LIBER CANTIONES



FANTASY PRODUCTIONS

LIBER CANTIONES

Eine Sammlung aventurischer Zaubersprüche und Rituale in überarbeiteter Fassung

von Florian Don-Schauen, Thomas Römer und Anton Weste

mit Beiträgen und unter Mitarbeit von

Frank W. Bartels, Momo Evers, Lena Falkenhagen, Olaf Michel, Stephanie von Ribbeck, Philipp Seeger, Matthias Wicht und Andreas Wielenberg



mit herzlichem Dank für Kritik, Anmerkungen, Korrekturen und Ergänzungen, auch für die überarbeitete Ausgabe an Kai Burmeister, Iva Dannenberger, Peter Diehn, Andreas Dopfer, Andreas Ensch, Benjamin Ernst, Chris Gosse, Magnus Herrmann, Bernd Jacobitz, Andreas John, Petra Kämmer, Kristian Kerber, Stefan Küppers, Christian Mangelsdorf, Stefan Mann, Holger Maier-Theile, Frank Müller, Torsten Nelhübel, Florian Sachtleben, Benjamin Scala, Sascha Schnetzer, Peter Sulc, Mark Wachholz, Gudrun Wagner, Philipp Wittmann, Michael Wuttke und Tyll Zybura; alle Beteiligten der Zauberspruch-Diskussion in den verschiedenen Internet-Foren, namentlich René P. Friedrichs, Martin John und Stefan Papp, das Errata-Projekt von DSA4.DE, alle Mitglieder der DSA-Redaktion, sowie alle Beteiligten des Curriculum Salamandris für die jahrelange kritische Begleitung des DSA-Magiesystems

FANTASY PRODUCTIONS

Umschlaggestaltung, Grafische Konzeption und Satz
Sarah Nick, Thomas Römer
Innenillustrationen
Boros/Szikszai, Caryad, Jens Haupt, Ina Kramer, Swen Papenbrock, Klaus Scherwinski, Christian Turk
Redaktion der Neuausgabe
Thomas Römer
Lektorat
Catherine Beck, Florian Don-Schauen, Tobias Hamelmann
Gesamtredaktion
Florian Don-Schauen, Thomas Römer
Belichtung, Druck und Aufbindung (der Standard-Ausgabe)
SKN Druck und Verlag GmbH & Co., Norden
Aufbindung der Echtleder-Ausgabe
Hendricks & Lützenkirchen GmbH, Kleve

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1997, 2004 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf elektronischem, photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

1 2 3 4 5 07 06 05 04

Printed in Germany 2004
ISBN 3-89064-298-5

INHALT

Aventurische Zauberformeln 3
A 11
B 37
C 52
D 63
E 71
F 84
G 92
H 102
IJ 122
K 136
L 151
M 170
N 185
O 191
P 199
R 215
S 221
T 254
U 264
V 267
WX 275
Z 290

Die Rituale der magischen Traditionen .. 299
Allgemeines 299
Druidenrituale 300
Elfenlieder 306
Geodenrituale 312
Hexenflüche/Vertrautenzauber 317
Die Kristallkugel 327
Die Schale der Alchimie 332
Rituale der Kristallomanten 335
Rituale der Derwische 339
Rituale der Gjalskerländer Tierkrieger 341
Stabzauber 345
Vom Bannschwert 351
Die magischen Tänze 351
Rituale der Zibiljas 357

Anhang 1: Zaubersprüche nach Merkmalen . 363
Anhang 2: Zauberspruch-Übersicht 365

VORWORT

Willkommen zur Sonderausgabe des **Liber Cantiones**, der ultimativen Spruch- und Ritualsammlung zur aventurischen Zauberei. Vor Ihnen liegt das Endresultat der Überlegungen aus vielen Tausend Spielstunden Erfahrung mit dem Zauber-Regelwerk der Vierten Edition des Schwarzen Auges, für deren Einbringung und Diskussion noch einmal allen Spielerinnen und Spielern herzlich gedankt sei.

In diesem Sinne handelt es sich auch – mit wenigen Ausnahmen – bei den hier zu findenden Änderungen nicht um Fehlerkorrekturen, sondern um abgewogene Änderungen und Neuerungen aus der Spielpraxis. Dass wir dabei nicht jeder Vorstellung vom spieltechnischen Gewicht und den aventurischen Auswirkungen der Zauberei gerecht werden können, ist selbstverständlich, aber wir denken, die vorliegende Überarbeitung dient sowohl dem Spielfluss als auch dem Spielgleichgewicht, ohne dabei zu viel Detailtiefe preiszugeben – wie üblich aber haben Sie natürlich im Aventurien Ihrer Spielrunde das letzte Wort.

Die hier vorgestellten Änderungen gegenüber der zweiten, überarbeiteten Auflage des Liber Cantiones aus der Box Zauberei & Hexenwerk bilden den Grundstock der Regeln der Gesamtausgabe des Regelwerks im Hardcover, die dann auch in die jeweils nächste Druckauflage der Boxen-Ausgabe übernommen (und auch als reine Änderungsliste in Kurzform veröffentlicht) werden.

Genug der Vorrede und *in medias res*, wie der Bosparaner zu sagen pflegt – viel Spaß, den Beistand der Götter und eine glückliche Würfelhand bei allen künftigen Zaubern.

Erkrath, im September 2004
Thomas Römer

AVENTURISCHE ZAUBERFORMELN

Auf den folgenden Seiten finden Sie die Beschreibungen und 'technischen Daten' der bekanntesten aventurischen Zaubersprüche in alphabetischer Sortierung. Diese Liste ist nicht vollständig und kann es auch nicht sein, da die Möglichkeiten der **Zauberwerkstatt** (siehe das gleichnamige Kapitel im Band **Mit Wissen und Willen**) zum steten Anwachsen des möglichen Spruchkanons führen. Da es aber eine geraume Zeit dauert (selbst in der akademischen Gemeinschaft der Magier), bis sich ein erfolgreich konstruierter neuer Zauber 'herumgesprochen' hat, kann dieser Band nur eine 'Momentaufnahme' bieten – in diesem Falle aus dem Jahr 1027 BF.

Wir haben ein einheitliches Beschreibungsformat gewählt, obwohl einige Sprüche erheblich 'aus dem Rahmen fallen' und eher als spezielle Rituale gehandhabt werden müssten. Aber selbst solche seltenen Zauber wie den IMMORTALIS sehen wir besser in diesem Buch aufgehoben als in der Liste der Sonderfertigkeiten. Auch einige Sprüche, die sehr selten und nur bei wenigen Meisterpersonen bekannt sind, sind hier aufgeführt; da sie aber bisweilen Anwendung finden, sollen Sie als Spielleiter auch über die regeltechnischen Auswirkungen informiert sein.

Im Anschluss an die Spruchzauber finden Sie die Traditionsrituale der verschiedenen Aventurischen Zauberkundigen, von Hexenflüchen und Stabzaubern über die Kräfte der Durro-Dün bis hin zu den Zaubertänzen der Sharisadim.

Was wir hier nicht aufgeführt haben, sind etliche Auswirkungen dämonischer Pakte und bestimmte Besonderheiten dämonischen Wirkens, ebenso wenig die Rituale, mit denen die Schamanen das Wirken ihrer Geister herbeirufen – sowohl der Schamanismus als auch Details zur Dämonologie finden sich in der Box **Götter und Dämonen**.

Ein Wort zu den Namen: Bei dem bei allen Zaubern als erste Zeile genannten *Namen* handelt es sich eher um eine irdische als eine aventurische Zuordnung, da selbst die gildenmagischen Formeln (die ja ausgesprochen werden müssen) meist anders lauten und die elfischen Bezeichnungen auch eher Beschreibungen der 'Melodien' des Zaubers darstellen. Natürlich werden Elfen diese Melodien summen oder ansingen, um ein *Mantra* (eine Konzentrationshilfe, einen Fokus) zu haben, und natürlich werden mittelländische Zauberer ihre Mantras in Bosparano vortragen, Khunchomer Artefakterschaffer dagegen in Ur-Tulamidya, Brabaker Dämonologen wohl in Zhayad – aber all diese verschiedenen Möglichkeiten aufzuführen, hätte nicht nur den Rahmen auch dieses Bandes gesprengt, sondern ist

unseres Erachtens in einer bunt gemischten Runde auch kontraproduktiv, da es den Meister zwingt, sich alle Varianten zu merken oder zur Hand zu haben.
Die hier präsentierten Namen sind daher *eine* Möglichkeit der Auflistung (aventurisch könnte man sagen, die verbreitetste gildenmagische, daher auch die Namen einiger elfischer Sprüche in Bosparano): betrachten Sie sie als Hilfsmittel zur Sortierung und als allgemein verständliche Basis, damit Meister und Spieler sich nicht in einem Gewirr tulamidischer oder Isdira-Begriffe verirren.
Sollten Sie dennoch Interesse an tulamidischen, thorwalschen oder elfischen Zaubernamen haben, finden Sie im Internet oder in verschiedenen Fanzines sicherlich, was Sie suchen.

Erläuterung der verwendeten Begriffe

Wie erwähnt, haben wir für die Beschreibung der Zauber ein einheitliches Format gewählt, das wir Ihnen hier kurz vorstellen wollen:

Probe: Die drei Eigenschaften (in Kurzform), auf die die Zauberprobe abgelegt werden muss.

◆ Bei Zaubern, die sich direkt gegen ein Opfer richten, muss möglicherweise die Magieresistenz des Opfers berücksichtigt werden; solche Zauber sind mit dem Kürzel **(+MR)** versehen.

◆ Hier müssen Sie beachten, dass **Schelme** je nach ihrer Kenntnis der Sonderfertigkeit *Schelmische Zauberei* die Magieresistenz ihres Opfers ignorieren können.

◆ Bei **Tieren**, die eine unterschiedliche geistige und körperliche Magieresistenz besitzen, gilt: Zauber mit den Merkmalen *Einfluss*, *Herrschaft* oder *Verständigung* wirken auf die geistige MR des Tieres, Zauber mit den Merkmalen *Eigenschaften*, *Form* oder *Schaden* auf die körperliche MR des Tieres.

◆ Müssen weitere **Modifikationen** beachtet werden, ist dies hier ebenfalls aufgeführt. Hinweise zur Durchführung von Zauberproben finden Sie im gleichnamigen Kapitel in **Mit Wissen und Willen**.

Misslingt eine Zauberprobe, kann der Spruch erschwert noch einmal versucht werden (siehe auch die Beschreibung der Sonderfertigkeit *Zauberroutine* in **Aventurische Zauberer**). Endgültig misslungene Sprüche kosten den Zauberer die Hälfte der angegebenen (oder für den Zauber eingeplanten) Astralenergie. Ob ein Spruch ge- oder misslungen ist, stellt der Zauberer nicht automatisch fest (auch hier siehe **MWW**). Die Probe wird immer am Ende der Zauberdauer gewürfelt.

Technik: Hier sind die Zauberhandlungen aufgeführt, die vom magiekundigen Helden auszuführen sind: Ob der Spruch (laut) ausgesprochen werden muss, ob besondere Zeichen und / oder Materialien Verwendung finden, welche Gesten der Zauberer vollführen muss und dergleichen mehr.
Die hier aufgeführte Technik bezieht sich jeweils auf die magische Tradition, in der der Zauber am weitesten verbreitet ist; in anderen Repräsentationen, in denen der Zauber eventuell vorliegt, ist die Technik vermutlich eine ganz andere, denn z.B. nur Kristallomanten müssen mit Edelsteinen hantieren, während es nur in der gildenmagischen Repräsentation üblich ist, Formeln laut zu rezitieren. Wenn Ihr Held also einen Zauber beherrscht, dessen Technik in einer anderen Repräsentation als seiner eigenen angegeben ist, müssen Sie gemäß den Angaben im Kapitel **Thesiskern und Repräsentation** (in **MWW**) eine passende eigene Technik entwickeln.
Wichtig – als Bedingung für Zauber in allen Repräsentationen – sind die beiden Komponenten Sicht und Konzentration, denn nur was ein Zauberer *sieht*, kann er verzaubern, und nur, was er verzaubern *will*, ist dem Fluss der arkanen Energien unterworfen. Zaubern ohne Sichtverbindung erfordert spezielle Hilfsmittel, während aktiver Einsatz von Zauberei einem Bewusstlosen oder passiven Träumer nicht möglich ist und man sich zum Zaubern mindestens eine Aktion lang auf das Ziel des Zaubers konzentrieren muss. (Diese Aktion ist bereits Teil der angegebenen Zauberdauern, weswegen kein Zauber weniger als 1 Aktion benötigt.)

◆ Muss ein unwilliges, sich der Zauberei aber bewusstes Objekt berührt werden, dann muss dem Zaubernden eine waffenlose Attacke gelingen, um sein Opfer zu berühren, dem wiederum eine Parade oder ein Ausweichmanöver zusteht. Diese Berührungs-Aktion ist Teil der Zauberdauer (üblicherweise deren Beginn) und verursacht keinen Schaden. Bei Misslingen kann diese Aktion wiederholt werden; die eigentliche Zauberprobe ist davon nicht betroffen. Magier mit einem Zauberstab können diesen eventuell einsetzen, um mit ihm die Berührung (ebenfalls als AT auf das passende Kampftalent gewürfelt) durchzuführen.

Zauberdauer: Die zum Aufbau und Auslösen des Zaubers benötigte Zeitspanne. Während dieser Zeit muss sich der Zaubernde auf die Formel konzentrieren, gegebenenfalls sein Ziel berühren oder sehen können, und er kann während dieser Zeit keine anderen Aktionen unternehmen.
Üblicherweise ist die Zauberdauer in Aktionen bzw. in Spielrunden angegeben, wobei eine Spielrunde etwa

200 Aktionen lang ist und dem Zauberer pro Kampfrunde 2 Aktionen zur Verfügung stehen (Ausnahme: bei einer INI unter 0 hat er nur 1 Aktion/KR). Wenn nichts anderes angegeben ist, beginnt die Wirkung eines gelungenen Spruches sofort mit Ablauf der letzten Aktion des Zaubernden. Je nachdem, wann er den Spruch begonnen hat (als Aktion in seiner Initiativphase oder als umgewandelte Reaktion), ist dies seine Initiativphase oder 8 Phasen später.
Wird der Zaubernde während dieser Zeit durch äußere Einflüsse gestört, so kann es notwendig werden, dass er eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegt, um festzustellen, ob er die Konzentration aufrechterhalten kann. Siehe hierzu auch die Beschreibungen der Sonderfertigkeiten *Konzentrationsstärke*, *Zauber bereithalten*, *Zauberkontrolle* und *Zauber unterbrechen* im Band **Aventurische Zauberer**.

Wirkung: Die spieltechnische Durchführung des Zaubers (z.B. benötigte Würfelwürfe) und seine Auswirkung auf das Spielgeschehen, darunter auch seine visuelle Wirkung, wenn vorhanden. Hier ist auch angegeben, um welche Beträge die Zauberprobe oder eine eventuelle Gegenprobe modifiziert sind, ob bestimmte Randbedingungen eingehalten werden müssen und dergleichen mehr. Eventuell finden sich auch Hinweise zu besonderen Situationen, mit denen sich der Meister konfrontiert sehen kann. Hier haben wir aus der Spielpraxis hervorragende Sonderfälle, Einschränkungen und Modifikationen aufgeführt und versuchen, einen regeltechnischen Rahmen anzugeben, in dem der Meister in einem solchen Fall entscheiden kann. Anmerkungen zu seltenen und ausgefallenen Anwendungen des entsprechenden Zaubers finden Sie eventuell noch im Abschnitt **Modifikationen und Varianten**.

Kosten: Der notwendige Einsatz an Astralenergie, angegeben in Astralpunkten (AsP).
◆ Einige Zauber erfordern es, dass sie ständig mit Astralenergie gespeist werden; diese sind als "XX AsP pro Kampfrunde/Spielrunde/Stunde" etc. gekennzeichnet und eventuell als (A) für *Aufrechterhalten* markiert (siehe auch **Wirkungsdauer**).
Wie bereits erwähnt, wird bei Misslingen der Zauberprobe die Hälfte der hier angegebenen AsP-Anzahl fällig, bei Zaubern, deren Wirkungsdauer vorher festgelegt werden muss, die Hälfte der *geplanten* AE, bei Zauber, die aufrechterhalten werden, ist dies die Hälfte der AsP für die minimale Wirkungsdauer.
Eventuell ist eine Kostensenkung als *Spontane Modifikation* möglich; wenn ja, finden Sie die Bezeichnung *Kosten* im Abschnitt **Modifikationen und Varianten**. Alle Zauber und Varianten, bei denen 'alle noch verfügbaren AsP' eingesetzt werden, können nicht mit dieser Spontanen Modifikation *Astralenergie einsparen* kombiniert werden.

Zielobjekt: Wir unterscheiden bei der Art des betroffenen Ziels zwischen folgenden Kategorien:
◆ *Einzelperson/Einzelwesen* – wobei mit 'Person' jede Art von denkendem Lebewesen gemeint ist (sprich: kulturschaffende Zweibeiner und einige magische Kreaturen; inklusive des Zauberers selbst), mit 'Wesen' zusätzlich alle Arten von Tieren, unter Umständen auch Zauberkreaturen, nicht aber Pflanzen (auch wenn Letzteres genau genommen natürlich falsch ist).
◆ *Einzelobjekt*.
◆ *Mehrere Personen/Wesen*.
◆ *Mehrere Objekte*.
◆ *Zone* (eine Fläche oder ein Volumen), selten auch einmal *Einzelner Zauber*.
◆ Bei Personen unterscheiden wir noch zwischen *freiwillig* und *unfreiwillig* (der üblichen, nicht explizit angegebenen Variante).
Veränderungen des Zielobjekts können unter Umständen als *Spontane Modifikation* durchgeführt werden; wenn dies möglich ist, finden Sie die Bezeichnung *Zielobjekt* (...) im Abschnitt **Modifikationen und Varianten**, ebenso wie die dann meist anders zu berechnenden Kosten.

Reichweite: Die maximale Entfernung, in der der Zauber wirksam werden kann. Viele Zauber wirken in einem kugel- oder zylinderförmigen Bereich, der den Zaubernden umgibt, was mit *Radius* gekennzeichnet ist. Die Reichweite eines Zaubers wird üblicherweise in den folgenden Kategorien angegeben:
selbst – Berührung – 1 Schritt (oder ZfW Spann) – 3 Schritt (oder ZfW/2 Schritt) – 7 Schritt (oder ZfW Schritt) – 21 Schritt (oder ZfW x 3 Schritt) – 49 Schritt (oder ZfW x 7 Schritt) – Horizont.
Einige wenige Zauber, vor allem solche, die keine Sicht aufs Ziel erfordern, können auch größere Reichweiten aufweisen. Veränderungen der Reichweite können unter Umständen als *Spontane Modifikation* durchgeführt werden; wenn dies möglich ist, finden Sie die Bezeichnung *Reichweite* im Abschnitt **Modifikationen und Varianten**. Die korrekte Reichweite wird zum Zeitpunkt der Zauberprobe bestimmt.

Wirkungsdauer: Der Zeitraum, in dem der Zauber vom Moment seiner Auslösung an wirksam bleibt. Üblicherweise ist dies von den übrig behaltenen Zauberfertigkeitspunkten (ZfP*) abhängig und wird dann in der Form "ZfP* Spielrunden/Stunden" etc. angegeben.

◆ Bei einigen Zaubern muss der Spruchwirker ständig kontrolliert Astralenergie in die Matrix des Zaubers fließen lassen, um die Wirkung aufrechtzuerhalten. Diese Zauber sind bei ihrer Wirkungsdauer mit (A) markiert. Alle Zauberproben, die man ausführt, während ein oder mehrere aufrechterhaltene Zauber wirken, sind *um 3 Punkte pro aufrechterhaltenem Zauber erschwert*. Wenn ein Elf also einen FULMINICTUS sprechen will, während er einen VISIBILI und einen SPURLOS TRITTLOS aufrechterhält, ist die Zauberprobe um 6 Punkte erschwert. Die Sonderfertigkeit *Simultanzaubern* vermindert die Zuschläge pro aufrechterhaltenem Zauber. Aufrechterhaltene Zauber fallen sofort vom Opfer ab, wenn der Zauberer bewusstlos wird, einschläft oder stirbt.

◆ Besondere Beachtung verdienen auch die Wirkungsdauern *Permanent* und *Augenblicklich*: Permanente Zauber halten an, bis sie durch einen entsprechenden antimagischen Effekt aufgehoben werden; ihre Zaubermatrix ist derweil mit Hellsichtzaubern zu erkennen. Augenblicklich wirkende Zauber verändern eine Form oder Struktur zwar auch permanent, jedoch tun sie dies im Augenblick ihres Wirkens und nicht durch eine fortdauernd wirkende Matrix; sie können daher auch mit Antimagie nicht rückgängig gemacht werden. Permanente Zauber (die dann üblicherweise mit mindestens einem permanenten Astralpunkt 'fixiert' werden) sind z.B. die entsprechenden Varianten des SALANDER oder des ADAMANTIUM, während zu den augenblicklich wirkenden Sprüchen fast alle Heilungs- und Schadens-Zauber zählen.

◆ Zu beachten ist, dass Elfen, die einen Zauber in elfischer Repräsentation sprechen, von einer verlängerten Wirkungsdauer profitieren.

Veränderungen der Wirkungsdauer können unter Umständen als *Spontane Modifikation* durchgeführt werden; wenn dies möglich ist, finden Sie die Bezeichnung *Reichweite* oder eine explizit genannte Variante im Abschnitt **Modifikationen und Varianten**.

Modifikationen und Varianten: Hier ist aufgeführt, welche Spontanen Modifikationen an einem Zauber vorgenommen werden können und welche bekannten Varianten es gibt. Bei Spontanen Modifikationen finden Sie als Möglichkeiten *Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Zielobjekt, Reichweite* und *Wirkungsdauer* angegeben; eine Erläuterung des Vorgangs der Spontanen Modifikation und der einzelnen Möglichkeiten finden Sie in **Mit Wissen und Willen** im entsprechenden Abschnitt der Zauberregeln. Magier, die einen Zauber in gildenmagischer Repräsentation sprechen, müssen nur geringere Zuschläge für das Wirken Spontaner Modifikationen aufwenden.

Die aufgeführten Modifikationen und Varianten gelten als Teil des Thesiskerns des Zauberspruchs; sie müssen nicht separat erlernt werden, sondern stehen Zauberern zur Verfügung, die über die geforderten ZfW verfügen oder die entsprechenden ZfP aufbringen können. (Achtung: Die geforderten ZfP sind nicht als normale Probenzuschläge zu verstehen. Wer eine entsprechende Modifikation oder Variante sprechen will, muss die ZfP vorher investieren und dennoch einen ZfW von mindestens 0 haben.) Eine weitere Voraussetzung ist, dass man nur Zauber modifizieren kann, die in der eigenen Repräsentation gesprochen werden.

Reversalis: Was passiert, wenn auf diesen Zauber der Spruch REVERSALIS (siehe S. 219) angewendet wird? In den meisten Fällen haben wir uns hier kurz gehalten und nur entsprechende Vorschläge gemacht. Schließlich sind Wirkungsdauer, Reichweite etc. ja auch nach einem REVERSALIS in der Regel unverändert. Elementare Wirkungen werden zu jenen des Gegenelements umgekehrt. Eine typische Wirkung ist hierbei, dass REVERSALIS-Formeln eine noch andauernde Wirkung ihres 'normalen' Gegenstücks aufheben können. Etliche Formeln (namentlich solche mit den Merkmalen *Hellsicht* oder *Antimagie*) lassen sich auch von einem REVERSALIS nicht beeinflussen.

Antimagie: Hier finden Sie, welche antimagischen Formeln welche Auswirkung auf den Spruch haben. Üblich ist es, dass ein Zauber mit dem Merkmal X von einem antimagischen Zauber "X STÖREN/BRECHEN etc." aufgehoben werden kann, wenn eine Zauberprobe gelingt, die um die ZfP* des zu brechenden Zaubers erschwert ist. Umgekehrt kann in einer Zone des X STÖREN ein Zauber mit dem Merkmal X nur um so viele Punkte erschwert gewirkt werden, wie die ZfP* beim X STÖREN betragen haben, wobei mindestens ein ZfP* übrig bleiben muss; ansonsten gilt die Zauberprobe als misslungen.

Zauber mit dem Merkmal X, die in eine Zone des X STÖREN eindringen, werden in ihrer Wirkung um die ZfP* des X STÖREN vermindert. (Davon nicht betroffen ist eine von den ZfP* abhängige Wirkungsdauer.) Fallen hierdurch die ZfP* auf 0 oder weniger, endet der Zauber. Wird die Wirkung nur vermindert, so steigt sie wieder auf ihre ursprüngliche Auswirkung, wenn der Träger des wirkenden Zaubers die antimagische Zone wieder verlässt. In überlappenden Zonen von wirkenden und antimagischen Sprüchen gilt ebenfalls die Verminderung der Wirkung, jedoch wird der wirkende Spruch nicht aufgehoben, wenn seine ZfP* auf

0 oder weniger reduziert werden. In einem Artefakt gespeicherte Zauber mit dem Merkmal X (nach Meisterentscheid auch entsprechende Stabzauber, Hexenflüche etc.) können in einer Zone des X STÖREN nicht ausgelöst werden. Antimagische Sprüche können nicht 'gestapelt' werden, d.h., die Wirkung von zwei Zonen des X STÖREN addieren sich nicht – es wirkt immer die stärkste Variante (die mit den meisten ZfP*).

Abweichungen von diesen genannten Regeln sind im Abschnitt **Antimagie** ebenso aufgeführt wie die Frage, ob der GARDIANUM oder der INVERCANO wirken. Wenn diese beiden Zauber hier genannt sind, schlagen Sie die detaillierte Wirkung bitte auf Seite 92 (GARDIANUM) bzw. Seite 131 (INVERCANO) nach.

Zauber mit der Wirkungsdauer *augenblicklich* können nicht mit *Antimagie* nachträglich aufgehoben, sehr wohl aber in einer entsprechenden Zone erschwert werden.

Antimagische Zauber wirken nicht auf ihresgleichen, auch wenn sie natürlich jeweils ein passendes Merkmal aufweisen, d.h., eine Zone des EINFLUSS BANNEN erschwert nicht das Wirken eines gezielten EINFLUSS BANNEN (zu Zonen siehe oben).

Merkmale: Hier ist aufgeführt, welche Merkmale den Zauber auszeichnen, d.h. welche gleichen Ordnungsstrukturen im Thesiskern des Zaubers zu finden sind. Merkmale wirken sich zusammen mit der Sonderfertigkeit *Merkmalskenntnis* auf die Lernschwierigkeit aus und bestimmen, welche antimagische Handlung greift (s.o.). Es ließen sich natürlich andere Zuordnungen (nach Absicht, elfischen Harmonien etc.) finden, aber die hier gewählte Zuordnung kann als hinreichend allgemeingültig angesehen werden – die Entdeckung neuer Merkmale durch die magische Forschung einmal vorbehalten.

Wir verwenden hier folgende Merkmale: *Antimagie, Beschwörung, Dämonisch (mit zwölf bekannten Unter-Merkmalen), Eigenschaften, Einfluss, Elementar (mit den sechs Unter-Merkmalen Feuer, Wasser, Luft, Erz, Humus und Eis), Form, Geisterwesen, Heilung, Hellsicht, Herbeirufung, Herrschaft, Illusion, Kraft, Limbus, Metamagie, Objekt, Schaden, Telekinese, Temporal, Umwelt* und *Verständigung*.

Ausführliche Beschreibungen und Informationen zu den **Merkmalen** finden Sie ebenfalls in **MWW** im gleichnamigen Kapitel. Eine nach Merkmalen sortierte Liste von Zaubern finden Sie in diesem Band ab Seite 363.

Komplexität: Die grundsätzliche Schwierigkeit einer magischen Handlung, unabhängig von der Repräsentation, dem Vorliegen als Hausspruch und dergleichen; üblicherweise in einem Rahmen von **A** bis **F**. Die Komplexität ist die Basis für die Lernschwierigkeit (siehe das Kapitel **Erfahrung für Zauberkundige** im **MWW**).

Repräsentationen und Verbreitung: Hier finden sich einige Worte zu der Gemeinschaft oder Tradition von Zauberkundigen, in der der Zauber ursprünglich entwickelt wurde und ob und unter welchen Umständen sich der Zauber weiter verbreitet hat. Für gewöhnlich sind die Erfinder einer Zauberei auch ihre größten Meister, will heißen, die Zauberei hat hier ihre größte Verbreitung, und dadurch, dass sie ihren Spruch in eigener Repräsentation erlernen, können sie es natürlich auch eher zur Meisterschaft bringen.

Die Werte der in diesem Band angegebenen Zauber entsprechen einer 'Normrepräsentation', d.h., dass alle Modifikationen von Wirkungsdauer, Kosten o.ä., die eine bestimmte Repräsentation mit sich bringt, noch auf die hier genannten Werte angerechnet werden müssen. Dies gilt namentlich für die reduzierten Kosten von Schelmenzaubern oder die verlängerte Wirkungsdauer von Elfensprüchen.

Mögliche Repräsentationen sind Gildenmagier **(Mag)**, Elfen **(Elf)**, Druiden **(Dru)**, Hexen **(Hex)**, Geoden **(Geo)**, Schelme **(Sch)**, Scharlatane **(Srl)**, Borbaradianer **(Bor)** und Achaz-Kristallomanten **(Ach)**. Die Zahl hinter der Repräsentation gibt auf einer Skala von 1 bis 7 an, wie weit der Spruch in einer Gemeinschaft verbreitet ist. Eine 1 heißt hierbei, dass nur wenige Auserwählte die Formel überhaupt beherrschen (und vermutlich auch nur sehr wenige von ihr gehört haben). Eine 7 bedeutet dagegen, dass ein Zauberer der entsprechenden Tradition den Spruch auf jeden Fall kennt und in der Regel auch selbst beherrscht. Ein Zauber, den ein Held zu Beginn des Spiels beherrschen will, sollte in der eigenen Tradition mindestens mit dem Wert 4 bekannt sein; die Ausnahmen zu dieser Regel charakterisieren dann jeweils die Unter-Traditionen (Akademien, Schwesternschaften, regionalen Unterteilungen). Einige Zauberkundige kennen Sprüche in ihnen fremden Repräsentationen: Eine Bezeichnung wie Hex(Mag)3 bedeutet, das Hexen diesen Spruch in der Magierrepräsentation mit einer Verbreitung von 3 kennen.

Der Öffentlichkeit unbekannte Zauber können nur per Zufall in einem muffigen Verlies oder einer staubigen Privatbibliothek ... aber das kennen Sie ja sicherlich. Bei Zaubern, die nur Einzelpersonen (will heißen,

Meisterpersonen) bekannt sind, muss diese Meisterperson erst einmal gefunden und schließlich auch noch davon überzeugt werden, dass sie gerade dem Spielerzauberer die Kenntnis einer geheimen Formel verraten soll. Einige Zauber wiederum sind ausschließlich für den Gebrauch durch Meisterpersonen vorgesehen, da sie das Spielgleichgewicht so stark beeinträchtigen, dass sie nur mit großer Vorausplanung in einem Abenteuer Verwendung finden können.

Ebenfalls hier angegeben finden Sie, ob sich ein Zauber in einem bestimmten Buch findet oder daraus rekonstruieren lässt. Diese Angaben sind jedoch nicht vollständig – zu Details siehe auch das Kapitel **Die magische Bibliothek** in **MWW**.

Übersicht: Repräsentationen

Im Folgenden finden Sie eine kurze Auflistung der bekannten Zauber-Repräsentationen. Beachten Sie bitte: Ist bei Komponenten eine der Bedingungen des Zaubers kursiv gesetzt, so handelt es sich hierbei um eine zentrale Komponente (meist religiöser Art), deren Ignorieren noch stärkere Mali mit sich bringt als das Nichtbeachten einer der anderen Komponenten.

Zauber in borbaradianischer Repräsentation

Diese Repräsentation wurde von Borbarad höchstselbst aus der gildenmagischen Repräsentation entwickelt und hat viel mit ihr gemein. Folgende Vor- und Nachteile kommen zum Tragen:

Komponenten: Konzentration, Sicht, Geste, Formel

Besonderheiten: Zauber in borbaradianischer Repräsentation besitzen eine dämonische – und damit chaotische – Komponente (bzw. jeweils ein dämonisches Merkmal). Deshalb werden alle Kosten ausgewürfelt. Die entsprechenden Werte der Zauber in borbaradianischer Repräsentation finden Sie unten in der Liste der Zauber separat aufgeführt.

Zauber in borbaradianischer Repräsentation können von Kennern der Repräsentation mit eigener Lebensenergie anstelle von Astralenergie gespeist werden. Dabei entspricht ein Lebenspunkt zwei Astralpunkten. Für Spielzwecke wird zuerst ausgewürfelt, wie teuer der Spruch ist und dann die Hälfte dieses Wertes von den LeP abgezogen. Es ist möglich, auch borbaradianische Spruchzauber mit Fremdblut zu wirken, wobei nach den Regeln aus **MWW 35f.** und dem oben Genannten zur Blutzauberei vorgegangen wird; Verwendung von Fremdblut erhöht die Zauberdauer um 2W6 Aktionen.

Alle Zauber in borbaradianischer Repräsentation haben von Haus aus die Reichweite *Berührung*. Eine Modifikation der Reichweite ist nach den Standardregeln möglich. Die Berührung muss zum Ende der Zauberdauer erfolgen und nicht während der gesamten Zauberdauer aufrechterhalten werden.

Für Kenner der borbaradianischen Repräsentation, die gleichzeitig über die gildenmagischen Repräsentation verfügen, sind bei Zaubern in borbaradianischer Repräsentation alle Zuschläge für Spontane Modifikationen halbiert, die Boni aus verlängerter Zauberdauer um einen zusätzlichen Punkt erhöht.

Zauber in druidischer Repräsentation

Druiden erleben Magie als Ausprägung der Kräfte der Erdmutter Sumu. Ob sie sich dabei dieser Kräfte eigennützig bedienen oder sie anwenden, um Sumu selbst zu helfen, ist dabei zunächst einmal uninteressant. Auf jeden Fall stört verhüttetes Metall, das sie als Sumu mit Gewalt entrissen empfinden, ihren Magiefluss.

Komponenten: *Kein Kontakt mit verhüttetem Metall*; Konzentration, Sicht, Geste

Besonderheiten: Ein Zauberer, der die druidische Repräsentation beherrscht und einen Zauber in dieser Repräsentation spricht, kann die Spontane Modifikation *Erzwingen der Zauberwirkung* anwenden, auch wenn dies bei dem Zauber nicht angegeben ist. Dies kostet ihn auch nur die Hälfte der ansonsten nötigen Kosten (siehe **MWW, Seite 22**).

Zauber in elfischer Repräsentation

Elfen empfinden Magie als einen natürlichen Teil der sie umgebenden Welt, und diese Magie zu manipulieren ist eine ganz selbstverständliche Sache. Dabei sehen sie viele Parallelen zwischen Magie und Musik: ein Wechselspiel aus Harmonie und Disharmonie, und durch gezieltes Eingreifen in dieses Wechselspiel kann der 'Gesamtklang' verändert werden.

