diese Formel, um körperlich oder seelisch kranken Sippenmitgliedern zur Seite zu stehen und beim Genesungsprozess unterstützen zu können. Auch die Illacrien machen ausgiebig Gebrauch von ihr, um in den Traumwelten anderer Personen Inspirationen zu sammeln.

Überdruss

Probe: MU/MU/CH +10 +MR

+Anzahl **Quelle:** Avastada

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 8 AsP pro Ziel

Wirkung: Eine vom Zauberer bestimmte Tätigkeit erscheint den Betroffenen schrecklich langweilig. Solange keine sehr guten Grün-

de dafür sprechen, werden sie sich von ihr abwenden.

Hintergrund: Viele Formeln können bei richtigem Gebrauch verheerende Auswirkungen mit sich bringen, selbst scheinbar harmlos wie diese. Vor zwei Jahrhunderten sollen G'Rolmur in einer Massenvariante eine mittelgroße imperiale Stadt hiermit lahmgelegt haben, bis ihre Forderungen erfüllt wurden. Doch auch in kleinerem Maße wird Überdruss oft heimlich angewendet, sei es im feindlichen Militärlager oder der beruflichen Konkurrenz.

Überheblichkeit

Probe: KL/IN/CH +9 +MR

Quelle: Harmonie **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:** Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Nachteil *Arroganz* 8. Verfügt es bereits über den Nachteil, steigt sein Wert in entsprechendem Maße.

Hintergrund: Erreichte oder zumindest gefühlte Perfektion führt schnell zu einem gesteigerten Selbstbewusstsein, das sich durchaus ins Überhebliche zu steigern vermag. Eine perfekte Harmonie stellt keine Ausnahme dar, denn wer mit sich selbst im absolut Reinen ist, hat für die Probleme anderer selten etwas übrig. Normalerweise wird die Formel zum Nachteil eines Konkurrenten eingesetzt, doch soll auch schon manch arme Gestalt versucht haben, sich auf diesem Weg ein größeres Selbstbewusstsein zu verschaffen.

Übersinnliche Reflexe

Probe: KL/IN/CH +14

Quelle: Erkenntnis **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 10 AsP pro Ziel

Wirkung: Die vom Zauberer ausgewählten

Wesen erlangen tiefere Einblicke in das Wesen

des Kampfes und erhalten als Folge übersinnliche Reflexe. Ihre Paraden werden dadurch um ZfP*/2 Punkte erleichtert.

Hintergrund: Blitzartige Angriffe und bloße Körperkraft bringen im Kampf oft einen schnellen Sieg ein, doch viele Auseinandersetzungen lassen sich nur schwerlich rasch entscheiden und machen eine gute Defensive zu einem unabdingbar wichtigen Verbündeten. Einige Zauberer greifen daher lieber auf Formeln wie diese zurück, statt ihre Attacken zu stärken.

Überträger

Probe: MU/MU/CH +8

Quelle: Mishkarya **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:** Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr komplex

Kosten: 24 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält das Attribut *Krankheitsüberträger*. Die übertragene Krankheit

wird vom Zauberer ausgewählt, ihre maximale Stufe ist 8.

Hintergrund: Diese verderbte Formel gewann traurige Berühmtheit während des hundertjährigen Seekrieges, als die Feldherrin *Asanthea te Phraisopos* abgerichtete Möwen verwendete, um ganze Dörfer mit tödlichen Krankheiten zu infizieren. Die Unternehmung ging schief, da nicht nur strategische Ziele an der serovischen Küste, sondern auch jene auf dem Festland in Mitleidenschaft gezogen wurden.

Umgebungssinn

Probe: MU/KL/IN +3

Quelle: Tiergeister **Disziplin:**

Instruktion Dienst: Beseelung
des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält eine vom
Zauberer ausgewählte SF *Geländekunde*
sowie den Vorteil *Richtungssinn*.

Hintergrund: Gerade in unwirtlicheren Gebieten ist es von großer Wichtigkeit, die Himmelsrichtung und das umgebende Gelände zu kennen. Doch auch für Adepten, die abseits der großen Straßen im Imperium unterwegs sind, hat sich die Formel bewährt. Die größte Verbreitung findet sie in den Häusern Aldangara und Rhidaman sowie bei den männlichen Amaunir, die vermehrt dem Handwerk des Handels nachgehen und vielerorts Überlandreisen in Kauf nehmen müssen.

Unbarmherziger Hetzer

Probe: MU/MU/CH +6

Quelle: Naggarach

Disziplin: Instruktion

Dienst: Regeneration

Zauberdauer: 20 Aktion

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Das verzauberte Wesen
regeneriert ZfP*/6 AuP pro KR.

Hintergrund: Im imperialen Militär als wenig nutzbringend erachtet, findet die Formel der Quelle *Naggarach* heutzutage vielerorts Verwendung in den Gassen und dunklen Kellern der städtischen Gemeinschaften. Hier werden Gossenschläger von Magiedilettanten protegirt, wenn sie nicht gar selber in den Ring steigen, um sich auf eine der beiden Weisen ein Zubrot mit Wetten auf die Kämpfenden zu verdienen. Die größte Beliebtheit erfährt sie jedoch bei Jägern, die auf diesem Wege auch die ausdauerndste Beute zu verfolgen vermögen.

Unbedachter Heerführer

Probe: KL/IN/CH +9 +MR

Quelle: Aggression

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 20 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält einen Malus in Höhe von ZfP* Punkten auf das Talent *Kriegskunst*.

Hintergrund: Als ein beliebtes Mittel der strategischen Kriegsführung gehört die Formel zum Repertoire der meisten Magier im Dienste der Myriaden. Gerade bei risikoreichen Kommandounternehmen hat es sich als besonders effizient erwiesen, den gegnerischen Anführer mit ihrer Hilfe faktisch außer Gefecht zu setzen. Im Haus Partholon übt man sich darin, unter ihrem Einfluss immer noch gute militärische Entscheidungen zu treffen.

Unbemerakter Wahnsinn

Probe: KL/IN/CH +6

Quelle: Wahnsinn

Disziplin: Instruktion

Dienst: Verhüllung

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

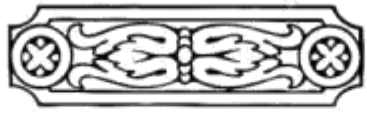
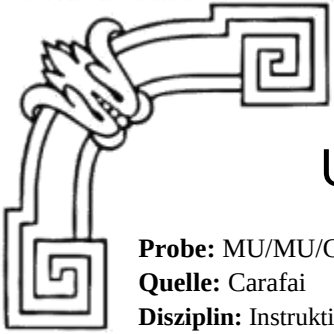
Kosten: 12 AsP

Wirkung: Verfügt das Ziel über den Nachteil *Probleme*

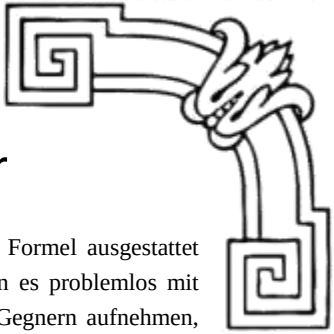
Einbildungen oder Wahnvorstellungen, wird Angehöriger verhehlen wollen. dieser Umstand verhüllt. Anderen Wesen

erscheint es geistig gesund und rational denkend. Alle Proben, die auf eine Durchdringung dieser Verhüllung abzielen, sind um 7+ZfP* Punkte erschwert.

Hintergrund: Vornehmlich in der Seelenheilkunde wurde viel mit dieser und ähnlichen Formeln experimentiert, ohne jedoch tragbare Ergebnisse mit sich zu bringen. Verbreitung findet sie daher nur bei Zauberern, die sich selbst als Nutznießer sehen, sowie manchen Optimaten, die auf diesem Wege



Unbesiegbarer Kämpfer



Probe: MU/MU/CH +10

Quelle: Carafai

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr komplex

Kosten: 20 AsP

Wirkung: Die Kampfkraft des Zauberers steigt in großem Maße. Seine AT erhöht sich um ZfP* Punkte.

Hintergrund: Mit dieser Formel ausgestattet kann eine einzelne Person es problemlos mit einer ganzen Horde von Gegnern aufnehmen, weswegen auch wenig kämpferisch wirkende Zauberer niemals unterschätzt werden sollte. In den Reihen des imperialen Militärs findet der Zauber nur bei hochrangigen Kampfzauberern Verwendung, da einige Ziele dem Trugschluss erlagen, sie seien tatsächlich unbesiegbar.



Unbeugsamer Streiter



Probe: MU/MU/CH +11

Quelle: Carafai

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

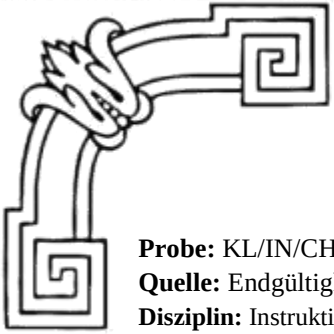
Reichweite: Berührung

Struktur: sehr komplex

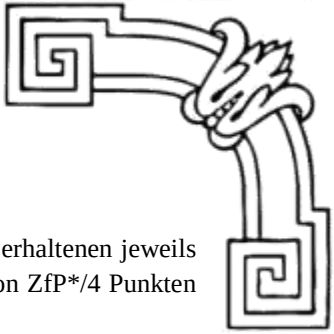
Kosten: 20 AsP

Wirkung: Die LeP des Ziel erhöhen sich um ZfP* Punkte. Verliert es während der Wirkungsdauer LeP, werden zunächst die durch den Zauber erhaltenen abgezogen.

Hintergrund: Geschick und Kampfkraft nützen wenig, wenn sich ein Kämpfer mit zu vielen Gegnern konfrontiert sieht, als dass er all ihre Angriffe abwehren könnte. In solch einem Fall ist es von großem Nutzen, die eigene Lebenskraft stärken zu können.



Unbeugsamer Wille



Probe: KL/IN/CH +9

Quelle: Endgültigkeit

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr komplex

Kosten: 8 AsP pro Ziel

Wirkung: Der Zauberer stärkt den Widerstand einer Gruppe gegen magische Einflüsse.

Die betroffenen Wesen erhaltenen jeweils einen Bonus in Höhe von ZfP*/4 Punkten auf ihre MR.

Hintergrund: Eine sehr traditionelle Formel, die besonders unter dem Stand der Optima-ten weit verbreitet ist und bei allen Hohen Häusern in mindestens einer Variante Ein-zug in das Standardrepertoire erhalten hat. Doch auch bei vielen Animisten ist solcherlei Zauberei recht häufig anzutreffen, wenn es regelmäßig gilt, den bösen Willen der Geister abzuwenden.



Undurchschaubarkeit



Probe: KL/IN/CH +9

Quelle: Begierde

Disziplin: Instruktion

Dienst: Verhüllung

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

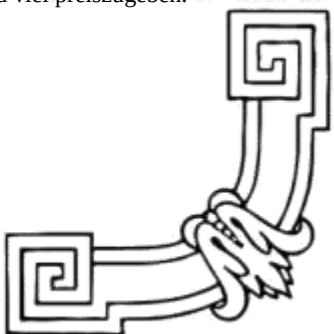
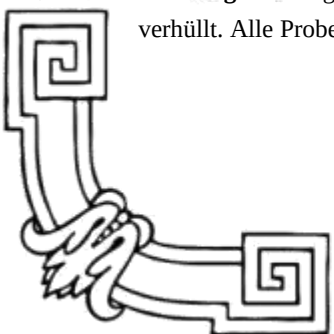
Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Die Begierden des Ziels werden verhüllt. Alle Proben, die auf eine Durch-

dringung dieser Verhüllung abzielen, sind um 7+ZfP* Punkte erschwert. **Hintergrund:** Bei wichtigen Verhandlungen ist es üblich, einen Zauberer mit sich zu führen, der die Gedanken und Beweggründe des Gegenübers zu analysieren weiß. Eine Praxis, die gerade bei unredlichen Gesellen auf wenig Gegenliebe stößt. Bei den Kerrishi-tern und Mitgliedern des Hauses Rhidaman findet die Formel große Verbreitung, damit sie bei großen Handelsgeschäften nicht zu viel preiszugeben.



Undurchsichtiger Schleier

Probe: KL/IN/CH +6

Quelle: Erkenntnis

Disziplin: Instruktion

Dienst: Bann der Quelle

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Das Wirken von Zaubern der Quelle *Erkenntnis* auf das Ziel sind um ZfP* Punkte erschwert.

Hintergrund: Dies ist die klassische Schutzformel zur Verhüllung magischen Wissens. Sie gehört zum Grundstock nahezu aller Traditionen Myranors, lässt sich doch niemand gerne in den Kopf schauen.

Unermessliche Weisheit

Probe: KL/IN/CH +10

Quelle: Erkenntnis

Disziplin: Inspiration

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 6 SR

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

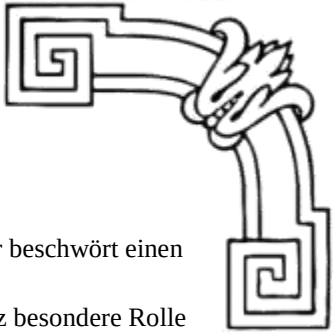
Reichweite: Selbst

Struktur: sehr komplex

Kosten: 64 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen *Archon der Erkenntnis*.

Hintergrund: In Zeiten großer Ratlosigkeit wirkt die Inspiration durch einen Archon der Erkenntnis für jede Person wahre Wunder, ob es sich nun um einen Forscher handelt, der kurz vor dem großen Durchbruch steht, einen Künstler, der mit einer Blockade zu kämpfen hat, oder eine BaLoa, die über die Zukunft der Sippe entscheiden muss.



Unersättlicher Vielfrass

Probe: MU/MU/CH +11

Quelle: Khalyanar

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen *Atuum*.

Hintergrund: Eine ganz besondere Rolle kommt der Beschwörung von Atuum in der imperialen Städteplanung zu. Keine andere Maßnahme ist zum Abriss ganzer Straßenzüge so gut geeignet wie die Herbeirufung dieses Dämons. Doch auch bei der Urbarmachung größerer Landstriche können mithilfe des Wesens innerhalb kürzester Zeit ganze Waldstücke sorglos und präzise gerodet werden.



Unfehlbares Geschoss

Probe: MU/MU/CH +11

Quelle: Naggarach

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr komplex

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Der FK-Basiswert des Ziels erhöht sich um $ZfP^*/2$ Punkte.

Hintergrund: In besonders harten Wintern bedienen sich die Andramaunir des hohen Nordens dieser Formel, um das Überleben der Sippe sicherzustellen. Andererseits gibt es auch viele optimistische Großwildjäger, die auf diesem Wege bereits so manchen Blattschuss herbeiführen konnten, und auch Mitglieder des Hauses Aldangara und viele Attentäter greifen gerne darauf zurück.

Ungehinderter Weg

Probe: KL/IN/CH +5

Quelle: Freiheit

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Der Verzauberte lässt sich kaum noch von Hindernissen aufhalten. Sein TaW in *Klettern* steigt um ZfP* Punkte.

Hintergrund: Diese Formel findet bei vielen animistischen Traditionen Verwendung, deren Ritualplätze an entlegenen Stellen zu finden sind. So können auf einfache Art Eindringlinge und andere unerwünschte Wesenheiten ferngehalten werden, ohne sich selbst den Weg zu versperren.

Ungestüme Meute

Probe: KL/IN/CH +12 +MR

+Anzahl **Quelle:** Aggression

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 8 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Ziele werden gegen eine vom Zauberer bestimmte Person, Gruppe oder Sache aufgebracht. Sie werden versuchen, ihr im Rahmen ihrer Möglichkeiten und üblichen

Gewohnheiten Schaden zuzufügen, werden dabei also nicht weiter gehen, als sie es bei einer natürlichen Abneigung täten.

Hintergrund: Ein klassisches Instrument aggressiver Verhandlungen. Äußerst beliebt bei fanatischen Predigern, die mit dieser Formel die Meute aufhetzen. Nachweisliche Anwendung dieser Beschwörung zur Schädigung eines Bürgers des Imperiums wird von den Ordnungsmächten hart verfolgt, nicht jedoch der Akt der Beeinflussung an sich. Einige BaLoa der Wald-Amaunir nutzen die Formel auch, um Raubtiere auf einen gehassten Feind zu hetzen.

Unsichtbare Fährte

Probe: MU/KL/IN +11

Quelle: Thesephai **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:**

Beseelung der Umwelt

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr schwer

Kosten: 18 AsP

Wirkung: Innerhalb eines Radius von 3 Schritt um den Zauberer entstehen keine

Spuren, da sich der ursprüngliche Zustand sofort wiederherstellt.

Hintergrund: Manchmal möchte ein Zauberberder unentdeckt bleiben und einfach keine Spuren hinterlassen, sei es, weil er sich auf der Flucht befindet oder gerade ungesehen in den Unterschupf des Schurken eindringen will. Besonders unter den Söldnern und Abenteurern Myranors ist die Unsichtbare Fährte eine sehr beliebte und geschätzte Formel.

Unsichtbare Wand

Probe: MU/KL/CH +14

Quelle: Luft

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Element

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: 1 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Der Zauberer verdichtet die ihn umgebende Luft zu einer kreisrunden, dickflüssigen Wand mit einem Radius von 2 Schritt. Sie durchdringender materieller

Schaden wird um ZfP*/2 Punkte gesenkt. Möchte ein Wesen sie durchqueren, muss ihm eine um den gleichen Wert erschwerte KK-Probe gelingen.

Hintergrund: Die Formel wird naturgemäß besonders von den Ashariel verwendet, die sie beim Kampf in luftiger Höhe zur Perfektion gebracht haben. Tatsächlich bildet sie sogar eine Kugel aus Luft um den Beschwörer, sofern er sich in der Luft befindet. Die Formel ist aber auch ganz pragmatisch nützlich, um eine Gruppe vor einem plötzlich hereinbrechenden Hagelschauer oder ähnlichem Wettereinflüssen zu schützen.

Unsichtbares Geschoss

Probe: MU/KL/CH +13

Quelle: Kraft

Disziplin: Instruktion

Dienst: Schadenszauber

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) **Ziel:** Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 14 AsP

Wirkung: Das Ziel wird von einem unsichtbaren Geschoss getroffen, wodurch es 4W6 SP erleidet, von denen ein eventueller RS nicht abgezogen wird. Wunden werden nicht

erzeugt, dafür erhält das Ziel für 50 KR eine Erschwernis auf alle Zauberproben in Höhe von 1 Punkte pro 10 SP.

Hintergrund: Hierbei handelt es sich um den traditionellen Hauszauber der Partholon. Diese beherrschen die Formel meist mit tödlicher Perfektion und vermögen mit ihr innerhalb von Sekunden einen Gegner zu können. Aufgrund ihrer Präzision ist sie allerdings auch bei Kopfgeldjägern und Meuchlern sehr beliebt, weswegen Mitglieder des Hauses zumindest öffentlich bemüht sind, einen daraus erwachsenden zweifelhaften Ruf bereits im Keim zu ersticken.

Unstillbare Gier

Probe: MU/MU/CH +11 +MR

Quelle: Xolovar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: Zfp* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Das Ziel wird mit unstillbarer Gier nach einer vom Zauberer bestimmten Sache erfüllt. Er wird alles ihm möglich tun, es zu

erlangen, solange dies nicht mit der Gefahr schweren körperlichen Schadens einhergeht.

Hintergrund: Diese Formel wird häufig von verdorbenen Händlerseelen genutzt, um ihr Opfer im großen Stil zu übervorteilen. Gerade im Hause Rhidaman wurde so mancher Vertrag durch die Verwendung dieser Formel erzwungen. Bei anderen Spezies sind es vor allem die G'rolmur, die diese Formel zur Erleichterung ihrer Geschäfte sehr gerne nutzen, auch wenn sie wohl von Natur aus ein Gespür für ertragreiche Geschäfte haben.