Komponenten: Konzentration, Sicht, Geste, eventuell verbale oder melodische Komponente

Besonderheiten: Jeder Zauber hat eine doppelt so lange Wirkungsdauer wie bei den Sprüchen angegeben, ohne dass er mehr AsP kostet; außerdem sind für die Spontane Modifikation zur Verlängerung der Wirkungsdauer nur 4 Punkte pro Verdopplung erforderlich (statt der üblichen 7 ZfP). Sprüche mit der Wirkungsdauer 'augenblicklich' oder 'permanent' sind um 1 AsP verbilligt, kosten aber trotzdem mindestens je 1 Astralpunkt.

Der Zauberer kann die Wirkungsdauer eines wirkenden Spruches jederzeit beenden, ohne dafür eine Probe ablegen zu müssen.

Störungen der Harmonie wirken sich bei allen Zaubern stärker aus als dies in anderen Repräsentationen der Fall ist: Wenn ein misslungener Spruch sofort wiederholt werden soll, ist er um 5 Punkte pro Fehlversuch erschwert (statt üblicher 3 Punkte), und störende magische Effekte (etwa durch antimagische Felder oder Zauber und dämonische Präsenz) wirken auf Zauber in elfischer Repräsentation in doppelter Stärke.

Zauber in geodischer Repräsentation

Geoden sehen Magie sehr ähnlich wie Druiden, weswegen viele Einzelheiten dieser Repräsentationen einander ähneln.

Komponenten: *Kein Kontakt mit verhüttetem Metall*; Konzentration, Sicht, Geste

Besonderheiten: Wenn der Zauber ein elementares Merkmal hat, das dem bevorzugten Element der Zauberers entspricht, dann kann er die Spontanen Modifikation *Kosten einsparen*, *Reichweite verändern* und *Wirkungsdauer verändern* um 2 Punkte erleichtert anwenden (siehe **S. MWW 22ff.**).

Zauber in hexischer (satuarischer) Repräsentation

Für Hexen ist Magie Ausdruck von Gefühlen, weswegen die Zauberei umso besser gelingt, je mehr Emotionen dahinter stecken. Doch gleichzeitig sehen sie die Quelle der Zauberei in den Kräften, die durch Sumu fließen, weswegen ihnen das Zaubern schwer fällt, wenn sie keinen Kontakt mit dem Erdboden haben.

Komponenten: *Kontakt mit Erdboden*; Konzentration (Fokussierung von Gefühlen), Sicht, Geste

Besonderheiten: Misslingt ein Zauber, so muss der Zaubernde dafür nur ein Drittel der geplanten AsP aufwenden (anstatt, wie üblich, die Hälfte).

Wer die hexische Repräsentation kennt und einen Zauber in dieser Repräsentation unter dem Einfluss starker Gefühle (aus Hass heraus, unter der Einwirkung eines KARNIFILO etc.) zaubert, kann bis zu 3 zusätzliche ZfP* erreichen. Entsprechendes Zaubern unter dem Einfluss gefühlsdämpfender Grundstimmungen (Melancholie), Drogen (Ilmenblatt) oder Zauber (EISESKÄLTE) können bis zu 3 ZfP* kosten. In beiden Fällen ist dies Meisterentscheid. Es ist jedoch auch möglich, sich binnen einer zusätzlichen Aktion 'in Stimmung zu bringen' und einen Punkt Erschöpfung auf sich nehmen, um dafür einen ZfP* zu erhalten. Dies ist nur bis maximal so vielen ZfP* möglich, wie der ZfW beträgt (pro gewünschtem ZfP* ist ein Punkt Erschöpfung und eine Zusatzaktion erforderlich); es muss vor dem Spruch angesagt werden und ist auf jeden Fall auffällig (lautes Lachen oder Stöhnen, Wutgebrüll etc).

Zauber in kristallomantischer Repräsentation

Kristallomanten fokussieren Zauberei durch Kristalle. Das hat auch zur Folge, dass sie ihre Magie wissenschaftlicher betreiben als viele andere Zauberer.

Komponenten: *Materielle Komponente*; Konzentration, Sicht, Geste

Besonderheiten: Durch die Materielle Komponente (Kristall) ist der Kraftaufwand deutlich geringer: Alle Zauber kosten nur drei Viertel der angegebenen AsP. Dabei werden sowohl pauschale als auch von der Wirkungsdauer abhängige Kosten entsprechend verringert, betragen aber jeweils mindestens 1 AsP.

Bei jeder Zauberprobe, in der zweimal *Klugheit* geprüft wird, kann einer der beiden Würfe auf *Intuition* abgelegt werden und umgekehrt.

Wegen der Ähnlichkeiten der Matrizen von Zaubern und Kristallen erhalten Kenner der kristallomantischen Repräsentation die Hälfte der TaP* aus einer *Gesteinskunde(Edelsteine)*-Probe als Bonus auf *Magiekunde*-Proben, die mit der Analyse und Synthese von Zauberstrukturen zu tun haben.

Zauber in gildenmagischer Repräsentation

Für Magier ist Magie eine strenge Wissenschaft, und nur wer sie gründlich studiert und versteht, ist wirklich in der Lage, verantwortungsvoll mit ihr umzugehen. Durch die Hingabe, mit der sie die Aspekte der Zauberei analysieren und katalogisieren, sind sie in der Lage, Zauberei leichter zu manipulieren, und der Kanon ihrer Zauber ist deutlich größer als derjenige anderer Traditionen.

Komponenten: Konzentration, Sicht, Geste, Formel

Besonderheiten: Kenner der gildenmagischen Repräsentation müssen bei Zaubern in dieser Repräsentation alle Zuschläge für Spontane Modifikationen (siehe **S. MWW 20ff.**) nur halbiert einrechnen, wobei zuerst alle Modifikationen (auch mehrfache Modifikationen derselben Komponente) aufsummiert werden und dann das Gesamtergebnis halbiert wird. Die Boni aus verlängerter Zauberdauer sind um einen zusätzlichen Punkt erhöht. Die Zuschläge für explizit aufgeführte Varianten werden jedoch *nicht* halbiert.

Zauber in scharlatanischer Repräsentation

Die scharlatanische Repräsentation ist vermutlich ein schwächeres Nebenprodukt der Gildenmagie, so dass es viele Ähnlichkeiten zwischen diesen Magieformen gibt. Allerdings spielen auch einige schelmische Einflüsse mit hinein. Scharlatanische Zauberei ist Schauspiel, daher ist ihre Auswirkung weniger wichtig als die Aufmerksamkeit, die sie erregt.

Komponenten: Konzentration, Sicht, Geste, Formel

Besonderheiten: Alle Zauber mit dem Merkmal *Il-*

lusion haben eine doppelte Wirkungsdauer, ohne dadurch teurer zu werden, außerdem können sie leichter modifiziert werden: Jeder Zuschlag auf eine Illusions-Modifikation oder -Variante sinkt um 1 Punkt.
Viele komplexe Zauber sind gar nicht möglich: Alle Zauber mit den Merkmalen *Eigenschaften* und *Form* können nur auf sich selbst gewirkt werden (sprich: Verwandlungen sind nur als Selbstverwandlungen möglich).
Als einziges Objekt kann eine Kristallkugel mit Zaubern belegt werden, andere Objektrituale gibt es in dieser Repräsentation nicht. Die hierfür notwendige scharlatanische *Ritualkenntnis* kann mit Schwierigkeit C gesteigert werden.

Zauber in schelmischer Repräsentation

Schelme zaubern einzig und allein, um Spaß und Freude zu haben und zu verbreiten. Da sie ihre Magie von den Kobolden erlernt haben, unterscheidet sie sich mehr von den anderen Traditionen als irgendeine andere Repräsentation. Wenn sie zu einem anderen Zweck angewandt wird, als lustig zu sein, fällt sie sehr schwer – andererseits ist es außerordentlich schwer, ihren Auswirkungen zu entgehen.

Komponenten: Konzentration, Sicht, Geste; Schelme haben von Haus aus die *Feste Gewohnheit: Nur aus Spaß zaubern.*

Besonderheiten: Wer die schelmische Repräsentation beherrscht, in dieser Repräsentation zaubert und über den Vorteil *Unbeschwertes Zaubern* verfügt, kann die Magieresistenz des Opfers komplett ignorieren, so lange sie den Wert 7 nicht überschreitet. Ergänzt durch die Sonderfertigkeit *Lockeres Zaubern* kann sogar eine MR bis 12 ignoriert werden.
Übersteigt die MR den jeweiligen Wert, dann muss sie wieder voll angerechnet werden. Werden Zauber in schelmischer Repräsentation, die gegen die MR gehen, auf mehrere Opfer gesprochen, so sind sie nicht wie üblich um die höchste MR plus die Zahl der Opfer, sondern nur um die doppelte Anzahl der Opfer erschwert.
Wann immer ein Zauber aus einer fremden Repräsentation in die schelmische überführt wird, sinken die Kosten auf zwei Drittel derjenigen in der ursprünglichen Repräsentation. Umgekehrt werden Schelmenzauber, die in eine andere Repräsentation überführt werden, um die Hälfte teurer.

Abkürzungen

Folgende Abkürzungen finden Verwendung: **ZfW** steht für den Zauberfertigkeitswert, **ZfP** für die Zauberfertigkeitspunkte und **ZfP*** für bei einer Probe übrig behaltene ZfP; **AsP** bedeutet Astralpunkte, **pAsP** permanente Astralpunkte; **KR** steht für Kampfrunde, **SR** für Spielrunde; **(A)** bedeutet, dass ein Zauber aufrechterhalten wird.
Bei Verweisen steht
MWW für den Band **Mit Wissen und Willen.**
AZ für **Aventurische Zauberer.**
Basis für die **Basisregeln.**
AH für **Aventurische Helden.**
MBK für **Mit blitzenden Klingen.**
MFF für **Mit flinken Fingern.**
MGS für **Mit Geistermacht und Sphärenkraft.**
AG für **Aventurische Geweihte.**
GKM für **Götter, Kulte, Mythen.**
SRD für **Stäbe, Ringe Dschinnenlampen** und
AvAr für das **Aventurische Arsenal.**

ABVENENUM REINE SPEISE

Probe: KL / KL / FF (+Mod.)
Technik: Der Elf spricht *bha'sama venya bha'za yalza* über die zu reinigende Nahrung.
Zauberdauer: mindestens 15 Aktionen
Wirkung: Der Zauber reinigt Nahrungsmittel und Getränke von sämtlichen Giften und Krankheitskeimen; verdorbene Nahrung wird frisch und genießbar. Die Zauberprobe ist um die Stufe des Giftes oder der beim Verzehr zu befürchtenden Krankheit erschwert. Verdorbene Nahrung kann je nach Zustand einen Zuschlag von 2 bis 10 Punkten auf die Probe bedeuten.
Dieser Zauber versetzt Nahrung in einen Zustand, die dem Spruchanwender nicht gefährlich werden kann. Da es aber von dem Entwickler des Spruches abhängt, in welchem Zustand Nahrung als gefährlich angesehen werden muss und in welchem nicht, variiert die genaue Wirkung je nach Repräsentation recht erheblich. So wandelt die elfische Repräsentation selbst Wein in Traubensaft um, während die Achazform des Spruches manche für Menschen und Elfen giftige Mahlzeiten unverändert lässt.
Gift, das sich nicht in Nahrung befindet, wird von dem Zauber nicht als solches erkannt, weswegen das Gift auf der Klinge eines Meuchlers oder in der Phiole eines Alchimisten nicht verändert wird. Wenn allerdings zum Beispiel in einer Pilzpfanne giftige Pilze enthalten sind, dann wirkt der Zauber sehr wohl.
Kosten: 4 AsP pro Mahlzeit, die für etwa 10 Personen reicht
Zielobjekt: Nahrungsmenge (mehrere Objekte) nach AsP-Aufwand
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite
◆*Schutz vor Übelkeit* (+5). Nahrung, die an sich nicht giftig ist, deren Genuss aber heftige Übelkeit erzeugt, wird in einen Zustand versetzt, der als harmlos gelten kann. So ist es zum Beispiel möglich, auch Meerwasser in Trinkwasser zu verwandeln. Horasische Sahnetorten werden jedoch nur von den wenigsten Repräsentationen in Mitleidenschaft gezogen.
◆*Schutz vor Vergiftung* (+5). Bewahrt die Nahrung für die nächsten ZfP* Stunden vor jeglicher in diesem Zeitraum geschehener Vergiftung und jedem Verschimmeln oder Verderben. Der Zaubernde muss sich hierbei selbst einen Aufschlag auf die Zauberprobe auferlegen, und zwar in Höhe der Stufe der Krankheit/des Giftes, gegen die der Schutz höchstens wirksam sein soll. Eine bereits vergiftete Speise wird dabei entgiftet.
◆Vereinzelt existieren *eingeschränkte Variationen* dieses Spruches, die (bei geringerem Probenaufschlag und AsP-Aufwand) nur gegen gewisse Giftgruppen (Schlangengifte) oder gar nur gegen einzelne Gifte und Krankheiten wirken.
Reversalis: bewirkt das schlagartige Verfaulen und Verschimmeln von Lebensmitteln.
Antimagie: kann in einer Zone des OBJEKT ENTZAUBERN nur erschwert gesprochen werden; lässt sich wegen der Wirkungsdauer *augenblicklich* nicht mittels Antimagie widerrufen.
Merkmale: Objekt
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Dru, Elf, Hex, Mag je 6; Geo5; Ach, Sch je 4
Dieser ursprünglich von den Waldelfen stammende Spruch ist bei fast allen Zauberkundigen weit verbreitet. An allen Orten, an denen die lokalen Potentaten in ständiger Furcht vor Meuchlern und Giftmischern leben, werden Meisterinnen und Meister des ABVENENUM mit Kusshand in den Hofstaat aufgenommen (wenn sie nach einem Demonstrationszaubern den Genuss der vorher präparierten Nahrung überlebt haben).



ACCURATUM ZAUBERNADEL

Probe: KL / CH / FF (+Mod)
Technik: Die Magierin streicht über ihr Gewand, konzentriert sich auf die Eigenschaften des Stoffes und die Möglichkeiten der Wandlung desselben und murmelt dabei die Formel.
Zauberdauer: 40 Aktionen
Wirkung: Farbe und Schnitt (nicht jedoch die Art des Stoffs) eines Kleidungsstücks können sich mit dieser Formel nach Wunsch der Magierin ändern.
Die Zaubernde muss eine recht genaue Vorstellung vom Endergebnis besitzen, genaue Kenntnisse des Schneiderhandwerks sind jedoch nicht erforderlich, aber nützlich: Die Hälfte der TaP* einer – gedanklich ausgeführten – *Schneidern*-Probe erleichtern die Zauberprobe um den entsprechenden Betrag. Bei besonders gewagten Kreationen kann der Meister auf die Zauberprobe Zuschläge bis zu +7 verlangen. Die ZfP* geben die künstlerisch-handwerkliche Qualität des Kleidungsstücks an, wobei Werte über 10 für meisterliche Arbeit stehen.
Das Erschaffen von Stoff aus dem Nichts ist mit diesem Spruch nicht möglich, aus einem kurzen Hemd kann also keine weite Robe werden. Gewisse Vorsicht ist auch in der Nähe eines schelmisch gesonnenen Antimagiers geboten, der den OBJEKT ENTZAUBERN beherrscht ...
Kosten: 4 AsP pro Stein Gewicht des Kleidungsstücks, mindestens aber 7 AsP
Zielobjekt: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: bis zur nächsten Wintersonnenwende
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten
◆*Nadel des Wanderers* (+3). Wenn ein bereits mit ACCURATUM geformtes Kleidungsstück einmal einreißt, einer hungrigen Motte als Nahrung dient oder durchzuscheuern droht, kann mit dieser Variante für 3 AsP die betroffene Stelle ausgebessert werden. Erzielt man dabei mindestens halb so viele ZfP* wie bei der Herstellung, so ist die Reparatur nicht zu bemerken. Gleiches gilt, wenn man den Schnitt leicht anpassen will, weil man vielleicht die ein oder andere Unze zugenommen hat ...
◆*Ohne Schere* (+3). Es ist möglich, eine rohe Stoffbahn benötigter Größe in ein Kleidungsstück zu verwandeln.
◆*Haltbarkeit* (+3). Für den Einsatz von 7 AsP pro Stein Gewicht wird die Verwandlung dauerhaft (Wirkungsdauer: augenblicklich).
◆*Webstuhl* (+7, ab ZfW 11). Die Magierin kann das Kleidungsstück aus der nötigen Menge Garn herstellen, was jedoch eine gute Stunde Arbeit bedeutet.
◆*Sackleinen und Spinnenseide* (+7 plus eine Erschwernis bis zu 7 Punkten für mangelnde Ähnlichkeit der Stoffarten; ab ZfW 14; nur gildenmagische Variante). Die Magierin kann mit dieser Variante eine Stoffart in eine andere verwandeln (Leinen in Seide oder in ein Bausch-Leinen-Mischgewebe); Fell und Leder sind jedoch von solchen Verwandlungen ausgenommen. Die Variante ist nicht mit der Variante *Haltbarkeit* kombinierbar.
Reversalis: bewirkt eine Aufhebung eines bestehenden ACCURATUM *oder* verwandelt ein normales Kleidungsstück in unzusammenhängende Stoffbahnen, Fetzen und Fäden.
Antimagie: kann in einer Zone des OBJEKT ENTZAUBERN nur erschwert gewirkt und mit diesem Antimagie-Spruch beendet werden. (Gilt nicht für die Variante *Haltbarkeit*.)
Merkmale: Objekt
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Mag, Srl je 4; Hex2
Dieser Spruch stammt aus dem *Almanach der Wandlungen* und wurde in letzter Zeit durch Zirkulare innerhalb der Gilden verbreitet. Er wird in Riva und Festum gelehrt, genießt jedoch nicht den Stellenwert wie der Zauber SAPEFACTA oder ein solider ATTRIBUTO. In den letzten Jahren wurde die Formel, die in gildenmagischer Repräsentation bei den Hexen schon einige Zeit lang bekannt war, offensichtlich satuarischen Vorstellungen angepasst und ist nun einer Hand voll Hexen in eigener Repräsentation bekannt. Momentan wird in gildenmagischen Kreisen heftig spekuliert, ob sich aus diesem Zauber neue Handwerksmagie deduzieren lässt.



ADAMANTIUM ERZSTRUKTUR

Probe: KL / FF / KO
Technik: Der Kristallomant fährt mit einem Smaragd mehrmals über den zu verzaubernden Gegenstand.
Zauberdauer: 40 Aktionen
Wirkung: Die Struktur des verzauberten Gegenstands wird gefestigt. Er wird hart wie ein Diamant und unbezwingbar wie ein Amboss. Er ist durch gewöhnliche Gewalteinwirkung praktisch unzerstörbar (Strukturpunkte und RS werden verdreifacht; ein RS von 0 bleibt demzufolge 0). Schadenszauberei wie ein IGNIFAXIUS kann dem Objekt nur Schaden zufügen, wenn die angerichteten SP mindestens ein Drittel der Strukturpunkte betragen. Da diese Formel einen Teil ihrer Kraft aus der Essenz des Gegenstandes zieht, wird dieser jedoch nach Ablauf der Wirkungsdauer ungewöhnlich zerbrechlich (Strukturpunkte und RS halbiert).
Kosten: 5 AsP + 2 AsP pro angefangenem Stein Gewicht
Zielobjekt: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfP* Spielrunden, die negativen Nachwirkungen sind ab Ablauf der Wirkungsdauer augenblicklich.
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer
◆*Adamantenquader* (+5). Für je 5 Punkte kann ein fünffaches Gewicht verzaubert werden (für +15 betragen die Kosten also 5 AsP + 2 AsP pro angefangener (5x5x5=) 125 Stein Gewicht).
◆*Kristallglanz* (+3; ab ZfW 7). Der verzauberte Gegenstand erhält nach Wunsch des Zaubernden zusätzlich eine Oberfläche, die wie ein anderes Metall, wie Gestein oder Kristalle wirkt. Dies ist jedoch eine rein optische Komponente, die von der inneren Struktur unabhängig ist.
◆*Zauberstahl* (+5; ab ZfW 7). Eine Variante mit zusätzlichen Elementarkräften, die eigens für die Anwendung auf Waffen und Rüstungen entwickelt wurde. Der Bruchfaktor einer Waffe oder eines Schildes sinkt um ZfP* Punkte. Die TP einer Nahkampfwaffe steigen um ZfP*/3 Punkte, ebenso der RS einer verzauberten Rüstung, die TP eines Geschosses oder einer Wurfwaffe um ZfP*/4. Leider verkehren sich diese Boni auch hier nach Ablauf der Wirkungsdauer in ihr Gegenteil. Während der Wirkungsdauer können die so verzauberten Waffen auch Dämonen und andere magische Wesen verletzen. Diese TP-Steigerungen sind nicht kumulativ zu Steigerungen aus hervorragender Schmiedearbeit (**Mit Flinken Fingern** 51f.).
◆*Struktur wahren* (+7; ab ZfW 11). Der Zauber wird so modifiziert, dass er seine Kraft nicht aus der Struktur des Materials zieht und der Gegenstand nach Ablauf der Wirkungsdauer keine negativen Nachwirkungen erleidet. Die Kosten betragen 7 AsP plus 4 AsP pro angefangenem Stein Gewicht.
◆*Permanenz* (+7; ab ZfW 11; nur in der kristallomantischen Repräsentation). Der Gegenstand wird permanent gefestigt. Dies erfordert den Aufwand von 1 permanenten AsP pro angefangenem Stein Gewicht (bei der Variante *Adamantenquader* pro 5 etc. Stein).
Reversalis: erzeugt an Gegenständen einen Zerfallschaden wie beim EISENROST (S. 50).
Antimagie: OBJEKT ENTZAUBERN und ERZBANN wirken in ihren verschiedenen Varianten gegen den ADAMANTIUM. Die erhöhten TP der *Zauberstahl*-Variante werden von Rüstungen oder einem ARMATRUTZ wie üblich gemindert. Die Entzauberung eines permanent gehärteten Gegenstandes kostet natürlich auch permanente AsP.
Merkmale: Objekt, Elementar (Erz)
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Ach6, Mag5
Dieser Zauber, eine Meisterformel der echsischen Kristallomanten, wurde bei den Gildenmagiern schon vor einigen Dutzend Jahren wiederentdeckt, jedoch nur wenigen Magiern mitgeteilt, da man erhoffte, die Wirkung potenzieren zu können, und demzufolge jede Schule das Geheimnis wie ihren Augapfel hütete. Als man schließlich erkannte, dass mittlerweile fast jede Akademie über die Formel verfügte, entschloss man sich, sie der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. In allen Schulen, die die Verzauberung von Objekten lehren, sowie in Punin, der Fasarer Bannakademie, in Rashdul und in Schwert und Stab Gareth gehört der Spruch zum festen Lehrplan, an fast allen anderen Schulen ist er zumindest bekannt.







EXPERTE: STRUKTURPUNKTE

So wie Lebewesen über eine Lebensenergie verfügen und eventuell durch eine Rüstung mit einem RS-Wert geschützt sind, so können auch unbelebte Objekte einem weltlichen oder magischen Schaden Widerstand entgegensetzen und beschädigt werden. Das Maß dafür, wie viel Strukturschaden ein Gegenstand einstecken kann, bevor er vollständig unbrauchbar ist, sind die *Strukturpunkte (StP)*; welchen Widerstand der Gegenstand einem Hieb oder Zauber entgegensetzt, wird durch seine *Härte (H)* bestimmt. Ob ein Gegenstand durch erlittenen Schaden zerbricht, wird schließlich durch die *Struktur (S)* des Gegenstandes bestimmt, die gewissermaßen einen 'Bruchfaktor' des Gegenstandes bezeichnet.

◆ Die **Strukturpunkte** sind grob von der Masse des Gegenstandes abhängig. Sie reichen von 1 StP für eine einfache Glasphiole über 3 StP für einen irdenen Teller, 10 für ein Seil, 30 für eine einfache Brettertür und 50 für eine stabile Außentür, eine Truhe oder eine Marmorstatue bis hin zu über 100 StP für Mauerstücke (je nach Dicke).

◆ Die **Härte** ist fast ausschließlich abhängig vom verwendeten Baumaterial und dessen Dicke. Eine Wehrmauer aus Granit, Basalt oder Zwergenguss oder eine stählerne Platte erreichen hier Werte von über 30, normale Mauern liegen zwischen 12 für einfachste Ziegelkonstruktionen und 25 für stabile Feldsteinmauern, eine Härte von mehr als 20 erreichen auch Eisenplatten auf einem federnden Holzuntergrund, während gewöhnliche Eisen- oder Bronzeobjekte (z.B. Ketten) im Bereich von 15 bis 20 liegen. Der beste Wert, den eine Holzkonstruktion erreichen kann, liegt bei 12 für massive Steineiche (für Truhen, Ausfallsluken von Burgen etc.); eine einfache Innentür, die meisten Möbel, Fensterläden o.ä. erreichen bestenfalls Werte von 6 Punkten. Viele Gegenstände des täglichen Gebrauchs haben Härte-Werte zwischen 1 und 5 Punkten, d.h., wenn man es darauf anlegt, sie mit einer Waffe zu zerstören, wird einem das gelingen. Keine Härtepunkte haben Stoffe (die aber gegen stumpfe Schläge annähernd immun sind) und Objekte aus Feinglas oder edler Keramik.

◆ Die **Struktur** ist ein Maß für den 'inneren Zusammenhalt' des Gegenstands und hängt sowohl von seiner Bauweise als auch den verwendeten Materialien ab. Die Skala reicht hier von 0 bis 21, wobei 0 einem Kartenhaus entspricht, 20 einer massiven Stahlkugel. (21 ist der Wert für regeltechnisch unzerbrechliche Gegenstände.) Strukturwerte von Objekten des täglichen Gebrauchs sind: Türen (8 für eine dünne Brettertür, 18 für eine massive, verstärkte Ausfallspforte), Fenster (6, wenn mit Ölpapier/Pergament bezogen, 8 wenn verglast), Fesseln (6 bis 15 für Seile verschiedener Dicke, 12 bis 20 für Ketten), Gefäße (Glasbehälter zwischen 2 und 8, Metallbehälter zwischen 5 und 18, Steingut/Porzellan zwischen 8 und 12), Waffe (18-BF), Rüstung (6 für Stoff, 8 für Leder, 12 für Kette/Schuppe/Brigantine/Platte aus vielen Einzelteilen, 15 bis 18 für massive Plattenteile wie Kürass). Sinken die StP eines Gegenstands unter die Hälfte des ursprünglichen Werts, muss eine Strukturprobe mit dem W20 abgelegt werden, bei deren Misslingen das Objekt zerstört ist. Eine weitere Probe ist beim Unterschreiten von einem Drittel der ursprünglichen StP erforderlich; fallen die StP schließlich unter ein Viertel, so muss bei jedem weiteren erlittenen Schaden eine Strukturprobe abgelegt werden.

◆ Gewöhnlicher Waffeneinsatz gegen Objekte muss die Härte überwinden und die Strukturpunkte des Objekts langsam reduzieren; sprich: von den TP der Waffe wird die Härte des Objekts (quasi als RS) abgezogen, und die übrig bleibenden TP werden von den StP des Gegenstands abgezogen. Zauber, die ausschließlich mittels des Merkmals *Schaden* Strukturschaden anrichten (wie der DESINTEGRATUS), ignorieren die Härte des Gegenstandes; telekinetische Manipulationen (MOTORICUS (Verbiegen, Unsichtbarer Hieb), KLICKERADOMMS) müssen nur die halbe Härte des Gegenstands überwinden; für elementare Sekundärschäden gelten je nach Element unterschiedliche Regelungen (siehe S. 123).

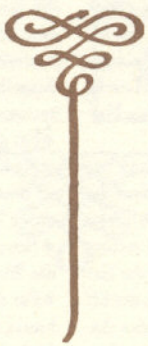
◆ Als Faustformel für das Beschädigen von Rüstungen können Sie annehmen, dass die StP eines Rüstungsteils etwa dem Zehnfachen seines RS entsprechen, die Härte etwa dem doppelten RS.

◆ Bei der Betrachtung massiven Schadens durch Belagerungsgerät – beim Sturm auf eine Burg oder deren Beschuss – wird eine andere Skala verwendet: Belagerungswaffen richten auf dieser Skala sogenannte TP* an, von denen bei jedem Treffer ein Drittel der Härte abgezogen wird. Übrig bleibende SP* reduzieren die Baupunkte der Konstruktion, die wiederum einem Zehntel der Strukturpunkte entsprechen. Der Strukturwert der Konstruktion wird gehandhabt wie im Einsatz gegen Handwaffen. Als 'Konstruktion' gelten in diesem Fall komplette Bauelemente einer Burg oder eines Schiffs wie ein Torturm, ein Schritt Wand, ein Mast oder ein Geschütz.

◆ Um eine Tür mit der Schulter und vollem Gewichtseinsatz einzurennen, verwenden wir eine vereinfachte Methode: Hier ist eine KK-Probe nötig, die um die Härte der Tür erschwert ist. Die übrig behaltenen Punkte aus der Probe reduzieren die StP.
Jeder Versuch, der die Tür noch nicht öffnet, kostet den Einrennenden 1W6 SP(A).

ADLERAUGE LUCHSENOHR

Probe: KL / IN / FF
Technik: Die Elfe legt die Hände an die Schläfen und konzentriert sich auf die Melodie des *a'dao biunda visya'eor*.
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Das gesamte Wahrnehmungsvermögen der Zaubernden (alle fünf Sinne) wird so stark verbessert, dass alle Proben auf das Talent *Sinnenschärfe* um ZfP* Punkte erleichtert werden. Sie ist in der Lage, haarfeine Ornamente zu ertasten, hört das Rascheln von Tieren im Dutzende Schritt entfernten Gebüsch, riecht den schleichenden Oger auf hundert Schritt Entfernung und kann selbst in einer Meile Entfernung noch das Gesicht eines Reiters erkennen – wenn die entsprechende *Sinnenschärfe*-Probe gelingt. Der Zauber ermöglicht keine *Dämmerungssicht* oder gar *Nachtsicht*, schärft also nur den tatsächlich existenten Wahrnehmungsbereich. Solcherart geschärfte Sinne haben übrigens nicht nur Vorteile: Plötzlicher Lärm, gleißendes Licht oder übler Geruch können für die Anwenderin so erschreckend sein, dass sie für W20 Sekunden desorientiert ist, wenn ihr keine *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingt.
Mit dem ADLERAUGE können auch die von verwandten Zaubern wie z. B. dem hexischen KATZENAUGEN (Nachtsicht) und dem WARMES BLUT (Wärmesicht) der Achaz zur Verfügung gestellten Sinne verstärkt werden (eventuell den Abzug wegen Aufrechterhalten beachten).
Kosten: 4 AsP
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 1 Spielrunde (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite, Wirkungsdauer
◆*Einzelsinn schärfen* (+4). Der Zauber betrifft nur einen einzigen Sinn, den dafür umso stärker. Alle *Sinnenschärfe*-Proben, die diesen Sinn betreffen, sind um die doppelten ZfP* erleichtert.
Reversalis: Die Sinne der Verzauberten werden abgestumpft, dadurch verliert sie ZfP* Punkte *Sinnenschärfe*.
Antimagie: HELLSICHT TRÜBEN und EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN heben die Wirkung des Spruches auf; er kann in den entsprechenden Zonen nur erschwert gewirkt werden.
Merkmale: Hellsicht, Eigenschaften
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Elf7; Ach, Dru, Geo, Hex, Mag je 3
Der ADLERAUGE ist der Ursprung der Sagen über die phantastischen Sinnesleistungen, die alle Quellen den Elfen zuschreiben. Er gehört zum Kanon jener Elfensprüche, die bereits seit Jahrhunderten bei vielen anderen Traditionen bekannt sind und meist in deren eigenen Ausformungen vorliegen: So lehren zum Beispiel jede Hellsicht-Akademie sowie Norburg und Donnerbach diesen Zauber.



MERKMAL HELLSICHT

MERKMAL EIGENSCHAFT

B KOMPLEXITÄT

ADLERSCHWINGE WOLFSGESTALT

Probe: MU / IN / GE (+Mod.)
Technik: Der Elf kauert sich auf dem Boden zusammen und spricht leise die Formel *a'dao valva iama ...* Es folgt der Name des Tieres, in das sich der Elf verwandeln will.
Zauberdauer: 20 Aktionen
Wirkung: Der Zaubernde erhält die Gestalt des beim Erlernen des Zaubers gewählten Tieres, das nicht kleiner als eine Ratte und nicht größer als ein Pferd sein darf. Kleidung und Ausrüstung werden nicht mit verwandelt. Der Elf behält seine Verstandeskraft, ihm stehen jedoch die körperlichen Fähigkeiten des Tieres, dessen Wahrnehmung und dessen LE zur Verfügung. Er kann in Tiergestalt nicht zaubern und sich auch vor Ablauf der Wirkungsdauer nicht zurückverwandeln.
Zu welchen körperlichen Aktivitäten ein Elf in Tiergestalt fähig ist, hängt in erster Linie von den Möglichkeiten der Tiergestalt, in zweiter Linie vom ZfW des Elfen ab. Natürlich ist es immer eine Frage des gesunden Menschenverstands, was einem Elf in einer Tiergestalt überhaupt möglich ist und wo Proben gefordert werden müssen. (Ein Bär kann ohne Probe eine Tür eindrücken, aber selbst bei besten Werten keinen Schuh zubinden.) Als Faustregel sollten Sie davon ausgehen, dass ein *körperlicher Eigenschaftswert* oder ein *Kampfwert* des Tiers nicht höher sein darf als der doppelte ZfW des Elfen; bei einem eventuellen *Talentwert* des Tiers ist die Grenze der ZfW. (Ein Elf, der den Zauber nur mäßig beherrscht, ist auch mit dem Tierkörper nicht sonderlich vertraut und kann dessen Stärken nur unvollkommen nutzen.) Weitere Details sind Meisterentscheid. (Für die Kampfwerte einiger Tiere ist das Lebensalter wichtig. Für eine Maraske gilt hier ZfP*/2 = Lebensalter in Jahren, für einen Harnischträger ZfP* x 30 Jahre.)
Die Lebenspunkte werden bei der Verwandlung wie auch bei der Rückverwandlung umgerechnet: Wenn der Elf vor dem Zauber schon die Hälfte seiner LeP verloren hat, dann ist auch das Tier geschwächt und verfügt nur über die Hälfte seiner Lebensenergie. Wird das Tier während der Verwandlung verletzt, so hat auch der Elf nach der Rückverwandlung einen entsprechenden Anteil LeP verloren. Wunden, die ein Tier erleidet, übertragen sich auf das entsprechende Körperteil des Elfen (und auch umgekehrt).
Ein Held mit dem Nachteil *Elfische Weltsicht* hat eine erweiterte, über diese 'funktionalen Aspekte' hinausgehende Vorstellung, die darauf beruht, sich in sein Seelentier – also einen Teil seiner selbst – zu verwandeln, was besondere Auswirkungen nach sich zieht: Gelegentlich kommt es vor, dass bei ihm die Instinkte des Tieres überhand nehmen und den Elfenfalken dazu bringen, jetzt – und genau jetzt – diesen schmackhaften Hasen zu schlagen, ohne sich um solchen Unfug wie das eilige Überbringen einer Botschaft zu scheren.
Kosten: 4 AsP für die Verwandlung plus 1 AsP pro Spielrunde; bei amphibischen Lebewesen 2 AsP/SR, bei wasserbewohnenden und fliegenden Lebewesen 3 AsP/SR
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: nach AsP-Aufwand (vorher festlegen)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Wirkungsdauer (s.u.)
◆Die *Achaz-Repräsentation* dieses Zaubers erlaubt lediglich die Verwandlung in Reptilien oder Amphibien.
◆Bei *Tieren mit extrem hoher LE* steigen die Kosten um 1 bis 7 AsP für die Verwandlung (1 AsP, wenn das Tier mehr LeP als der Held hat, 7 AsP, wenn die LE wenigstens doppelt so hoch ist) und 1 bis 2 AsP/SR. Gleiches gilt für magische Sonderfähigkeiten und für Giftwirkung (giftiger Biss oder Stich etc.) des Tieres sowie für anderweitige Spezialfähigkeiten. Die Einzelheiten der Kostensteigerung sind immer Meisterentscheid.
◆Für das *Seelentier eines Elfen* gelten die zeitabhängigen Kosten nicht pro SR, sondern pro Stunde (dabei ist die Zeitverlängerung durch die elfische Repräsentation bereits eingerechnet).
◆*Bewusste Gestalt* (+7; ab ZfW 11). Es ist möglich, die Wirkungsdauer auf *Aufrechterhalten* zu ändern.
◆Für das *Erlernen weiterer Tierarten* über die erste hinaus gelten sinngemäß die Regeln für Hexalogien (siehe **Mit Wissen und Willen**; für zweite und folgende Varianten sind sowohl die Aktivierung als auch die Steigerung (bis zum höchsten der beteiligten ZfW) um eine Spalte verbilligt).
◆*Grenzenlose Gestalt* (+7). Wer wenigstens eine Version dieses Spruchs auf ZfW 15+ beherrscht (s.o.), kann als *weitere* Version auch die Verwandlung in ein Tier erlernen, das größer als ein Pferd oder kleiner als

MERKMAL	
FORM	D
	KOMPLEXITÄT

eine Ratte ist. Es gelten die gerade genannten Regeln für das Erlernen weiterer Tierarten. Der Zauber ist für eine solche Variante prinzipiell um 7 Punkte erschwert. Welche Tiere in Frage kommen, ist grundsätzlich mit dem Meister auszuhandeln.