Unterwürfiger Diener

Probe: MU/MU/CH +4 +MR

Quelle: Abgrund

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 20 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Nachteil *Sklassenmentalität* 8. Besitzt es diesen Nachteil bereits, steigt er um eben diesen Wert.

Hintergrund: Diese finstere Formel entstammt noch aus dem Kanon des Hauses Chrysotheos, die sich schon vor Jahrhunderten mit ihrer Hilfe eine gefügige Dienerschar erschufen. Auch unter den Agenten der Draydal ist sie verbreitet und wird von ihnen zur kurzzeitigen Rekrutierung von gefügigen Schergen genutzt. Die meisten anderen Kulturen würden gar nicht auf die Idee kommen, derartige Zauberei zu wirken, doch gibt es immer wieder Gerüchte, dass manche Dienerschaft wohlhabender Personen nicht auf gewöhnlichem Wege zu ihrer Anstellung gekommen ist.

Untoter Diener

Probe: MU/MU/CH +7

Quelle: Dya'Khol

Disziplin: Influxion

Dienst: Nekromantie

Zauberdauer: 7 Stunden

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: schwer

Kosten: 28 AsP

Wirkung: Ein maximal 125 Stein wiegendes, verstorbene Lebewesen wird zum *Untoten* erhoben. Es handelt sich um eine *Großbeschwörung*.

Hintergrund: Eine klassische Formel der Nekromantie. Traditionell werden mit ihr Erhobene eher selten im Kampf, sondern meist als stumme Leibwächter oder unermüdliche Arbeiter eingesetzt. Bei den Onachos ist der Gebrauch der Formel recht häufig und gehört zum Grundkanon.

Verbergen

Probe: MU/MU/CH +7

Quelle: Iryabaar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Verhüllung

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr schwer

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Der Zauberer wird samt seiner Ausrüstung unsichtbar. Proben zu seiner Erkennung sind um 7+ZfP* Punkte erschwert, einschließlich Erkennungsversuchen über-

natürlicher Natur. Bewegt sich der Zauberer, halbiert sich die Erschwernis, dafür gilt sie auch für gegen ihn gerichtete Attacken.

Hintergrund: Eine beliebte Formel zur Infiltration von feindlichem Gebiet. Das Haus Ennandu unterhält ein Spezialkommando, deren Mitglieder allesamt äußerst fähige Spione sind, die diese Formel beherrschen. Viele Schlachten des hundertjährigen Seekrieges wurden auf dem Rücken dieser Gruppierung gewonnen und auch heute soll sie noch im Geheimen operieren. In barbarischeren Kulturkreisen findet diese Formel häufig im Rahmen der Jagd Anwendung.

Vereinte Kraft

Probe: MU/MU/CH +5

Quelle: Iryabaar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 6 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Ziele erhalten die SF *Beschwörerzirkel*.

Hintergrund: Nicht alle Beschwörer Myranors sind es gewohnt, in größeren Gruppen gemeinsam zu zaubern. Doch gerade für größere Beschwörungen oder wenn die Not groß ist und Zweckgemeinschaften geschlossen werden müssen, ist dies oft notwendig. Dank dieser Formel kann einer großen Zahl an Beteiligten das Wissen um das gemeinschaftliche Beschwören auf schnelle Art und Weise eingegeben werden.

Verfall

Probe: MU/MU/CH +11

Quelle: Eskates

Disziplin: Instruktion

Dienst: Schadenszauber

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) **Ziel:** Einzelobjekt

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: einfach

Kosten: 21 AsP

Wirkung: Ein vom Zauberer ausgewähltes Objekt macht eine rasche Alterung durch

und verliert dadurch 4W20 StP. Die H wird dabei ignoriert.

Hintergrund: Nur wenige Auserwählte wissen sich der Quelle *Eskates* zu bedienen, besonders im Haus Onachos und unter den Jharrafor-schern Makshapurams gibt es jedoch sogar einige Meister dieser Macht. Öfter begegnet man dieser Formel jedoch als Falle in alten Tempelruinen, wenn der Boden sich unter den eigenen Füßen wie von Zauberhand auf-zulösen beginnt.

Verfaulen

Probe: MU/MU/CH +9

Quelle: Mishkarya

Disziplin: Instruktion

Dienst: Elementare Reinheit

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 18 AsP

Wirkung: Bis zu 125 Stein Nahrung verderben.

Hintergrund: Die Formel wird hauptsächlich zur Machtdemonstration in Barbaren- oder Stammeskulturen verwendet, um die Abhängigkeit vom Wohlwollen der Geister aufzuzeigen. Doch soll es auch schon einige Circelpatrone gegeben haben, die zu solcherlei Zwecken Zauberer beschäftigten, die mit ihr nicht fügsame Untertanen bestrafen. Ebenso kann durch ihren Einsatz die Nahrungsversorgung eines Heereszugs erschwert werden und ist daher gerade bei Belagerungen ein häufig eingesetztes Mittel.

Verfluchter der Dunkelheit

Probe: MU/MU/CH +11 +MR

Quelle: Ghorgumor

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält das Attribut *Verwundbarkeit gegen bei Nacht erhaltenen Schaden*.

Hintergrund: Unter zwielichtigem Gesindel und Attentätern, die ihre Opfer bevorzugt nachts erledigen, ist die Formel recht weit verbreitet. Die BaLoa wenden sie meist gegen missgünstige Feinde an. Außerdem ist sie für nächtliche Jagdausflüge gut geeignet und findet daher auch bei Wildniskulturen vermehrt Verwendung.

Vergoldung

Probe: MU/MU/CH +8 +MR

Quelle: Xolovar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Geistillusion

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Die vom Zauberer ausgewählten Objekte sehen für das Ziel deutlich wertvoller aus, als sie tatsächlich sind.

Hintergrund: Die Formel gehört zum Kernkanon der Hochstapler, Trickbetrüger und Quacksalber Myranors, die damit ihren Lebensunterhalt aufzubessern versuchen. In Makshapuram werden Makshamantim, die sie gemeistert haben, gerne von sehr eitlen Gottkatzen vor großen Festen mit der Verzauberung des eigenen Hausstandes beauftragt. Auch den G'Rolmur wird zumindest nachgesagt, dass sie ihre Handelswaren mit solcherlei Tricks aufwerten würden.

Verhängnis

Probe: MU/MU/CH +10 +MR

Quelle: Xolovar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: schwer

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Das Opfer erhält im Umgang mit Objekten den Nachteil *Pechmagnet*.

Hintergrund: Manchmal ist jemand auf einmal wie vom Pech verfolgt und alles was schief gehen kann, läuft dieser Person auch schief. In manchen Fällen hat dies einen magischen Hintergrund und der Betroffene hat sich wohl einen rachsüchtigen Feind gemacht, der ihm das Leben schwer macht. Gerade in der Politik ist dieser Zauber zur Diskreditierung von Konkurrenten äußerst beliebt.

Verhör

Probe: MU/MU/CH +2

Quelle: Tyakaar

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält das Talent *Überzeugen* auf einem Wert von ZfP* Punkten, wenn er es im Rahmen von Einzelgesprächen

einsetzt. Verfügt er bereits über das Talent, erhöht es sich in gleichem Maße.

Hintergrund: Die Formel ist recht beliebt bei Hauptleuten der Brajans- oder Neretongarde, die kein Problem im Gebrauch der Quelle *Tyakaar* zur Aufklärung eines Falles sehen. Gerade beim Erzwingen von Schuldgeständnissen stellt sie sich immer wieder als effektiv heraus. Ansonsten findet sich die Formel auch im Repertoire vieler Führer kruder Kulte, die auf diesem Wege neue Anhänger von ihrer Religion oder Wertevorstellung überzeugen möchten.

Verhülltes Antlitz

Probe: MU/KL/CH +9

Quelle: Humus

Disziplin: Instruktion

Dienst: Verhüllung

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Das Gesicht des Ziels wirkt verschwommen oder ist in Schatten gehüllt, so dass es nicht erkannt werden kann. Alle Proben, die auf eine Durchdringung dieser

Verhüllung abzielen, sind um 7+ZfP* Punkte erschwert.

Hintergrund: Die Formel ist sehr beliebt auf geheimen Treffen, bei denen die Teilnehmer unerkannt bleiben wollen. Einige Bordelle bieten ihre Anwendung als Dienstleistung für zahlende Kundschaft an, um deren Ruf zu schützen und eine gewisse Anonymität zu gewährleisten. Zum Untertauchen ist sie allerdings weniger geeignet, da die Person durch ein verschwommenes Gesicht oder dauerhaften Schatten nicht gerade unauffällig erscheint.

Verhülltes Feuer

Probe: MU/KL/CH +9

Quelle: Feuer

Disziplin: Instruktion

Dienst: Verhüllung

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: 1 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Das verzauberte Feuer wird nicht gerochen, auch seine Wärme ist nicht zu spü-

ren, doch richtet es weiter Schaden an. Alle Proben, die auf eine Durchdringung dieser Verhüllung abzielen, sind um 7+ZfP* Punkte erschwert.

Hintergrund: Brandstiftung ist in belebten Gegenden nicht leicht zu bewerkstelligen, da ein Feuer meist schnell bemerkt und gelöscht wird. Ein Wirken der Formel ermöglicht es den Flammen jedoch, sich auszubreiten und dabei so lange unentdeckt zu bleiben, bis es zu spät ist.

Verhungern

Probe: MU/MU/CH +13 +MR

Quelle: Tyakaar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 Oktal

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 68 AsP

Wirkung: Das Ziel kann zwar Nahrung aufnehmen, dort nährt sie ihn nicht, so dass er langsam verhungert.

Hintergrund: In barbarischen Kulturen dient diese Formel zur Vollstreckung von Todesurteilen für besonders widerwärtige Verbrechen. In zivilisierteren Kulturkreisen ist solches Vorgehen nur bei den finstersten Schurken vorzufinden.