◆*Haut des Seelentiers* (+7; nur elfische Repräsentation). Der Elf verschmilzt mit seinem Seelentier und gibt vollends dem Tier und seinen Instinkten die Oberhand und hat fast keine (*Selbstbeherrschung* +10) Kontrolle über seine Handlungen. Dauer der Verwandlung: 1 Tag oder 1 Nacht. Kosten: 12 AsP. Sofern ihm während der Verwandlung kein Unheil widerfährt und die Umgebung seinem Seelentier entsprechend war, ist der Elf anschließend vollkommen mit sich und der Welt ausgeglichen (1 Tag lang alle Zauber in elfischer Repräsentation um 2 erleichtert, alle anderen Zauber um 1). Es wird von einer Steigerung dieser Variante in den Monats- und Jahresbereich hinaus berichtet, mit der ein Elf noch intensiver mit seinem Seelentier verschmelzen kann. Diese überaus gefährliche Formel hat jedoch schon dazu geführt, dass ein Elf sich vollends in seiner Tierform verloren hat und nur noch durch Antimagie zurückverwandelt werden konnte.

Reversalis: verwandelt eine Tierform zurück in einen Elfen.

Antimagie: kann in einer Zone des VERWANDLUNG BEENDEN nur erschwert gewirkt werden und kann mit diesem Antimagie-Spruch beendet werden.

Merkmale: Form

Komplexität: D

Repräsentationen und Verbreitung: Elf6; Ach, Mag je 3; Dru, Hex je (Elf)2

Die elfische Variante dient vor allem dem Zweck, sich in das Seelentier zu verwandeln, so dass jeder Elf beim Erlernen des Zaubers ein Tier wählen sollte, das auch charakterlich zu ihm passt. Manche Waldelfen beherrschen mehrere Varianten des Zaubers, da sie neben dem Seelen- auch das Sippentier kennen, die zwar *oft* übereinstimmen, aber eben nicht *immer*. Bei Firn- und Auelfen ist das Verwandeln in das Seelentier auch verbreitet, allerdings ist das Beherrschen unterschiedlicher Tierformen hier fast unbekannt. Menschen tun sich mit dieser Formel schwer, weshalb sie auch nur in der Akademie der Verformung zu Lowangen, in Sinoda, Kuslik, Punin, Tuzak und im Kreis der Einfühlung erlernbar ist bzw. war. Mit etwas Tüftelarbeit lässt sich die Formel jedoch auch aus *Zauberstern und Silberhaar* deduzieren; selbiges gilt auch für das *Corpus Mutantis*, eines der Standardwerke der Mutanda.



AEOLITUS WINDGEBRAUS

Probe: KL / CH / KO
Technik: Der Elf spricht *eo'la dao winya'bha* und bläst durch die zu einem Trichter geformte Hand.
Zauberdauer: 3 Aktionen
Wirkung: Der Lufthauch, den der Elf erzeugt hat, verstärkt sich zu einem kurzen, heftigen Windstoß, der sich kegelförmig in Blasrichtung ausbreitet. Jenseits der Reichweite verliert der Wind jedoch deutlich an Stärke, und in einer Entfernung von der doppelten Reichweite ist er kaum noch zu spüren. Der Windstoß ist kräftig genug, um z.B. Fackeln verlöschen zu lassen, einen Wandschirm umzuwerfen, Staub aufzuwirbeln oder Rauch und Nebel aus einem kleinen Raum zu wehen, jedoch nicht, um einen Menschen von den Beinen zu holen.
Kosten: 4 AsP
Zielobjekt: Zone
Reichweite: ZfP* x 2 Schritt, Basisbreite des Kegels maximal ZfW Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite
◆*Langer Atem* (+3). Der Windstoß hält so lange an, wie der Elf kräftig blasen kann, also KO Aktionen, in dieser Zeit muss jedes Wesen im gesamten Wirkungsbereich eine KK-Probe ablegen, um sich dem Elfen zu nähern.
◆*Sturm* (+7). Der Windstoß ist derart heftig, dass sogar Personen umgeweht werden, wenn ihnen nicht sofort eine KK-Probe gelingt, die um die ZfP* erschwert ist.
◆*Übler Gestank* (+7; nicht in elfischer Repräsentation). Der Lufthauch ist von einem Geruch nach Fäulnis verseucht, so dass jedem Opfer eine KO-Probe gelingen muss, um nicht vor Übelkeit für ZfP* KR Abzüge von 1 Punkt auf alle Werte zu erhalten.
◆*Lieblicher Duft* (+5). Natürlich der Gegen-Effekt zur Variante *Übler Gestank*. Für Elfen und jene Gildenmagier, denen der Muff in ihrer Bibliothek unangenehm ist.
Reversalis: Statt eines Windstoßes erzeugt der Zauber einen Sog zum Elfen hin – es soll jedoch hin und wieder vorkommen, dass der Elf anschließend allerlei Staub und Kleintiere im Mund hat.
Antimagie: kann nur erschwert in einer Zone des VERÄNDERUNG AUFHEBEN gewirkt und von diesem Zauber verhindert werden.
Merkmale: Umwelt, Elementar (Luft)
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Elf 7; Ach, Dru, Mag je 5; Geo4; Sch, Srl je 3
Ursprünglich war dieser Zauber wohl eine Möglichkeit der Waldelfen, drohende wilde Tiere zu verunsichern und so zu verscheuchen. Da der Zauber aber Wind als wichtige Komponente trägt, nimmt es nicht Wunder, dass sich Druiden und Geoden mit seinen elementaren Fähigkeiten schnell anfreunden konnten. Mittlerweile ist er aber auch bei Gildenmagiern recht verbreitet.



MERKMAL UMWELT | MERKMAL ELEMENTAR | B KOMPLEXITÄT

AEROFUGO VAKUUM

Probe: MU / KO / KK
Technik: Die Magierin presst die Hände so fest sie kann aneinander, spricht die Formel und reißt die Hände blitzartig auseinander.
Zauberdauer: 10 Aktionen
Wirkung: Nach Anwenden dieses Spruches verschwindet aus einem Raum schlagartig und auf magische Weise alle Luft, es herrscht ein Vakuum. Alle dort befindlichen Lebewesen (eventuell also auch die Zaubernde) erleiden 3W SP(A) pro KR. Außerdem werden Flammen gelöscht, und es treten beim Wiedereinströmen der Luft heftige Winde auf. Ist der Raum oder das Gefäß besonders gut gegen Lufteintritt versiegelt (z.B. verschlossene Fässer und Flaschen), kann es passieren, dass er oder es durch den Unterdruck zerstört wird. Gegen elementare Wesenheiten der Luft wirkt dieser Zauber verheerend: Mindergeister, die zum Teil aus Luft bestehen, werden auf der Stelle vernichtet, Elementargeister oder Dschinne der Luft erleiden 2 x ZfP* Schadenspunkte, und es heißt, dass selbst ein Elementarer Meister der Luft in der Abwesenheit seines Elements gelähmt ist.
Kosten: 10 AsP + 1 AsP pro 5 Raumschritt
Zielobjekt: Zone
Reichweite: Die luftleere Zone entsteht maximal ZfW Schritt vom Zaubernden entfernt. Ihre größte Ausdehnung beträgt ZfW x 5 Raumschritt.
Wirkungsdauer: ZfP* KR, danach strömt die Luft auf natürliche Weise wieder ein.
Modifikationen: Zauberdauer, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer
Reversalis: bewirkt einen AEROGELO.
Antimagie: kann in einer Zone des VERÄNDERUNG AUFHEBEN nur erschwert gewirkt und von diesem Zauber beendet werden. Der LUFTBANN wirkt nicht gegen diesen Zauber (der ja selbst Luft bannt). Ein ZORN DER LUFT kann (wenn mehr TP erzielt werden, als der AEROFUGO an ZfP* besitzt) ein 'Leck' in die Vakuumbegrenzung schlagen, so dass Luft langsam wieder einströmt.
Merkmale: Umwelt, Elementar (Luft)
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Ach, Mag je 2 Dieser seltene Spruch ist außerhalb seiner Anwenderschaft – bei den Menschen nur die Magier des Konzils der Elementaren Gewalten – so gut wie unbekannt. Unseres Wissens nach handelte es sich ursprünglich um ein vorbereitendes Ritual zur Beschwörung bestimmter gehörnter Dämonen, die erst dann in der Lage sind, in der Gegenwart von Luft zu existieren, wenn sie in dieser Welt gebunden sind. Vermutet wird weiterhin eine Hexalogie, die Elemente bannt, so etwa ein echsisches Ritual, das einem Gebiet alle Feuchtigkeit entzieht.

MERKMAL UMWELT

MERKMAL ELEMENTAR

D KOMPLEXITÄT

AEROGELO ATEMQUAL

Probe: MU / IN / KO
Technik: Der Magier bläst Luft in seine zu einer Schale geschlossenen Handflächen. Dabei konzentriert er sich auf die Formel, die er im Anschluss ausspricht.
Zauberdauer: 10 Aktionen
Wirkung: Durch diesen Spruch 'gerinnt' die Luft und verwandelt sich in ein zähes, quasi flüssiges Medium, das schnelle Bewegungen verhindert (AT-/PA-Basiswerte und GE je -2), große Feuer glosen lässt, während kleinere Flammen ersticken, und welches das Atmen erschwert. Pro Spielrunde – bei großer Anstrengung wie in einem Kampf alle 5 KR – muss eine KO-Probe abgelegt werden, bei deren Misslingen man W6 SP(A) erleidet. Alle KO-Proben, die sich aufs Luftanhalten oder ähnliche Aktionen beziehen, sind um 4 Punkte erschwert, jede ausdauerintensive Aktion im Kampf (siehe **Mit Blitzenden Klingen 32**) kostet zwei zusätzliche AuP, und jeder, der sich längerfristig in einem solchen Raum aufhält, erleidet 1W6 Punkte Erschöpfung pro SR.
Das Medium hat eine Konsistenz wie Wasser und ermöglicht damit eine schwimmende Fortbewegung: Es gilt der halbierte TaW *Schwimmen*. Stürze in eine solche Zone hinein sind wie Stürze auf eine Wasserfläche zu werten. Die Sonderfertigkeit *Unterwasserkampf* verhindert Einbußen auf AT, PA und GE.
Kosten: 5 AsP + 1 AsP pro 20 Raumschritt
Zielobjekt: Zone (quaderförmig)
Reichweite: Die verdichtete Luft entsteht maximal ZfW x 3 Schritt vom Zaubernden entfernt. Ihr maximales Volumen beträgt ZfW x 20 Raumschritt.
Wirkungsdauer: ZfP* Spielrunden
Modifikationen: Zauberdauer, Kosten, Wirkungsdauer
Reversalis: bewirkt den AEROFUGO.
Antimagie: kann in einer Zone des VERÄNDERUNG AUFHEBEN oder des LUFTBANN nur erschwert gewirkt und von diesen Zaubern beendet werden. Ein ZORN DER LUFT kann (wenn mehr TP erzielt werden, als der AEROGELO an ZfP* besitzt) ein Leck in die Zonenbegrenzung schlagen, so dass sich die verdichtete Luft langsam verteilt.
Merkmale: Umwelt, Elementar (Luft)
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Mag 2
Es scheint, als wäre dieser Spruch eine etwas harmlosere Abwandlung des borbaradianischen WEICHES ERSTARRE. Vermutlich kommt diese Formel als Beute aus den Magierkriegen zu uns, denn sie wird erstmals in den *Gorischen Fragmenten* erwähnt. Der Spruch, der für die stolze Summe von 300 Dukaten in Khunchom eingesehen und abgeschrieben werden kann, ist auch der einzige Hinweis darauf, dass dieses legendäre Zauberbuch, das noch keines Menschen Auge erblickt hat, tatsächlich existiert.
Einen rechten Sinn mag man in der Formel nicht erkennen. Da sie jedoch aus der Zeit Borbarads stammen soll, kann man annehmen, dass auch diese Formel – wie der AEROFUGO – Dämonen bestimmter Art ein Habitat schaffen sollte.





ALPGESTALT

Probe: MU / CH / GE (+MR)
Technik: Der Druide konzentriert sich auf das Unterbewusstsein seines Opfers, hebt die Arme und geht drohend auf das Opfer zu.
Zauberdauer: 20 Aktionen
Wirkung: Der Zaubernde weckt im Unterbewusstsein des Opfers die dort schlummernden Angstvorstellungen, so dass er selbst dem vor Schreck völlig gelähmten Opfer als (menschenähnliche) Gestalt aus seinen schlimmsten Alpträumen erscheint.
Solange das Opfer den Zaubernden sieht (und es kann die Augen auch nicht freiwillig schließen; maximal jedoch ZfP* x 5 KR lang), bringt es keinen Laut mehr hervor und ist völlig in Angst erstarrt. Danach muss eine MU-Probe+ZfP* abgelegt werden, bei deren Misslingen es in eine tiefe Ohnmacht von ZfP* Kampfrunden Dauer fällt. Bei Gelingen erlangt es die Kontrolle über sich wieder. Die Zauberprobe kann bei Opfern mit passenden Ängsten erleichtert sein (Meisterentscheid).
Kosten: MR des Opfers in AsP, wenigstens aber 6 AsP
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: ZfW Schritt
Wirkungsdauer: ZfP* x 5 KR
Modifikationen: Zauberdauer, Wirkungsdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite, Zielobjekt (mehrere)
◆In der Variante *gegen mehrere Opfer* kostet der Zauber 5 AsP pro Opfer.
◆*Fremdgestalt* (+5): Der Zaubernde lässt nicht sich selbst, sondern einen anderen als Ausgeburt der Alpträume erscheinen.
◆*Alpdrücken* (+7; ab ZfW 11): Die Erscheinung der ALPGESTALT wirkt so nachhaltig beim Opfer, dass es in den folgenden ZfP* Nächten von dieser Wesenheit in seinen Träumen verfolgt wird. (Wirkt wie der Nachteil *Alpträume*.)
Reversalis: Der Zaubernde erscheint dem Opfer als verlockendste Gestalt, die er sich je erträumt hat, und lässt es vor Entzücken erstarren. Nach Ende der Wirkungsdauer muss eine IN-Probe+ZfP* gelingen, sonst fällt das Opfer für ZfP* Minuten in einen rauschhaften Tagtraum.
Antimagie: EINFLUSS BANNEN und BEHERRSCHUNG BRECHEN können den Zauber gleichermaßen aufheben; in den entsprechenden antimagischen Zonen kann der Zauber nur erschwert gewirkt werden. Aus der Ohnmacht kann das Opfer jedoch mit konventionellen Mitteln geweckt werden. ÄNGSTE LINDERN kann die Wirkung dieses Zaubers aufheben oder zumindest abschwächen.
Merkmale: Einfluss, Herrschaft
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Dru3
Diese Formel ist wohl eine gesteigerte Variante des BÖSER BLICK, kombiniert mit Elementen aus der HALLUZINATION. Sie wurde vermutlich erst vor einigen Jahrzehnten entwickelt und soll vor allem unter denjenigen Druiden Verbreitung gefunden haben, die sich mit dem Geist des Menschen und dem Rätsel von Angst und Furcht beschäftigen.









ANALYS ARCANSTRUKTUR

Probe: KL / KL / IN (+Mod.)
Technik: Die Magierin fixiert das Ziel ihres Interesses und spricht die Formel.
Zauberdauer: mindestens 1 Spielrunde
Wirkung: Mit diesem Spruch kann eine Magierin die magische Wirkungsmatrix, das aller Zauberei innewohnende Gewebe aus den Fäden und Bahnen der Kraft, sehen, das ein magisches Artefakt, magisches Wesen oder einen wirkenden Zauber ausmacht.
Je besser die Probe gelingt, desto mehr Einzelheiten sind daraus abzulesen, desto mehr feine Matrixfäden sind zu erkennen, desto eher ist eine geplante oder anhaltende Wirkung zu erkennen. Je nachdem, wie viele ZfP* bei der Probe übrig bleiben, können verschiedene Detailstufen erkannt werden.

◆*0 bis 3 ZfP**: Bestimmbar sind die Merkmale und die Repräsentation eines Zaubers, der auf einem Gegenstand oder einer Person liegt. (Ganz exakt kann die Magierin nur solche Sprüche oder Zauberwirkungen bestimmen, die sie selbst beherrscht oder deren Matrix sie schon häufiger analysiert hat.) Wird ein fragwürdiges Wesen analysiert, ist ferner bestimmbar, um welche Klasse von Wesenheit es sich handelt (Elementarwesen, Feenwesen, Geisterwesen, Chimäre, Untoter, Dämon).

◆*3 bis 7 ZfP**: Einzelheiten eines betrachteten Zaubermodus werden bekannt (z.B. "Dieser SALANDER wird noch drei Stunden vorhalten."). Magische Wesen können näher klassifiziert werden ("Dieser Dämon ist ein Karunga."), aber auch eventuell verkleidete Zauberwirker werden erkannt ("Das ist gar keine Scharlatanin, sondern eine echte Hexe.").

◆*ab 8 ZfP**: Versteckte Zaubereien und Varianten von Sprüchen werden bestimmbar, Fähigkeiten eines magischen Wesens können ausgelotet werden. Eine Signatur zu erkennen (den Erschaffer eines Zaubers oder den Stil der Akademie) erfordert (neben der entsprechenden SF) mindestens 8 ZfP*.

◆Dem stehen *Erschwernisse* auf die Probe entgegen, die aus verschiedenen Quellen herrühren können: Zauberwirkungen in fremder Repräsentation erschweren die Probe um mindestens 2 (Magier analysiert Druiden- oder Hexenzauber) bis zu 7 Punkte (Magier analysiert alte Skrechim-Magie, hochelfische Zauberlieder, arachnide Generationenflüche etc.). Willentlich verborgene Zauberei erschwert die Probe um die ZfP* des Tarnzaubers (HELLSICHT TRÜBEN, SCHLEIER etc.). Ein ANALYS auf die Reststrahlung eines nicht mehr vorhandenen Zaubers erschwert die Probe um mindestens 7 Punkte.

◆Für *Elixiere*, *Tränke* und *Artefakte*, die auf Zauberei beruhen, gelten besondere Regeln, die Sie in den entsprechenden Kapiteln in **MWW** (sowie in der Spielhilfe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**) finden.

◆Vor allem bei der Analyse *magischer Artefakte* – für die dieser Zauber entwickelt wurde – kann es durchaus Probenaufschläge jenseits der +10 geben, die der Zaubernde jedoch durch eine länger andauernde Analyse wieder wettmachen kann: Jeweils nach einer halben Stunde kann er eine neue Probe ablegen und die hier übrig behaltenen ZfP* zu den bereits 'erwirtschafteten' addieren. Um die Konzentration so lange aufrechtzuerhalten, muss jedoch nach jeder halben Stunde eine *Selbstbeherrschungs*-Probe abgelegt werden, jeweils erschwert um die Anzahl der bereits verstrichenen halben Stunden. Außerdem kostet eine Verlängerung der Wirkungsdauer 3 AsP pro angefangener halber Stunde (unabhängig vom Ausgang der *Selbstbeherrschungs*-Probe).

◆Die Hälfte der ZfP* eines *vorbereitenden ODEM* auf dasselbe Ziel können bei der ANALYS-Probe eingesetzt werden, um Erschwernisse zu vermindern.

Kosten: 6 AsP + 3 AsP für jede angefangene halbe Stunde, die die Analyse dauert.
Zielobjekt: Einzelobjekt, Einzelwesen
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: identisch mit Zauberdauer, nach AsP-Aufwand. Während der Wirkungs-/Zauberdauer kann der Magier keine anderen Aktionen unternehmen.
Modifikationen: Zauberdauer, Kosten, Reichweite
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: HELLSICHT TRÜBEN und SCHLEIER DER UNWISSENHEIT erschweren die Analyse.
Merkmale: Hellsicht, Metamagie
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Mag6; Ach3; Dru, Geo, Hex je (Mag)2

Dieser Spruch bietet Spielern und Spielleitern jegliche Freiheit, die Natur eines Zaubers so zu beschreiben, wie die Magierinnen sie sehen: als kompliziertes Gewebe aus den Fäden der Kraft, ein komplexes, für jeden Spruch einmaliges Muster. Der ANALYS stellt somit die magische Form des *Magiekunde*-Talents dar und sollte zum Rüstzeug einer jeden Magierin gehören, die etwas auf sich hält. Aus diesem Grund wird die Formel auch an fast jeder Akademie unterrichtet und findet sich zudem in mehreren arkanen Werken. Aus ihr hat sich auch der OCULUS ASTRALIS als Variante entwickelt, mit der die komplette Umgebung betrachtet werden kann.
Keine bekannte magische Hellsichtformel kann göttliches oder karmales Wirken aufspüren oder klassifizieren.



ÄNGSTE LINDERN

Probe: MU / IN / CH
Technik: Die Hexe tritt vor die Person, der sie helfen möchte, sieht ihr in die Augen und legt ihr beide Hände auf die Schultern.
Zauberdauer: 20 Aktionen
Wirkung: Das Selbstvertrauen des Gefährten wird auf magische Weise gestärkt. Der Zauber wird nach einer gelungenen Probe auf eine Schlechte Eigenschaft, die mit tief verwurzelten Ängsten zu tun hat (alles mit 'Angst' oder 'Phobie' im Namen, jedoch auch *Aberglaube*), oder nach einer misslungenen *Mut*-Probe angewandt und gestattet es einem Helden, die Probe zu wiederholen. Für diese Wiederholungsprobe ist die entsprechende Schlechte Eigenschaft um die ZfP* gesenkt oder der MU-Wert entsprechend erhöht. Wird die Angst als Aufschlag auf eine Probe gehandhabt (z.B. *Klettern*-Probe, erschwert um *Höhenangst*), muss der Zauber *vor* der Probe gewirkt werden, kann dann aber den Aufschlag durch die Angst vollständig aufheben, wenn die Hexe ausreichend ZfP* übrig behält.
Kosten: 5 AsP
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich, die motivierende Kraft des Zaubers hält so lange an, wie die direkt auf den Zauber folgende Aktion dauert (also dem obigen Beispiel folgend für den nächsten Kletterabschnitt, je nach Ausdauer der Kletternden).
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite
◆ *Vertrauten beruhigen.* In der satuarischen Repräsentation gilt der eigene Vertraute als Einzelperson – in diesem Fall wirkt die Grundvariante des Zaubers also auch auf Tiere.
◆ *Gegenzauber* (+MR des Patienten). Obwohl dies ursprünglich bestimmt nicht in der Absicht der Töchter Satuarias lag, hilft dieser Zauber auch gegen verschiedene, von finsterer Zauberei verursachte Ängste: Er verkürzt die Wirkung des HORRIPHOBUS, des SCHWARZEN SCHRECKENS, des BÖSEN BLICKS, des Fluchs *Ängste mehren* sowie anderer, ähnlich wirkender Furcht erzeugender Zauber oder Rituale. Dazu wird die Hälfte der ZfP* der Hexe von den ZfP* des Ängste verursachenden Zaubers abgezogen und dessen Wirkung entsprechend angepasst; fällt dadurch die Wirkungsdauer unter 0, ist der Furcht-Zauber sofort gebrochen. Diese Variante kostet 7 AsP.
◆ *Seele beruhigen* (+3). Wirkt speziell gegen andere Schlechte Eigenschaften: *Jähzorn* wird gesenkt, *Goldgier* wird gemindert und dergleichen.
◆ *Tiere besänftigen* (+5 plus geistige MR des Tieres). Eventuelle Ängste von Tieren können hiermit eine Zeit lang unterdrückt werden.
Reversalis: bekannt als *Ängste mehren*: Alle vorhandenen Ängste verdoppeln sich für die nächste Viertelstunde.
Antimagie: kann in einer Zone des EINFLUSS BANNEN nur erschwert gewirkt und von diesem Zauber aufgehoben werden.
Merkmale: Einfluss
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Hex 7; Geo 5; Dru, Mag je 4
Außer von einer Hexe lässt sich dieser Zauber noch an den Akademien in Norburg, Vinsalt und Donnerbach erlernen, wobei jedoch in Vinsalt nur Magier, in Donnerbach nur Magier und Elfen und in Norburg alle Zauberkundigen außer Schelmen zum Studium zugelassen sind. Es heißt, dass die gildenmagische Thesis dieser Formel wohl auch in Perricum und der Halle der Antimagie zu Kuslik bekannt ist, dort jedoch nur den eigenen Eleven gelehrt wird.



ANIMATIO STUMMER DIENER

Probe: KL / FF / GE
Technik: Der Magier erfasst den Gegenstand mit beiden Händen und vollführt mit ihm sieben Mal die Bewegung, die in das Objekt übergehen soll, und spricht dabei sieben Mal das Zauberwort.
Zauberdauer: 28 Aktionen oder mehr
Wirkung: Der auf diese Art verzauberte Gegenstand (ein unbelebtes Objekt) wiederholt die ihm vorgeschriebene Bewegung, sobald er vom Magier die entsprechende Aufforderung erhält (Fingerschnippen, kurzer Befehl o.ä.) oder ein bestimmter Effekt eintritt. Die wiederholte Bewegung ist unabhängig vom Ort, an dem sie beginnt.
Soll der Zauber durch einen anderen Effekt als den Befehl des Magiers ausgelöst werden, ist die Zauberprobe um 3 Punkte erschwert. Dieser auslösende Effekt darf aber nur einfachster Natur sein (z.B. das Öffnen einer Tür). Soll der Zauber von einer anderen Person als dem Magier ausgelöst werden, ist die Zauberprobe um 3 Punkte pro zusätzlicher Person erschwert. Soll der Zauber von einem physischen Effekt ausgelöst werden, ist die Probe um 5 Punkte erschwert, magische Effekte als Auslöser erschweren die Probe um 7 Punkte.
Die eigentliche Bewegung muss vom Magier mit dem Gegenstand in weniger als ZfW x 10 Aktionen auszuführen sein. Der Gegenstand selbst darf dabei auch 'unmögliche' Bewegungen wie Schweben nachvollziehen. Die gewünschte Bewegung darf auch komplexerer Natur sein (z.B. Heranschweben, Drehen, Aufschließen und Aufklappen einer Kassette mit Spezereien).
Wie schwer der Gegenstand sein kann, hängt im Übrigen von der Körperkraft des Magiers ab, der die Bewegung ja sieben Mal ausführen muss; die Verwendung von Elixieren zur Kraftsteigerung ist ausdrücklich erlaubt.
Bekannte Beispiele für diesen Zauber sind apportierende Tabletts, sich auf Kommando öffnende Türen, herbeieilende Mäntel und dergleichen mehr.
Rohal selbst soll ein großer Freund dieses Zaubers gewesen sein, den er in Gesprächen als eine der klassischen Arten der Herrschaft des Geistes über die Materie bezeichnete.
Mit ANIMATIO verzauberte Gegenstände gelten nicht als magisch in dem Sinne, dass sie z.B. von der Wirkung eines DESINTEGRATUS ausgenommen wären oder dämonen-verletzende Eigenschaften tragen.
Kosten: 12 AsP für Gegenstände bis zu 1 Stein Gewicht, 18 AsP für Objekte bis 5 Stein, 24 AsP für Gegenstände bis zu 10 Stein, 30 AsP für Objekte bis 50 Stein und mindestens 36 AsP für schwerere Objekte.
Zielobjekt: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung; die Wirkung des Zaubers ist durch die Ausführung der Zauberhandlung beschränkt. Nach Abschluss der Zauberdauer kann sich der Magier beliebig weit vom verzauberten Objekt entfernen.
Wirkungsdauer: ZfP* Monate, längstens jedoch bis zur nächsten Sommersonnenwende
Modifikationen und Varianten: Kosten
◆ *Tagelöhner* (+3). Der Zauber wirkt nur ZfP* Stunden lang (maximal bis zum nächsten Sonnenaufgang), dafür kostet er auch nur ein Drittel der o.a. AsP.
◆ *Knechtschaft* (+3; ab ZfW 11). Der Zauber wirkt ZfP* Jahre, kostet jedoch je 3 AsP mehr.
◆ *Mehrere Objekte* (+3). Der Magier kann so viele Objekte gleichzeitig mit dem ANIMATIO belegen, wie er tragen kann. Notfalls ist eine FF-Probe erforderlich.
◆ *Ad Infinitum, ad Nauseam* (+7). Hiermit kann der Gegenstand für die Wirkungsdauer dazu gebracht werden, auf ein Kommando des Zauberers (Fingerschnippen, Schlüsselwort) stets die gleiche Bewegung zu wiederholen, nämlich jene, die der Zauberer dem Gegenstand vorgemacht hat. Der Magier selbst kann den Zauber jederzeit unterbrechen und wieder einsetzen lassen, um zwischendrin eine eigenhändige Manipulation durchzuführen.
◆ *Geworfenes Objekt* (+7; ab ZfW 11). Die Bewegung des Objekts kann ein Wurf sein, solange es dem Magier gelingt, den Gegenstand binnen ZfP* x 10 Aktionen wiederzuerlangen und neu zu werfen. Zum Wiedererlangen ist z.B. ein MOTORICUS erlaubt.
Reversalis: hebt einen bestehenden ANIMATIO auf.
Antimagie: kann in einer BEWEGUNG STÖREN-Zone nur erschwert gewirkt und von diesem Zauber beendet werden.
Merkmale: Telekinese
Komplexität: E
Repräsentationen und Verbreitung: Mag 3
Der Zauber gilt als nicht ganz einfach zu erlernen, wird jedoch in Belhanka, Khunchom und Punin gelehrt; außerdem lässt er sich aus den Schriften Telekins herleiten; hierzu muss man die kompletten Trilogie besitzen.
In Khunchom wird von dem Lernenden oft verlangt, nach Jahr und Tag wiederzukommen, um eine scheinbar sinnlose Bewegung mit einem noch sinnloseren Objekt zu vollführen – mit Ersatzteilen für das Zauberschiff *Sulman al-Nassori*.



APPLICATUS ZAUBERSPEICHER

Probe: KL / FF / FF
Technik: Der Magier berührt das Objekt, Möbelstück oder Gebäudeteil, das er verzaubern will, und spricht das Zauberwort. Anschließend zaubert er den Wirkenden Spruch.
Zauberdauer: 40 Aktionen
Wirkung: Mit dieser einfachsten aller Artefaktformeln kann ein einziger Zauberspruch in einem unbelebten Objekt (ein Gegenstand, eine Türschwelle, ein Möbelstück o.ä.) fixiert und mit einem speziellen, jedoch einfachen Auslöser (z. B. Berührung, Öffnen einer Tür) versehen werden. Der gespeicherte Spruch entlädt sich auf denjenigen, der die Falle ausgelöst hat (falls der Spruch ein einzelnes Opfer vorsieht), oder in der direkten Umgebung des verzauberten Objekts (bei Zaubern, die eine Zone zum Ziel haben). Zur genauen Wirkungsbestimmung sollten ZfW und ZfP* des Wirkenden Spruches notiert werden. Nach Anbringen des APPLICATUS darf das Objekt nicht von seinem Platz bewegt werden, sonst wird der Zauber ausgelöst.
Diese Formel erspart also eine umständliche Anwendung des ARCANOVI (der einen Gegenstand mit magischem Muster durchwirkt, während der APPLICATUS den Zauber eher 'anheftet') und dient in erster Linie dazu, magische Fallen auszulegen.
Kosten: 2W6 AsP (+ Kosten des Wirkenden Spruches)
Zielobjekt: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: längstens bis zum nächsten Sonnenaufgang, dann bauen sich die Muster des APPLICATUS ab und der fixierte Zauberspruch wird automatisch ausgelöst.
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Wirkungsdauer
◆*Tragbare Falle* (+3). Der verzauberte Gegenstand kann mitgeführt werden.
◆*Hauswächter* (+7). Die Wirkungsdauer eines mit den entsprechenden Zeichen zeitlich ausgedehnten Zaubers beträgt bis zur nächsten Sonnenwende. Die Kosten für den APPLICATUS betragen 4W6 AsP; der Magier muss allerdings die Sonderfertigkeit *Zauberzeichen* besitzen.
◆*Komplexer Auslöser* (ab ZfW 14). Der Auslöser des APPLICATUS darf mit dieser Variante auch komplexerer Natur sein: Die Zauberprobe ist um ebenso viele Punkte erschwert, wie der jeweilige Auslöser beim ARCANOVI an ZfP* erfordert (siehe das Kapitel **Magische Artefakte** in **Mit Wissen und Willen**). Hierfür ist das Anbringen einer entsprechenden Sigille auf dem Zielobjekt erforderlich, siehe SRD S. 65. Die SF *Zauberzeichen* ist dabei zwar nützlich, jedoch nicht Bedingung.
◆Eigentlich ist dieser Spruch in der *scharlatanischen Repräsentation* nicht möglich; er muss daher mit 'Zauberzeichen' gestützt werden. Diese Zauberzeichen für den APPLICATUS sind oft jedoch die einzigen echten Arcanoglyphen, die Scharlatanen bekannt sind; sie benötigen also für den Basis-APPLICATUS und die Varianten *Tragbare Falle* und *komplexer Auslöser* nicht die SF *Zauberzeichen*, sehr wohl aber für den *Hauswächter*.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Um einen mit APPLICATUS gespeicherten Zauber zu bannen, muss eine Probe auf DESTRUCTIBO oder OBJEKT ENTZAUBERN gelingen, die um so viele Punkte erschwert ist, wie der APPLICATUS an AsP gekostet hat. Die Entzauberung eines APPLICATUS verbraucht beim DESTRUCTIBO halb so viele Punkte wie die AsP-Summe, die für den APPLICATUS und den wirkenden Spruch aufgewandt wurden, beim OBJEKT ENTZAUBERN Astralenergie je nach ZfP* des APPLICATUS, in keinem der beiden Fälle jedoch permanente AsP. Beim Misslingen des Gegenzaubers fällt der Wirkende Spruch auf den Entzauberer zurück. Sowohl beim 'Einspeisen' als auch beim Auslösen des Spruches können antimagische Effekte gegen den gespeicherten Spruch wirken; der OBJEKT ENTZAUBERN und der METAMAGIE NEUTRALISIEREN wirken in ihren Zonenvarianten gegen das Sprechen des APPLICATUS.
Merkmale: Objekt, Metamagie
Komplexität: C
Repräsentationen & Verbreitung: Ach, Mag, Srl je 3
Obwohl unter Scharlatanen länger bekannt, nahm die gildenmagische Forschung erst wieder vor einigen Jahrzehnten Notiz von dieser Metamagie und konnte sie aus dem CUSTODOSIGIL (eine eingeschränkte Version dieses Zaubers) wieder ableiten.
Erlernbar ist der APPLICATUS an der Drachenei-Akademie zu Khunchom, aus dem Werk *Ringkunde für Fortgeschrittene* und – so heißt es – bei den echsischen Meistern der Kristallomantie, die wohl die älteste Form beherrschen.
Mittels spezieller Zauberzeichen und -siegel, wie sie in früheren Zeiten bekannter waren und noch in vielen alten Bauten zu finden sind, lässt sich die Wirkung des APPLICATUS auch verlängern. Bevor der APPLICATUS wiederentdeckt wurde, glaubten die Magier, diese Zeichen seien allein für die Zauberwirkung verantwortlich. Diese Möglichkeit und weitere Optionen zum APPLICATUS werden in der Spielhilfe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** vorgestellt.







ARACHNEA KRABBELTIER

Probe: MU / IN / CH
Technik: Die Magierin legt die Fingerspitzen ihrer gespreizten rechten Hand vor sich auf den Boden und zieht sie langsam zusammen.
Zauberdauer: 40 Aktionen
Wirkung: Die Zaubernde erschafft um sich herum eine Zone, in der sich alle Insekten, Spinnen, Maden und wirbellose Tiere, ja sogar Morfus, zu ihrem Mittelpunkt gezogen fühlen, und mit der ihnen eigenen Geschwindigkeit beginnen, sich auf diesen Mittelpunkt hin zu bewegen. Die Zaubernde ist gegen eventuelle Angriffe durch die herbeigerufenen Tiere nicht gefeit. Da dieser gildenmagische Versuch, satuarische Fluchmagie nachzuempfinden, sich leicht (und speziell in sumpfigem Gebiet) gegen die Magierin wenden kann, wird sie sich normalerweise tunlichst bald aus dem Zentrum des von ihr 'gesegneten' Gebietes entfernen. Ein mit einem REVERSALIS belegter ARACHNEA stellt allerdings einen äußerst effektiven Schutz vor Ungeziefer für das Nachtlager dar.
Kosten: 11 AsP (borbaradianische Variante: W20+3 AsP oder die Hälfte dieses Werts als LeP)
Zielobjekt: Zone
Reichweite: ZfW x 50 Schritt Radius
Wirkungsdauer: ZfP* x 2 Stunden (borbaradianische Variante: AsP-Kosten in Stunden)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer
◆*Dauerfliegenfalle* (+7). Der Zauber hält ZfP* Tage lang an und kostet 21 AsP (borbaradianische Repräsentation: 2W20 AsP oder LeP).
◆*Schmetterlingssammler* (+7). Für den Einsatz von 7 ZfP kann der Magier speziell eine (ihm bekannte, notfalls *Tierkunde*-Probe) Tierart herbeirufen oder diese von dem Ruf ausnehmen.
Reversalis: erzeugt eine Schutzzone vor Spinnen, Insekten und anderen wirbellosen Tieren.
Antimagie: kann in einer Zone des HERBEIRUFUNG VEREITELN nur erschwert gesprochen und auch von diesem Antimagie-Spruch aufgehoben werden. Gegen die borbaradianische Variante wirkt auch der MISHKHARABANN.
Merkmale: Herbeirufung (borbaradianische Variante: Herbeirufung, Dämonisch (Mishkhara)
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Mag2; Bor, Hex je 1
Der Spruch wurde von einem gewissen Doctor Drinji Barn entwickelt, der sich offensichtlich sowohl mit alter echsischer Zauberei als auch mit historischer Dämonologie beschäftigt hat, denn seinem 'Repertoire' entstammt auch der gleichartig wirkende REPTILEA. Uns ist keine Akademie bekannt, an der diese Formel gelehrt wird; Dr. Barn wurde zuletzt (schon vor einigen Jahren) in der Umgebung von Selem gesehen. Es gibt Gerüchte, dass es eine Niederschrift eines sehr ähnlichen Zaubers in einem Werke namens *Arachnoides Almagest* gibt; außerdem haben speziell in Südaventurien wohl einige exzentrische Gelehrte (darunter auch Hexen und Borbaradianer) diese Formel erlernt.



MERKMAL HERBEIRUFUNG

D KOMPLEXITÄT

ARCANOVI ARTEFAKT

Probe: KL / KL / FF
Technik: Der Magier berührt den Gegenstand, in den er den Zauber fließen lassen will, und spricht die benötigten Formeln, beginnend und endend mit dem ARCANOVI.
Zauberdauer: ein bis mehrere Stunden
Wirkung: Mit Hilfe dieser Formel kann der Zaubernde magische Artefakte erschaffen, indem er einen oder mehrere Zauber in einen Gegenstand seiner Wahl fließen lässt. Eine kurz gefasste Beschreibung der Wirkungsweise finden Sie im Kapitel **Magische Artefakte** im Band **Mit Wissen und Willen**, eine detaillierte Betrachtung des Herstellungsvorgangs in der Spielhilfe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen.**
Kosten: 10 AsP (+ Kosten der Wirkenden Sprüche). Jedes Artefakt erfordert zudem den Aufwand von permanenten AsP zur Schaffung einer dauerhaften Matrix.
Zielobjekt: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: variabel; je nach Art des Artefakts bleibt der ARCANOVI mindestens bis zur Auslösung der Wirkenden Sprüche intakt.
Modifikationen: je nach Art des Artefakts
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Magische Artefakte müssen mit dem DESTRUCTIBO entzaubert werden, der OBJEKT ENTZAUBERN reicht hierfür nicht aus. Den genauen Modus hierzu finden Sie im oben genannten Artefakt-Kapitel in **Mit Wissen und Willen**, nähere Einzelheiten in der **Spielhilfe Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**. Sowohl beim 'Einspeisen' als auch beim Auslösen des Spruches können antimagische Effekte gegen den gespeicherten Spruch wirken; der OBJEKT ENTZAUBERN und der METAMAGIE NEUTRALISIEREN wirken in ihren Zonenvarianten gegen das Sprechen des ARCANOVI.
Merkmale: Metamagie, Objekt
Komplexität: E
Repräsentationen und Verbreitung: Ach, Mag je 4; Geo, Hex je 2; Dru, Elf je 1
Als Meister des ARCANOVI gelten vor allem tulamidische Zauberer, weswegen man die Formel (meist im Tausch gegen viele Maravedis, da sich mit der genauen Kenntnis der Formel ein erklecklicher Batzen Geld verdienen lässt) auch an jeder tulamidischen Akademie (und natürlich in Punin) erlernen kann. Die Thesis findet sich ebenfalls in der *Ringkunde für Fortgeschrittene*, eine Möglichkeit zur Herleitung in *Artefakte und Alchemica*.
Da die Erschaffung magischer Artefakte eine der grundlegenden Zaubereien darstellt, nimmt es nicht Wunder, dass auch viele andere Zauberkundige über Varianten dieses Rituals verfügen (auch wenn sich jeweils andere Methoden der Verzauberung bei ihnen eingebürgert haben) und dass dieser oder eine verwandte Magie wohl in jedem Äon der Geschichte Deres bekannt war.

Versionen des ARCANOVI ARTEFAKT

Zur Herstellung der einzelnen Kategorien von Artefakten – siehe den Band **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** – werden verschiedene Versionen des ARCANOVI benötigt. Im Grunde handelt es sich um verschiedene, aber eng verwandte Thesiskerne, die in der aventurischen Magiewissenschaft meist als *ein* Spruch betrachtet werden.
Jede Version ist ein separat zu steigernder ZfW; Grundkomplexität jeder Version ist E (wie üblich evtl. modifiziert durch Merkmalskenntnis, Begabung und Hausspruch).
Für das Erlernen zusätzlicher Varianten über die erste hinaus gelten sinngemäß die Regeln für Hexalogien (für zweite und folgende Varianten sind sowohl die Aktivierung als auch die Steigerung (bis zum höchsten der beteiligten ZfW) um eine Spalte verbilligt.
Die Versionen im Einzelnen sind:
◆*ARCANOVI (Aufladbar):* Ermöglicht die Schaffung von einmaligen und wieder aufladbaren Spruchspeichern. Dies ist die 'Grundform' des ARCANOVI, die üblicherweise erlernt wird und z.B. bei einigen magischen Professionen bereits aktiviert ist.
◆*ARCANOVI (Semipermanenz):* Ermöglicht die Schaffung von semipermanenten Spruchspeichern. Zur Aktivierung ist der Erwerb der Sonderfertigkeit *Semipermanenz I* nötig.
◆*ARCANOVI (Matrixgeber):* Ermöglicht die Schaffung von Matrixgebern. Zur Aktivierung ist der Erwerb der Sonderfertigkeit *Matrixgeber* nötig.







ARMATRUTZ

Probe: IN / GE / KO
Technik: Die Elfe streicht mit den Händen über ihre Brust, während sie *ama tharza* spricht.
Zauberdauer: 3 Aktionen
Wirkung: Die Zaubernde erhält eine 'stählerne Haut', die ihren natürlichen Rüstungsschutz erhöht. Die Stärke der zusätzlichen Rüstung darf maximal ZfW/2 Punkte betragen. Die zusätzliche Rüstung erzeugt keine Behinderung, wirkt wie alle stofflichen Rüstungen gegen materielle Angriffe (und damit auch gegen alle Dämonen- und Elementarattacken, die eine materielle Komponente haben), jedoch nicht gegen Zauber, die Schaden ohne materielle Komponente erzeugen wie der FULMINICTUS.
Der ARMATRUTZ hält übrigens auch die Bisse von Tieren wie Ratten oder Fledermäusen ab, die sich ungerüstete Stellen des Körpers aussuchen und SP anstatt TP hervorrufen.
Kosten: zusätzlicher RS mal zusätzlicher RS minus ZfP*/2 in AsP, mindestens aber 4 AsP
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: maximal eine Spielrunde (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite (Berührung), Wirkungsdauer
◆*Körperschild* (+4): Der Zauber wird nur auf einen Teil des Körpers angewendet und kostet entsprechend weniger. Bei den Trefferzonen Brust, Rücken und Bauch werden die AsP-Kosten halbiert, bei Kopf, Armen und Beinen geviertelt (siehe **Mit Blitzenden Klingen 66**), betragen jeweils aber mindestens 3 AsP.
◆*Kraft des Fakirs* (+3, ab ZfW 7). Unter der Wirkung dieser Variante ist die Zauberin resistent gegen Schäden, die 1 SP oder weniger verursachen würden. Größere Schadenswirkungen betreffen sie allerdings unvermindert. Mücken stechen die Elfe nicht, und sie kann schadlos über Scherben gehen (nicht jedoch rennen oder springen). Die Wirkungsdauer beträgt maximal ZfP* Spielrunden (A), die Kosten 1 AsP pro SR.
Reversalis: hebt einen wirkenden ARMATRUTZ auf.
Antimagie: Sowohl EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN als auch ERZBANN können die Wirkung beenden; kann in den entsprechenden Zonen nur erschwert gewirkt werden.
Merkmale: Eigenschaften, Elementar (Erz)
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Elf, Mag je 6; Hex3; Dru2
Obwohl dieser Spruch ursprünglich von den Elfen stammt, gehört er – wie auch der firnelfische FLIM FLAM – zu den meistgelehrten Sprüchen an menschlichen Akademien, und auch Hexen und manchen Druiden ist diese Schutzformel nicht unbekannt. Andere Zauberkundige erlernen meist die leicht zugängliche elfische oder gildenmagische Repräsentation, wenn sie Leib und Leben behüten wollen.

Beispiel: Die Elfe Lorindel trägt einen Lederharnisch (RS 3). Diese Rüstung will sie auf RS 7 verstärken, benötigt also 4 zusätzliche RS-Punkte. 4 mal 4 ist 16. Bei der Zauberprobe hat sie 5 Punkte übrig behalten; ZfP/2 ist also 3. Lorindel muss also 16 –3 gleich 13 AsP einsetzen.*

MERKMAL EIGENSCHAFT | MERKMAL ELEMENTAR | B KOMPLEXITÄT

ATEMNOT

Probe: MU / KO / KK (+MR)
Technik: Der Druide fixiert sein Opfer, atmet heftig aus und schlägt die Hände vor der Brust zusammen.
Zauberdauer: 6 Aktionen
Wirkung: Eine unsichtbare Kraft scheint dem Opfer die Kehle zuzuschnüren. Es leidet unter Kurzatmigkeit und gelegentlichen Schwindelanfällen (es erleidet schlagartig ZfP* Punkte Erschöpfung) und muss etwa einen Tag lang (das heißt, die nächsten ZfW x 2 Stunden) mit der Hälfte seines derzeitigen Ausdauerwertes auskommen (kann also nur bis zur halben AU regenerieren). Es kann nicht mehr so lange und auch nicht so schnell laufen, schwimmen etc. und ermüdet auch schneller bei kräfteraubenden Aktionen wie z.B. Kampf – es erleidet doppelt so hohe AuP-Verluste durch kräftezehrende Aktionen und doppelt schnell Erschöpfung (**Basis 115**). Der Druide hingegen kann sich die Hälfte der geraubten Ausdauer gutschreiben (also ein Viertel der Ausdauer seines Opfers), so er sie benötigt. Regeln zur Ausdauer finden Sie in den **Basisregeln** auf den Seiten 115.
Kosten: 7 AsP
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: 3 Schritt
Wirkungsdauer: ZfW x 2 Stunden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Zielobjekt (mehrere), Reichweite, Wirkungsdauer
Reversalis: bewirkt freies, unbeschwertes Atmen und doppelte AU beim Verzauberten (jedoch nicht über den Grundwert hinaus), dafür aber halbe AU beim Druiden.
Antimagie: kann in einer Zone des EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN nur erschwert gewirkt und von diesem Zauber aufgehoben werden.
Merkmale: Eigenschaften
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Dru5, Ach3
Nachdem dieser Zauber lange Zeit auf die Druiden des Bornlands beschränkt und anderswo kaum bekannt war, hat er in neuerer Zeit unter den Druiden in ganz Aventurien weite Verbreitung gefunden, nicht zuletzt, weil er eine hervorragende Methode darstellt, Eindringlinge in die Heiligen Haine und anderen geheimen Orte zu vertreiben. Seine Existenz ist den Magiergilden bisher nicht bekannt. Den Achaz dagegen ist eine eigene Repräsentation dieses Spruches von alters her zugänglich.





ATTRIBUTO

Probe: KL / CH / [gesteigerte Eigenschaft]
Technik: Der Magier berührt seinen Gefährten mit beiden Händen und spricht die Formel. Wo er ihn berührt, hängt von der zu steigernden Eigenschaft ab: an beiden Oberarmen für Körperkraft, an den Schläfen für Klugheit, an den Augen für Intuition, an den Händen für Fingerfertigkeit usw. (LE, AU und AE werden durch die Grundwerte nicht neu berechnet; AT-, PA- und andere Basiswerte können aber abweichen.)
Zauberdauer: 30 Aktionen
Wirkung: Der Zauber hebt den in der Probe durch 'Eigenschaft' bezeichneten Wert des Verzauberten für die Dauer einer Stunde um ZfP*/3 Punkte.
Kosten: 7 AsP
Zielobjekt: Einzelperson, Einzelwesen (s.u.), freiwillig
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite (Selbst), Wirkungsdauer
Die folgenden, nach Eigenschaften unterteilten Varianten sind keine einzelnen Zaubersprüche, sondern ein klassisches Beispiel für mögliche Zauber-Spezialisierungen (siehe **Mit Wissen und Willen**). Einzelne Varianten je nach den Eigenschaften wirken zwar grundsätzlich gleich; es sind jedoch einige weitere Anmerkungen nötig:
◆*Mut.* Wirkt auch auf Tiere beliebiger Art, ist in diesem Fall jedoch um 3 Punkte erschwert.
◆*Klugheit.* Dieser Zauber kann auch auf Vertraute, Reit- und Haustiere angewandt werden, ja sogar auf Pflanzen (z.B. als Vorbereitung auf einen Verständigungszauber), ist jedoch um 3 bis 5 Punkte für Tiere und um 7 Punkte für Pflanzen erschwert. Natürlich spricht ein solcherart 'erleuchtetes' Wesen keine Menschensprache, und auch die Erinnerungen aus der Zeit vor Einsetzen des Zaubers sind entsprechend unintelligent. Als Ausgangswerte mögen hier dienen: KL 0: Gewürm, Schnecke, Pflanze; 1: Fisch, Eidechse; 2: Rindvieh, Schlange; 3: Pferd, Raubvogel; 4: Raubkatze, Hund; 5: Katze, Wolf, Schwein; 6: Affe, Eule, Rabe.
◆*Intuition.* Bei Lebewesen ohne höhere Verstandesfunktionen (Tiere) wirkt dieser Zauber als Verbesserung der Wahrnehmung und der Aufmerksamkeit und ist um 3 Punkte erschwert.
◆*Charisma.* Diese Variante wirkt ausschließlich auf kulturschaffende Wesen.
◆*Fingerfertigkeit.* Kann nur auf Lebewesen angewandt werden, die über eine Greifhand verfügen.
◆*Gewandtheit.* Um die GE eines Vierbeiners oder einer Schlange zu verbessern, ist die Probe um 3 Punkte erschwert, bei Vögeln, Sechsbeinern oder fliegenden Vierbeinern um 5 Punkte, bei Achtbeinern oder fliegenden Sechsbeinern sogar um 7 Punkte.
◆*Konstitution.* Soll die Konstitution eines Tieres verändert werden, das leichter oder schwerer als ein Mensch (ca. 75 Stein) ist, so müssen die Kosten entsprechend der Masse des Tieres angepasst werden: Um die KO eine Pferdes zu erhöhen, sind also mindestens 40 AsP aufzuwenden (etwa das sechsfache Gewicht eines Menschen). Bei kleinen Tieren gilt, dass die KO durch diesen Zauber maximal verdoppelt werden kann.
◆*Körperkraft.* Wie Konstitution.
◆*Schnellsteigerung* (+3; ab ZfW 11; nur in der gildenmagischen, elfischen, satuarischen und druidischen Repräsentationen). Von dieser 'kleinen' oder 'Basis-Mutanda' existiert auch eine mächtigere Version, die dem Nutznießer des Zaubers für die Dauer von ZfW KR einen Bonus von ZfP* Punkten auf die entsprechende Eigenschaft bringt, den Zauberer jedoch 11 AsP kostet. Diese Form des Zaubers hat zudem eine Zauberdauer von nur 5 Aktionen.
◆Die ähnlich wirkende *Übernatürliche Begabung* der Magiedilettanten wirkt nur auf den Anwender selbst, steigert die Eigenschaft um ZfP* Punkte, wirkt für ZfP* KR und kostet ZfP* AsP.
Reversalis: Die entsprechende Eigenschaft des Opfers sinkt um den entsprechenden Betrag.
Antimagie: kann in einer Zone des EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN nur erschwert gewirkt und kann mit diesem Antimagie-Spruch beendet werden.
Merkmale: Eigenschaften
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Dru, Elf, Geo, Hex, Mag je 5; Ach, Sch, Srl je 3
Die nach Eigenschaft unterschiedlichen Varianten dieses Zaubers wurden lange Zeit als eigenständige Sprüche gelehrt (unter Namen wie KLUGHEIT WISSEN INTELLEKT, CHARISMA AUGETE, VORAHNUNG oder STÄRKE STEIGERN) und waren in unterschiedlicher Verteilung bei fast allen Zauberkundigen bekannt.

MERKMAL EIGENSCHAFT

B KOMPLEXITÄT

AUFGEBLASEN ABGEHOBEN

Probe: CH / KO / KK (+MR)
Technik: Die Schelmin holt laut und gut sichtbar Luft, bläst ihre Backen auf, hebt die Hände langsam zum Himmel und lässt die Luft mit einem lauten "Pfrrz!" wieder entweichen.
Zauberdauer: 7 Aktionen
Wirkung: Der Bezauberte bläst gegen seinen Willen selbst die Backen auf (ja, er erscheint überhaupt sehr *aufgeblasen*) und beginnt, langsam aber stetig (etwa ein Spann pro Aktion) nach oben zu schweben, um nach Ablauf der Zauberdauer ebenso langsam wieder zu Boden zu sinken.
Das Opfer bewegt sich eventuell mit dem Wind, kann aber weder von der Schelmin gelenkt werden, noch selbst irgendwelche Steuerbewegungen vornehmen – und da es die Backen aufgeblasen hat, kann es auch nicht schreien (oder Zaubersprüche ausstoßen).
Der Zauber wirkt nur gegen intelligente Lebewesen, dabei aber auch gegen solch massive Gestalten wie Trolle (in diesem Fall aber zu höheren Kosten; siehe die generellen Magieregeln im Band **Mit Wissen und Willen**).
In geschlossenen Räumen wird der Verzauberte natürlich höchst unbeholfen und lächerlich unter der Decke haften bleiben, während im Freien eine große Höhe (Proben auf eine eventuell vorhandene *Höhenangst* verlangen!) unter Umständen dazu führt, dass er den Boden mit leicht gebräunten Beinkleidern wieder betritt ...
Kosten: 10 AsP
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: 7 Schritt
Wirkungsdauer: ZfP*/2 Spielrunden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer
◆*Flughöhe begrenzen* (+3). Opfer fliegt max. ZfW Schritt hoch.
◆*Fesselballon* (+3). Opfer bleibt senkrecht über der Startstelle
◆*Tierballons* (+5). Diese Variante wirkt auch auf Tiere (Zielobjekt: Einzelwesen).
◆*Kunstflug* (+7). Das Opfer fliegt Figuren, die die Schelmin mit ihren Armen vormacht (A).
Reversalis: hebt einen wirkenden AUFGEBLASEN wieder auf.
Antimagie: VERWANDLUNG BEENDEN und LUFTBANN können das Wirken des Zaubers erschweren (Zonen-Variante) oder ihn beenden.
Merkmale: Form, Elementar (Luft)
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Sch5
Es ist nicht bekannt, dass andere Zauberkundige außer Schelmen diesen Spruch beherrschen oder überhaupt kennen (in der *Enzyclopaedia Magica* ist er auch in der neuesten Ausgabe nicht dokumentiert).









AUGE DES LIMBUS

Probe: MU / KO / KK
Technik: Der Magier macht mit beiden Händen eine kreisende Bewegung, reißt die Hände an den Körper und spricht die Formel.
Zauberdauer: 15 Aktionen
Wirkung: Diese Formel bewirkt eine unkontrollierte, strudelartige Öffnung von der Dritten Sphäre in die 'darüber liegende' Ebene des Limbus, die sich als tosender, grauer Mahlstrom manifestiert.
Innerhalb des Zentralbereichs des Wirbels wird alles, was nicht massiv an festen Objekten außerhalb dieses Bereichs befestigt ist, in den Limbus gerissen. Für Bereiche außerhalb des zentralen Wirkungsbereichs gilt, dass von der Mitte des Wirbels aus eine Zugkraft entsteht, die einer KK in Höhe der eingesetzten AsP entspricht und die pro Schritt Abstand vom Zentrum um 2 Punkte abnimmt.
Am Anfang jeder Kampfrunde müssen alle Wesen innerhalb der betroffenen Umgebung eine vergleichende *KK-Probe* gegen die Kraft des Wirbels ablegen, bei deren Misslingen sie 1W6 Schritt zum Zentrum hingezogen werden. Gegenstände werden je nach Halt und Gewicht zum Wirbel hingezogen.
Wer von diesem Zauber in den Limbus gerissen wird, erleidet halb so viele Schadenspunkte wie AsP für die Erschaffung des Wirbels aufgewandt wurden.
Der Entstehungsort des Wirbels muss bereits während der Zauberdauer – nach etwa 7 Aktionen – festgelegt werden. Der Natur des chaotischen Zaubers entsprechend, lässt er sich auf bestenfalls einen Schritt genau zielen.
Der zentrale Bereich des Wirbels entsteht ohne weitere Schwierigkeiten nur in Luft; in Feuer oder Wasser ist die Probe um 5 Punkte erschwert und die Kosten verdoppelt, in Humus, Eis oder Erz sind die Kosten verdreifacht, bei einer Proben-Erschwernis von 12 Punkten. Dieser zentrale Wirkungsbereich 'springt nicht auf ein benachbartes Element über' – es wirkt nur der oben beschriebene Sog.
Wird der Zauber übrigens im Limbus gewirkt, ist die Probe um 3W6 Punkte erschwert und öffnet dann ein Tor zu irgendeinem, offenbar zufälligen Ort – vielleicht in Aventurien, vielleicht aber auch in einer anderen Sphäre oder Globule. Mehr zum Limbus finden Sie im gleichnamigen Kapitel in **Mit Wissen und Willen** sowie in der Box **Götter und Dämonen.**
Kosten: 3W6 AsP plus 3 AsP je Schritt Radius des Zentralbereichs, den der Wirbel aufweist.
Zielobjekt: Zone
Reichweite: Der Wirbel entsteht maximal ZfW Schritt vom Zaubernden entfernt. (So dass bei einem entsprechend niedrigen Wert sich der Zaubernde höchster Gefahr aussetzt.)
Wirkungsdauer: augenblicklich; der Wirbel bleibt ZfP* KR bestehen und schließt sich dann schlagartig.
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Erzwingen, Reichweite, Wirkungsdauer
◆ *Tor in die Niederhöllen* (+10; ab ZfW 14). Der Mahlstrom führt anstatt in den Limbus direkt in die Niederhöllen, die sich gähnend hinter dem Schlund auftun. Die Kosten für diese Variante sind verdreifacht. Gnade der Seele desjenigen, der hier vom Sog erfasst wird ...
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Die Zonen-Variante des LIMBUS VERSIEGELN erschwert das Wirken des Zaubers; direkt angewandt kann diese Antimagie einen Wirbel schließen.
Merkmale: Limbus, Kraft
Komplexität: E
Repräsentationen und Verbreitung: Mag2, Achl
Eigentlicher Zweck der Formel ist die Verbannung von Dämonen in den Limbus. Die solcherart aus der Dritten Sphäre verbannten Dämonen werden leider nicht in die Siebte Sphäre zurückgeschleudert, sondern können dem Exorzisten bei einem eventuellen Aufenthalt im Limbus durchaus wieder begegnen. Die Formel ist quasi unbekannt und in ihrer kompletten Form nur in Punin und bei extrem wenigen Privatgelehrten in Thesisform niedergelegt. Nach etlichen bedauerlichen Unfällen werden diese Thesen jedoch der Öffentlichkeit nicht mehr zur Verfügung gestellt.







AUREOLUS GÜLDENGLANZ

Probe: IN / CH / FF
Technik: Die Magierin berührt die zu verzaubernde Oberfläche und spricht das Zauberwort.
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Die Oberfläche erhält einen goldenen Glanz und schimmert leicht – auch im Dunkeln. Der Glanz reicht aus, um einen Gegenstand zu lokalisieren, stellt aber keine nutzbare Lichtquelle dar. Die Oberfläche kann zu einem Gegenstand gehören oder Teil einer Wand sein.
Diese einfache Illusion stellt genau die richtige Zauberei für eitle Magi und Magae aller Art dar, die sich gerne mit dem Schein von Reichtum umgeben. An Fürstenhöfen mag eine Magierin hiermit so manchen Dukaten, Batzen oder Maravedi verdienen, indem sie der Einrichtung des Herrschers strahlenden Glanz verleiht. Fürstin Sybia von Aranien soll während ihrer Regierungszeit auf diese Art manchen Stammesfürsten der Ferkinas und auch den darpatischen Emissär zutiefst beeindruckt haben.
Die Realitätsdichte (siehe den Kasten zum Thema Illusionen auf Seite 33) beträgt ZfP*/2+7 Punkte.
Kosten: 3 AsP pro angefangenem Rechtschritt Oberfläche
Zielobjekt: Einzelobjekt, Einzelwesen, freiwillig
Reichweite: selbst, Berührung; die Oberfläche darf maximal ZfW Rechtschritt groß sein.
Wirkungsdauer: ZfP* x 6 Stunden

Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer
Farbenglanz (+3). Anstatt einer goldschimmernden Oberfläche können nach Belieben auch silbern, kristallen oder opalgleich sowie jede denkbare Farbe gewählt werden.
Muster (+7). Die Oberfläche besteht aus einem vom Zaubernden festgelegten, 'gekachelten' Muster aus mehreren Farben. Das Muster ist von beliebiger Komplexität und kann z.B. auch Schriftzeichen (ständig wiederholte Wörter) zeigen.
Wasserfläche (+7). Das Objekt muss keine feste Oberfläche haben, sondern kann z.B. menschliche Haut oder eine bewegte Wasserfläche sein.
Reversalis: Der Zauber wird aufgehoben.
Antimagie: kann in einer Zone des ILLUSION AUFLÖSEN nur erschwert gewirkt werden und wird von diesem Zauber aufgehoben.
Merkmale: Illusion
Komplexität: A
Repräsentationen und Verbreitung: Srl6, Mag4
Dieser von der großartigen Methelessa ya Comari entwickelte Spruch wird nur an der Akademie des Seienden Scheins und an der Universalschule von Al'Anfa gelehrt. Unter den Scharlatanen hat er jedoch weit größere Verbreitung gefunden: so sehr, dass er mittlerweile als typische Scharlatanerie gilt und manch verknöcherter Gildenmagier diese 'Spielerei' als unwürdig erachtet.





EXPERTE: REALITÄTSDICHTE

Um zu bestimmen, wie real eine Illusion wirkt und wie schwer sie zu durchschauen ist, können Sie den Wert Realitätsdichte (im Folgenden abgekürzt als RD) verwenden. Fast alle Illusionen haben eine Basis-RD in Höhe von ZfP*/2+7.

◆*Erkennen einer Illusion:* Trugbilder können entweder mit einem nicht betroffenen Sinn überprüft werden (eine imaginäre Mauer kann durchschritten werden) oder mittels einer (verdeckt vom Meister gewürfelten) *Sinnenschärfe*-Probe, erschwert um die RD als Illusion erkannt werden.

◆*Überwinden einer Illusion:* Fällt einem Helden auf, dass er es mit einem Trugbild zu tun hat, kann er sich dies im Innersten vergegenwärtigen und sich darauf konzentrieren, dass es nur eine Illusion ist: *Selbstbeherrschungs*-Probe+*RD*. Jede Probe kostet W6 AuP. Ist die Illusion überwunden, wird sie zwar noch wahrgenommen, wirkt jedoch für den Betrachter künstlich und kann keine Wirkung mehr ausüben: Die Illusion einer noch so hässlichen Dämonenfratze z.B. vermag nun keine Angst mehr einzuflößen.

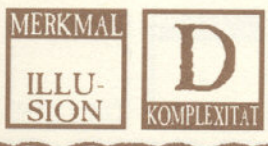
◆*Geistillusionen:* Manche Illusionszauber erzeugen nicht nur rein künstliche Sinneswahrnehmungen, sondern beeinflussen auch den Geist des Opfers, wie etwa der HEXENKNOTEN oder der WIDERWILLE UNGEMACH. Näheres finden Sie bei diesen Zaubern, allgemein ist jedoch zu sagen, dass solcherart erweiterte Illusionen durch ihre Einfluss-Komponente auch über die betroffenen Sinne hinaus wirken: Eine (eigentlich nur bildliche) Feuerwand kann für den Betrachter tatsächlich heiß sein, an einem imaginären Geländer kann man sich tatsächlich festhalten, etc. Ein solcher Fall tritt jeweils ein, wenn mit dem W20 eine Probe auf die RD gelingt.

◆*Kampf gegen eine Illusion:* Kampfwerte bewegter Trugbilder unterscheiden sich vor allem bei INI, LE, RS und MR je nach RD. Die Werte sollten sich danach richten, dass eine RD von 20 in etwa der 'echten Version' entsprechen würde. Sinkt die 'LE' von Trugbildern auf 0, lösen sie sich auf.

◆*Schaden durch Illusionen:* SP, die Illusionen verursachen, werden zunächst voll angerechnet, reduzieren sich aber nach Auflösung der Illusion. Bis zu einer RD von 10 bleibt kein Schaden zurück, bis RD 15 bleiben 1/10 der SP zurück, bei mehr als RD 15 bleibt 1/4 des Schadens zurück. 'Stirbt' ein Held durch eine Illusion, wird er für RD KR ohnmächtig und muss sich nach Erwachen die Hälfte der imaginären SP als echte SP anrechnen. An leblosen Gegenständen können die Trugbilder keinen bleibenden Schaden anrichten.

AURIS NASUS OCULUS

Probe: KL / CH / FF
Technik: Der Magier konzentriert sich auf den Ort, an dem die Illusion erscheinen soll, und murmelt mit geschlossenen Augen die Formel.
Zauberdauer: 5 Aktionen pro Illusionskomponente, die erscheinen soll.
Wirkung: Der Zaubernde kann mit dieser Formel illusionäre Geräusche, Gerüche und dreidimensionale (aber unbewegte) Bilder erschaffen (z.B. eine Schrift an der Wand; eine vorgelagerte Wand, hinter der sich der Zaubernde versteckt; eine Stimme aus dem Nichts; Brandgeruch). Jedes einzelne Bild und Geräusch und jeder einzelne Geruch gilt als eine der oben genannten Illusionskomponenten. Die Größe der entstehenden Bilder kann maximal ZfW x 5 Raumschritt betragen. Die drei Illusionsarten können miteinander kombiniert werden, dafür ist die Probe jedoch um 2 Punkte pro zusätzlicher Komponente erschwert. Wenn sie einmal entstanden sind, kann der Magier sich anderen Dingen zuwenden. Die Realitätsdichte (siehe den Kasten zum Thema Illusionen auf der gegenüberliegenden Seite) beträgt ZfP*/2+7 Punkte.
Kosten: 4 AsP pro Illusionskomponente
Zielobjekt: Zone
Reichweite: ZfW x 3 Schritt
Wirkungsdauer: maximal ZfP*/2 Spielrunden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Wirkungsdauer
◆ *Verpuffung* (+3). Bildillusionen lösen sich langsam auf oder verpuffen schlagartig, sobald sie berührt werden; ein gewollter optischer Effekt.
◆ *Außer Sicht* (+3). Trugbild, Geräusch oder Geruch entstehen an einem Punkt innerhalb der Reichweite, den der Zaubernde nicht einsehen kann, den er aber schon einmal gesehen haben muss.
◆ *Entfernte Phantasmagorie* (+5). Eine Reichweitenvergrößerung, mit der es möglich ist, Trugbilder weiter entfernt erscheinen zu lassen (z.B. am Himmel): Die Reichweite beträgt ZfW x 30 Schritt.
◆ *Bewegte Bilder* (+7; ab ZfW 11). Es wird eine bewegliche Bildillusion erzeugt (z.B. ein fliegender Drache).
◆ *Selbst leuchtend* (+7; ab ZfW 11). Die Bild-Illusion kann auch eine Lichtquelle darstellen.
◆ *Geschmack* und *Tastsinn* (jeweils +12; ab ZfW 14). Prinzipiell möglich, aber eine schon legendär schwierige Auswirkung sind die Täuschungen dieser beiden Sinne.
Reversalis: Der Zauber wird aufgehoben.
Antimagie: kann in einer Zone des ILLUSION AUFLÖSEN nur erschwert gewirkt werden und wird von diesem Zauber aufgehoben.
Merkmale: Illusion
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Mag, Srl je 5
Es bleibt eine große Frage, warum es mit dem AURIS NASUS – der anerkannten Kernformel und 'Mutter aller Illusionen' – nur derart schwer möglich ist, den Tast- und den Geschmackssinn zu täuschen. Kein Wunder also, dass an allen Illusionsschulen heftig an einer solchen Erweiterung des Zaubers geforscht wird, jedoch scheint die Entwicklung einer 'vollsensorischen Phantasmagorie' noch in weiter Ferne zu liegen. Die letzte beobachtete Erscheinung einer solchen Illusion durch klassische Spruchmagie war während der Magierkriege. (Zumal auch berechtigter philosophischer Zweifel daran bestehen darf, ob eine solch mächtige Illusion nicht gar die Erschaffung von Realität darstellt und damit ein Privileg der Götter ist.)
Die Formel wird in Zorgan, Grangor, Khunchom und Punin gelehrt. Zudem findet sich die Thesis in allen relevanten Werken zur Illusionszauberei, namentlich der *Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung* und dem *Liber Methelessae*.