Verkrampfung

Probe: MU/MU/CH +12 +MR

Quelle: Khalyanar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Eine vom Zauberer bestimmte Hand des Opfers verkrampft sich und kann nicht mehr verwendet werden. Es erhält dadurch den Nachteil *Einhändig*.

Hintergrund: Die Formel eignet sich sehr gut zur Überwältigung von flüchtigen Verbrechern und ist deswegen bei vielen Stadtgarden verbreitet. Doch auch als Kampfzauber ist sie beliebt, kann ein Gegner auf diesem Wege doch praktisch entwaffnet werden.

Verkürzung

Probe: MU/MU/CH +15

Quelle: Eskates

Disziplin: Instruktion

Dienst: Metamagie

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: komplex

Kosten: 4 AsP

Wirkung: Die Wirkungsdauer eines bestehenden Zaubers verkürzt sich um 2 Stufen. Endet

er dadurch, bevor die Wirkungsdauer des Verkürzungszaubers abläuft, endet er gänzlich. Sinkt die Stufe unter die niedrigste, endet der betroffene Zauber sofort. Permanente Zauber können auf diesem Wege nicht aufgehoben werden.

Hintergrund: Diese mächtige metamagische Formel ist die Krone der Antimagie, können mit ihr doch zahlreiche Zauber elegant aus der Welt geschafft werden. Insbesondere die Mitglieder der Häuser Tharamnos und Onachos haben diese Kunst gemeistert.

Verlangen

Probe: KL/IN/CH +10 +MR

+Anzahl **Quelle:** Begierde

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 8 AsP pro Ziel

Wirkung: Betroffene Wesen werden von der Gier nach fleischlichen Gelüsten überbannt

und sind zu sehr mit sich selbst oder anderen beschäftigt, als dass sie anderen Tätigkeiten nachgehen könnten. Angriffe auf ein Opfer heben die Wirkung des Zaubers auf.

Hintergrund: Ob als Grundlage für einen Liebestrank oder als Dienstleistung eines Bordells, die Anwendung dieser Formel ist so alt wie die Zeit selbst. Besonders unter den Satyaren findet sie auch in der Selbstverzau-berung häufige Anwendung.

Verlängerung

Probe: MU/KL/IN +7
Quelle: Zeit
Disziplin: Instruktion
Dienst: Metamagie
Zauberdauer: 20 Aktionen
Wirkungsdauer: 1 SR
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: Berührung
Struktur: komplex
Kosten: 4 AsP

Wirkung: Alle vom Ziel gewirkten Zauber verfügen über eine um 2 Stufen erhöhte Wirkungsdauer. Die Kosten entsprechen jenen der ursprünglichen Wirkungsdauer. Zauber können auf diesem Wege nicht die Wirkungsdauer *permanent* oder *augenblicklich (p)* erhalten.

Hintergrund: Hierbei handelt es sich um eine kosteneffiziente Formelfassung der Verlängerung von Zauberdauern, auch wenn sie leider nicht zur Erzwingung von Permanenz verwendet werden kann.

Verlangsamung

Probe: MU/MU/CH +16
Quelle: Eskates
Disziplin: Instruktion **Dienst:** Beseelung der Umwelt
Zauberdauer: 2 Aktionen
Wirkungsdauer: 50 KR
Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius
Reichweite: 21 Schritt
Struktur: sehr schwer
Kosten: 15 AsP
Wirkung: Der Zeitfluss im Umkreis von 5 Schritt wird auf ein Zehntel reduziert.

Hintergrund: Die Sadhaka, die sich der Welt-erkenntnis zugewandt haben, nutzen diese Formel und meditieren so über die Essenz der Zeit an sich. Ähnliche Bestrebungen kennen die Shindramatha, welche sie nutzen, um dadurch mathematischen Problemen auf den Grund zu gehen. Auch als Kampfzauber ist sie geeignet, da sie die stärksten Gegner einer Gruppe so lange ausschalten kann, bis der Rest der Gegner besiegt ist.

Vernachlässigung

Probe: KL/IN/CH +11 +MR

+Anzahl **Quelle:** Freiheit

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 8 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Opfer fühlen sich zu nichts mehr verpflichtet und werden stattdessen tun,

wonach immer ihnen gerade steht. Insbesondere werden sie keinem lästigen Dienst mehr nachgehen.

Hintergrund: Manchmal stehen nur ein paar pflichtbewusste Wachleute zwischen dem Dieb und seiner Beute. In solchen Fällen ist es gut, eine Formel in der Hinterhand zu haben, die sie von dieser moralischen Schranke zu befreien weiß. Darüber hinaus findet der Zauber auch im Bereich des Kurtisanentums seine Verwendung, da sie verklemmte Kunden zu lockern vermag.

Vernichtung der Gottesmacht

Probe: MU/MU/CH +17

Quelle: Abgrund

Disziplin: Instruktion

Dienst: Antimagie

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) **Ziel:** Einzelobjekt

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: extrem komplex

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Der Beschwörer hebt einen bereits wirkenden Zauber der Quelle *Abgrund* auf. Seine ZfP* müssen dafür jedoch die ZfP* des

zu bannenden Zaubers überschreiten. Die Kosten des zu bannenden Zaubers dürfen maximal 80 AsP betragen. Kostete der aufzuhebende Zauber pAsP, müssen diese als pAsP aufgebracht werden.

Hintergrund: Diese Formel stellt den ultimativen Machtbeweis der obersten Schädelpriester dar und wird von diesen daher eifersüchtig gehütet. Sie erlaubt es ihnen nicht nur, die eigene Dominanz zu unterstreichen, sondern eignet sich auch als vorzügliches Mittel gegen konkurrierende oder abtrünnige Glaubensbrüder.

Verschiebung

Probe: MU/MU/CH +14

Quelle: Eskates

Disziplin: Instruktion

Dienst: Schadenszauber

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 49 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 28 AsP

Wirkung: Der Zeitfluss verläuft für die verschiedenen Körperteile des Opfers unterschiedlich schnell, so dass eine Stauung des Blutes und andere unangenehme Effekte auftreten. Es erleidet dadurch einen Verlust

von 8W6 LeP, der nicht durch eventuellen RS reduziert wird, jedoch auch keine Wunden verursacht. Zudem sinkt die Wundschwelle des Ziel für 50 KR um 1 Punkt pro 10 ange-richteten Punkten.

Hintergrund: Die Mitglieder des gefallenen Hauses Melarythor galten in ihrer Zeit als skrupellose Meister der Domäne Eskates. Mit dem Erstarken des Hauses während des Seekrieges verbreitete sich das Wissen in den Rängen der Myriaden wieder und so wurde diese Formel als machtvoller Schadenszauber immer häufiger verwendet, bis die Anwendung vom Thearchen selbst unter Strafe gestellt wurde.

Verschlinger

Probe: MU/MU/CH +10

Quelle: Khalyanar

Disziplin: Influxion

Dienst: Kraftumwandler

Zauberdauer: 10 Stunden

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: extrem schwer

Kosten: 34 AsP

Wirkung: Der Zauberer erschafft einen maximal 5 Stein wiegenden *Kraftumwandler*, der

maximal ZfP* AsP aufnehmen kann, indem er Leichenteile oder Pflanzen transformiert. Es handelt sich um eine *Großbeschwörung*.

Hintergrund: Artefakte wie diese eignen sich sehr gut dafür, schnell und günstig an astrale Kraft zu gelangen. Sie sind daher vor allem bei jenen verbreitet, die regelmäßig größere Rituale oder andere teure Magie vollführen. Auch auf längeren Reisen, bei denen häufiges Zaubern zu erwarten ist, sind sie sehr gefragt.

Verschluss

Probe: MU/MU/CH +8

Quelle: Xolovar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Fixierung

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: einfach

Kosten: 11 AsP

Wirkung: Ein maximal 5 Stein wiegendes Objekt, beispielsweise ein Schloss, lässt sich nur noch um ZfP*/2 Punkte erschwert bewegen.

Hintergrund: Hierbei handelt es sich um eine Taschenspielerlei von Trickbetrügnern und Halsabschneidern, die verhindern soll, dass diese selbst Opfer von Dieben und zwielichtigem Gesindel werden. Allerdings nennen auch einige paranoide G'Rolmur und Optimaten diese Formel zur Sicherheit ihr Eigen.

Verschmelzung des Fleisches

Probe: MU/KL/CH +9

Quelle: Humus

Disziplin: Influxion

Dienst: Chimärenerschaffung

Zauberdauer: 9 Stunden

Wirkungsdauer: 1 Oktal

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 1 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 32 AsP

Wirkung: Mehrere Lebewesen der gleichen Klasse werden zu einer *Chimäre* ver-

schmolzen, wenn sie zusammen maximal 1 Quader wiegen. Es handelt sich um eine *Großbeschwörung*.

Hintergrund: Diese Formel stellt eine der Grundlagen der einfachen Chimärologie dar, die vor allem in der Landwirtschaft verschiedener Kulturen recht große Verbreitung genießt. Mit ihr sind keine großen Verwandlungen möglich und die Verschmelzung ist oft um einiges natürlicher, als wenn sich der jenseitigen Domänen bedient werden würde.

Verschrobener Kauz

Probe: KL/IN/CH +11 +MR

Quelle: Wahnsinn

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Das *Charisma* des Opfers sinkt um ZfP*/2 Punkte.

Hintergrund: Diese Formel verpasst dem Opfer den sprichwörtlichen irren Blick. Gern wird sie von Optimaten verwendet, um sich politischer Konkurrenz zu entledigen und sie in aller Öffentlichkeit bloßzustellen. Auch zur Verschleierung von Verbrechen ist sie recht nützlich, wenn der einzige Zeuge als armer Irrer abgestempelt wird.

Verspielte Verführerin

Probe: MU/MU/CH +5

Quelle: Ghorgumor

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört eine *A'Ny'Cha*.