AXXELERATUS BLITZGESCHWIND

Probe: KL / GE / KO
Technik: Die Elfe konzentriert sich auf alle Muskeln und Sehnen ihres Körpers und spricht *a'sela dhao biundawin.*
Zauberdauer: 2 Aktionen
Wirkung: Dieser Zauber versetzt den Verzauberten in die Lage, seine Bewegungen kurzfristig enorm zu beschleunigen. Sie sind fließend und grazil, wirken jedoch wegen der Schnelligkeit für Außenstehende leicht verschwommen. Es werden ausschließlich körperliche Aktionen beeinflusst, geistige Aktivitäten (wie lesen, denken, zielen oder zaubern) bleiben unbeeinflusst. Auch die Koordinierungsfähigkeit verbessert sich nicht, weswegen es vermehrt zu Stürzen oder Verstauchungen kommen kann (GE- oder FF-Proben). Der Parade-Basiswert erhöht sich um 2 Punkte, der Ausweichen-Wert um weitere 2 Punkte; die TP von bewaffneten oder unbewaffneten Nahkampfangriffen steigen um 2 Punkte und die Abwehr eines beschleunigten Nahkampf-Angriffs ist um 2 Punkte erschwert. GS und INI-Basiswert werden verdoppelt. Ebenfalls verdoppelt ist der *Athletik*-TaW zur Berechnung von Sprints und Sprüngen. Während der Wirkungsdauer verfügt der Verzauberte über die Entsprechung der Sonderfertigkeiten *Schnellziehen* und *Schnellladen*. Wenn er diese SF sowieso schon beherrscht, kann er das Laden und Ziehen einer Waffe um eine weitere Aktion verkürzen (nicht weniger als 1 Aktion, FF-Probe erforderlich).
Kosten: 7 AsP
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst, 7 Schritt
Wirkungsdauer: ZfP* mal 3 Kampfrunden (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Zielobjekt (mehrere), Reichweite
◆*Blitzgeschwind* (+7; ab ZfW 11). Der Zauber verleiht der Nutznießerin die Schnelligkeit eines Pfeils: Der *Athletik*-Wert wird für Sprints und Sprungweiten um die doppelten ZfP* erhöht, die GS ebenso. Eine weitere Steigerung von Kampfwerten findet jedoch nicht mehr statt. Bei diesem wahnwitzigen Tempo soll es jedoch schon häufig zu Unfällen gekommen sein, bei dem sausende Zauberkundige an Bäumen oder Felsvorsprüngen endeten. Ein Kampf ist in diesem Tempo besonders riskant – alle Würfelwürfe von 18 und höher gelten als Patzer.
◆*Koboldisch* (ab ZfW 3). Die Beschleunigung bezieht sich einzig auf die Sprache der Elfe – nur so ist es möglich, Koboldisch zu sprechen. Schelme sind hiervon ausgenommen: Sie beherrschen die Sprache auch ohne diesen Zauber. Die Wirkungsdauer für diese Variante beträgt ZfP* Minuten.
Reversalis: erzeugt beim Verzauberten verlangsamte Bewegungen, so dass er sich nur noch mit halber GS fortbewegen kann, sein *Athletik*-Wert wird für oben genannte Anwendungen halbiert und er hat im Kampf reduzierte Werte: AT, PA, Ausweichen und TP je –2. Es gelten natürlich die Regeln für ein *unfreiwilliges* Zielobjekt ...
Antimagie: kann nicht in einer Zone des EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN gesprochen werden und wird von diesem Spruch erschwert.
Merkmale: Eigenschaften
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Elf 6; Ach, Sch je 5; Mag 3
Die Waldelfen, von denen der Zauber ursprünglich stammt, verwenden diese Magie zur Jagd, Au- und Steppenelfen haben ihn jedoch für den Kampf perfektioniert. Die Achaz sollen mit beschleunigtem Schuppenschwanz und schneller Zunge auch rituelle Tänze und Gesänge aufführen, während die Schelme den Zauber bisweilen von ihren koboldischen Zieheltern gelehrt bekommen. Die gildenmagische Repräsentation wird fast nur in Gerasim, Belhanka, an der Akademie der Verformungen zu Lowangen und auch im Kreis der Einfühlung gelehrt. Der AXXELERATUS lässt sich leider nicht aus *Zauberkräfte der Natur* rekonstruieren, obwohl Tamara seine Wirkung detailliert beschrieben hat.

MERKMAL EIGENSCHAFT

C KOMPLEXITÄT

BALSAM SALABUNDE

Probe: KL/IN/CH (evtl. +Mod.)
Technik: Der Elf legt dem Verletzten sanft eine Hand auf die Verletzung (bei großflächigen oder inneren Verletzungen aufs Herz) und wiederholt die Melodie des *bha'sama sala bian da'o* so lange, bis die heilende Wirkung einsetzt.
Zauberdauer: mindestens 5 Aktionen bis zum langsamen Einsetzen der ersten Heilwirkung, 1 Spielrunde insgesamt
Wirkung: Diese mächtige Zauberei heilt, je nach AsP-Einsatz, sämtliche Wunden und inneren Verletzungen des Verzauberten. Man kann der heilenden Wirkung eines mächtigen BALSAM SALABUNDE förmlich zusehen: Offene Wunden überziehen sich mit frischer Haut, Blutungen halten ein, zersplitterte Knochen finden wieder zusammen. Für jeden AsP, den der Zauberer einsetzt, bekommt ein Verwundeter, Kranker oder Vergifteter einen Lebenspunkt zurück (maximal jedoch ZfW x 2 LeP). Der Zauberer kann sich mit diesem Spruch auch selbst heilen (solange er nicht bewusstlos ist). Die schädliche Wirkung von Krankheiten und Giften wird mit diesem Zauber nicht gestoppt.
◆*Heilung von Wunden* (**Basis 97** bzw. **Mit Flinken Fingern 37**). Die Zauberprobe ist um die doppelte Anzahl der Wunden des Patienten erschwert. Je 7 zurückgegebene LeP heilen eine Wunde vollständig.
◆*Heilung von Verstümmelungen.* Der Zauber kann auch abgetrennte Gliedmaßen wieder anfügen oder komplett zerstörte Organe regenerieren, solange die Verletzung noch frisch ist (maximal ein Tag). Dies erfordert jedoch je nach Komplexität und Schwere der Verstümmelung eine bis zu 15 Punkte erschwerte Probe und womöglich permanente AsP nach Meisterentscheid. Narben kann man bis zu einer Woche nach Entstehung mit dem BALSAM SALABUNDE verschwinden lassen.
◆*Rettung von der Schwelle des Todes.* Schwerst Verwundete (zwischen 0 LeP und -KO LeP) vom Rande des Todes zurückzuholen, gelingt, wenn der Zauber sofort und mit vollem Einsatz (mindestens 10 AsP, außerdem muss der Patient hierdurch auf mindestens 1 LeP kommen; Probe erschwert um die LeP unter Null) gesprochen wird. Jeder zurückzubringende LeP unter 0 kostet den Zaubernden 2 AsP. Dabei verliert der Zaubernde für je 10 angefangene LeP unter 0 einen permanenten AsP (jedoch nur, wenn der Zauber gelingt), der jedoch nach den Regeln von **Mit Wissen und Willen 41** zurückgekauft werden kann. Der Patient verliert auf jeden Fall für je 10 angefangene LeP unter 0 einen permanenten LeP.
Kosten: 1 AsP pro LeP, mindestens aber 5 AsP
Zielobjekt: Einzelwesen, freiwillig
Reichweite: selbst, Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite
◆*Lebenskraft stärken* (+5; ab ZfW 11). Die Lebensaura des Nutznießers wird für einige Zeit über das gewöhnliche Maß hinaus gestärkt. Für je 3 AsP kann die LE des Verzauberten um 1 LeP über den LE-Grundwert angehoben werden. Maximal können so vorübergehend ZfW LeP hinzugewonnen werden. Nach ZfP* Stunden baut sich dieses Übermaß an Lebensaura jedoch wieder ab und der Verzauberte verliert die entsprechenden LeP wieder (dadurch kann er sogar zu Tode kommen, wenn er zwischenzeitlich zu viele LeP verloren hat).
◆*Sofortige Regeneration* (+15; ab ZfW 18). Der verzauberte Leib erhält die Möglichkeit zur sofortigen Regeneration: Jede KR regeneriert der Nutznießer W6 LeP, geschlagene Wunden schließen sich sofort wieder. Kosten: 35 AsP. Wirkungsdauer: ZfP* x 10 Kampfrunden.
Reversalis: ein schleichender Schadenszauber, bei dem das Opfer je eingesetztem AsP einen LeP verliert.
Antimagie: Während der Zauber gewirkt wird, kann er mit HEILKRAFT BANNEN und VERWANDLUNG BEENDEN zum Scheitern gebracht werden; er wirkt nur erschwert in entsprechenden Zonen.
Merkmale: Heilung, Form
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Elf , Mag je 7; Ach, Geo je 5; Dru 4; Hex 3
Der König aller Heilzauber ist vor allem von den Elfen bekannt (von denen die Gildenzauberer ihn übernommen haben), aber auch Geoden und Achaz haben diese Formel entwickelt. Seine Kenntnis ist überall verbreitet, obwohl er in der klassischen Medizin überraschend selten eingesetzt wird: Gerade in Mittelaventurien kursiert der Glaube, dass die magische Heilung nicht göttergefällig oder widernatürlich sei, und sie wird deswegen bisweilen abgelehnt.







BAND UND FESSEL

Probe: KL / CH / KK (+MR)
Technik: Die Elfe läuft einmal im Kreis um das Opfer herum und spricht zum Abschluss das *bhanda fialza dhaóm'ra*.
Zauberdauer: 3 Aktionen plus 6 Aktionen pro Schritt Radius, den der Kreis hat.
Wirkung: Mit diesem Zauber wird ein Opfer (Tier oder denkendes Wesen) daran gehindert, das von der Elfe festgelegte Gebiet zu verlassen. Jeweils nach Verstreichen einer vollen Spielrunde kann das Opfer versuchen, die Zauberwirkung mittels einer MU-Probe abzuschütteln, die jedoch um die ZfP* erschwert ist. (Für Tiere ohne angegebenen MU-Wert muss eine Probe auf ihren doppelten GW abgelegt werden, die ebenfalls um die ZfP* erschwert ist.) Dieser Zuschlag sinkt pro Stunde um einen Punkt (die ZfP* verbrauchen sich sozusagen, bis sie bei 0 angekommen sind und der Zauber endet). Andererseits bedeutet eine misslungene MU-Probe, dass der MU des Opfers bis zum Ende der Wirkungsdauer um 1 Punkt sinkt, diese Abzüge sind kumulativ.
Die Zone, die durch den Zauber festgelegt wird, ist relativ zu verstehen: Wenn eine Person beispielsweise auf einem Schiff Opfer des Zaubers wird, dann kann sie sich innerhalb des Schiffes nicht weiterbewegen, unabhängig davon, ob das Schiff sich fortbewegt oder nicht. Es ist auch einem Bezauberten jederzeit möglich, Gegenstände durch die Barriere hindurch zu bewegen, also zu schießen oder am Rand der Barriere zu kämpfen – nur sein gesamter Körper einschließlich aller Extremitäten wird von der Barriere aufgehalten. Die Elfe selbst hingegen kann sich ebenso wie jede Person, die nicht Opfer des Zaubers ist, jederzeit in den Kreis hinein oder aus ihm hinaus bewegen. Ein Opfer, das einmal seine MU-Probe geschafft hat, unterliegt der Wirkung nicht mehr, kann sich also ab sofort frei über die Barriere hinweg bewegen. Sollte das Opfer mit Gewalt über die Barriere gezwungen werden, verliert es augenblicklich ZfP* Mut-Punkte (die sich um 1 pro Stunde regenerieren) und erleidet ebenso viele Punkte Erschöpfung.
Kosten: 9 AsP (borb. Var.: W20 AsP oder W20/2 LeP)
Zielobjekt: Einzelwesen
Reichweite: Das abgeschrittene Gebiet darf eine maximale Ausdehnung von ZfW Schritt Radius haben. Das Opfer muss sich nicht genau im Zentrum des Gebietes befinden, aber es muss vollständig umschlossen sein.



Wirkungsdauer: ZfP* Stunden
Modifikationen & Varianten: Zielobjekt (mehrere)
◆Gegen *mehrere Zielobjekte* kostet der Zauber 7 AsP pro Opfer.
◆*Ausgewählte Zielobjekte* (+3). In diesem Fall kann die Elfe beliebig auswählen, welche Personen innerhalb des abgeschrittenen Kreises betroffen sind und welche nicht; Kosten wie bei mehreren Zielobjekten, jedoch auch für die ausgesparten Ziele
◆*Bindung in endloser Höhe* (+7). Mit diesem Spruch ist es auch möglich, Opfer zu binden, die sich beispielsweise in einem anderen Stockwerk eines Gebäudes befinden, aber vollständig innerhalb eines Zylinders, dessen Ränder durch den von der Elfe gezogenen Kreis beschrieben werden.
◆*Bannen durch einen Blick* (+7; ab ZfW 14). Die Elfe ist in der Lage, die Bannzone allein durch einen Blick festzulegen – sie muss sie nicht abschreiten, sondern nur den Radius um das Opfer festlegen. Zentrum der Bannzone darf maximal ZfW Schritt von der Elfe entfernt sein; die Zone darf einen Durchmesser von maximal ZfW Schritt haben (und muss mindestens 1 Schritt durchmessen). Die Zauberdauer sinkt in dieser Variante auf 4 Aktionen.
Reversalis: Die Reversalis-Wirkung des Grundzaubers bewirkt, dass eine bestimmte Person den umschrittenen Kreis nicht betreten kann. Allerdings muss sich diese Person während der Zauberdauer im Sichtbereich der Elfe aufhalten. Eine spezielle Reversalis-Variante mit mehreren Zielobjekten erlaubt es, eine Zone so zu präparieren, dass niemand sie ohne erschwerte MU-Probe betreten kann, abgesehen von den Personen, die sich zum Zeitpunkt des Zaubers selbst innerhalb der Reichweite aufgehalten haben. Diese Variante ist durchaus dazu geeignet, einen nächtlichen Lagerplatz zu schützen. Allerdings ist die Probe insgesamt um 10 Punkte erschwert, der Zauber kostet 15 AsP und die MU-Proben zum Eindringen sind jeweils um die eigene MR erleichtert.
Antimagie: kann in einer Zone des EINFLUSS BANNEN nur erschwert gewirkt und durch ihn beendet werden.
Merkmale: Einfluss
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Elf5; Hex4; Dru, Mag je 3; Ach, Bor, Geo je 2
Ursprünglich benutzten die Waldelfen diesen Zauber dazu, unwillkommene Eindringlinge in ihrem Gebiet ohne Waffengewalt gefangen zu nehmen und damit zum Verlassen des Waldes zu veranlassen. Spätestens die Gildenmagier erkannten aber die zahlreichen Möglichkeiten, die er bietet, und benutzten ihn zu unterschiedlichsten Zwecken.

BANNBALADIN

Probe: IN / CH / CH (+MR)
Technik: Der Elf blickt seinem Opfer in die Augen und spricht *bian bha la da'in.*
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Der Verzauberte sieht in dem Spruchanwender einen Freund. Die Intensität der Wirkung bemisst sich nach den übrig behaltenen Zauberfertigkeitspunkten:
0 – 3 ZfP:* Das Opfer mag den Zaubernden und hat das unbestimmte Gefühl, ihn irgendwoher zu kennen.
4 – 6 ZfP:* Das Opfer ist dem Zaubernden freundschaftlich verbunden, ist zuvorkommend und wohlgesonnen und vertraut ihm auch kleinere Geheimnisse an.
7 – 9 ZfP:* Das Opfer sieht in dem Zaubernden einen engen Vertrauten oder sehr guten Freund, liest ihm jeden Wunsch von den Augen ab und antwortet auf fast alle Fragen wahrheitsgemäß.
10 – 12 ZfP:* Das Opfer ist bedingungslos loyal, lässt keine Geheimnisse offen und erfüllt jede Bitte des Zaubernden, selbst wenn sie seinen moralischen Grundsätzen widerspricht.
13 – 15 ZfP:* Das Opfer ist bereit, körperlichen oder schweren finanziellen Schaden für den Anwender zu erleiden.
16+ ZfP:* Das Opfer ist dem Anwender verfallen und würde sogar sein Leben für den Spruchanwender opfern.
Ob eine bestimmte Bitte erfüllt wird, können Proben auf *Charisma, Überreden* oder *Überzeugen* entscheiden, wobei Talentproben um die ZfP* erleichtert sind, Eigenschafts-Proben um die halben ZfP*.
Die Zauberprobe ist aus einer Bedrohungssituation heraus um 3 Punkte, in einem bereits begonnenen Kampf um 7 Punkte erschwert.
Da der Zaubernde einen intensiven Kontakt zum Geist seines Opfers herstellen muss, ist es nur schwer möglich, diese Formel gegen mehrere Opfer gleichzeitig einzusetzen. Ob Außenstehende bemerken, dass das Opfer unter einem Bann steht, hängt von der Situation ab. Dem Opfer wird nach dem Zauber eventuell klar, dass es verzaubert worden ist (eine KL-Probe pro SR erlaubt, wobei es höchstens KL –ZfP* Versuche hat).
Kosten: 7 AsP
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: 3 Schritt
Wirkungsdauer: ZfP* Spielrunden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Zielobjekt (mehrere), Reichweite, Wirkungsdauer

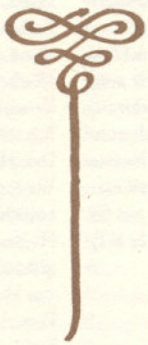
◆In der Variante *gegen mehrere Personen* kostet der Zauber 6 AsP pro Opfer und ist um 2 Punkte (anstatt des üblichen einen) pro Person erschwert.
◆*Tierfreund* (+5, nur in der elfischen Repräsentation). Mit dieser Variante können auch Tiere so beeinflusst werden, dass sie glauben, ein Rudelmitglied oder gar ein Respekt einflößendes Alphatier vor sich zu haben.
◆*Gemeinsame Erinnerungen* (+3; ab ZfW 7; nicht in elfischer Repräsentation). Der Zauber schafft zusätzlich im Geist des Opfers fiktive Erinnerungen an das Freundschaftsband zwischen ihm und dem Zaubernden, der diese Erinnerungen vorgibt. (Spieltipp: Lassen Sie den Spieler diese gemeinsame Vorgeschichte formulieren: Je glaubwürdiger und kreativer, desto stärker kann der BANNBALADIN bei speziellen Bitten wirken.) Gemeinsam mit der Grundeinstellung des Opfers lässt sich durch die Erinnerung die Art der Freundschaft definieren: Zwangsbündnis, rondrianische Ehrenschuld, familiäre Verbundenheit oder thorwalsche Kumpelhaftigkeit. Nach Ende des Zaubers verblassen diese Erinnerungen jedoch langsam.
◆*Keine Erinnerung* (+7; ab ZfW 11; nicht in elfischer Repräsentation). Das Opfer erinnert sich nach dem Zauber nicht daran, was es unter Einfluss des Zaubers getan hat.
Reversalis: Ein existenter BANNBALADIN wird aufgehoben. Ein Unverzauberter wird dagegen glauben, einen Feind vor sich zu haben: Intensität der Wirkung je nach ZfP* analog zu oben.
Antimagie: Der EINFLUSS BANNEN lässt das Opfer wieder Herr über seine Gefühle werden. Der Zauber kann in einer entsprechenden Zone nur entsprechend erschwert gewirkt werden.
Merkmale: Einfluss
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Elf7; Mag6; Dru, Hex je 3; Srl(Mag)3
Was ursprünglich als elfischer Freundschaftszauber, ja als höfliche Begrüßung angesehen wurde, hat sich in den Händen der Magier zu einem verbreiteten Beeinflussungsinstrument par excellence gewandelt – kein Wunder also, dass Magier und Elfen in Fragen der Anwendung dieser Formel regelmäßig in Disput, wenn nicht gar handfesten Streit geraten. Es ist den Akademien sogar gelungen, aus dem BANNBALADIN eine Herrschaftsformel, den IMPERAVI, zu extrahieren, die von Elfen als zutiefst *badoc* und als *taubra* abgelehnt wird.





BÄRENRUHE WINTERSCHLAF

Probe: MU / KK / KO (+Mod.)
Technik: Die Elfe konzentriert sich auf ihren Herzschlag und bremst ihn nach und nach ab, während sie sich auf die Melodie von *var fir'ye diungra ia'bha'ray* konzentriert.
Zauberdauer: 3 Spielrunden
Wirkung: Die Elfe versetzt sich in einen Tiefschlaf, der an den Winterschlaf mancher Tiere erinnert, aber noch stärker in seinen Auswirkungen ist: Sobald der Zustand erst einmal erreicht ist, braucht die Schläferin keine Nahrung und keine Luft zum Atmen mehr. Selbst große Kälte schadet ihr nicht, während große Hitze sie zwar verbrennen, aber nicht austrocknen kann. Da auch die bewussten Denkprozesse während der Schlafenszeit angehalten sind, ist es nicht möglich, den erst einmal begonnenen Schlaf vor der Zeit bewusst zu beenden. Auch Gewalteinwirkung nützt nicht, nur von außen gewirkte Antimagie kann den Prozess abbrechen. Regeneration findet während dieser Zeit nicht statt, aber auch die Auswirkungen von Krankheiten und Gift werden gestoppt. Da die Elfe während des 'Winter-Nickerchens' träumt, ist eine Einflussnahme via Traummagie möglich. Ohne magische Hellsicht ist dieser Schlafzustand nicht vom Tod zu unterscheiden. Die Zauberprobe ist pro voller 3 Tage, die der Zauber andauern soll, um 1 Punkt erschwert.
Kosten: 2 AsP pro Tag
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst, Berührung
Wirkungsdauer: je nach aufgewandter Astralenergie, höchstens ZfW x 5 Tage
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Wirkungsdauer
◆Es ist möglich, auch *Tiere* mit diesem Zauber zu belegen. Da diese jedoch nicht begreifen, was ihnen geschieht, und sie daher dem Zauber stets Widerstand entgegensetzen, ist die Probe um die MR des Tieres +2 Punkte erschwert.
◆*Der lange Schlaf* (+5 und +1 pro Monat). Die Kosten betragen 7 AsP pro Monat, die Höchstzeit ist nur durch die AsP begrenzt, die zur Verfügung stehen.
Reversalis: Die Elfe verliert das Bedürfnis und die Fähigkeit zu schlafen. Dies hat allerdings zur Folge, dass sie nicht regeneriert und nach einem Tag 1 Punkt Erschöpfung erleidet, nach einem weiteren Tag 2 Punkte, nach dem nächsten Tag 3 etc.
Antimagie: kann in einer Zone des VERWANDLUNG BEENDEN nur erschwert gewirkt werden und wird von diesem Zauber beendet.
Merkmale: Form
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Elf 4, Ach3, Mag(Elf)3
Der Spruch ist Allgemeingut im Volk der Firnelfen, bei den anderen Elfenvölkern jedoch nur selten zu finden. Magier können ihn in Donnerbach oder Norburg von Elfen erlernen, schriftlich scheint die Formel jedoch nicht festgelegt zu sein.



MERKMAL FORM

D KOMPLEXITÄT

BEHERRSCHUNG BRECHEN

Probe: KL / IN / CH (+Mod.)
Technik: Der Druide berührt die Stirn des Beherrschten mit der Hand und konzentriert sich mit geschlossenen Augen.
Zauberdauer: 40 Aktionen
Wirkung: Hebt bei Gelingen einen Spruch mit dem Merkmal *Herrschaft* auf. Die Zauberprobe ist um die vom gegnerischen Zauberer (demjenigen, der die Beherrschung gewirkt hat) erzielten ZfP* erschwert, des Weiteren um 1/5 der AsP des zu brechenden Spruchs. Weitere Erschwernisse können aus einem PROTECTIONIS herrühren.
Mit dieser Formel ist keine Selbstbefreiung eines Beherrschten möglich, da es zum Wesen einer Beherrschungsformel gehört, dass das Opfer sich nicht gegen sie auflehnen kann. Der Druide muss übrigens nur wissen, dass eine Beherrschung vorliegt, nicht aber, welche es genau ist. Dieser Zauber ist auch dazu geeignet, einen von außen verursachten Traum zu beenden (siehe das Kapitel **Tödliche Träume** im Band **Mit Wissen und Willen**).
Der Zauber wirkt ebenfalls gegen geistbeeinflussende Hexenflüche, wobei sich hier die übrig behaltenen TaP* *Ritualkenntnis* als Erschwernis auswirken. Dazu kommt wegen des nicht klar definierten Merkmals eine zusätzliche Erschwernis von 3 Punkten (Letzteres nicht in der hexischen Repräsentation). Sorgfältige magische Analyse des wirkenden Beherrschungszaubers im Vorfeld erleichtert die Probe: Pro 3 Punkte ZfP* bei einem ANALYS ARCANSTRUKTUR ist die Probe auf BEHERRSCHUNG BRECHEN um einen Punkt erleichtert.
Kosten: 7 AsP plus 1/5 der Kosten des zu brechenden Spruchs. Um einen permanent wirkenden und mittels permanenter AsP fixierten Beherrschungszauber aufzuheben, muss der Druide permanente AsP investieren: 1/10 der Kosten des wirkenden Beherrschungszaubers, mindestens aber 1 AsP. Misslingt die Probe, entstehen keine permanenten Kosten.
Zielobjekt: Einzelwesen (eigentlich: einzelner Zauber an einem Einzelwesen)
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite
◆*Zone* (+3; ab ZfW 7). Für den Einsatz von 21 AsP kann der Druide eine ortsfeste Zone von ZfW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal *Beherrschung* um ZfP* Punkte erschwert ist und die ZfP* SR lang anhält.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Der PROTECTIONIS kann auch einen Beherrschungszauber schützen (S. 137).
Merkmale: Antimagie, Herrschaft
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Dru7; Geo, Mag je 6; Hex5; Ach, Elf je 4
Zum Rüstzeug eines jeden Zauberers, der sich mit Beherrschungsmagie befasst, gehört seit Urzeiten auch die Formel, mit der man solche Zauber wieder aufheben kann – seien es die eigenen oder die anderer Leute.



BESCHWÖRUNG VEREITELN

Probe: MU / IN / CH (+Mod.)
Technik: Die Magierin deutet auf den Beschwörungskreis (das Penta-/Heptagramm o.ä.), ruft die Formel und konzentriert sich darauf, die Verbindung vom Diesseits in eine fremde Sphäre zu zerreißen.
Zauberdauer: 15 Aktionen
Wirkung: Mit diesem Zauber kann eine bereits begonnene Beschwörung gestört werden, indem die Magierin die Verbindung von der Dritten Sphäre in eine andere unterbricht – jene Sphäre, aus der die gerufene Wesenheit erscheinen soll. Dieser Zauber wirkt, während ein gegnerischer Zauberer seine Beschwörung vollführt, vor allem aber in der Wartezeit zwischen dem Ende der Beschwörung und dem Erscheinen des Wesens. Die Zauberprobe ist um die vom gegnerischen Zauberer (demjenigen, der die Beschwörung durchführt) erzielten ZfP* erschwert, des Weiteren um 1 Punkt für Geister oder für fleischliche Wesen aus fremden Dimensionen, 3 Punkte für Niedere Dämonen und 5 Punkte für Gehörnte Dämonen. Weitere Erschwernisse können aus einem PROTECTIONIS herrühren, während gezielt gewählte Anti-Paraphernalia die Probe erleichtern können.
Sorgfältige magische Analyse (so man die Zeit dazu hat) der begonnenen Beschwörung im Vorfeld erleichtert die Probe: Pro 3 Punkte ZfP* bei einem ANALYS ARCANSTRUKTUR ist die Probe auf BESCHWÖRUNG VEREITELN um einen Punkt erleichtert.
Kosten: 7 AsP plus 1/5 der Kosten der Beschwörung (nur des Beschwörungszaubers selbst, nicht eventueller Folgekosten)
Zielobjekt: Zone (der Ort der Beschwörung)
Reichweite: 7 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite
◆*Zone* (+3; ab ZfW 7). Viel wichtiger als die Störung einer laufenden Beschwörung ist die Errichtung einer Zone, in der Beschwörungen erschwert sind: Für den Einsatz von 21 AsP kann die Magierin eine ortsfeste Zone von ZfW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Zaubersprüchen mit dem Merkmal *Beschwörung* um ZfP* Punkte erschwert ist und die ZfP* SR lang anhält. Es ist auch entsprechend erschwert, Wesenheiten *in die Zone hinein* zu beschwören; woanders beschworene Wesenheiten können die Zone jedoch ohne Schwierigkeiten betreten.
◆*Dauernder Bann* (+7; ab ZfW 11). Die Errichtung der Zone kostet 49 AsP, davon 7 permanente AsP. Dafür ist die Wirkung auch von permanenter Dauer.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Die Beschwörung kann prophylaktisch mit einem PROTECTIONIS geschützt sein.
Merkmale: Antimagie, Beschwörung
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Mag3; Dru, Hex je 2; Elf, Geo je (Mag)2
Diese Formel stellt quasi ein 'Abfallprodukt' der PENTAGRAMMA-Forschung im Laufe des Borbaradkrieges dar; sie ist jedoch selbst in den Gilden recht unbekannt geblieben ist. Sie wurde sehr bald auch anderen Zauberkundigen zugänglich gemacht, so dass zumindest Hexen und Druiden mittlerweile über eigene Repräsentationen dieses Spruches verfügen.







BEWEGUNG STÖREN

Probe: KL / IN / FF (+Mod.)
Technik: Der Magier deutet mit der rechten Hand (oder dem Stab) auf das Ziel des Zaubers und beschreibt mit der linken einen kleinen Kreis in der Luft.
Zauberdauer: 4 Aktionen
Wirkung: Diese Formel kann magisch gelenkte, beeinflusste oder erzeugte Bewegung stören. Darunter fallen insbesondere alle Zauberanwendungen mit dem Merkmal *Telekinese*, aber auch der Flug eines Hexenbesens, der Apport eines personalisierten Artefakts und die Steuerung von Zaubereffekten wie die ferngelenkte Flammenkugel eines IGNISPHAERO (explodiert, sobald der BEWEGUNG STÖREN wirkt) oder die schwebende Lichtkugel eines FLIM FLAM (verbleibt an Ort und Stelle). Auch die magische Fortbewegung von Drachen, Gargylen, Dschinnen (wenn nicht im eigenen Element), Dämonen und Geistern kann gestoppt werden, hierfür ist die Probe jedoch um die MR des Wesens erschwert.
Die Zauberprobe ist um die vom gegnerischen Zauberer (demjenigen, der die Bewegung gewirkt hat) erzielten ZfP* erschwert, des Weiteren um 1/5 der AsP des zu brechenden Spruchs. Weitere Erschwernisse können aus einem PROTECTIONIS herrühren. Die Störformel wird gleichzeitig mit oder im Verlauf der Bewegung gesprochen. Die Auswirkung des Zaubers legt der Spielleiter fest; er ist nicht geeignet, z.B. ein fliegendes Ziel tödlich abstürzen zu lassen, wohl aber, es zur sofortigen Landung zu zwingen.
Der Zauber ist daran erkenntlich, dass sich aus der rechten Hand des Magiers eine bläulich schimmernde Kugel löst, die die betroffene Bewegungszauberei mit einem Gespinst blassblauer Fäden umgibt.
Sorgfältige magische Analyse (so man die Zeit dazu hat) des wirkenden Bewegungszaubers im Vorfeld erleichtert die Probe: Pro 3 Punkte ZfP* bei einem ANALYS ARCANSTRUKTUR ist die Probe auf BEWEGUNG STÖREN um einen Punkt erleichtert.
Kosten: 8 AsP plus 1/5 der Kosten des zu brechenden Spruchs; nur die Grundkosten beim Stören von Bewegungen magischer Wesen. Um einen permanent wirkenden und mittels permanenter AsP fixierten Bewegungszauber aufzuheben, muss der Magier permanente AsP investieren: 1/10 der Kosten des wirkenden Bewegungszaubers, mindestens aber 1 AsP. Misslingt die Probe, entstehen keine permanenten Kosten.
Zielobjekt: Einzelwesen, Einzelobjekt (eigentlich: einzelner Zauber, dessen Matrix an Wesen oder Objekt wirkt)
Reichweite: ZfW x 7 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich. Eine magische Wesenheit kann nach ZfP* KR ihre Bewegung wieder fortsetzen.
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite
◆*Zone* (+3; ab ZfW 7). Für den Einsatz von 24 AsP kann der Magier eine ortsfeste Zone von ZfW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal *Bewegung* um ZfP* Punkte erschwert ist und die ZfP* SR lang anhält. In die Zone eindringende Bewegungen kommen zum Stillstand, wenn die ZfP* des Störzaubers größer sind als die der Telekinese, bzw. wenn mit dem W20 eine Probe auf die ZfP* des Störzaubers gelingt (bei Artefakten, Wesen). Der Bewegungsstörer ist nicht von der Wirkung ausgenommen.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Der PROTECTIONIS kann den Zauber erschweren.
Merkmale: Antimagie, Telekinese
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Mag 5; Elf, Sch je 4; Hex 3
Diese Formel zählt zwar zu den weniger prominenten Bannsprüchen, ist aber unter Zauberkundigen recht weit verbreitet, so dass es selten größere Schwierigkeiten gibt, ihn zu erlernen.