Hintergrund: Ob als vollkommene Geliebte oder verspielte Jägerin, diese Katzendämonin wird zu verschiedensten Zwecken beschworen. Allzu oft ist es jedoch der Beschwörer, der zum Objekt des Spiels der Dämonin wird und nicht umgekehrt, und so werden die Beschwörungen häufiger, während die *A'Ny'Cha* ihn langsam immer weiter unter ihre Kontrolle bringt.

Verständnis

Probe: KL/IN/CH +9 +MR

+Anzahl **Quelle:** Harmonie

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 8 AsP pro Ziel

Wirkung: Verfügen die Opfer über den Nachteil *Vorurteile*, sinkt dieser um insgesamt 16 Punkte. Ist der Nachteil mehrfach vorhanden,

teilt sich der Abzug auf diese auf. Weiß der Zauberer um die einzelnen Vorurteile oder vermutet diese zumindest, darf er bestimmen, wie sich die Abzüge verteilen.

Hintergrund: Am Anfang vieler Konflikte stehen oft nur mehrerer Missverständnisse, die mit dieser Formel aus dem Weg geschafft werden können. Es ist die hohe Kunst der Verbrüderung, die gerade unter den Saithya-ren des Nordens große Verbreitung gefunden und schon so manche Auseinandersetzung im Keim erstickt hat.

Verständnis der Gelüste

Probe: KL/IN/CH +5

Quelle: Begierde **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Das Ziel vermag die Wünsche und Gelüste anderer Wesen besser einzuschätzen,

wodurch es einen Bonus auf das Talent *Men-schenkenntnis* in Höhe von ZfP* Punkten erhält.

Hintergrund: Empathiezauberei steht bei Seelsorgern und Gesellschaftern gleichermaßen hoch im Kurs. Viele Myraner wünschen sich nichts seliger als jemanden, der auf ihre Wünsche einzugehen weiß. Wahre Künstler der Empathiemagie sind dabei die Makshamantim, die den Gottkatzen angeblich jeden Wunsch von den Lippen ablesen können.

Versteckte Mechanik

Probe: MU/MU/CH +3

Quelle: Aggari

Disziplin: Instruktion

Dienst: Wahrnehmung der Quelle

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Das Ziel vermag mechanische Elemente zu erkennen, selbst wenn sie vor den Augen verborgen liegen. Große Mechaniken

sind prinzipiell deutlicher zu erkennen als kleine, jedoch ist das Ausmaß der Differenzierung von den ZfP* abhängig. Diese bestimmen zudem die Anzahl an Schritt, innerhalb der wahrgenommen werden kann.

Hintergrund: Das Handwerkzeug eines jeden Grabräubers und Schatzjägers, der nicht in alten Ruinen von tödlichen Apparaturen vernichtet werden möchte. Die G'rolmur nutzen die Formel, um den Wert nicht-grolmurischer Mechaniken zu bewerten oder sich das Wissen um ihre Bauweise anzueignen.

Verwirrung des Geistes

Probe: KL/IN/CH +11 +MR +Anzahl

Quelle: Erkenntnis

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 8 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Opfer sind kaum noch dazu in der Lage, klar zu denken. KL und IN sinken um jeweils ZfP*/4 Punkte.

Hintergrund: Das Opfer der Formel wird von dem Drang erfüllt, jedes noch so kleine Detail analysieren und interpretieren zu müssen, so dass es nur unter Mühen klar denken kann. Vielfache Verwendung findet sie bei Quacksalbern, gerissenen Glücksspielern und Hochstaplern, die hiermit ihre Pfründe vermehren oder Personen über ihre wahren Absichten hinwegtäuschen wollen.

Vorhersehung

Probe: KL/IN/CH +5
Quelle: Erkenntnis
Disziplin: Instruktion
Dienst: Beseelung des Geistes
Zauberdauer: 20 Aktionen
Wirkungsdauer: ZfP* SR
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: Berührung
Struktur: sehr schwer
Kosten: 16 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält die Gabe *Gefahreninstinkt* auf einem Wert von ZfP* Punkten. Verfügt er bereits über sie, steigt ihr Wert in entsprechendem Maße.
Hintergrund: Die Formel ist beliebt bei allen, die sich nicht nur auf ihre fünf Sinne verlassen wollen, sondern noch einen gewissen sechsten Sinn gebrauchen können. Sie ist Ursache der Mythen der legendären Aufmerksamkeit der Ban'shi.

Wachstum

Probe: MU/KL/IN +3
Quelle: Zeit
Disziplin: Instruktion
Dienst: Beseelung des Objekts
Zauberdauer: 20 Aktionen
Wirkungsdauer: 1 SR
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Struktur: sehr einfach
Kosten: 6 AsP

Wirkung: Eine bis 1 Stein wiegende und lebendige Pflanze durchläuft pro Aktion das Wachstum von 1 Tag.
Hintergrund: Diese grundlegende Zauberei der Zeit wird oft verwendet, um den Kreislauf des Werden und Vergehens zu verdeutlichen. Es können aber auch Sprösslinge zu vollem Wachstum oder Heilpflanzen zur Reife gebracht werden.

Waffe zu Pflugschar

Probe: MU/KL/CH +15

Quelle: Erz

Disziplin: Instruktion

Dienst: Verwandlung

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 7 AsP

Wirkung: Ein bis zu 5 Stein wiegendes Objekt des Elements *Erz* wird in einen Pflugschar verwandelt.

Hintergrund: Gerüchten zufolge wurde eine Massenversion dieser Verwandlung gegen Ende der Chimärenkriege gewirkt und zwar je nach Auslegung von Optimaten des Hauses Eupherban oder Alantinos. Heutzutage findet die kleine Version als Formel meist symbolische Anwendung in Friedensprozessen, ihre Nützlichkeit im Kampf ist jedoch auch nicht von der Hand zu weisen.

Wagemut

Probe: KL/IN/CH +1

Quelle: Freiheit

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: extrem einfach

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Der Zauberer erhält einen Bonus auf *Überreden* in Höhe von ZfP* Punkten,

wenn er versucht, andere zu etwas wagemutigem zu bewegen oder sie zu gefährlichen Taten anzustacheln.

Hintergrund: Beliebte ist diese Formel bei den freiheitsliebenden Ennandu, die sie dazu nutzen, Untertanen gegen die Obrigkeit anzustacheln. Böse Zungen behaupten, dass junge Optimatensprösslinge diese Beschwörung verwenden, um sich gegenseitig zu allerlei Unsinn anzustacheln.

Wahrheitszwang

Probe: MU/MU/CH +8 +MR

Quelle: Tyakaar

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Kontrolle über Wesen

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr komplex

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Das Opfer wird gezwungen, jede Frage des Zauberers wahrheitsgemäß zu beantworten.

Hintergrund: Die Vielzahl an nur schwer überblickbaren Präzedenzfällen in der imperialen Rechtsprechung machen den Berufszweig der Lohnanwälte nicht gerade zu einen der beneidenswerten. Meist sind es Honoraten in diesem Amt, die sich dieser Formel bemühen, wenn sie sich nicht nur auf ihr demagogisches Geschick verlassen wollen. Selbstredend findet sie auch Verwendung bei Kindern und Eleven als Alternative zur Züchtigung. Ein öffentlicher Wahrheitszwang hat dabei schon manch disziplinarisches Wunder bewirkt.

Waidmann

Probe: KL/IN/CH +2

Quelle: Kreativität

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

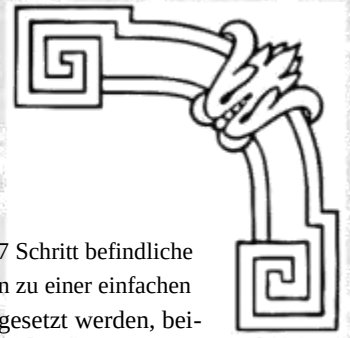
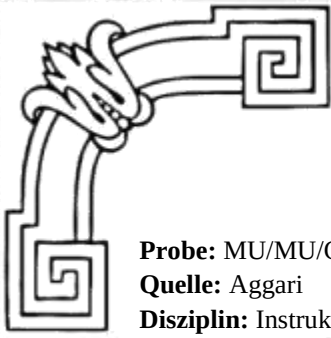
Reichweite: Selbst

Struktur: sehr einfach

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Vor dem geistigen Auge des Zauberers erscheinen Bilder perfekter Fallen, die nur darauf warten, gelegt zu werden. Sein TaW in *Fallenstellen* steigt um ZfP* Punkte.

Hintergrund: Von allen jagenden Kulturen sind es die Ban'Shi, die von dieser Formel am häufigsten Gebrauch machen. Die Tighrir verwenden sie auch zur Jagd auf Zweibeiner, während manch findiger Lagerist mit ihrer Hilfe eine Rattenplage bewältigen konnte.



Wall aus Steinen

Probe: MU/MU/CH +14

Quelle: Aggari

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Element

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

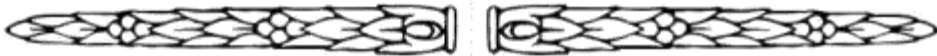
Reichweite: 21 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 21 AsP

Wirkung: Innerhalb von 7 Schritt befindliche unbefestigte Steine können zu einer einfachen Konstruktion zusammengesetzt werden, beispielsweise zu einem Haufen oder einer Mauer.

Hintergrund: Die Formel stellt ein beliebtes Mittel dar, um schnell notdürftige Verteidigungsanlagen auszuheben. Viele Animisten gebrauchen sie zur Gestaltung ihrer Kultplätze, während sie bei den Quoran zur Erschaffung von Golemkörpern genutzt wird.