BLENDWERK

Probe: IN / CH / GE
Technik: Die Schelmin blickt – so lange, wie das Trugbild währen soll – unverwandt auf die Stelle, an der sie es erscheinen lassen will.
Zauberdauer: 5 Aktionen (bis das Bild erscheint), die Schelmin muss sich während der gesamten Wirkungsdauer auf das Bild konzentrieren.
Wirkung: Mit Hilfe dieses Zaubers kann die Schelmin bewegte, dreidimensionale Bilder bis zu 5 Raumschritt Größe pro Punkt ZfW, jedoch keine Geräusche oder Gerüche erscheinen lassen.
Je nach Komplexität der Illusion kann diese um bis zu 7 Punkte erschwert und je nach Vertrautheit der Schelmin mit dem abgebildeten Objekt um bis zu 7 Punkte erleichtert sein.
Die Realitätsdichte (siehe den Kasten zum Thema Illusionen auf Seite 33) beträgt ZfP*/2+7 Punkte.
Kosten: 6 AsP pro Spielrunde
Zielobjekt: Zone
Reichweite: Die Illusion entsteht maximal ZfW x 3 Schritt von der Schelmin entfernt, zur maximalen Größe siehe oben.
Wirkungsdauer: nach Wunsch der Schelmin und AsP-Aufwand (A)
Modifikationen und Varianten: keine bekannt
Reversalis: hebt die Illusion auf.
Antimagie: kann nur erschwert in einer Zone des ILLUSION AUFLÖSEN gewirkt und mit dieser Antimagie beendet werden.
Merkmale: Illusion
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Sch7; Mag, Srl je (Sch)3
Bekannt unter Gildenmagiern in Grangor und Zorgan.

MERKMAL ILLUSION

C KOMPLEXITÄT

BLICK AUFS WESEN

Probe: KL / IN / CH (+MR)
Technik: Der Elf mustert die betreffende Person von oben nach unten, flüstert *dhao valva bha´fey* und konzentriert sich auf den Zauber.
Zauberdauer: 30 Aktionen
Wirkung: Der Zaubernde erhält eine grobe Vorstellung der Fähigkeiten und Fertigkeiten seines Gegenübers. Der Meister gibt dabei keine Werte weiter, sondern Einschätzungen über Besonderheiten – dabei hängt eine solche Einschätzung immer auch von den Fähigkeiten des zaubernden Elfen selbst ab, denn in Fachgebieten, von denen er selbst nur wenig Ahnung hat, sind seine Einschätzungen immer sehr viel grober als in seinen eigenen Spezialgebieten.
Die Menge und Genauigkeit an Informationen hängt davon ab, wie gut die Zauberprobe gelungen ist:
◆*bis zu 3 ZfP**: Aussagen über die *Klugheit* (wobei hier der Mittelwert aus KL und IN genommen wird, denn der Zauber unterscheidet nicht zwischen diesen Werten), die *Gelehrtheit* (die an der Summe aller TaW in Wissenstalenten festgemacht werden kann), die *körperliche Verfassung* (eine Einschätzung anhand der Werte KO, KK, GE und aller körperlichen Talente, wobei hier Krankheiten und Verletzungen das Bild verzerren können), das *handwerkliche Geschick* (FF und Handwerkstalente), die *Kampfkraft* (Kampftalente, aber auch hier spielen KK und GE mit hinein) und die *Zaubermacht* (so vorhanden: Summe aller ZfW). Dazu werden jeweils auch passende Sonderfertigkeiten gezählt. In all diesen Kategorien erhält der Spieler nur die Auskunft, ob die untersuchte Person *unfähig, durchschnittlich, fähig* oder *sehr fähig* ist.
◆*bis zu 7 ZfP**: Die Angaben in den oben genannten Kategorien sind etwas konkreter. Besonders auffällige Werte können vom Meister angedeutet werden, ohne das jeweilige Talent oder die Eigenschaft zu nennen. (Beispiel: Ein meisterlicher Maler oder Musikant ist "ein fähiger Künstler".)
◆*bis zu 11 ZfP**: Zusätzlich erhält der Elf auch noch Einblick in eventuell vorhandene Schlechte Eigenschaften und ihre Ausprägung (*leicht, mittel, stark, sehr stark*) sowie bei Zauberkundigen Auskunft über ihre Merkmalskenntnisse.
◆*mehr als 11 ZfP**: Der Elf erfährt genau, in welchen Talenten der Bezauberte besonders gut ist, mit welchen Waffen er am liebsten kämpft und ob er dabei sehr trickreich oder brutal kämpft etc. Gelingt der Zauber so gut, kann der Elf auch das Seelentier seines Gegenübers erahnen.
Kosten: 6 AsP
Zielobjekt: Einzelwesen
Reichweite: ZfW in Schritt
Wirkungsdauer: entspricht der Zauberdauer
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite
◆*Leuchtende Persönlichkeit* (+7; ab ZfW 11). Der Elf erkennt aus einer Gruppe von (maximal ZfW) Leuten denjenigen, der in einem bestimmten Bereich besonders hervorsticht: Das kann der heimliche Wortführer sein, aber auch der beste Kämpfer etc., je nachdem, was der Elf gerade sucht. Das funktioniert natürlich nur, wenn es wirklich jemanden gibt, der sich in diesem Bereich wesentlich von den anderen Personen im Wirkungsbereich unterscheidet. Die Zauberprobe ist um die höchste MR in der Gruppe erschwert.
Reversalis: Der Elf offenbart seinem Gegenüber seine eigenen besonderen Fähigkeiten.
Antimagie: kann in einer Zone des HELLSICHT TRÜBEN nur erschwert gewirkt und von diesem Zauber auch unterbrochen werden.
Merkmale: Hellsicht
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Elf 6; Geo, Mag je 5; Ach, Dru, Hex je 4
Dieser Zauber ist allen Zauberern seit langer Zeit verfügbar, er gilt als einer der wichtigsten Hellsichtzauber überhaupt.

MERKMAL HELL-SICHT

C KOMPLEXITÄT

BLICK DURCH FREMDE AUGEN

Probe: MU / IN / CH (+MR)
Technik: Der Druide konzentriert sich auf die Person, deren Gesichtssinn er benutzen will, versetzt sich mit rhythmischem Schaukeln in Trance und lässt seinen Geist wandern.
Zauberdauer: 2 Spielrunden Einstimmung; danach muss der Druide die Konzentration aufrechterhalten.
Wirkung: Durch diesen Zauber ist der Druide in der Lage, die Augen einer Person (oder auch eines Tiers) mitzubenutzen, die weit von ihm entfernt sein kann – allerdings ist die Probe für jeweils angefangene 10 Meilen Entfernung um 1 erschwert.
Der Spruch in seiner Grundform bezieht sich ausschließlich auf den Gesichtssinn. Der Druide sieht genau das, was der natürliche Besitzer der Augen gerade betrachtet – schließt dieser die Augen, schläft er oder ist er blind, so kann der Druide nichts erkennen. Als *Sinnenschärfe*-Wert des Druiden gelten seine ZfP*.
Die Gedanken des Opfers bleiben dem Druiden verborgen, ebenso wie die Anwesenheit des Druiden dem Opfer (es sei denn, dieses verfügt über *Magiegespür* oder eine vergleichbare Fähigkeit).
Der Druide muss eine sehr konkrete Vorstellung von der Person haben, deren Augen er benutzen will; das heißt in der Regel, dass er sie über längere Zeit gezielt beobachten konnte (was z.B. auf im Haus lebende Verwandte, ein Lehrer-Schüler-Verhältnis, die Leibwache des Opfers etc.) zutrifft. Bei eher flüchtigen Bekannten (eine kurze Reise zusammen verbracht, Mitglied des Hofstaats des Opfers etc.) ist die Probe um mindestens 3 Punkte erschwert, bei Zufallsbegegnungen um mindestens 7 Punkte (ebenso bei Personen, die er nicht sehen, die er aber hören oder riechen kann – z.B. Wachen im Nebenraum, Oger im Gebüsch); bei Personen, die man nur vom Hörensagen kennt, beträgt der Zuschlag mindestens 14 Punkte.
Wenn der Druide über Haare, Fingernägel oder Blut der Zielperson verfügt, die er als Fokus zum Einstimmen verwenden kann, ist die Probenerschwerung nach Entfernung halbiert und es fällt kein Probenzuschlag wegen mangelnder Bekanntheit an. Hat das Opfer den Vorteil *Zauberhaar* oder den Nachteil *Körpergebundene Kraft* und werden entsprechende Teile verwendet, so ist zudem die gesamte Probe um 7 Punkte erleichtert. Der Fokus wird beim Zaubern nicht verbraucht (kann aber durchaus eine begrenzte Haltbarkeit haben).



Kosten: Grundkosten 1 AsP pro begonnenen 10 Meilen, Folgekosten 7 AsP pro angefangener Spielrunde
Zielobjekt: Einzelwesen
Reichweite: ZfW mal 10 Meilen
Wirkungsdauer: nach AsP-Einsatz (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer
◆Wenn das 'Opfer' die *geistige Anwesenheit des Druiden* zu einem bestimmten – verabredeten – Zeitpunkt erwartet und billigt, so kommt die Probenerschwernis durch MR nur zur Hälfte zum Tragen.
◆*Fremde Sinne* (+3/+5). Will der Druide einen anderen Sinn als den Gesichtssinn seines Opfers verwenden (also Gehör, Geruchssinn, Tastsinn, Geschmackssinn), ist die Probe um 3 Punkte erschwert (um 5, wenn es sich um einen Sinn handelt, über den der Druide selbst nicht verfügt – etwa das Gespür für Körperwärme, das Echsenwesen haben).
◆*Mehrere Sinne* (je +2; ab ZfW 11). Der Druide kann mehrere Sinne seines Opfers gleichzeitig mitbenutzen; für jeden zusätzlichen Sinn ist die Probe um weitere 2 Punkte (zusätzlich zu denen für *Fremde Sinne*) erschwert.
◆*Fremder Zauber* (+7; ab ZfW 14). Mit Hilfe eines Fokus' wie (Zauber-) Haaren des Opfers kann der Druide auch durch die fremden Augen *zaubern*, natürlich unter Verzicht auf etwaige Gesten und Formeln und demzufolge mit entsprechender Erschwernis (siehe die allgemeinen Zauberregeln in MWW). Die ZfP* der BLICK-Probe können diese Erschwernis ausgleichen – ein Probenzuschlag von mindestens 7 Punkten bleibt aber auf jeden Fall erhalten. Der Fokus wird in diesem Fall verbraucht.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Das Opfer kann sich vor dem Zugriff des Druiden auf seine Sinne schützen, indem es sich in einer Zone von HELLSICHT TRÜBEN oder VERSTÄNDIGUNG STÖREN aufhält. Späteres Betreten solcher Zonen senkt nur die ZfP* um den entsprechenden Betrag. Beide Zauber unterbrechen die Verbindung zwischen dem Druiden und seinem Opfer, wenn sie auf einen der beiden gewirkt werden.
Merkmale: Hellsicht, Verständigung
Komplexität: E
Repräsentationen und Verbreitung: Dru3, Mag(Dru)2
Die Magierakademie Thorwal lehrt den BLICK DURCH FREMDE AUGEN in druidischer Repräsentation. Zwar liegt keine gildenmagische Version davon vor, jedoch sprechen alte Schriften aus der Zeit der Magiermogule von ähnlichen Wirkungen; ja, einige führen die Entstehung der ersten Schwarzen Augen auf diesen Zauber zurück.

BLICK IN DIE GEDANKEN

Probe: KL / KL / CH (+MR)
Technik: Die Elfe blickt ihrem Opfer ins Gesicht und konzentriert sich dann auf die Melodie des *i'bhanda dhara feya dendra*.
Zauberdauer: 10 Aktionen
Wirkung: Die Zaubernde erhält einen Einblick in die momentanen Gedankengänge ihres Opfers, die sie als verschwommene Bilder vor ihrem geistigen Auge sieht. Wenn das Opfer weiß, dass seine Gedanken gelesen werden sollen, kann es versuchen, an etwas anderes zu denken, ein Lied im Geist zu rezitieren oder gar die Hellseherin mit 'unechten Gedanken' auf eine falsche Fährte zu locken. Hierzu ist eine *Selbstbeherrschungs*-Probe erschwert um die ZfP* nötig.
Wenn die Hellseherin versucht, die Gedankengänge eines andersartigen Wesens zu erforschen, ist die Zauberprobe zwischen 1 (Mittelländer untersucht Nivesen) und 5 Punkten (untersucht Drache, Einhorn, Mensch-Tier-Chimäre) erschwert. Zu den Gedanken von Tieren siehe den Zauber TIERGEDANKEN (S. 257).
Kosten: 6 AsP pro 5 Kampfrunden
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: 3 Schritt
Wirkungsdauer: nach AsP-Aufwand (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Reichweite
◆*Keine Sicht* (+5). Das Opfer muss sich innerhalb der Reichweite aufhalten, aber die Elfe braucht es nicht zu sehen, muss es aber kennen / schon einmal gesehen haben.
◆*Traumreise* (+3; ab ZfW 7). Auf einen Träumenden gewirkt, kann die Zaubernde für 6 AsP pro Spielrunde an dessen Träumen teilhaben (siehe das Kapitel **Tödliche Träume** in **Mit Wissen und Willen**).
◆*Drachisch* (ab ZfW 7; erfordert zusätzlich ZfW 7 in GEDANKENBILDER). Mit diesem Kenntnisstand ist der Zauberer in der Lage, die drachische Gedankensprache zu erlernen. Dass er dazu vorzugsweise einen 'Muttersprachler' benötigt, macht das Erlernen nicht einfacher ...
◆*Liebessinn* (+3; ab ZfW 11; nicht in Achaz- und druidischer Repräsentation). Während der *Kampfsinn* den Zauberer mit den Aktionen des Gegners 'harmonisiert', tut die Variante *Liebessinn* desgleichen während des Liebesspiels.
◆*Kampfsinn* (+5; ab ZfW 11; nur in der elfischen Repräsentation). Im Zweikampf gewirkt, kann die Zaubernde die Aktionen eines Gegners vorhersehen. Die Parade gegen gewöhnliche Attacken des Gegners ist um ZfP*/2 erleichtert, gegen Attacken aus Manövern mit Ansage um ZfP*.
◆*Tiefentelepathie* (+7 + doppelte MR (anstatt einfacher MR); ab ZfW 11; nur in der gildenmagischen und kristallomantischen Repräsentation). In einem Zeitraum von einer Stunde erforscht der Zaubernde durch eine Mischung aus Gedankenlesen und geschickten Fragen die Geisteswelt des Opfers gründlich und wendet einmalig 27 AsP auf. Zusätzlich zur Zauberprobe ist eine Probe auf *Überzeugen (Verhör)* oder auf *Heilkunde Seele*, jeweils erschwert um die *Selbstbeherrschung* des Opfers abzulegen. Gelingen beide Proben, werden beliebige Gedanken, Gesinnungen und Erinnerungen offen gelegt. Gelingt nur die Probe auf den Zauber (oder schläft das Opfer), so erhält der Fragenden nur einen Einblick in die allgemeine Gedankenwelt des Opfers, aus dem er sich die Antworten auf seine Fragen zusammenreimen muss (abhängig von den ZfP*, Meisterentscheid)
Reversalis: Die Zaubernde gibt jedem in Reichweite ihre Gedanken preis.
Antimagie: kann in einer Zone des HELLSICHT TRÜBEN nur erschwert gewirkt werden; ein gezielt eingesetzter HELLSICHT TRÜBEN kontert den BLICK IN DIE GEDANKEN.
Merkmale: Hellsicht
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Elf, Mag je 5; Ach, Dru, Hex je 4; Geo3
Diese Formel gehört mit einigen anderen elfischen Verständigungszaubern zu den am stärksten von den Gildenmagiern 'pervertierten' Sprüchen: Was ursprünglich freundlichem Gedankenaustausch oder der Verständigung im Schneesturm diente, ist zu einem Verhörzauber par excellence verkommen. Aus diesem Grund zögern viele Elfen auch, den Spruch an Menschen weiterzugeben, was jedoch für die Magi keine Schwierigkeit darstellt, da nicht nur alle Hellsichtschulen den Spruch lehren.





BLICK IN DIE VERGANGENHEIT

Probe: KL / KL / IN (+Mod.)
Technik: Der Geode nimmt den Gegenstand in die Hand (bzw. lässt sich am gewünschten Ort nieder) und konzentriert sich auf seine astralen Schwingungen.
Zauberdauer: etwa eine Spielrunde Vorbereitung, dann eine Minute pro betrachtetem Jahr
Wirkung: Der Geode erhält im Zeitraffer Einblick in die Geschichte eines Gegenstandes oder Ortes, ausgehend von der Gegenwart. Er erhält bildliche Eindrücke, von wem, wozu und unter welchen Umständen der Gegenstand regelmäßig oder häufig benutzt wurde. Ein Jahr erscheint als eine Minute; binnen zweier Tage zöge also die gesamte aventurische Menschheitsgeschichte am Betrachter vorbei. Wegen dieser Geschwindigkeit können keine Einzelheiten wahrgenommen werden. Nur länger dauernde und wiederholte Ereignisse oder größere Entladungen astraler Macht verdichten sich zu wahrnehmbaren Eindrücken, ebenso die Ereignisse, die die Geschichte geprägt haben, die so genannten 'Karmatischen Kausalknoten'. Der Zauber ist also nicht dazu geeignet, dass ein Geode Detektivgeschichten ruiniert, indem er nach kurzem Grübeln den Mörder 'wiedererkennt'. Vielmehr eignet er sich dafür, epische und fantastische Ereignisse der Vergangenheit vage anzudeuten.
Die Variante zur Betrachtung der Vergangenheit von Gegenständen ist prinzipiell um 3 Punkte erschwert. Bei der Untersuchung eines Ortes kann der Geode sich nicht von der Stelle bewegen, wohl aber in alle Richtungen blicken. Dauert die magische Untersuchung länger als sechs Stunden, sollten zunehmend erschwerte *Selbstbeherrschungs*-Proben verlangt werden, um zu prüfen, ob der Geode die Konzentration aufrechterhalten kann.
Kosten: 21 AsP + 3 AsP pro angefangener Stunde Zauber-/Wirkungsdauer
Zielobjekt: Einzelobjekt oder Zone (Sichtweite)
Reichweite: Berührung (Objekt) oder Sichtweite (Zone)
Wirkungsdauer: nach AsP-Einsatz (A)
Modifikationen und Varianten: Kosten
◆Es ist möglich, nicht von der *Gegenwart aus 'rückwärts zu spulen'*, sondern direkt zu einem Zeitpunkt in ferner Vergangenheit zu springen. Die Modifikatoren dafür sind: über ein Jahr: +2, ein Jahrzehnt: +4, ein Jahrhundert: +8, ein Jahrtausend: +16, ein Jahrzehntausend: +32
Reversalis: keine Wirkung – es ist definitiv nicht möglich, in die Zukunft zu sehen.
Antimagie: HELLSICHT TRÜBEN kann die Vergangenheitsschau des Geoden jederzeit abbrechen. Demzufolge kann der Zauber auch in einer entsprechenden antimagischen Zone nur erschwert gewirkt werden. Auch in diesem Fall wäre der TEMPORAL-ZAUBER STÖREN sicherlich wirkungsvoll – wenn es ihn gäbe.
Merkmale: Hellsicht, Temporal
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Dru, Geo je 3; Mag(Dru)2
Am Konzil der elementaren Gewalten im Raschtulswall ist dieser Spruch in druidischer Repräsentation bekannt, wird jedoch nur an eigene Absolventen weitergegeben.

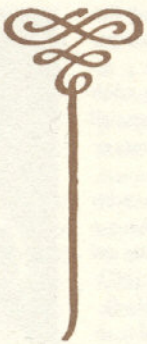






BLITZ DICH FIND

Probe: KL / IN / GE (+MR)
Technik: Die Elfe deutet mit Zeige- und Mittelfinger der linken Hand auf das Opfer und spricht *bha'iza dha feyra*.
Zauberdauer: 1 Aktion
Wirkung: Der Zauber erzeugt im Geist des Opfers einen grellen Lichtblitz, der es für ZfW/2 Aktionen blendet und – vor allem – desorientiert. Anschließend kann es übergangslos wieder vollständig sehen. Ein geblendetes Opfer kann kaum noch gezielte Aktionen unternehmen (Talentproben, Zauberproben und Fernkampf um jeweils ZfP* Punkte erschwert) und erleidet im Kampf Abzüge von ZfP* Punkten auf seine Kampfwerte (jeweils gleichmäßig von AT- und PA-Basiswert abziehen, bei ungeraden ZfP* zuerst von der Attacke) sowie von ZfW Punkten auf seinen INI-Wert (Aktion *Orientieren* während der Wirkungsdauer nicht möglich).
Kenntnis der SF *Blindkampf* senkt die Abzüge auf die Hälfte. Kenntnis der SF *Konzentrationsstärke* halbiert die Abzüge auf Zauberproben.
Natürlich kann der Zauber auch gegen Tiere oder andere Kreaturen angewandt werden, die Augen und einen Geist haben. Wie stark ein geblendetes Tier eingeschränkt ist, hängt natürlich davon ab, wie sehr es auf seinen Gesichtssinn angewiesen ist. Bei den meisten Tieren dürfte der Schreck jedoch reichen, um sie in die Flucht zu schlagen.
Dämonen, Geister, Untote und Golems sind ebenso immun gegen diesen Zauber wie Elementarwesen. Der 'Blitz' ist für Außenstehende nicht zu sehen, sondern betrifft nur den Geist des Opfers.
Kosten: 4 AsP
Zielobjekt: Einzelwesen
Reichweite: ZfW Schritt
Wirkungsdauer: ZfW/2 Aktionen
Modifikationen und Varianten: Zielobjekt (mehrere Personen), Reichweite
◆In der Variante *gegen mehrere Personen* kostet der Zauber 3 AsP pro Person.
Reversalis: hebt die Blitz-Wirkung auf.
Antimagie: Ein EINFLUSS BANNEN beendet den Zauber vorzeitig; in einer entsprechenden Zone kann der Zauber nur erschwert gewirkt werden.
Merkmale: Einfluss
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Elf7; Mag6; Dru, Hex je 5; Ach, Geo, Sch, Srl je 4
Bei den Waldelfen einst nur zur Verteidigung benutzt, ist dieser Zauber mittlerweile bei fast allen magischen Traditionen bekannt und wird auch zur Vorbereitung von Angriffen eingesetzt.



MERKMAL EIN-FLUSS

B KOMPLEXITÄT

BÖSER BLICK

Probe: MU / CH / CH (+MR)
Technik: Der Druide starrt seinem Opfer in die Augen und spricht vernehmlich das Wort "Furcht" (weitere mögliche Worte siehe Modifikationen).
Zauberdauer: 4 Aktionen
Wirkung: Die übliche Variante dieses Zaubers erzeugt Furcht: Der MU-Wert des Opfers halbiert sich; sinkt er unter 8, so ist das Opfer unfähig, den Druiden anzugreifen, und es flieht vor ihm, sobald dieser eine drohende Haltung einnimmt.
Kosten: 7 AsP (borbaradianische Variante: 2W6 AsP bzw. die Hälfte davon als LeP)
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: ZfP* Minuten
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Zielobjekt (mehrere), Reichweite, Wirkungsdauer
◆In der Variante *gegen mehrere Personen* kostet der Zauber 6 AsP pro Opfer.
◆*Hass* (ab ZfW 7). Das Opfer greift augenblicklich den Nächststehenden an, der eine aggressive oder provozierende Haltung einnimmt; dies kann auch der Druide sein. Mit dem Angriff auf die nächstbeste Person ist die Wirkung des Zaubers nicht beendet. Während der Wirkungsdauer reagiert der Verzauberte mit Hass und Aggression auf jeden, der ihm einen Vorwand dafür liefert; gegebenenfalls auch auf Personen mit dem Nachteil *Randgruppe* oder solche, gegenüber denen er *Vorurteile* hegt.
◆*Wahn* (ab ZfW 11). Für die Wirkungsdauer erhält das Opfer den Nachteil *Wahnvorstellungen*; speziell Verfolgungswahn und ein übersteigertes Misstrauen gegenüber so genannten guten Freunden.
◆*Zweifel* (+3; ab ZfW 14; nicht in kristallomantischer Variante). Das Opfer zweifelt an seinen bisherigen Moralvorstellungen, der Richtigkeit seines Tuns und an sich selbst; es wird apathisch oder weinerlich (MU-4), versinkt in Grübeleien und Gejammer (CH -4).
Reversalis: bewirkt entweder verdoppelten Mut, absolute Friedfertigkeit, Vertrauensseligkeit oder übersteigertes Selbstbewusstsein und Tatendrang (dabei dann MU und CH je +4).

Antimagie: EINFLUSS BANNEN kann den Zauber aufheben; eine entsprechende Zone bewirkt, dass er nur erschwert gesprochen werden kann; auch ÄNGSTE LINDERN kann die Wirkung aufheben oder zumindest abschwächen.
Merkmale: Einfluss
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Dru7, Geo6, Ach5, Bor2, Hex(Dru)2, Mag2, Mag(Dru)2
Auch unter Hexen und Magiern ist dieser Zauber in druidischer Repräsentation bekannt; Gildenmagier erlernen die Formel an der Halle der Macht zu Lowangen oder rekonstruieren sie aus *Druidentum & Hexenkult*. Manche Druiden glauben, der BÖSE BLICK sei vor langer Zeit ein Magierspruch gewesen, den die Druiden übernommen und die Magier während Priesterkaiserzeit oder Magierkriegen verloren hätten, denn für Druidenzauber ist es ungewöhnlich, dass ein Wort gesprochen werden muss. Es gibt aber keinerlei Belege für diese Annahme. Ob die Geoden, die Druiden oder die Magier diesen Spruch nun von den Achaz übernommen haben, ist jedoch einerlei – die Geschuppten kennen eine entsprechende Wirkung schon seit vielen Tausenden von Jahren.



MERKMAL EINFLUSS
C KOMPLEXITÄT

BRENNE, TOTER STOFF!

Probe: MU / KL / KO
Technik: Die Borbaradianerin legt eine Hand auf das Material, das sie in Brand setzen will, und spricht die Formel.
Zauberdauer: 3 Aktionen
Wirkung: Der Zauber setzt jegliches tote Material in einem Bereich, der etwa einem Rechtspann Größe entspricht, in Brand. Bei dem Feuer handelt es sich entweder um blauschwarze Dämonenflammen oder um elementares Feuer. Dieser Brand hält ZfP*/2 Kampfrunden lang an (borbaradianische Variante: W20 Aktionen). Nicht entzündliche Stoffe (Stein, Metall etc.) erlöschen nach Ablauf dieser Frist, entzündliche brennen weiter. Wird der Zauber gegen Rüstungen oder Kleidung eingesetzt, erleidet der Träger insgesamt ZfP* Schadenspunkte (borbaradianisch: 1 SP pro Aktion). Richtet der Zauber mehr als 10 Schadenspunkte an, sinkt der RS der Rüstung um 1.
Der Zauber kann nicht direkt gegen Lebewesen und nicht gegen magische Objekte eingesetzt werden.
Kosten: 11 AsP (borbaradianische Repräsentation: W20 AsP oder W20/2 LeP)
Zielobjekt: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfP* Kampfrunden (borbaradianische Repräsentation: 1 Aktion pro AsP)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite
◆*Drachenglut* (+5). Die beschworene Flamme wird enorm heiß und ist in der Lage, Steine und Metalle binnen kurzer Zeit zum Schmelzen zu bringen. Die so erzeugte Flamme zählt neben Drachenatem und Dschinnenglut zum heißesten Feuer, das Sterbliche kennen. Sie erzeugt bei Berührung (ZfP*/2) W6 TP.
◆*Flammeninferno* (+5; ab ZfW 11). Es entsteht ein Brand von etwa einem Rechtschritt Durchmesser, der sich (auch auf nicht brennbaren Materialien) rasend schnell ausbreitet: Während der Wirkungsdauer erhöht sich pro KR der Durchmesser der brennenden Fläche um 1 Schritt. Wer in den Feuerbereich gerät, erleidet W20 TP pro KR. Diese Variante benötigt 6 Aktionen Zauberdauer plus eine Kampfrunde Verzug bis zur Entzündung der Fläche und kostet 22 AsP (bzw. 2W20 AsP oder 2W20/2 LeP).
Reversalis: Löscht ein gewöhnliches oder magisches Feuer, das der Zaubernde dafür jedoch berühren muss. Je nach Größe des Brandes kostet dies den Zaubernden von 1 AsP (Kerzenflamme; kein eigener Schaden) über 7 AsP (Lagerfeuer; W3 SP) und 20 AsP (brennender Schrank; W6 SP) bis 100 AsP (komplettes Haus in Flammen; 2W6 SP).
Antimagie: Während der Wirkungsdauer kann der Zauber nicht durch Ersticken oder Wasser gelöscht werden, sondern nur mittels OBJEKT ENTZAUBERN bzw. eine passenden Bannformel (AGRIMOTHBANN oder FEUERBANN). Die Zonenvarianten dieser Zauber erschweren das Wirken des BRENNE, TOTER STOFF!.
Merkmale: Objekt, Elementar (Feuer); borbaradianische Repräsentation: Objekt, Dämonisch (Agrimoth)
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Bor 6; Ach, Mag je 3
Die echsischen Kristallomanten kennen diesen Feuerzauber schon seit langer Zeit. Das Dämonenfeuer der Borbaradianer ist eine der sieben klassischen Formeln des Borbaradianismus, wird von fast allen beherrscht, die vor den gläsernen Seelengötzen getreten sind, und ist in den Schwarzen Landen weit verbreitet.
Vor wenigen Jahren gelang es dem (von Weißmagiern geächteten) Mirhamer Magister Karjunon Silberbraue, den BRENNE, TOTER STOFF! und andere dämonische Formeln zu deborbaradianisieren. Der Zauber wirkt nun auf elementarer Basis. Diese gildenmagische Form kann in Punin, Mirham und Khunchom für 50 Dukaten Lernkosten studiert werden. Die alten, borbaradianischen Thesen, die einst ebenfalls gelehrt wurden, gelten als 'daimonophil contaminieret' und werden unter Verschluss gehalten.

MERKMAL OBJEKT | MERKMAL ELEMENTAR | C KOMPLEXITÄT

CALDOFRIGO HEISS UND KALT

Probe: IN / CH / KO
Technik: Der Magier breitet die Arme aus bzw. berührt den Gegenstand und spricht das Zauberwort.
Zauberdauer: 40 Aktionen
Wirkung: Durch diesen Zauber kann der Magier die Temperatur eines Gegenstandes von maximal Truhengröße nach Wunsch verändern. Die Temperaturveränderung tritt dabei sofort ein. Gegen schlagartige Temperaturänderungen (IGNIFAXIUS, plötzliche elementare Gewalten) schützt die Zauberwirkung nicht. Im Folgenden sind diverse Temperaturbereiche in Kategorien eingeordnet, mitsamt der für diesen Zauber gültigen *Wertigkeit* (wichtig zur Kostenberechnung, siehe unten) und dem Hitze- bzw. Kälteschaden, den Lebewesen durch diese Temperaturen erleiden.
Ein Zauberer kann maximal eine Wertigkeitsveränderung von ZfW x 5 Punkten in einer Verzauberung erreichen.

Temperatur	in °C	Wertigkeit	Schaden Berührung	Schaden Zone
Niederhöllen	ca. -150°	0	1W6	1W6 TP(A) / KR
Namenlose Kälte	-100°	10	1W3	2W6 TP(A) / SR
Grimmfrost	-50°	20	1W3(A)	1W6 TP(A) / SR
Firunswinter	-25°	25	–	1W6 TP(A) / Stunde
Normal	ca. +/-10°	30	–	–
Praiossommer	+40°	35	–	1W6 TP(A) / Stunde
Khômglut	+60°	45	1W3(A)	1W6 TP(A) / SR
Kochendes Wasser	+100°	60	1W3	1W6 TP(A) / KR
Backofen	+200°	80	1W6	2W6 TP(A) / KR
Kohlenglut	+500°	100	2W6	3W6 TP(A) / KR
Vulkanglut	+1000°	120	3W6	4W6 TP(A) / KR
Eisenschmelze	+1500°	150	4W6	5W6 TP(A) / KR

Kosten: die halbe Differenz aus den Wertigkeiten zwischen Ausgangstemperatur und gewünschter Temperatur in AsP
Zielobjekt: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfP* Spielrunden; danach passt sich der Gegenstand mit natürlicher Geschwindigkeit der Umgebungstemperatur an.
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Erzwingen, Reichweite, Wirkungsdauer
◆*Zone* (+3; ab ZfW 7). Eine Zone veränderter Temperatur von maximal ZfW Schritt Radius entsteht um den Zaubernden herum und bewegt sich mit ihm. Diese Variante kostet doppelt so viele AsP und muss aufrechterhalten werden (A).
◆*Zonenzentrum* (+7; ab ZfW 7): Bei dieser Variante kann das Zentrum der Zone bis zu ZfW Schritt vom Zaubernden entfernt entstehen; diese Variante muss nicht aufrechterhalten werden, sie verbleibt am Ort. Für die Kosten gilt das bei der *Zonen*-Variante Gesagte; der genannte Zuschlag enthält bereits die +3 für die *Zone*.
Reversalis: hebt einen wirkenden CALDOFRIGO auf.
Antimagie: Je nach Anwendung wirken OBJEKT ENTZAUBERN oder VERÄNDERUNG AUFHEBEN gegen den CALDOFRIGO – entweder gezielt oder in der Zonenvariante. Auch FEUER- und EISBANN können den Zauber brechen bzw. erschweren.
Merkmale: Objekt, Umwelt, Elementar (Feuer und Eis)
Komplexität: E
Repräsentationen und Verbreitung: Ach, Mag je 4; Geo 3; Dru 2
Wieder einmal eine Formel, die lange in tulamidischen Privatbibliotheken verstaubte und erst vor einigen Jahren wiederentdeckt wurde. Mit Ausnahme der Akademie der Geistigen Kraft, dem Festumer und dem Nos-









trianer Institut wird dieser Spruch seitdem an allen tulamidischen Schulen zwischen Zorgan und Mirham gelehrt oder zumindest erforscht; eine Kopie kann auch in Punin eingesehen werden. Während die Veränderung der Temperatur eines Gegenstandes noch sinnvoll sein kann, scheinen die extremen Temperaturveränderungen der Umgebung eher der Reputation eitler Magi, schlimmstenfalls gar der Vorbereitung zur Invokation von Dämonen zu dienen, wie dies bei vielen der 'verlorenen Formeln' der Fall zu sein scheint. Offenbar existiert auch eine (ursprüngliche?) echsische Form. Manche Elementarbeschwörer unter den Geoden und Druiden beherrschen die Kontrolle von Hitze und Kälte ebenfalls.

Beispiele für die Kostenberechnung:
1) Ein merkwürdiges Objekt aus den Niederhöllen soll auf Normaltemperatur gebracht werden: 30 minus 0 gleich 30, davon die Hälfte sind 15 ASP.
2) Ein Magier will mit seinen Freunden halbwegs unbeschadet einen backofenheißen Kamin durchklettern: 80 minus 35 gleich 45 ASP – und es herrscht immer noch schweißtreibende Hitze ...

CHAMAELIONI MIMIKRY

Probe: IN / CH / GE
Technik: Die Elfe verharrt völlig regungslos und konzentriert sich auf die Formel *iama lamia mini'rai.*
Zauberdauer: 2 Aktionen
Wirkung: Solange sich die Elfe völlig ruhig verhält, verschmilzt sie vollkommen mit der Umgebung und ist fast nicht mehr zu sehen. Ihre Kleidung und die Ausrüstung, die sie direkt am Körper trägt, wird ebenfalls getarnt. Wer in ihre Richtung blickt, muss eine *Sinnenschärfe*-Probe ablegen, die pro angefangenen 3 Schritt Abstand um die ZfP* erschwert wird. Sobald die Elfe sich schneller als 'zeitlupenhaft' bewegt, bricht der Zauber vollständig zusammen – der Meister kann gegebenenfalls *Selbstbeherrschungs*-Proben verlangen, ob die Elfe wirklich so regungslos verharrt.
Natürlich fällt es jeder Elfe am leichtesten, eine Umgebung vorzutäuschen, die ihr auch vertraut ist. Hält die Elfe sich jedoch an einem Ort auf, in dem sie sich wenig auskennt (will sie zum Beispiel vor einer Ziegelmauer verschwinden), kann der Meister Probenzuschläge bis zu 7 Punkte verlangen.
Umgekehrt kann auch der Zuschlag auf die *Sinnenschärfe*-Probe geringer ausfallen als von der Elfe erhofft: Obige Regelung gilt für einen Wald mit Unterholz – der angestammten Heimat der Waldelfen. Auf einem gepflegten Rasen oder vor einer glatten, einfarbigen Wand in vollem Sonnenlicht kann der Meister den Zuschlag um maximal die Hälfte reduzieren.
Kosten: 4 AsP
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: ZfP* x 10 KR (A)
Modifikationen und Varianten: keine Spontanen Modifikationen bekannt
◆ *Tarnung* (+3). Die Elfe kann sich in gleich bleibendem Gelände auch mit einer Geschwindigkeit von bis zu 0,5 Schritt pro Aktion fortbewegen, ohne dass der Zauber endet, allerdings ist ihre Tarnung unvollkommen: Pro 3 Schritt Entfernung muss ein Beobachter nur eine *Sinnenschärfe*-Probe erschwert um die halben ZfP* ablegen, um sie zu entdecken. Verhält sie sich wieder regungslos, dann ist der volle Zuschlag für eine Entdeckung nötig. Ist sie jedoch erst einmal entdeckt, kann der Beobachter sie weiterhin sehen, solange er sie nicht aus den Augen lässt.
◆ *Verschwimmende Tarnung* (+5). Die Elfe kann sich während des Zaubers auch beliebig bewegen. Allerdings ist die Tarnung unvollkommen: Wenn sie sich mit einer Geschwindigkeit von höchstens 0,5 Schritt pro Aktion fortbewegt, gelten die gleichen Bedingungen wie bei *Tarnung*. Bewegt sie sich schneller, ist die *Sinnenschärfe*-Probe nur noch um ein Viertel der ZfP* erschwert. Die *verschwimmende Tarnung* sorgt allerdings dafür, dass Fernkampf-Proben gegen die Elfe um ZfP*/2 erschwert sind, Attacken im Nahkampf um ZfP*/3.
◆ *Andere Tarnen* (+7; ab ZfW 11). Der Zauber kann für je 7 Punkte auf andere Personen ausgedehnt werden, die jedoch die ganze Wirkungsdauer in direktem Körperkontakt mit der Elfe stehen müssen; der Zauber bricht zusammen, sobald auch nur ein Verwandelter sich zu schnell bewegt. Nur mit dieser Variante können auch Tiere getarnt werden, wobei jedoch höchstens einem Vertrauten oder einem Tierischen Begleiter klar gemacht werden kann, dass er absolut bewegungslos zu bleiben hat.
◆ *Dinge Tarnen* (+7; ab ZfW 11). Gegenstände bis zur Größe der Elfe können für 3 AsP unabhängig von der Elfe getarnt werden; diese müssen nach dem Wirken des Zaubers nicht weiter berührt werden.
Reversalis: Die Elfe verfärbt sich vor dem Hintergrund ihrer Umgebung extrem auffällig. In der Regel wird sie vollständig (also einschließlich Kleidung und Ausrüstung) feuerrot oder leuchtend gelb. Auch dieser Zauber bricht, sobald die Elfe sich rührt.
Antimagie: kann nur erschwert in einer Zone des ILLUSION AUFLÖSEN gewirkt und von diesem Zauber beendet werden. Es gelten *nicht* die üblichen Regeln zum Entdecken und Brechen von Illusionen.
Merkmale: Illusion
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Elf5; Hex, Mag je (Elf)3
Dieser Zauber ist fast ausschließlich bei den Waldelfen verbreitet, während er bei den anderen Völkern zwar bekannt ist, aber selten gelehrt wird. Menschliche Magier kennen diesen Zauber kaum, die elfische Repräsentation wird allein in Zorgan weitergegeben. In Tamaras *Zauberkräfte der Natur* finden sich nur Bruchstücke, die eine Rekonstruktion nicht ohne jahrelange geduldige Arbeit zulassen.



CHIMAEROFORM HYBRIDGESTALT

Probe: KL / IN / KO (+Mod.)
Technik: Der Zaubernde muss die zu verwandelnden Lebewesen aneinander festbinden, sie in einem Heptagramm fixieren, für sich selbst ein Heptagramm zeichnen, sich hineinsetzen und die Opfer der Verwandlung während der gesamten Zauberdauer beobachten.
Zauberdauer: von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang
Wirkung: Der Zauber verwandelt zwei (oder mehr) unterschiedliche Lebewesen in ein einziges. Aussehen und Fähigkeiten der Kreatur werden in Übereinstimmung mit dem Meister festgelegt.
Die Erschaffung von Chimären ist eine schwierige Angelegenheit: Zuerst müssen die passenden Tiere beschafft und ruhig gestellt werden, damit sie sich nicht zerfleischen, wenn sie gemeinsam im Heptagramm festgebunden werden. Nun wird den Tieren ein besonderes Elixier ('Zurbarans Tinktur'; siehe **MGS 82**) eingeflößt, welches ihren Widerstand gegen Zauberei mindert und sie speziell für den Verwandlungsspruch empfänglich macht. Die Verwandlung funktioniert auch ohne diese Mixtur, dann jedoch müssen folgende Zuschläge auf die Zauberprobe beachtet werden: die höchste Magieresistenz der am Zauber beteiligten Tiere, der Größenunterschied (ein Zuschlag zwischen 1 und 3 Punkten), der Verwandtschaftsgrad der Tiere (0 bis 7 Punkte, wobei 0 etwa der Paarung Wolf-Hund und 7 zum Beispiel Mücke-Elefant entspricht) und eventuelle Zuschläge für Giftigkeit, Flugfähigkeit oder Feueratem. Alle diese Zuschläge addieren sich. Wenn ein Spielerheld eine solche Kreatur erschaffen will, sollte er im Rahmen des magisch Vernünftigen bleiben und sich mit dem Meister absprechen.
Einige Beispiel-Chimären finden Sie im Kapitel **Monstrositäten** im Band **Mit Wissen und Willen;** weitere Details zur Macht Asfaloths und zur Erschaffung von Chimären in der Box **Götter und Dämonen** im Band **Mit Geistermacht und Sphärenkraft.**

Kosten: ca. 30 AsP für Lebewesen bis Hundegröße, 45 AsP für menschengroße, 60 AsP für Tiere bis Pferdegröße und 100 AsP für größere Lebewesen; von diesen Kosten werden 1/20 permanent verbraucht.
Zielobjekt: zwei oder mehr Einzelwesen
Reichweite: 1 Schritt (Abstand der beiden Heptagramme)
Wirkungsdauer: permanent
Modifikationen und Varianten: diverse individuelle Abwandlungen
Reversalis: Eine Chimäre kann hiermit in ihre Bestandteile zerlegt werden; die permanenten Kosten betragen die Hälfte derjenigen bei der Erschaffung.
Antimagie: Einem VERWANDLUNG BEENDEN oder einem ASFALOTHBANN setzen Chimären einen Widerstand in Höhe ihrer doppelten Erschaffungsschwierigkeit entgegen. Eine Erschaffung von Chimären verhindern die Zonen-Versionen der genannten antimagischen Sprüche jedoch in voller Stärke. Chimären können mittels DESTRUCTIBO zerlegt werden.
Merkmale: Dämonisch (Asfaloth), Form
Komplexität: F
Repräsentationen und Verbreitung: Mag2, Hexl
Der CHIMAEROFORM wird von keiner bekannten Magierakademie gelehrt, wenn auch Gerüchte nicht verstummen wollen, dass man die Thesis in der Akademie der Verformungen zu Lowangen kennt – und natürlich in den Schwarzen Landen, wo speziell 'Kaiser' Galotta die Forschung an solchen Scheußlichkeiten fördert.
Als größte lebende Chimärologin gilt nach dem Ableben aller potentiellen Konkurrenz die Elfe Pardona, deren Kreaturen seit Jahrhunderten und Jahrtausenden den Kontinent heimsuchen. In beiden Versionen des Zurbaran-Manuskriptes (*Chimaeren & Hybriden* und *Vom Leben ...*) finden sich genügend Hinweise, um die Formel zu rekonstruieren – jedoch befinden sich alle Kopien unter Verschluss oder in Privatbesitz.









CHRONOKLASSIS URFOSSIL

Probe: KL / IN / KO (+Mod.)
Technik: Ein länger dauerndes, komplexes Ritual, in dem der Kristallomant bei geeigneter Sternkonstellation ein Tridekagramm auf den Boden zeichnet, dessen Enden er mit großen Mondsteinen krönt und Zaubersätze rückwärts zischt, während er die Szenerie durch einen Diamanten fixiert.
Zauberdauer: mehrere Stunden für die Vorbereitung, 3 Spielrunden für den eigentlichen Zaubervorgang
Wirkung: Mit diesem Spruch kann der Kristallomant Gegenstände oder Lebewesen aus einem genauen bestimmten Zeitpunkt der Vergangenheit holen. Er muss eine genaue Beschreibung – sowohl des Zeitpunkts als auch des Objekts/Lebewesens – geben können. Die Modifikatoren auf die Probe sind:
◆*Zeitabstand:* 1 Jahr +2, 1 Jahrzehnt +4, 1 Jahrhundert +6, 1 Jahrtausend: +8, 1 Jahrzehntausend: +10 usw.
◆*Genauigkeit:* Magier kennt die Zeit genau, besitzt eine detaillierte Beschreibung des Objekts und ist am gleichen Ort +0, Magier kennt den Gegenstand nur flüchtig +3, Magier kennt Ort ziemlich genau +7, Magier kennt weder Zeit noch Ort +12, Magier vermutet Existenz +20.
Kosten: Beschwörungskosten 20 AsP für das Zeittor und Kosten nach Gewicht des gerufenen Gegenstandes/Wesens: 5 AsP bis zu 1 Stein, 10 AsP bis zu 10 Stein, 20 AsP bis zu 100 Stein etc. Folgekosten nach Gewicht 1, 2, 4 etc. AsP je Stunde.
Zielobjekt: Einzelobjekt, Einzelwesen in der Vergangenheit
Reichweite: Das Objekt oder Lebewesen erscheint im Beschwörungskreis; es kann sich beliebig bewegen beziehunsweise bewegt werden.
Wirkungsdauer: Das Objekt oder Lebewesen bleibt nach AsP-Aufwand in der Gegenwart. Danach wird es in seine Zeit zurückgeschleudert – in denselben Augenblick, aus dem herausgerissen wurde (und bei Lebewesen mit bestenfalls nebulösen Erinnerungen an seine Zeit in der Zukunft).
Modifikationen und Varianten: keine Spontanen Modifikationen bekannt (und vermutlich auch nicht möglich)
◆*Rückkehr in den Ausgangszustand* (+5). Kehrt die beschworene Wesenheit wieder in ihre Zeit zurück, sind alle an ihr in ihrer Zukunft vorgenommenen oder entstandenen Änderungen rückgängig gemacht; vor allem hat sie definitiv keine Erinnerung (Wirkungsdauer: augenblicklich) an die Zeit, die sie in der Gegenwart zugebracht hat; Zusatzkosten: 7 AsP.
◆*Permanenz* (+12; ab ZfW 14). Das Objekt oder Lebewesen wird permanent im gegenwärtigen Zeitkontinuum verankert. Hierfür muss der Zaubernde 1/5 der Beschwörungskosten an permanenten AsP opfern.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: nicht bekannt; der hypothetische TEMPORALZAUBEREI STÖREN würde wirken, der HERBEIRUFUNG VEREITELN sicherlich auch.
Merkmale: Herbeirufung, Temporal
Komplexität: F
Repräsentationen und Verbreitung: Ach 2, Mag(Ach)1
Wie alle größeren Zeitmanipulationen droht auch die Anwendung des CHRONOKLASSIS den Zaubernden ins Verderben zu stürzen, wenn die Gesichtslosen Wächter der Zeit und der gehörnte Satinav auf ihn aufmerksam werden. Diese archaische Zeitformel galt seit jeher als verschollenes Geheimwissen der alten Echsenmeister. In jüngerer Zeit war nur der novadische Magier Abu Tarfidem bekannt, der mit diesem Zauberritual Furcht erregende Schuppenwesen aus der Vergangenheit Aventuriens rief – und schließlich zugrunde ging.



CHRONONAUTOS ZEITENFAHRT

Probe: MU / CH / KO (+Mod.)
Technik: ein komplexes Ritual mit Beachtung entsprechender Paraphernalia
Zauberdauer: Das vorbereitende Ritual benötigt die richtigen Sternkonstellationen (möglichst dieselben, wie sie zur Zeit des Eintreffens herrschten) und dauert etwa einen halben Tag. Der eigentliche Zaubervorgang selbst nimmt etwa eine Viertelstunde (3 SR) in Anspruch.
Wirkung: Mit diesem Spruch wird ein Tor in der Zeit geöffnet, so wie sich durch den PLANASTRALE ein Tor in die Sphären öffnet. Dieses Tor führt jedoch nur in eine Richtung – in die Vergangenheit (allerdings sind auch räumliche Abweichungen möglich). Mit diesem mächtigen Zauber ist es möglich, in die fernste Historie zu reisen, und dort bestimmte Ereignisse zu beobachten (und sogar den Fluss der Zeit selbst zu verändern).
Es gibt eine deutliche Barriere bei dem Versuch, in eine Vergangenheit zu reisen, in der einer der Zeitenfahrer sich selbst begegnen könnte.
Üblicherweise kommen die Zeitreisenden nackt an, jedoch ist es möglich, wenn auch deutlich schwieriger, mit Ausrüstung zu reisen. Das Zeittor schließt sich 2 x ZfP* KR nach Erscheinen wieder, der 'Rücktransport' erfolgt ohne Tor (durch rein rüdes Zurückreißen).
Die Modifikatoren auf die Probe sind:
◆*Reisende mit Ausrüstung:* +7
◆*Zeitabstand:* 1 Jahr +0, 1 Jahrzehnt +3, ein Jahrhundert +6, ein Jahrtausend +9, ein Jahrzehntausend +12
◆*Einer der Zeitreisenden lebt bereits:* +12 pro Reisendem
◆*Verlängerte Dauer (s.u.):* +10
Bei Misslingen des Zaubers altert jeder Zeitreisende um 1W6 Jahre, der Zauberer um 1W6 Jahre pro Zeitreisendem.
Kosten: 28 AsP plus 7 AsP pro o.g. Zeitkategorie (also 42 AsP für eine Zeitreise von 11 bis 100 Jahren) plus 1W6 AsP pro Reisendem, davon 1/10 der Kosten permanent. Je 1 eingesetzter AsP verlängert die Wirkungsdauer um 1 Stunde.
Zielobjekt: Zone
Reichweite: Das Tor entsteht 1W20 Schritt vom Zauberer entfernt.
Wirkungsdauer: ZfP* plus eingesetzte Astralenergie in Stunden
Modifikationen und Varianten: keine bekannt, unzählige vermutet
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Der hypothetische TEMPORALZAUBEREI BANNEN würde mit Sicherheit gegen diese Zeitmanipulation wirken.
Merkmale: Temporal
Komplexität: F
Repräsentationen und Verbreitung: Ach2; Elf, Mag je 1
Die Legende weiß zu berichten, dass Satinav selbst mit diesem Spruch zum Urgrund der Zeit, zum Kataklysmus zurückging, um Sumu zu retten, und für diese Tat von Los bestraft wurde, der ihn zum Wächter über die Zeit machte, die Satinav zu verändern trachtete. Demzufolge handelt es sich bei diesem Zauber, der mächtigsten der Sieben Formeln der Zeit, auch nicht im eigentlichen Sinn um eine Satinav-Beschwörung, sondern um einen Zwang; und der Herr der Zeit wird alles tun, um einen Zeitfrevel zu verhindern.
Das sollten Sie als Meister auch tun, denn Zeitparadoxa (wie man sie in der Literatur nennt) können das logische Gefüge einer Spielwelt vollständig und unwiederbringlich ruinieren. Die Zeitreise ist deshalb nur und ausschließlich für Meisterpersonen reserviert – und selbst von diesen wissen vielleicht insgesamt ein Dutzend Wesen (Trolle, eingefrorene Skrsechim und Erben Borbarards eingerechnet) in ganz Aventurien um den korrekten Ritus. Der CHRONONAUTOS wird in Rohals *Systemen* und in al Planes' *Sphaerologia* diskutiert, in Niobaras *Astralen Geheimnissen* sogar mehrfach beschrieben – allen drei (?) Autoren ist es jedoch offensichtlich nicht gelungen, daraus eine funktionierende Thesis abzuleiten (oder sie haben sie bewusst verschwiegen). Wissenswerte Details über Satinav, die Zeit und den Aufbau des aventurischen Kosmos finden Sie in der Box **Götter und Dämonen**.



CLAUDIBUS CLAVISTIBOR

Probe: KL / FF / KK
Technik: Der Zaubernde legt eine Hand auf den zu verschließenden Gegenstand (Tür, Truhe ...) und spricht die Formel.
Zauberdauer: 3 Aktionen
Wirkung: Die Formel verriegelt eine Tür, Truhe oder sonstigen Schließmechanismus auf magische Weise und verstärkt die Festigkeit des Materials. Die Tür kann – selbst mit dem passenden Schlüssel – nicht mehr ohne Schwierigkeiten geöffnet werden. Hierdurch können zwergische Spezialschlösser nicht nur quasi unüberwindbar gemacht werden, sondern auch halb verrottete Türen einer Burgruine, deren Schloss längst zerfallen ist, für den Zeitraum der Wirkungsdauer zu einem Hindernis werden. Maximale Größe für diesen Zauber ist ein Stadttor.
Die Sperre kann – wie jeder Schließmechanismus – durch große Fingerfertigkeit, schiere Kraft oder den Zauber FORAMEN überwunden werden. Wichtig ist, wie viele AsP der Zaubernde freiwillig in den CLAUDIBUS investiert und wie viele ZfP* der Zauber hat.
◆*Schlösser knacken:* Addieren Sie die ZfP* zu den AsP des Verschlusszaubers und verdoppeln Sie die Summe. Das Ergebnis ist der Zuschlag auf die *Schlösser Knacken*-Probe, mit der die Tür geöffnet werden kann, zuzüglich zu dem Zuschlag, den die Tür in unverzaubertem Zustand schon verlangt hätte.
◆*Kraft:* Addieren Sie die ZfP* zu den AsP des Verschlusszaubers. Das Ergebnis ist der Zuschlag auf die KK-Probe, mit der die Tür geöffnet werden kann, zuzüglich zu dem Zuschlag, den die Tür in unverzaubertem Zustand schon verlangt hätte.
◆*FORAMEN:* Der FORAMEN ist um die ZfP* des CLAUDIBUS erschwert. Außerdem muss der Wirker des FORAMEN zusätzlich zu den normalen Kosten AsP in gleicher Höhe einsetzen, wie in den Verschlusszauber investiert wurden.
◆*Schaden:* Wird der Tür mit Brecheisen, Axt oder Schadensmagie zu Leibe gerückt, können zu den Strukturpunkten der Tür die fünffache Summe aus ZfP* und AsP addiert werden. Sind Tür oder Truhe zusätzlich mit Fallen gesichert, die einen mechanischen Auslöser erfordern, werden diese durch den CLAUDIBUS ebenfalls beeinflusst: Sie werden nur noch dann ausgelöst, wenn der öffnende Held einen Patzer würfelt, nicht aber bei jedem misslungenen Öffnungsversuch.
Kosten: nach Wunsch des Zaubernden, maximal ZfW AsP, mindestens jedoch 3 AsP
Zielobjekt: Einzelobjekt (Es muss ein Verschluss vorhanden sein.)
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: bis die Tür geöffnet wird, maximal jedoch ZfP* Spielrunden.
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite
◆*Wirkungsdauer* (+2). Der Zauber bleibt deutlich länger wirksam. Für jede Erhöhung der maximalen Wirkungsdauer um eine der folgenden Zeitkategorien ist die Probe um 2 Punkte erschwert, die Zauberdauer ist verdoppelt, die Kosten betragen jeweils die gewünschte Punktzahl pro Kategorie: ZfP* Stunden / ZfP* Tage / ZfP* Monate / permanent. Permanente Versiegelung erfordert 1/10 der Kosten als pAsP.
◆*Aktive Versiegelung* (+3; ab ZfW 11). Innerhalb der maximalen Wirkungsdauer bleibt der Verschlusszauber auch dann noch aktiv, wenn die Tür zwischendurch mit einem passenden Schlüssel geöffnet und wieder geschlossen wurde.
◆*Schlüsselmeister* (+3/+5; ab ZfW 11). Der Zaubernde kann bis zu drei / sieben Personen oder Gegenstände (Schlüssel) nennen, bei denen der Verschlusszauber nicht zum Tragen kommt, wenn sie die Tür öffnen.
◆*Die Priesterkaiser kommen!* (+7; ab ZfW 14). Unter diesem Spitznamen kennt man eine Variante, bei der Zaubernde innerhalb einer Minute beliebig viele Gegenstände durch Berührung versiegeln kann. Zunächst werden wie gehabt eine Probe gewürfelt und AsP investiert (Verschlussqualität für alle Gegenstände), anschließend müssen zusätzlich 4 AsP pro versiegeltem Gegenstand aufgewendet werden.
Reversalis: hebt einen wirkenden CLAUDIBUS auf.
Antimagie: OBJEKT ENTZAUBERN wirkt gegen den Verschluss; in einer entsprechenden Zone kann der CLAUDIBUS nur erschwert gewirkt werden.
Merkmale: Objekt
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Mag 6; Hex, Srl je 5; Dru(Hex)2; Elf, Sch je (Mag)2
Dieser Spruch ist in Formel, Wirkung und Thesis zumindest bei denen weit verbreitet, die Türen, Tore, Truhen und Kästchen verwenden, die es gegen Eindringlinge zu sichern gilt. Gildenmagier, Scharlatane und Hexen verfügen über eigene Repräsentationen; sehr selten einmal erlernen auch Druiden, Schelme oder Auelfen diesen Zauber, jedoch zu selten, als dass sie eine eigene Repräsentation entwickelt hätten.



CORPOFESSO GLIEDERSCHMERZ

Probe: KL / KO / KK (+MR)
Technik: Der Magier deutet mit der offenen rechten Hand auf das Opfer, spricht die Formel und ballt die Hand zur Faust.
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Das Opfer dieses Zauberspruches leidet unter schmerzhafter Muskelschwäche: Es verliert schlagartig ZfW/2 Punkte Körperkraft und ZfW/4 Punkte Gewandtheit und erleidet ZfW/2 Punkte Erschöpfung. Während der gesamten Wirkungsdauer ist es zu keiner Kraftanstrengung (dazu zählen auch Kampfhandlungen) oder längerer Dauerbelastung fähig. Sinkt die KK gar unter 5, so ist das Opfer auch nicht mehr in der Lage, sich ohne Hilfe fortzubewegen. Sollte ein Opfer trotz der negativen Auswirkungen des Zaubers weiterhin zu kämpfen versuchen, dann verliert es pro Kampfaktion (AT oder PA) 1W6 Ausdauerpunkte und erleidet pro 5 Kampfrunden einen Punkt Erschöpfung. Dieser Kampfzauber ist vor allem geeignet, lästige Verfolger zu bremsen oder einen Gegner nur kampfunfähig, nicht aber gleich zum Krüppel zu zaubern.
Kosten: 8 AsP
Zielobjekt: Einzelwesen
Reichweite: 7 Schritt
Wirkungsdauer: ZfP* mal 10 Kampfrunden, die Erschöpfung muss jedoch durch Ruhe reduziert werden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Zielobjekt (mehrere), Reichweite, Wirkungsdauer
◆In der Variante *gegen mehrere Wesen* kostet der Zauber nur 6 AsP pro Opfer.
Reversalis: hebt einen wirkenden CORPOFESSO auf oder bewirkt eine Kräftigung des Betroffenen.
Antimagie: kann in einer Zone des EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN nur erschwert gewirkt und von diesem Zauber beendet werden.
Merkmale: Eigenschaften
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Mag4; Elf, Hex je (Mag)2
Diese Eigenentwicklung aus Bethana wurde bei Veröffentlichung mit gemischtem Echo aufgenommen: Während der damalige Beilunker Akademieleiter Saldor Foslarin äußerte, dass 'so eine goblineske Albernheit' nie den Weg in den Kanon der gelehrten Sprüche finden würde, haben alle 'elfisch' orientierten Schulen (Donnerbach, Norburg und die Akademie der Verformungen in Lowangen) den Spruch freudig angenommen. Dies ist auch der erste Zauber, dessen Meisterformel im jährlichen *Journal für angewandte Hermetik*, dem Almanach der Bethaner Akademie, der allgemeinen Öffentlichkeit zugänglich gemacht wurde.





CORPOFRIGO KÄLTESCHOCK

Probe: CH / GE / KO (+MR)
Technik: Der Kristallomant bläst über einen Turmalin in Richtung des Opfers.
Zauberdauer: 2 Aktionen
Wirkung: Der Zauber entzieht einem Lebewesen schlagartig die Körperwärme so drastisch, dass sich seine Haut sogar mit Reif bedeckt. Dadurch erleidet es ZfP* SP(A) und büßt ZfP* Kampfrunden lang je 4 Punkte von AT, PA/Ausweichen, INI, GE, FF und KK ein.
Auf kälteempfindliche Wesen oder Humuselementare wirkt der Spruch mit doppelter Stärke, auf kälteresistente Wesen nur zur Hälfte; Feuer- und Wasserelementare sind ebenfalls anfällig gegen diese Formel (Meisterentscheid). Es ist nicht möglich, ein Opfer gleichzeitig mit mehreren CORPOFRIGO zu belegen.
Kosten: 9 AsP
Zielobjekt: Einzelwesen
Reichweite: 7 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Zielobjekt (mehrere), Reichweite
◆In der Variante *gegen mehrere Wesen* kostet der Zauber 7 AsP pro Opfer.
◆*Eisblock* (+5; nur in der kristallomantischen Repräsentation). Eine stärkere Variante, die das Opfer schlagartig in einen dünnen Eispanzer hüllt: 2 x ZfP* SP(A): für ZfP* KR sinken AT, PA, INI, GE, FF, KK um 6 Punkte, die GS auf ein Viertel.
Reversalis: erzeugt einen Fieberschub mit gleichen Auswirkungen auf die Eigenschaften.
Antimagie: kann in einer Zone des EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN oder des EISBANN nur erschwert gesprochen werden. Ein GARDIANUM blockt die Wirkung ab, ein INVERCANO kann den Spruch reflektieren.
Merkmale: Eigenschaft, Elementar (Eis)
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Ach 6, Mag 4
Eine Formel, die wohl ursprünglich von den Achaz entwickelt wurde und in vergessenen Kriegen zwischen Echsenvölkern verheerenden Schaden anrichtete. Für die Gildenmagier gehört dieser Spruch ebenso wie IGNIFAXIUS und IGNISPHAERO zur Gruppe der elementaren Kampfzauber, die vor der Kenntnis der Elfenmagie die Basis der 'Destruktiven Hermetik' (dem Vorläufer der heutigen Kampfzauber) bildeten. Die Meisterformel wurde in einem seit mehr als 800 Jahren vermauerten Keller in Bethana friedlich vor sich hin rottend gefunden. In einer gemeinsamen Anstrengung der Akademien von Bethana und und der Halle der Metamorphosen konnte der Spruch rekonstruiert und der magischen Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden. Beide Institute teilen die Kenntnis dieser Formel auch mit auswärtigen Magiern. Ebenfalls bekannt ist sie (in traditioneller Variante) im Raschtulswall.





CRYPTOGRAPHO ZAUBERSCHRIFT

Probe: KL / KL / IN

Technik: Der Zaubernde berührt das Blatt Pergament, das er verzaubern will, spricht das Lösungswort, investiert Astralenergie nach Wunsch und rezitiert dann die Formel.

Zauberdauer: 1 Spielrunde

Wirkung: Jegliche Schrift, die auf ein solcherart verzaubertes Pergament (Papier, Papyrus) aufgebracht wird, verwandelt sich sofort in ein obskures mehr oder minder hingekritzeltes Zeichensystem, das nur der Zauberer und alle anderen Kenner eines vom Zaubernden ausgewählten Lösungswortes wieder in sinnvollen Text verwandeln können. Wird das Lösungswort gesprochen, erscheinen die Originalzeichnung oder der ursprüngliche Text für den Zeitraum einer Spielrunde wieder. Es kann natürlich gut sein, dass der Autor seine Niederschrift in einer fremden Schrift oder mit einer zusätzliche Verschlüsselung getätigt hat, womit man das Dokument auch dann nur entziffern kann, wenn man diese Schrift oder den entsprechenden Code kennt. Ohne Magie kann die Zauberschrift nur entschlüsselt werden, wenn in mehreren *Kryptographie*-Proben zehnmal so viele TaP angesammelt werden, wie die Summe aus ZfP* des Zaubers plus die zur Sicherung investierten AsP beträgt. Jede *Kryptographie*-Probe dauert einen Tag.

Das benötigte Lösungswort kann von einem Magier mittels eines ANALYS ARCANSTRUKTUR (Probe erschwert um die ZfP* des CRYPTOGRAPHO und die zur Sicherung investierten AsP) ermittelt werden. Ohne Kenntnis des Schlüsselworts kann man den Text eines mit CRYPTOGRAPHO verschlüsselten Schriftstücks erkennbar machen, indem man mindestens doppelt so viel Astralenergie in das Pergament fließen lässt wie der Verschlüsseler plus dessen ZfP*. Hierzu ist eine Kenntnis des CRYPTOGRAPHO, aber keine separate Probe erforderlich.

Kosten: 3 AsP für ein Blatt Pergament plus eine beliebige Anzahl AsP für zusätzliche Sicherheit.

Zielobjekt: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis zur nächsten Sonnenwende

Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer

◆*Unlesbares Buch* (+3). Der Zauber kann auch auf ein Buch von höchstens 333 (Octavo-)Seiten gelegt werden. Die Grundkosten betragen 27 AsP; je 2 für Sicherheit investierte AsP entsprechen einem der o.g. Sicherungs-Punkte.

◆*Schreibmaterial* (+3; nur in der kristallomantischen Repräsentation). Der Zauber kann auch auf zu ritzendes Holz, Gestein oder anderes solides Schreibmaterial angewendet werden.

Reversalis: keine Wirkung

Antimagie: VERSTÄNDIGUNG STÖREN und OBJEKT ENTZAUBERN entziffern den Text gleichermaßen. Der Zauber kann in den entsprechenden Zonen natürlich nur erschwert gewirkt werden.

Merkmale: Objekt, Verständigung

Komplexität: C

Repräsentationen und Verbreitung: Mag6, Ach2, Hex(Mag)2, Srl(Mag)2

Dieser Zauber gilt als so elementar, dass er bereits wenige Jahre nach seiner Wiederentdeckung im Jahre 37 v.H. laut Beschluss des 'Großen Konvents' allen Magierakademien zur Verfügung gestellt wurde, um den Schriftverkehr der Magierschulen vor den neugierigen Augen der nichtmagischen Welt zu schützen. Auch wenige Hexen und Achaz-Zauberer der Sümpfe verstecken so ihre Geheimnisse.









CUSTODOSIGIL DIEBESBANN

Probe: KL / FF / FF

Technik: Der Magier versiegelt den Gegenstand seiner Wahl mit gewöhnlichem Siegelwachs, ritzt die speziellen, benötigten Zeichen ein und spricht das Zauberwort.

Zauberdauer: etwa eine Stunde

Wirkung: Mit diesem besonderen Zauberzeichen können Behältnisse verschiedenster Art (Briefe, Flaschen und Phiolen, Kassetten und maximal Truhen) vor unbefugtem Öffnen gesichert werden. Nur der Magier selbst darf den Gegenstand öffnen, ohne dass das magische Siegel sich entlädt. Wenn dies geschieht, geht der komplette Inhalt des Behältnisses unwiederbringlich in Flammen auf.

Unter 'unbefugtes Öffnen' fallen alle Versuche, den Behälter mit *Schlösser Knacken*, roher Gewalt, FORAMEN o.ä. zu öffnen. Die ZfP* aus der Zauberprobe wirken als Erschwernis auf eine Kraftprobe, die doppelten ZfP* als Erschwernis auf Talent- und Zauberproben. Misslingt dann eine entsprechende Probe, so zündet der CUSTODOSIGIL.

Die benötigten Zeichen müssen in der Tat eingeritzt werden, denn sie bezeichnen sowohl den zu schützenden Gegenstand als auch die Personen, die ihn gefahrlos berühren dürfen – als auch den 'Tagesherrscher', den dem Tag des Zaubers zugeordneten Dämon. (Und wer will schon mit einer Sammlung von mehreren Hundert Siegelringen herumlaufen?) Die Wirkung entsteht offensichtlich durch das Zusammenspiel eines APPLICATUS und einer elementaren Invokation.

Der Zauber kann übrigens bewusst als Falle verwendet werden (und wird es auch gerne), indem man den Behälter mit einer brennbaren Substanz füllt.

Kosten: von 5 AsP für eine kleine Phiole bis zu 30 AsP für eine Truhe (grob: 1 AsP pro Stein Gewicht des Behälters, min. jedoch 5 AsP)

Zielobjekt: Einzelobjekt (hohl)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis zur nächsten Wintersonnenwende

Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten

◆*Personalisierung* (+1). Pro benannter Person, die den Behälter öffnen darf, ist die Probe um 1 Punkt erschwert

◆*Permanenz* (+7; ab ZfW 14). Die Kosten betragen das Anderthalbfache der oben angegebenen Werte, davon 1 AsP permanent.

Reversalis: hebt einen bestehenden CUSTODOSIGIL auf; dabei müssen jedoch mehr ZfP* erzielt werden als bei der ursprünglichen Verzauberung

Antimagie: kann mit einem OBJEKT ENTZAUBERN gebannt werden; dabei müssen jedoch mehr ZfP* erzielt werden als beim CUSTODOSIGIL selbst. Kann in einer Zone des OBJEKT ENTZAUBERN (oder gegen ein entsprechend geschütztes Einzelobjekt), des METAMAGIE NEUTRALISIEREN oder des FEUERBANN nur erschwert gewirkt werden.

Merkmale: Objekt, Metamagie, Elementar (Feuer)

Komplexität: C

Repräsentationen und Verbreitung: Ach, Mag je 6; Srl(Mag)3

Der CUSTODOSIGIL wurde übrigens schon lange vor dem APPLICATUS wiederentdeckt und bildete die Grundlage der entsprechenden Forschung. Da er nun bereits seit etwa 70 Jahren bekannt (oder besser: wieder bekannt) ist, verwundert es nicht, dass die Thesis an fast allen Magierakademien einzusehen ist. Der Kontakt mit den Achaz zeigt, dass bei diesen der Zauber durchgehend verbreitet war und ist.