Wand aus Eis

Probe: MU/KL/CH +16

Quelle: Eis

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Element

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: 7 Schritt

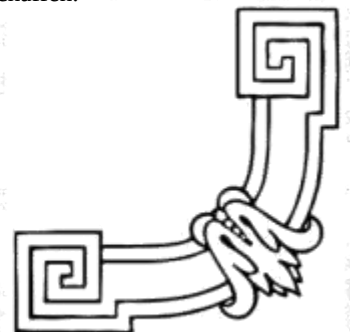
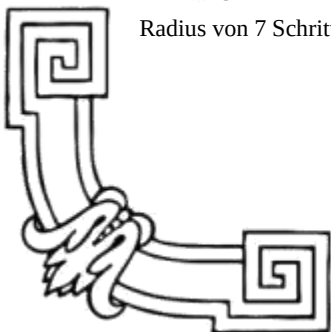
Struktur: sehr schwer

Kosten: 28 AsP

Wirkung: Eis, Schnee oder Wasser in einem Radius von 7 Schritt werden zu einer Wand

aus solidem Eis geformt. Sie verfügt über eine H von 6, eine S von 16 und pro Raumschritt über 90 StP.

Hintergrund: Im hohen Norden gibt es oft nur Schnee und Eis, dessen man sich zur Gestaltung von Schutzmaßnahmen bedienen kann. Quasi alle Kulturen mit Zugriff auf die Quelle *Eis* haben daher diese Formel gemeis-tert. Die Andramauir vermögen es sogar, auf diesem Wege Behausungen aus gefrorenem Wasser zu schaffen.



Wandelnder Schatten

Probe: MU/MU/CH +14

Quelle: Ghorgumor **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:** Beseelung der Umwelt

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr komplex

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Der Zauberer formt aus dem ihn umgebenden Schatten ein Wesen, das grob seine Gestalt annimmt. Es weist seine vollen natürlichen Werte auf, nicht jedoch seine

geistigen, karmalen oder magischen, vielmehr ist es so intelligent wie ein Tier. Es folgt allen Anweisungen des Zauberers und kämpft insbesondere für ihn, wobei er sich nicht weiter als 2 Schritt von ihm entfernen kann.

Hintergrund: Der Schattenkampf ist eine Spezialität des Hause Partholon. Dabei beschwören zwei Duellanten jeweils ein schattenhaftes Abbild ihrer selbst, die sie gegeneinander antreten zu lassen. Auch die Sadhaka haben den Schattenkampf gemeistert und treten gerne gegen den eigenen Schatten als eine Art der Meditation an.

Wandler der Leiber

Probe: MU/MU/CH +15

Quelle: Darcalya

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschörung

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 1 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 20 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen *Manakim*.

Hintergrund: Wer körperliche Veränderungen beliebiger Art herbeiführen möchte, der ruft einen *Manakim*. Niederträchtige Gestalten nutzen seine Macht zur Selbstbereicherung, indem sie abgelegene Domänen überfallen und die Bewohner gefangen nehmen, nur damit sie diese dann als Leibsklaven wieder verschachern können. Dabei nutzen sie die Dämonen, um die Leiber der Gefangenen nach Wunsch der Käufer zu verformen.

Wasser zu Wein

Probe: MU/KL/CH +6

Quelle: Wasser

Disziplin: Instruktion

Dienst: Elementare Reinheit

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: 1 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Die *Elementare Reinheitsstufe* von bis zu 25 Litern Flüssigkeit erhöht sich um eine Stufe.

Hintergrund: Natürlich ist es hiermit nicht nur möglich, Wasser in den sprichwörtlichen Wein zu verwandeln, sondern auch verdorbenes Wasser zu reinigen und trinkbar zu machen. Dies macht die Formel äußerst beliebt in der Wüste, im Dschungel wie auch auf hoher See.

Wasseratmung

Probe: MU/MU/CH +3

Quelle: Galkuzul

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr einfach

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Der Zauberer erhält den Vorteil *Aquatisches Lebewesen I*, was es ihm ermöglicht, unter Wasser zu atmen.

Hintergrund: Diese Formel gilt als die grundlegende Beschwörung der Mitglieder des untergegangenen Hauses Charybalis. Viele von ihnen nutzen den Spruch, damit sie zu den entlegenen untermeerischen Kultplätzen des Hauses gelangen können. Aber natürlich ist sie auch bei den Risso bekannt, die sie nutzen, um Gästen das Atmen in ihrem Reich zu ermöglichen.

Wassersucher

Probe: MU/KL/CH +4

Quelle: Wasser

Disziplin: Instruktion

Dienst: Wahrnehmung der Quelle

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: einfach

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Das Ziel vermag Wasser zu erkennen, selbst wenn es sich im Erdboden oder in einem Behälter befindet. Große An-

sammlungen sind prinzipiell deutlicher zu erkennen als kleine, jedoch ist das Ausmaß der Differenzierung von den ZfP* abhängig. Diese bestimmen zudem die Anzahl an Schritt, innerhalb der wahrgenommen werden kann. **Hintergrund:** Diese Formel ist das ein und alles der Magie der Eshbathi. Die großen Stadtstaaten der Nakramar wurden mithilfe von Beschwörungen wie dieser erst möglich gemacht. Natürlich nutzen auch andere Kulturen wasserarmer Regionen die Formel und wer in die Wüste aufbricht ist gut beraten, sie zu beherrschen.

Weg durch die Dornen

Probe: MU/KL/CH +8

Quelle: Humus

Disziplin: Instruktion

Dienst: Über Element gehen

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 12 AsP pro Ziel

Wirkung: Die ausgewählten Wesen können sich durch dichtestes Gestrüpp bewegen, als

gingen sie auf offenem Feld. Ihre GS wird lediglich durch die ZfP* limitiert.

Hintergrund: Das Geheimnis vieler Wildnisläufer in den unterschiedlichsten Kulturen liegt in dieser Formel begründet. Ob Satyar, Waldamaun, Pardir oder Shingwa, ob dampfender Dschungel oder dichter Urwald, mit ihrer Hilfe ist das Dickicht problemlos zu durchqueren, wenn man einmal von wilden Tieren absieht.

Weg durch die Wüste

Probe: MU/KL/CH +13

Quelle: Erz

Disziplin: Instruktion

Dienst: Über Element gehen

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 6 AsP pro Ziel

Wirkung: Wenn sich die Ziele über Untergrund des Elements Erz bewegen, wird ihre GS nicht durch eventuelle Geländemodifi-

katoren beeinflusst. Übersteigt die normale GS die ZfP*, beschränken diese die maximale Geschwindigkeit, ohne die GS jedoch unter die durch das Gelände beeinflusste GS sinken zu lassen.

Hintergrund: Als Meister dieser Formel gelten die nomadischen Dralquabar der Nakramar. Deren Kundschafter nutzen sie, um einen sicheren Weg durch die Wüste zu finden. Auch wilde Satyare in den Gebirgszügen der Türme des Morgens und die Yachjin der Felsenküsten verwenden die Formel zur Durchquerung von unwegsamem Gelände.

Weisser Blick

Probe: MU/KL/CH +5

Quelle: Eis

Disziplin: Instruktion

Dienst: Hellsicht

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Der Blick des Zauberers vermag Eis und Schnee zu durchdringen. Die ZfP*

beschränken dabei den nutzbaren TaW der *Sinnenschärfe* und die maximale Anzahl an Schritt, die durchdrungen werden können. **Hintergrund:** Schneestürme sind im hohen Norden keineswegs selten und nicht immer gelingt es, sich rechtzeitig in Sicherheit zu bringen. So greifen die meisten Völker des Nordens auf diese Formel zurück, damit sie bei überraschenden Wetterumschwüngen schnell einen sicheren Lagerplatz zu finden.

Weiter Satz

Probe: MU/MU/CH +11

Quelle: Thesephai

Disziplin: Instruktion

Dienst: Transport durch Element

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: ZfP* Aktionen

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr komplex

Kosten: 18 AsP

Wirkung: Der maximal 125 Stein wiegende Zauberer vermag sich mit einer GS von

2xZfP* durch die Lüfte zu bewegen. Sobald er vollständig von anderen Elementen als *Luft* umgeben ist, endet der Zauber sofort.

Hintergrund: Diese Form der Luftmagie ist bei vielen myranischen Völkern in Sagen und Legenden bekannt, wird aber nur von den wenigsten Traditionen gemeistert. Es wird gemunkelt, dass die innere Ausgeglichenheit der Sadhaka sie für diese Art der Zauberei prädestiniert und tatsächlich ist sie bei ihnen auch in ihrer elementaren Variante verbreitet.

Wellen des Fleisches

Probe: MU/MU/CH +9 +MR

Quelle: Khalyanar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Fixierung

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: einfach

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Das maximal 125 Stein wiegende Opfer beginnt unkontrolliert zu zucken, wo-

durch seine GS um ZfP* Punkte sinkt und es eine Erschwernis auf körperliche Proben in gleicher Höhe erhält.

Hintergrund: Die Auswirkungen der Formel sind nicht nur äußerst unangenehm für den Betrachter, sondern auch relativ schmerzhaft für das Opfer. Es sind die Optimaten des Hauses Partholon, die skrupellos genug sind, um auf diese Zauberei zurückzugreifen, aber auch einige Pardir und Tighrir bedienen sich dieser Magie, um ihre Opfer leichter töten zu können.

Wellenpfad

Probe: MU/KL/CH +12

Quelle: Wasser

Disziplin: Instruktion

Dienst: Über Element gehen

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 8 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Ziele vermögen sich über Wasser zu bewegen, als wäre es fester Grund. Übersteigt die normale GS die ZfP*, beschränken diese die maximale Geschwindigkeit.

Hintergrund: Die Formel ist bei den seefahrenden Njamaunir und Abishai weit verbreitet. Großer Beliebtheit erfreut sie sich auch bei den Luutra, die sie nutzen, wenn Bauarbeiten an ihren Behausungen vorgenommen werden müssen.

Wesen des Waldes

Probe: MU/KL/IN +8

Quelle: Tiergeister

Disziplin: Instruktion

Dienst: Wahrnehmung der Quelle

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: Berührung

Struktur: einfach

Kosten: 12 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Ziele vermögen Tiere zu erkennen, selbst wenn sich diese hinter Sichthindernissen befinden. Große Tiere sind prinzipiell

deutlicher zu erkennen als kleine, jedoch ist das Ausmaß der Differenzierung von den ZfP* abhängig. Diese bestimmen zudem die Anzahl an Schritt, innerhalb der wahrgenommen werden kann.

Hintergrund: Viele Animisten, die sich den Geistern der Natur zugezogen fühlen, führen ihren Schülern mithilfe der Formel die Allmacht des Lebens vor Augen, welches sie umgibt. Die Bestiare, die ihr Leben als Hirten verschiedener Herden verbringen, finden damit verschwundene Tiere wieder.

Wiederherstellung

Probe: KL/IN/CH +2 **Quelle:**

Harmonie **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:** Beseelung
des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 4 AsP pro Ziel

Wirkung: Die vom Zauberer ausgewählten
Personen erhalten einen Bonus in Höhe von

ZfP*/2 Punkten auf jenes
Handwerkstalent, das zur Reparatur eines
bestimmten Objekts notwendig ist.

Hintergrund: Gerade in abgelegenen Ge-bieten,
wo es nicht für jede Tätigkeit einen Spezialisten
gibt, ist diese Formel unter Zaube-tern weit
verbreitet, seien es Optimatiker oder Animisten.
Alles Spezialwissen der Welt hilft nicht, wenn
sich damit nicht der zerbrochene Pflug oder das
undichte Dach reparieren lässt.

Wilde Jagd

Probe: MU/MU/CH +22

Quelle: Naggarach

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 1 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 48 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen
Uchdar.

Hintergrund: In Lorthalion kann jener
Kriegsfürst auf eine sichere Regentschaft hof-
fen, der einen Beschwörer unter sich hat, der
einen Uchdar zu rufen versteht. Wer einmal
die geballte Kraft der Fauna gegen seine Feinde
gerichtet hat, braucht so schnell niemanden
mehr zu fürchten, außer vielleicht den Be-
schwörer selbst.

Willensbrecher

Probe: MU/MU/CH +13

Quelle: Dya'Khol

Disziplin: Inspiration

Dienst: Wesenbeschwörung

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 1 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 32 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen *Morcan*.

Hintergrund: Einen *Morcan* ruft man, wenn jemand einen Konkurrenten unschädlich machen möchte. Er ist in der Lage, sein Opfer mit Alpträumen zu quälen, ihn sogar im Schlaf zu Tode zu erschrecken. Alternativ kann er die Kontrolle über den Widersacher übernehmen und ihn zu unvorstellbaren Taten antreiben.

Windstille

Probe: MU/KL/CH +8

Quelle: Luft

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Element

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Zone mit ZfW Schritt Radius

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 21 AsP

Wirkung: Innerhalb von 7 Schritt kommt jeglicher Wind zum Erliegen.

Hintergrund: In einem plötzlich aufkommenden Sturm ist diese Formel oft die letzte Rettung. Besonders die *Ashariel* schätzen diesen Zauber, der oft verhindert, dass sie von einer überraschenden Sturmfront vom Himmel gefegt werden.

Woge der Qual

Probe: MU/MU/CH +10

Quelle: Abgrund

Disziplin: Instruktion

Dienst: Explosion

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: einfach

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Die Essenz wird mit einer GS von 15 auf das Ziel geschleudert und richtet bei diesem einen Verlust von $10W6 + ZfP * 2$ AuP, von dem allerdings der RS abgezogen wird. Auch das Umfeld des Ziels wird betroffen, jedoch in geringerem Maße. Pro vollem Schritt

Entfernung vom Zentrum der Explosion wird der Schaden um 1 Punkt sowie die Augenzahl des kleinsten noch verbleibenden Würfels reduziert. Wurde der letzte Würfel entfernt, findet keine weitere Ausbreitung statt. Zudem erhalten alle Betroffenen aufgrund großer Schmerzen für 50 KR einen Abzug in Höhe von 1 Punkt pro 10 angerichteten Punkten auf alle Proben und der RS beschworener Wesen gilt als um 2 Punkte gesenkt.

Hintergrund: Mit dieser Formel schleudert der Diener des Guldnen seinen Feinden die Essenz des Abgrundes in reinster Form entgegen. Deren Macht ist so groß, dass es mit ihr möglich ist, ganze Söldnertruppen kampfunfähig zu machen.

Wogendiener

Probe: MU/KL/CH +5

Quelle: Wasser

Disziplin: Invokation

Dienst: Wesenbeschörung

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 1 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Der Zauberer beschwört einen *Geist des Wassers*.

Hintergrund: Bei vielen küstenbewohnenden Kulturen ist diese Formel als Grundrüstzeug jedes Zauberers vorhanden. In den serovischen Gebieten und in Eshbathmar gehört der Anblick von Wassergeistern regelrecht zum Alltag, da sie hier für vielfältige Tätigkeiten beschworen werden.

Wundreisser

Probe: MU/MU/CH +10 +MR

Quelle: Carafai

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 20 AsP

Wirkung: Verfügt das Opfer über Wunden, verheilen diese nicht mehr auf natürlichem Wege und können auch nicht durch profane

Heilung geschlossen werden. Solange sie vor-handen sind, erleidet das Ziel zudem ZfP* SP nach Ablauf jeden Tages.

Hintergrund: Die Formel wird von den Hornherren der Minotauren gerne verwendet, damit ihre angeschlagene Beute nicht doch entkommen kann. Während der Rebellion in Karonius trug sie einen nicht unerheblichen Teil zum Sieg der Aufständischen bei, als eine Gruppe Hornherren einen Trupp angeschlagener Myrmidonen zu Tode hetzte. Auch als letzter Fluch eines Sterbenden kommt die Formel hin und wieder zum Einsatz.

Zauberanalyse

Probe: KL/IN/CH +9

Quelle: Zauberei

Disziplin: Instruktion

Dienst: Analyse

Zauberdauer: 1 SR

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) **Ziel:** Einzelobjekt

Reichweite: 1 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Das Objekt wird auf seine magischen Eigenschaften hin untersucht, wobei die ZfP* das Ergebnis auf der Analysetabelle bestimmen. Es ist möglich, direkt im Anschluss weitere Analyse-Proben mit gleicher Erschwernis und gleichen Kosten abzulegen,

um weitere ZfP* anzusammeln. Dazu ist jedoch nach jedem Durchgang einschließlich des ersten eine *Selbstbeherrschungs*-Probe abzulegen, die zunächst unmodifiziert, jedoch pro Anschlussprobe um 1 Punkt erschwert ist und bei deren Misslingen der Vorgang abgebrochen werden muss, so dass keine weiteren Informationen gesammelt werden können.

Hintergrund: Dies stellt die traditionelle Formel zur Analyse magischer Muster dar. Sie ist bei nahezu allen magischen Traditionen hinlänglich bekannt. Viele animistische Traditionen stellen eine Verbindung mit der Seele des Gegenstandes her, weswegen die Informationen weniger wissenschaftlich, sondern eher persönlich gefärbt sind.

Zauberbann

Probe: MU/KL/CH +14

Quelle: Kraft

Disziplin: Instruktion

Dienst: Antimagie

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: extrem komplex

Kosten: 28 AsP

Wirkung: Ein beliebiger auf einem Wesen liegender Zauber wird aufgehoben, solange er

maximal 40 AsP kostet und seine ZfP* jene des aufhebenden Zaubers unterschreiten.

Kostete der aufzuhebende Zauber pAsP, müssen diese als pAsP aufgebracht werden.

Hintergrund: Selbst die einfachsten antimagischen Formeln sind hoch komplex und fordernd und werden nur von den diszipliniertesten Zauberern aller Traditionen gemeistert. Die Dienste fähiger Antimagier sind dementsprechend überall in Myranor hoch angesehen und werden oft gut bezahlt.

Zauberkonservierung

Probe: MU/KL/IN +9

Quelle: Zeit

Disziplin: Influxion

Dienst: Beschwörungsspeicher

Zauberdauer: 9 Stunden

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 74 AsP

Wirkung: Der Zauberer erschafft einen maximal 1 Stein wiegenden *Beschwörungsspeicher*, in den beliebig viele Zauber mit Gesamtkosten

in Höhe von bis zu 64 AsP gesprochen werden können. Wird das Artefakt angewendet, tritt die Wirkung des letzten gespeicherten Zaubers nach Ablauf von dessen Zauberdauer ein. Es handelt sich um eine *Großbeschwörung*.

Hintergrund: Die Jharra waren wahre Koryphäen auf dem Gebiet der Zauberkonservierung. Die von ihnen hinterlassenen Ruinen sind noch heute gespickt von Fallen und Sicherungen dieser Art. Als heutige Meister der Zeitmagie gelten die schildkrötenartigen Khalona der nördlichen Sümpfe.

Zauberstärkung

Probe: KL/IN/CH +11

Quelle: Zauberei

Disziplin: Instruktion

Dienst: Metamagie

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr komplex

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Innerhalb der Wirkungsdauer vom Ziel gewirkte Zauber erhalten bei Erfolg $ZfP^*/3$ zusätzliche ZfP^* . Die ZfP^* können dabei den ZfW des jeweils zu wirkenden Zaubers maximal um das Anderthalbfache überschreiten.

Hintergrund: Mithilfe dieser unterstützenden Formel sind wahrlich machtvollere Effekte möglich. Zaubertänzer der Djamaunir nutzen diese Beschwörung beispielsweise zur Verstärkung ihrer in den Bann ziehenden Darbietungen.

Zeitenblick

Probe: MU/KL/IN +5

Quelle: Zeit

Disziplin: Instruktion

Dienst: Wahrnehmung der Quelle

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP^* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Das Ziel vermag Zeitmanipulationen zu erkennen, worunter auch pAsP fallen. Große Manipulationen sind prinzipiell

deutlicher zu erkennen als kleine, jedoch ist das Ausmaß der Differenzierung von den ZfP^* abhängig. Diese bestimmen zudem die Anzahl an Schritt, innerhalb der wahrgenommen werden kann.

Hintergrund: Diese hochspezialisierte Formel ist nicht sehr verbreitet. Zu gering scheint ihr Nutzen, als dass sich außerhalb des Hauses Tharamnos jemand dafür interessieren würde. Jedoch gibt es in Makshapuram einige Zauberer, die sie sich angeeignet haben und ihre Dienste als Jharraforscher anbieten.

Zeitengespür

Probe: MU/KL/IN +4

Quelle: Zeit

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 12 AsP pro Ziel

Wirkung: Das Ziel erhält den Vorteil *Zeitgefühl*.

Hintergrund: Die Formel ist äußerst praktisch, wenn man oft zu spät kommt oder genaue Zeitpläne einhalten muss. Im Besonderen sind es Alchemisten, die diese Formel nutzen, um die nötige Präzision bei ihren Experimenten einhalten zu können. Ursprünglich diente sie aber wohl dazu, ein tieferes Verständnis des Zeitenlaufs zu erlangen.

Zeitensinn

Probe: MU/MU/CH +12

Quelle: Eskates

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 10 AsP pro Ziel

Wirkung: Die Welt zieht vor den Augen der Ziele deutlich langsamer vorbei, wodurch sie die SF *Aufmerksamkeit*, *Kampfgespür* und *Kampfrelexe* erhalten.

Hintergrund: Eine weitere Zeitmanipulation, die von den amaurischen Sadhaka entwickelt und gemeistert wurde. Sie sehen diese Formel als den Inbegriff der Kontrolle des Geistes über den Körper an.

Zeitreise

Probe: MU/KL/IN +10

Quelle: Zeit

Disziplin: Instruktion **Dienst:**

Transport an einen Ort

Zauberdauer: 1 SR

Wirkungsdauer: augenblicklich

(n) **Ziel:** ZfW Wesen

Reichweite: 3 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 23 AsP pro Ziel

Wirkung: Eine Gruppe von jeweils maximal 125 Stein wiegenden Wesen wird bis zu zehn Jahre in die Vergangenheit oder in die Zukunft

geschickt. Dabei sind Reisen in die Zukunft nur bis zu einem Zeitpunkt möglich, den die Ziele bereits erlebt haben.

Hintergrund: Nur wenig ist über diese legendäre Form der Zeitenmanipulation bekannt. Die Archäer sollen in der Lage gewesen sein, in der Zeit zurück zu reisen, und auch von den Jharra und Shindra wird behauptet, dass sie dazu imstande gewesen wären. Heute sind es wohl vor allem die Khalona, die zu derart mächtiger Zeitmanipulation in der Lage sind, doch selbst sie fürchten Eingriffe des ewigen Wächters über die Zeit.

Zeitverlust

Probe: MU/MU/CH +8 +MR

Quelle: Eskates

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 4 AsP

Wirkung: Das Ziel verliert die Fähigkeit, ohne Hilfsmittel Zeit abzuschätzen.

Hintergrund: Mit dem vollständigen Verlust des Zeitgefühls geht auch ein generelles Gefühl des Verlorenseins und der Melancholie einher, sodass Opfer dieser Formel oft völlig desorientiert sind. Wachen lassen sich beispielsweise leicht davon überzeugen, dass ihre Schicht bereits vorüber ist.

Zerbrechlichkeit

Probe: MU/MU/CH +8 +MR

Quelle: Tyakaar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Körpers

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr einfach

Kosten: 5 AsP

Wirkung: Das Ziel erhält den Nachteil *Glasknochen*.

Hintergrund: Diese Instruktion ist bei eifersüchtigen BaLoa beliebt, die ihren Konkurrenten auf diesem Wege das Leben schwer machen wollen. Oft werden zusätzlich ein paar Schläger angeheuert, um den Rivalen vollends aus dem Weg zu räumen.

Zersetzung

Probe: MU/MU/CH +11

Quelle: Xolovar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Schadenszauber

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: augenblicklich (n)

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: einfach

Kosten: 14 AsP

Wirkung: Das ausgewählte Objekt erleidet einen Verlust von 16W6 StP. Von diesem wird die *Härte* abgezogen, sinkt jedoch um 1 Punkt pro 10 angerichteten Punkten.

Hintergrund: Diese Formel ist die verbreitetste Art, um Objekten strukturellen Schaden zuzufügen. Im hundertjährigen Seekrieg waren Geschosse, die mit dieser Formel verzaubert waren, weit verbreitet und haben zu großen Verlusten bei Seegefechten geführt.

Zersplitterter Geist

Probe: KL/IN/CH +11 +MR

Quelle: Wahnsinn

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 24 AsP

Wirkung: Der Geist des Opfers wird zerrüttet, was ihm den Nachteil *Wahnvorstellungen* einbringt.

Hintergrund: Die Sphyngiaden des Waldes von Amaunath verwenden die Formel, um in ihren Augen unverzeihliche Verbrechen zu bestrafen. Die so Verfluchten fristen ihr Dasein als Getriebene am Boden des Waldes, bis sie Opfer eines wilden Raubtieres werden.

Zufall

Probe: KL/IN/CH +12

+MR **Quelle:** Wahnsinn

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Der Verzauberte trifft alle relevanten Entscheidungen rein zufällig. Dem

Selbsterhaltungstrieb in grobem Maße widersprechende Entscheidungen können ignoriert werden.

Hintergrund: Einige amaunische Zaubertänzer nutzen diese Formel, damit sie manch undankbaren Zeitgenossen einen Denkkzettel verpassen können. Oft ist das Resultat einiger Stunden völlig zufälliger Entscheidungen re-lativ verheerend für das Ansehen eines derart Gestraften.

Zunge des Händlers

Probe: MU/MU/CH +0

Quelle: Xolovar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: extrem einfach

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Der Zauberer erhält einen Bonus auf *Überreden* in Höhe von ZfP* Punkten, wenn er das Talent zum Feilschen einsetzt.

Hintergrund: Gerissene, abgebrühte Krämerseelen greifen auf diese Formel zurück, um sich bei Geschäften aller Art einen Vorteil zu verschaffen. Der Gebrauch dieser Art von Magie gilt in vielen Gebieten des Imperiums als strafwürdig und wird von der Siminiagarde schwer geahndet, wohingegen er bei den G'rolmur wohl eher zum guten Ton einer Verhandlung gehört.

Zunge des Kerrishiters

Probe: KL/IN/CH +4 **Quelle:**

Erkenntnis **Disziplin:**

Instruktion **Dienst:** Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr einfach

Kosten: 4 AsP

Wirkung: Das Ziel erlernt die Sprache *Kerrishitisch* auf einem TaW von ZfP*/2 Punkten.

Verfügt er bereits über sie, erhöht sich der TaW in gleichem Maße.

Hintergrund: Diese Formel ist in vielen verschiedenen Varianten in ganz Myranor verbreitet und hilft immer wieder ansonsten unüberbrückbare Sprachbarrieren einzureißen. Das Haus Rhidaman bildet regelrechte Verständigungsmagier aus, die in der Lage sind, viele lebende und auch tote Sprachen auf magischem Wege zu lehren. Die meisten Optimaten beherrschen, wenn schon nicht die Fremdsprache an sich, wenigstens ein paar Formeln dieser Art.

Zunge des Lügners

Probe: MU/MU/CH +5

Quelle: Iryabaar

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: extrem einfach

Kosten: 6 AsP

Wirkung: Lügt der Zauberer seinen Gegenüber an, erhält er einen Bonus auf *Überreden* in Höhe von ZfP* Punkten.

Hintergrund: Die Formel ist äußerst hilfreich, wenn es darum geht, seinen Hals aus der Schlinge zu ziehen. Außerdem ist sie einer der wichtigsten Gründe für das Fortbestehen des Hauses Melarythor, dass ohne Magie wie diese schon längst untergegangen wäre.

Zunge des Verräters

Probe: MU/MU/CH +4

Quelle: Abgrund

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung des Geistes

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Selbst

Struktur: sehr schwer

Kosten: 16 AsP

Wirkung: Das *Charisma* des Zauberers erhöht sich um ZfP* Punkte, was ihm eine beeindruckende Ausstrahlung verschafft.

Hintergrund: Die Formel ist die Grundlage vieler Katalen des Güldenem im Imperium. Durch die unnatürlich verstärkte Ausstrahlung, die sie dem Anwender verschafft, knüpft dieser oft seine ersten Kontakte und beginnt langsam und mit Bedacht immer mehr Anhänger auf seine Seite zu ziehen. Gleichzeitig symbolisiert die Formel die Verführung des Güldenem wie keine andere.

Zurechtweisung

Probe: KL/IN/CH +14 +MR

Quelle: Harmonie

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Wesen

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 50 KR

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr komplex

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Das Wesen wird dazu gezwungen, laufende Kampfhandlungen einzustellen und keine neuen aufzunehmen. Wird es attackiert, darf es sich jedoch defensiv zur Wehr setzen.

Hintergrund: Ein beliebtes Instrument regionaler Ordnungsmächte, um Aufrührer und Verbrecher zur Aufgabe zu bewegen. Aber auch wilde Tiere können mit dieser Formel ruhig gestellt werden.

Zwietracht

Probe: MU/MU/CH +12 +MR

Quelle: Thesechai

Disziplin: Instruktion

Dienst: Kontrolle über Gefühle

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelwesen

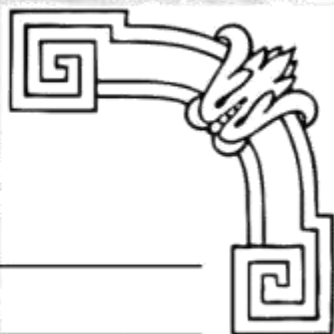
Reichweite: 7 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 20 AsP

Wirkung: Das Opfer wird von tiefem Misstrauen gegenüber allen anderen Wesen erfüllt.

Hintergrund: Zu traurigem Ruhm gelangte dieser Zauber, als die Feldherrin *Chrsiotene te Eupherban* während des hundertjährigen Seekrieges von ihrem ersten Offizier mit dieser Formel verzaubert wurde, um sie bloßzustellen. Ohne zu zögern ließ sie daraufhin die Hälfte ihrer Mannschaft hinrichten und nahm sich nach Ende der Zaubervirkung selbst das Leben.



[illegible]