DÄMONENBANN

Probe: MU / CH / KO (+Mod.)
Technik: Der Magier stimmt sich auf die Strukturen des dämonischen Merkmals ein und murmelt dabei beständig die Formel.
Zauberdauer: 40 Aktionen
Wirkung: hebt bei Gelingen einen Spruch mit dem Merkmal *Dämonisch* auf, wenn es sich um die vom Magier gewählte Domäne handelt. Die Zauberprobe ist um die vom gegnerischen Zauberer (demjenigen, der den dämonischen Zauber gewirkt hat) erzielten ZfP* erschwert, des Weiteren um 1/5 der AsP des zu brechenden Spruchs. Weitere Erschwernisse können aus einem PROTECTIONIS herrühren.
Sorgfältige magische Analyse der vorliegenden dämonischen Präsenz im Vorfeld erleichtert die Probe: Pro 3 Punkte ZfP* bei einem ANALYS ARCANSTRUKTUR ist die Probe auf den DÄMONENBANN um einen Punkt erleichtert.
Der Zauber ist nicht geeignet, Dämonen zu exorzieren. Auf Daimonide wirkt er jedoch wie ein BÖSER BLICK mit einer Stärke von ZfP*.
Der Magier muss beim Erlernen festlegen, aus welcher Domäne die dämonische Wirkung stammen soll, die er bevorzugt verbannt. Wirkungen anderer Domänen sind erschwert zu brechen.
Kosten: 9 AsP plus 1/5 der Kosten des zu brechenden Spruchs. Um einen permanent wirkenden und mittels permanenter AsP fixierten dämonischen Zauber aufzuheben, muss der Magier permanente AsP investieren: 1/20 der Kosten des wirkenden Beschwörungszaubers. Misslingt die Probe, entstehen keine permanenten Kosten.
Zielobjekt: einzelner Zauber
Reichweite: maximal ZfW Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite
◆*Andere / beliebige Domäne* (+3 / +7). Die Bannung von Kräften aus einer anderen Domäne als der beim Erlernen gewählten ist um 3 Punkte erschwert, die Bannung eines generellen dämonischen Effekts um 7 Punkte.
◆*Zone* (+5; ab ZfW 7). Für den Einsatz von 27 AsP kann der Magier eine ortsfeste Zone von ZfW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal *Dämonisch* um ZfP* Punkte erschwert ist und die ZfP* Stunden lang anhält. Diese Zone ist auch dazu geeignet, in dämonisch verseuchten oder längerfristig verzauberten Arealen die dämonische Wirkung zeitweilig zu vermindern (abhängig von den ZfP*). Gelingt es, die Wirkung für einen Tag unter 0 zu drücken, ist das Areal von der dämonischen Wirkung befreit (kann jedoch natürlich jederzeit wieder 'befallen' werden).
◆*Bannkreis* (+5; ab ZfW 11). Erschafft ein am Ort verbleibendes Areal von ZfW Schritt Radius, das von Daimoniden aus der gewählten Domäne nicht betreten werden kann, von Niederen Dämonen nur nach einer erfolgreichen MU-Probe, die um die ZfP* der Zone erschwert ist. Wirkt leider nicht gegen Gehörnte Dämonen. Kosten: 21 AsP bei ZfW Stunden Dauer. Kann mit der Variante *Zone* kombiniert werden; der Gesamt-Probenaufschlag beträgt dann nur 7 Punkte; Kosten 35 AsP.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Dämonische Formeln sind häufiger einmal durch den PROTECTIONIS geschützt (S. 137).
Merkmale: Antimagie, Dämonisch
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Mag2
Dieser Zauber ist im Zuge der Forschungen zum PENTAGRAMMA und der Forschungen zu den Merkmalen entstanden und daher noch sehr neu. Er kann bislang nur in Punin, Perricum und an der Garether Antimagieschule erlernt werden, ebenso am Kusliker Institut der Arkanen Analysen. Genügend Gelegenheit zur Feldforschung ist jedoch vorhanden ...



DELICIOSO GAUMENSCHMAUS

Probe: KL / CH / FF
Technik: Der Magier steckt den Zeigefinger seiner rechten Hand in den Mund, als wolle er einen Geschmack prüfen, murmelt das Zauberwort und berührt dann mit dem Finger die Speise, die er verzaubern will.
Zauberdauer: 10 Aktionen
Wirkung: Eine Speise, auf die diese Illusion gelegt wird, nimmt nach Willen des Magiers jeden beliebigen, angenehmen Geschmack (süß, gut gewürzt, nach bestimmten Aromen) an, egal, wie sauer, versalzen oder abgestanden sie im Ursprungszustand ist.
Nicht verändern (aber vielleicht überdecken) lassen sich die Beschaffenheit des Essens, seine Temperatur, sein Nährwert und vor allem sein Erhaltungszustand. Der Zauberer kann auch einem anderen unbelebten Gegenstand einen beliebigen Geschmack geben – aber wer prüft schon mit der Zunge, ob eine Türklinke nach Khunchomer Pfeffer schmeckt? Lebewesen, die sich auf Geruchs- und Geschmackssinn verlassen (z.B. Schlangen), können hierdurch allerdings sehr wohl getäuscht werden. Die Realitätsdichte (siehe den Kasten zum Thema Illusionen auf Seite 34) beträgt ZfP*/2+7 Punkte.
Kosten: 3 AsP pro Stein Nahrung
Zielobjekt: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: maximal 2 x ZfP* Spielrunden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer
◆*Aromenvielfalt* (+3). Der Zauber erzeugt nicht nur einen bestimmten Geschmack, sondern erzeugt nach Wunsch des Zaubernden unterschiedlichste Aromen für die verschiedenen Teile des Menüs.
◆*Sättigung* (+5). Bereits kleine Mengen des 'veredelten' Essens sind während der Wirkungsdauer überaus sättigend, wenn der Zauber mehr ZfP* erzielt hat, als die MR des Essers beträgt.
◆*Widerwärtiger Geschmack* (+7). Da ins Gewebe des Zaubers nur angenehme Geschmäcker eingeflochten sind, aber jeder Geschmack im Übermaß eklig wird, ist es auch möglich, unangenehme Aromen zu erzeugen.
Reversalis: hebt einen wirkenden DELICIOSO auf.
Antimagie: kann nur erschwert in einer Zone des ILLUSION AUFLÖSEN gewirkt oder mit diesem Zauber beendet werden.
Merkmale: Illusion
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Mag4; Sch, Srl je 3
Obwohl sie mit Leichtigkeit gezaubert scheint, gilt diese Illusion als eine der anspruchsvollsten überhaupt, da der Geschmackssinn offensichtlich nur sehr schwer zu täuschen ist. Wegen der großen Komplexität eines trisensorischen AURIS NASUS ist es noch nicht gelungen, die beiden Sprüche miteinander zu kombinieren. Die Formel, die in gildenmagischer Repräsentation nur in Zorgan und bei privaten Lehrmeistern gelehrt wird, wird seltsamerweise auch von Schelmen beherrscht, bisweilen sogar besser als von den Magiern selbst.



MERKMAL ILLUSION

D KOMPLEXITÄT

DESINTEGRATUS PULVERSTAUB

Probe: KL / KO / KK
Technik: Der Magier deutet mit den gespreizten Fingern der linken Hand auf das Objekt und spricht die Formel.
Zauberdauer: 7 Aktionen
Wirkung: Dieser Spruch erzeugt eine Spur der Verwüstung und fügt allen unbelebten Objekten in der Wirkungslinie des Zaubers schwersten Schaden zu, lässt Lebewesen jedoch gänzlich unbeschädigt. Der Schaden reicht aus, um eine schwere Tür zerbröseln zu lassen, eine Rüstung vollständig aufzulösen oder ein Möbelstück in Späne zu verwandeln (20 + 2x ZfP* Punkte Strukturschaden). Von dem betroffenen Objekt bleiben nur noch Staub und nutzlose Trümmer übrig.
Der Spruch wirkt nicht gegen magische Objekte oder Untote. Diese – wie auch alle Lebewesen und Pflanzen – werfen einen 'Schatten' in der kegelförmigen Zerstörungsbahn, so dass auch dahinter liegende Objekte geschützt sind.
Kosten: 30 AsP
Zielobjekt: Zone, kegelförmig von den Fingern des Zaubernden ausgehend
Reichweite: ein Kegel von ZfW Schritt Länge und einer maximalen Basisbreite von ZfW/2 Spann
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite
◆*Hand der Vernichtung* (+3). Eine stark eingeschränkte Variante, mit der der Zaubernde einen maximal apfelgroßen Gegenstand, den er in der Hand hält, zu Staub zerbröselt. Diese Variante kostet nur 6 AsP.
◆*Kegelform* (+5). Bei einer Basisbreite von ZfW/4 Spann beträgt die Länge des Kegels 2 x ZfW Schritt oder die Basisbreite beträgt ZfW Spann, die Länge des Kegels nur ZfW/2 Schritt.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: kann in einer Zone des SCHADENSZAUBER BANNEN nur erschwert gewirkt werden. Wird mit dem INVERCANO reflektiert und von einem entsprechend mächtigen GARDIANUM aufgefangen.
Merkmale: Objekt, Schaden
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Mag 3
Wie bei vielen anderen der 'verlorenen Formeln' auch, steht die zweite Wiege dieses Zaubers in Mhanadistan. Neben Bethana und der Bannakademie Fasar lehren auch die Akademien in Khunchom, Mirham, Gareth (Schwert & Stab) und Al'Anfa diesen Spruch. Die Formel findet sich offensichtlich nur in einer einzigen Urschrift und kann auf andere Art nicht gewonnen werden, so dass es sich Mirham und Khunchom auch teuer bezahlen lassen ('symbolische' 77 Dukaten), die Thesis einzusehen. In Fasar dagegen wird er nur an die eigenen Adepten weitergegeben. Die Verwandtschaft des DESINTEGRATUS zum ZAGIBU liegt weiterhin im Dunkeln, obwohl die Wirkungen sehr ähnlich sind. Es soll sogar einen verheerenden Zauber geben, der direkt auf die Lebensseele von Lebewesen wirkt und selbst diese zu Staub zerfallen lässt. Er hat jedoch einen eigenen Thesiskern.









DESTRUCTIBO ARCANITAS

Probe: KL / KL / FF (+Mod.)
Technik: Der Magier zeichnet mit der Hand ein Pentagramm über den Gegenstand, der entzaubert werden soll.
Zauberdauer: von mindestens 1 Minute bis hin zu vielen Stunden, je nach Wahl des Zaubernden und Komplexität und Fremdheit der zu zerstörenden Zauberei (siehe unten)
Wirkung: Der Zauber vernichtet jede Art von in Matrizen gebundener Zauberkraft, entzaubert also vor allem magische Artefakte, aber auch Untote, Golems und personalisierte Ritualinstrumente wie den Zauberstab oder die Schamanenkeule (sprich: alles, was permanente AsP besitzt). Die Entzauberung ist radikal und vollständig, die gespeicherte Kraft entlädt sich und ist nicht aufzufangen.
Um die permanenten Kraftfäden zu zerstören, muss der Zaubernde oft selbst einen Teil seiner Zauberkraft aufgeben. Göttliche und geweihte Artefakte können mit diesem Zauber nicht ihrer Kräfte beraubt werden.
Die Zauberprobe wird wie folgt modifiziert:
◆*Allgemein:* -1 für je 4 Stunden, die sich der Zaubernde auf die Entzauberung einstimmt. Er kann sich maximal ZfW Stunden einstimmen / -1 pro 3 ZfP* eines vorbereitenden ANALYS / bis zu +7 für besondere Komplexität und Fremdartigkeit des magischen Objekts
◆*Magische Artefakte:* Siehe hierzu das Artefakt-Kapitel in **Mit Wissen und Willen.**
◆*Magische Ritualinstrumente:* +1 für jeden permanenten AsP / +1 für jeden gespeicherten Zauber (oder jedes Objektritual) / +MR des Besitzers eines gebundenen Ritualinstruments
◆*Golems, Untote, Chimären:* +1 für jeden bei der Erschaffung aufgewandten permanenten AsP / +MR
◆*Geister, Dämonen:* zwar nur erschwert um die MR, dennoch ob Berührung und langer Zauberdauer meist nicht praktikabel.
Kosten: bei Artefakten halb so viele AsP, wie für die Erschaffung aufgewendet wurden. Bei persönlichen Ritualinstrumenten je nach Macht zwischen 20 und 80 AsP. Bei allen Wesenheiten wie Golems, Untoten, Chimären, Geistern und Dämonen: MR + LeP/2 in AsP. Davon sind jeweils 1/20 der Kosten permanent aufzuwenden. Bei misslungener Zauberprobe entstehen keine permanenten Kosten.
Zielobjekt: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite
◆*Astralkörper abbauen* (+5 +MR; ab ZfW 14; Zielobjekt: Einzelwesen; nur in der gildenmagischen Repräsentation; eine seltene Gildenstrafe). Einem Zauberkundigen oder magischen Wesen kann hierdurch zeitweise sein Astralspeicher ganz oder teilweise aufgelöst werden. Pro eingesetztem AsP verliert das Opfer ebenfalls 1 AsP. Die hierdurch verlorenen AsP regenerieren sich nur mit der Geschwindigkeit von 1 AsP pro Tag. Sinken die AsP des Opfers hierdurch jedoch auf 0, ist es für ZfP* Monate nicht in der Lage, AsP zu regenerieren. Durch diese Variante entstehen keine permanenten Kosten.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Mit PROTECTIONIS geschützte Objekte erschweren die Zauberprobe.
Merkmale: Antimagie, Metamagie, Kraft
Komplexität: E
Repräsentationen und Verbreitung: Mag3; Ach, Elf je 2; Dru(Mag)2
Es gibt nur wenige Zauberkundige, die den DESTRUCTIBO gemeistert haben, die Möglichkeit zum Astralkörperabbau wird gar nur von wenigen Magiern, die als Vollstrecker ihrer Gilde agieren (namentlich die Pfeile des Lichts), beherrscht. Aus diesem Grunde sind ihre Dienste so begehrt, dass sie oftmals über weite Strecken anreisen müssen, wenn irgendwo ein verfluchtes oder dämonisches Artefakt entzaubert werden soll, was wiederum bedeutet, dass ihr Beistand eine teure Angelegenheit ist. Was die Formel noch teurer macht, ist die Tatsache, dass die Entzauberer oft einen Teil ihrer Kraft opfern müssen. Die Formel wird in den antimagischen Schulen sowie in Khunchom und Punin gelehrt.



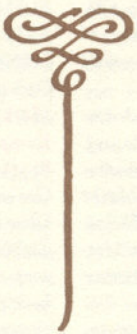






DICHTER UND DENKER

Probe: KL / IN / CH (+MR)
Technik: Die Schelmin spricht das Opfer mit einem Reim ihrer Wahl an.
Zauberdauer: 4 Aktionen
Wirkung: Das Opfer kann sich nur noch gereimt äußern – fällt ihm kein Reim ein, so muss es eben so lange grübeln, bis dies geschieht – daher 'Dichter und Denker'.
Kosten: 4 AsP
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: 3 Schritt
Wirkungsdauer: ZfP*/2 Spielrunden
Modifikationen und Varianten: keine bekannt
Reversalis: Der Reimzwang wird aufgehoben.
Antimagie: Ein BEHERRSCHUNG BRECHEN hebt den Reimzwang auf; in einer entsprechenden Zone kann der Zauber nur erschwert gewirkt werden.
Merkmale: Herrschaft
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Sch2







DSCHINNENRUF

Probe: MU / KL / CH (+8 +Mod.)
Technik: Der Magier zeichnet ein Hexagramm und einen Bannkreis auf den Boden, legt eine größere Menge des Elements (etwa einen halben Stein), dessen Dschinn er rufen will, in das innere Hexagon, versenkt sich in die Essenz des Elements und spricht die Formel.
Zauberdauer: 6 Spielrunden
Wirkung: Dieser Zauber ruft einen Dschinn des gewünschten Elements herbei, der dem Beschwörer einen oder mehrere Dienste erfüllt, wenn diesem eine (je nach Wunsch modifizierte) CH-Probe gelingt. Sowohl die eigentliche Herbeirufung als auch die CH-Probe sind um bestimmte Modifikatoren erschwert/erleichtert, von denen die Affinität des Beschwörers zum gerufenen Element die wichtigste ist.
Ein Dschinn stellt dem Beschwörer ein 'Wunschvolumen' von insgesamt 30+ZfP* Punkten zur Verfügung. Alles Wissenswerte zu Elementargeistern, Wünschen und Affinitäten finden Sie im Kapitel **Die Macht der Elemente** im Band **Mit Wissen und Willen**.
Die von einem MANIFESTO herbeigerufene Menge eines Elements reicht als Komponente zur Herbeirufung eines Dschinns definitiv nicht aus.
Es ist nicht möglich, für die Beschwörung nötige Menge des Elements durch einen einzigen MANIFESTO herbeizurufen, dazu ist die erscheinende Menge zu gering. Eine ausreichende Menge erhält man durch die Ansammlung von 72 ZfP* durch mehrere MANIFESTO-Zauber hintereinander.
Kosten: 30 AsP

Zielobjekt: Einzelwesen
Reichweite: 3 Schritt bei der Herbeirufung; der Dschinn kann sich danach frei bewegen.
Wirkungsdauer: bis zur Erfüllung der Dienste
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten
Reversalis: Mit der Reversion der Formel kann ein Dschinn ausgetrieben werden; dies ist jedoch zusätzlich zu den +8 für den Dschinn und eventuellen Affinitäten noch um die ZfP* der Herbeirufung erschwert.
Antimagie: Die Herbeirufung kann in Zonen des ELEMENTARBANN und des HERBEIRUFUNG VEREITELN nur erschwert gewirkt werden; der ELEMENTARBANN ist auch gegen den erschienenen Dschinn wirksam (siehe dort).
Merkmale: Elementar, Herbeirufung
Komplexität: E
Repräsentationen und Verbreitung: Mag4; Dru, Geo je 3
Diese Formel wird den Eleven in Rashdul und auf der Zauberschule des Kalifen zu Mherwed, vor allem jedoch im Konzil der Elementaren Gewalten gelehrt, kann jedoch auch in Punin, Khunchom und Olport eingesehen werden. Die druidische Variante ist umso weniger verbreitet, je weiter nach Norden man kommt; die geodische fast ausschließlich bei Erz- und Brillantzwergen. Eine eigene Rekonstruktion ist aus der Urfassung des *Groszen Elementariums* möglich, was mit etwa einem Jahr intensiver Bibliotheksarbeit (denn die wenigen Abschriften, die von diesem seltenen Buch existieren, werden nicht verliehen) verbunden ist.









DUNKELHEIT

Probe: KL / KL / FF
Technik: Der Druide formt die Hände zu einer geschlossenen Kugel und schließt die Augen.
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Mit dem Leib des Druiden im Mittelpunkt entsteht eine Kugel schwärzester Finsternis, in der alles nicht magische Licht verschluckt wird, so dass Personen innerhalb dieser Zone nichts mehr sehen. Grundsätzlich ist die 'dunkelste Dunkelheit', die entstehen kann, mit Abzügen von je 10 Punkten auf Attacke und Parade behaftet, Fernkampfangriffe in einer solchen 'absoluten' Dunkelheit sind um 20 Punkte erschwert. Absolute Dunkelheit kommt in der Natur jedoch nicht vor; natürliche nächtliche Dunkelheit liegt üblicherweise bei Stufe 3 (Mondlicht) bis 8 (sternlose Finsternis); resultierend in AT/PA -3 bis AT/PA -8; FK -6 bzw. -16.
Der DUNKELHEITszauber verdunkelt die Umgebung um einen Wert von ZfP*/2+7; diese Punkte werden zu gleichen Teilen auf AT- und PA-Werte der Betroffenen angerechnet, wobei bei ungeraden Zahlen immer die Parade stärker betroffen ist; Fernkampf in die Zone hinein oder in der Zone ist um ZfW erschwert. Diese druidische Verdunklung wirkt *zusätzlich* zu natürlichen 'Dunkelheitsstufen', wobei es jedoch nicht dunkler als 'absolut dunkel' werden kann. Für den Zaubernden selbst gelten die Abzüge nicht, von 'normaler' Dunkelheit bleibt er jedoch weiterhin betroffen. Wesen mit *Dämmerungssicht* erleiden nur die Hälfte der Gesamt-Abzüge; Wesen mit *Nachtsicht* erleiden Einbußen von einem Viertel der Gesamt-Abzüge; Kenner der SF *Blindkampf* sind im Nahkampf nur mit maximal -2/-2 behindert.
Magisches Licht (FLIM FLAM, Stabzauber ...), das innerhalb der DUNKELHEIT leuchtet, kann zwar selbst als Lichtquelle gesehen werden, beleuchtet aber nichts – das Licht wird von nichts widergespiegelt. Von außen eindringendes Licht kann bestenfalls die natürliche Dunkelheit erhellen. Magische Wahrnehmung (Zauberwirkungen mit dem Merkmal *Hellsicht* wie ODEM ARCANUM, OCULUS ASTRALIS etc.) wird durch diesen Zauber nicht beeinträchtigt, wohl aber gesteigerte Wahrnehmungen wie z.B. ADLERAUGE. Die Zone der DUNKELHEIT verbleibt an Ort und Stelle, auch wenn der Druide sich entfernt.
Kosten: 3 AsP pro Spielrunde
Zielobjekt: Zone
Reichweite: ZfW/2 Schritt Radius
Wirkungsdauer: nach AsP-Einsatz (vorher festzulegen); maximal ZfP* SR
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer
◆In *schelmischer Repräsentation* verdunkelt der Spruch auch magisches Licht völlig.
◆*Bewegliche Dunkelheit* (+3; ab ZfW 7). Der Druide kann die Zone mit sich wandern lassen; diese Variante wird aufrechterhalten (A).
◆*Schwarzer Zylinder* (+3; ab ZfW 11). Der Druide kann die Dunkelheit statt halbkugelförmig zylindrisch wählen. Die Höhe des Zylinders ist gleich der Scheitelhöhe des Druiden, der Radius beträgt bis zu ZfW Schritt. Will der Druide seine DUNKELHEIT in einem höheren Zylinder wirken, so ist die Probe pro zusätzlichem Schritt um 3 Punkte erschwert.
◆*Schwarzer Raum* (+5; ab ZfW 14; nur gildenmagische Repräsentation). Der Zauber verdunkelt den Raum, in dem er gewirkt wird; maximale Ausdehnung des Raums darf ZfW Schritt betragen, wo der Magier dabei steht, ist nicht relevant.
Reversalis: erzeugt eine halbkugelförmige Zone, die von außen strahlend weiß erscheint, innen dagegen eine unerträgliche Lichtintensität besitzt, die selbst schmerzhaft durch geschlossene Augenlider dringt. Die Einbußen auf Handlungen entsprechen denen völliger Dunkelheit, treffen lichtempfindliche Charaktere jedoch stärker.
Antimagie: kann in einer Zone des VERÄNDERUNG AUFHEBEN nur erschwert gewirkt und von diesem Zauber beendet werden.
Merkmale: Umwelt
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Dru7; Geo, Mag, Sch je 4; Ach, Hex je 3; Srl(Mag)3; Elf 2
Diese aus dem druidischen Formelkanon stammende Zauberei ist bei fast allen Magiewirkern verbreitet.



DUPLICATUS DOPPELBILD

Probe: KL/CH/GE (+2 pro zusätzl. Doppelgänger)
Technik: Der Magier hebt die Hände – Handflächen nach außen – vor das Gesicht, spreizt die Finger und verschiebt die Hände mehrfach gegeneinander; dabei spricht er die Formel.
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Der Magier erschafft durch diese Formel für sich oder einen Gefährten einen oder mehrere optische Doppelgänger, die sich synchron mit ihm bewegen, dabei ständig mit ihm verschmelzen und wieder von ihm trennen, so dass Gegner kaum feststellen können, welches der echte Magier ist, und ihn nur noch mit geringerer Wahrscheinlichkeit treffen. Ab ZfW 7 können insgesamt zwei Doppelgänger erschaffen werden, ab ZfW 11 drei, ab ZfW 15 vier, ab ZfW 18 fünf. Nach einem unpariertem Angriff wird der Verzauberte je nach Anzahl der Doppelgänger nur mit 50 % (1–3 auf W6 bei einem Doppelgänger), 33 % (1–2 auf W6 bei zwei Doppelgängern), 25 % (1–5 auf W20; drei Doppelgänger), 20 % (1–4 auf W20; vier Doppelgänger) bzw. 17 % (1 auf W6; fünf Doppelgänger) Wahrscheinlichkeit getroffen. Diese Regelung gilt auch für gegen den Magier gerichtete Fernwaffen und Zauberei. Für einen Gegner ist es um (Zahl der Doppelgänger) erschwert, einen Angriff des Zauberers zu parieren.
Kann sich der Verzauberte nur auf engstem Raum bewegen (in eine Raumecke gedrängt), verdoppelt sich die Trefferwahrscheinlichkeit. Soll der Verzauberte z.B. mitsamt seinem Reittier doppelt erscheinen, muss dieses einen eigenen Doppelgänger erhalten.
Die Realitätsdichte (siehe den Kasten zum Thema Illusionen auf Seite 34) beträgt ZfP*/2+7 Punkte. Durch die ständige Bewegung begründet, nützt es jedoch nichts, die Illusion als solche zu erkennen, um von ihr nicht betroffen zu sein. Gegner, die sich nicht optisch orientieren, sind von diesem Zauber nicht betroffen. Beispiele hierfür sind Kämpfer mit geschlossenen Augen, die auf *Blindkampf* vertrauen, Zauberer mit geschlossenen Augen, die auf die Komponente *Sicht* verzichten oder viele Dämonen und Untote.
Kosten: 6 AsP für den ersten, 3 AsP für jeden weiteren Doppelgänger
Zielobjekt: Einzelwesen, freiwillig
Reichweite: selbst, Berührung
Wirkungsdauer: maximal ZfP* mal 2 KR (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer
◆ *Objektverdopplung* (+3). Diese dynamische Illusion ist auch auf einen Gegenstand anwendbar, hier jedoch meist wenig sinnvoll, da der Zauber für den Kampf entwickelt wurde.
◆ *Spiegelkabinett* (+7). Der Zaubernde erschafft in einem Radius von 7 Schritt um sich herum insgesamt ZfW/2 Doppelgänger, die stumm dastehen oder scheinbar typischen Tätigkeiten des Zaubernden nachgehen und sich stets in seiner Nähe aufhalten, wenn sich dieser fortbewegt. Sie verschmelzen nicht mit dem Original, können Gegner aber durch ihre schiere Existenz verwirren. Diese Variante kostet 15 AsP, ist nur auf den Zaubernden selbst anwendbar und hat eine Wirkungsdauer von ZfP*/2 Spielrunden (A).
Reversalis: hebt einen wirkenden DUPLICATUS auf.
Antimagie: kann in einer Zone des ILLUSION AUFLÖSEN nur erschwert gewirkt werden und wird von diesem Zauber beendet.
Merkmale: Illusion
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Mag, Srl je 6
Der DUPLICATUS zählt neben dem AURIS NASUS zu den klassischen Illusionen der Gildenmagie und hat seine Wirksamkeit als Verteidigungszauber oft genug bewiesen. Kein Wunder also, dass dieser Spruch an jeder Magierakademie erlernt werden kann und dass es mehr als genug Privatgelehrte gibt, die bereit sind, ihn gegen geringes Entgelt weiterzugeben.

MERKMAL ILLUSION

C KOMPLEXITÄT

ECLIPTIFACTUS SCHATTENKRAFT

Probe: MU / KL / KO
Technik: Der Magier fixiert seinen Schatten und hebt beide Arme in einer beschwörenden Geste.
Zauberdauer: 6 Aktionen
Wirkung: Dieser Zauber bewirkt, dass der Schatten des Magiers mit Eigenleben erfüllt wird und an dessen Seite kämpft. Dabei hat der Schatten so viel LeP wie der Magier zum Zeitpunkt der Erschaffung, die gleichen natürlichen Eigenschafts- und Kampfwerte (zeitweilige Veränderungen durch Zauber und Elixiere oder aber durch Wunden und Erschöpfung kommen nicht zum Tragen) und einen RS in Höhe von ZfP*/3. Der Schatten muss keine *Selbstbeherrschungs*-Probe bei hohem Schaden ablegen und erleidet keine Wunden. Der Schatten handelt eigenständig, kann aber nicht zaubern. Er kann die Kampfmanöver einsetzen, die auch dem Magier bekannt sind.
Jedem Gegner des Schattens muss eine MU-Probe gelingen, damit er überhaupt mit dieser scheinbar direkt aus den Niederhöllen entsprungenen Kreatur freiwillig die Klingen kreuzt und nicht so schnell wie möglich die Flucht ergreift.
Der Schatten ist durch Zauberei nicht zu verletzen oder anderweitig zu beeinflussen. 'Stirbt' der Schatten, so verliert der Zauberer schlagartig seine gesamte Astralenergie, davon 2 AsP permanent. Es dauert sieben Wochen (in denen er keine AsP regenerieren kann), bis dem Magier ein neuer Schatten 'nachgewachsen' ist. Da der verlorene Schatten auch ein Zeichen der Geweihten des Namenlosen ist, muss ein Magier, dessen Schatten erschlagen wurde, damit rechnen, schärfster Befragung unterzogen, wenn nicht gar von einer wütenden Menge aufgeknüpft zu werden.
Stirbt der Magier, so erhält der Schatten die restliche, verbliebene Astralenergie des Magiers zu seinen LeP hinzu und wütet so lange als seelenlose Kampfmaschine weiter, bis auch er vernichtet ist.
Kosten: 5 AsP plus 1 AsP pro KR (borbaradianische Variante: W6+1 AsP plus 1 AsP/KR bzw. die Hälfte davon als LeP)
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst; der Schatten kann sich maximal 3 Schritt vom Magier entfernen.
Wirkungsdauer: nach AsP-Einsatz (A)

Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite (der Bewegungsradius des Schattens), Wirkungsdauer
◆*Langer Schatten* (+7; ab ZfW 11). Diese Variante erlaubt es dem Magier, geistig für längere Zeit in den Schatten einzufahren und sich mit diesem vom Körper des Zauberers weg zu bewegen. Der Schatten kann sich (mit GS 15) nur durch existierende Schatten bewegen, also z.B. nicht über einen sonnenüberfluteten Platz. Er kann Dinge in seiner Umgebung optisch wahrnehmen; zusätzliches Gehör oder Tastsinn erschweren die Probe um je 2 Punkte und kosten je 1 AsP pro Spielrunde mehr. Der Schatten ist in dieser Form nicht zu irgend einer körperlichen Interaktion in der Lage; der Leib bleibt derweil bewusstlos und ohne Schatten liegen. Diese Variante kostet 7 AsP plus 5 AsP pro Spielrunde.
◆*Schattensprung* (+10; ab ZfW 14). Der Magier kann körperlich mit seinem Schatten und dieser mit einem existierenden Umgebungsschatten verschmelzen, so dass er zwar seine Umgebung noch wahrnehmen, aber nicht mehr mit ihr interagieren kann – und sie auch nicht mit ihm, was heißt, dass er gegen körperliche



MERKMAL DÄMONISCH | MERKMAL FORM | D KOMPLEXITÄT

Angriffe immun ist (gegen magische oder geweihte Waffen hat er einen RS von ZfP*), aber selbst ebenfalls nicht attackieren kann. Er kann jedoch (mit einer Erschwernis von +7) aus den Schatten heraus zaubern, er kann astral wahrgenommen und Opfer eines Zaubers werden. Er kann sich außerdem mit GS 15 durch existierende Schatten bewegen und diese wieder verlassen, womit er wieder körperlich wird. Die am Leib getragene Ausrüstung wird von dem Zauber auch betroffen. Diese Variante kostet 7 AsP pro Spielrunde. Sobald ein Zauberer aus den Schatten heraustritt, endet die Wirkung. (Es wird von einer Variante gemunkelt, die es erlaubt, während der Wirkungsdauer beliebig in die Schatten hinein und aus ihnen heraus zu treten.)

Reversalis: lässt einen beliebigen, auch magisch belebten, Schatten verschwinden. Der Raub eines Schattens mittels dieser Zauberkombination wird üblicherweise mit *disvocatio* oder gravierender bestraft.

Antimagie: kann in Zonen des DÄMONENBANN und des VERWANDLUNG BEENDEN nur schwieriger gewirkt und mit diesen antimagischen Formeln auch beendet werden.

Merkmale: Dämonisch (allgemein), Form

Komplexität: D

Repräsentationen und Verbreitung: Mag3, Bor2

Der ECLIPTIFACTUS gilt allgemein als 'Schwarze Kunst' (was Wunder bei dem eindeutigen Anrufungscharakter der Formel) und wird nur vom Kampfseminar Andergast regulär gelehrt. Die Meisterformel ist jedoch auch in Mirham, Brabak und Fasar (an beiden Akademien) zugänglich. In *Magie in Kampf – Kämpfende Magie* und auch im *Arcanum* finden sich nur vage Andeutungen, so dass die Rekonstruktion der Thesis aus diesen Werken unmöglich scheint. Dagegen beherrschen unabhängige Beschwörer diese Formel, wobei es unklar bleibt, aus welcher Quelle sie ihr Wissen schöpfen.

Die Varianten sind auch in Galottas Heptagon-Akademie und bei einigen unabhängigen Borbaradianern bekannt.

EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN

Probe: KL / IN / CH (+Mod.)
Technik: Die Hexe berührt die Person und konzentriert sich auf deren Körper, um Aura und Eigenschaften wieder in Einklang zu bringen.
Zauberdauer: 40 Aktionen
Wirkung: Mit dieser Formel können Verwandlungszauber mit dem Merkmal *Eigenschaften* aufgehoben werden; der Zauber ist jedoch nicht geeignet, im Zustand der Verwandlung entstandene Schäden ungeschehen zu machen. Die Zauberprobe ist um die vom gegnerischen Zauberer (demjenigen, der die Form-Verwandlung gewirkt hat) erzielten ZfP* erschwert, des Weiteren um 1/5 der AsP des zu brechenden Spruchs. Weitere Erschwernisse können aus einem PROTECTIONIS herrühren.
Sorgfältige magische Analyse des wirkenden Verwandlungszaubers im Vorfeld erleichtert die Probe: Pro 3 Punkte ZfP* bei einem ANALYS ARCANSTRUKTUR ist die Probe auf EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN um einen Punkt erleichtert.
Kosten: 7 AsP plus 1/5 der Kosten des zu brechenden Spruchs. Um einen permanent wirkenden und mittels permanenter AsP fixierten Eigenschafts-Zauber aufzuheben, muss der Druide permanente AsP investieren: 1/10 der Kosten des wirkenden Beherrschungszaubers, mindestens aber 1 AsP. Misslingt die Probe, entstehen keine permanenten Kosten.
Zielobjekt: Einzelwesen
Reichweite: selbst, Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite
◆*Zone* (+3; ab ZfW 7). Für den Einsatz von 21 AsP kann der Druide eine ortsfeste Zone von ZfW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal Eigenschaften um ZfP* Punkte erschwert ist und die ZfP* SR lang anhält.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Der eigenschaftsverändernde Zauber kann mit einem PROTECTIONIS (S. 137) geschützt werden.
Merkmale: Antimagie, Eigenschaften
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Hex 6; Ach, Dru, Geo, Mag je 5
Auch dieser Spruch ist allgemeines 'Kulturgut' sämtlicher Traditionen, die körperliche Attribute von menschlichen Wesen modifizieren. Besonders Hexen beherrschen ihn gut, er ist aber auch an sämtlichen Antimagischen Akademien der Gildenmagier verbreitet.









EIGNE ÄNGSTE QUÄLEN DICH!

Probe: MU / IN / CH (+MR)
Technik: Der Magier konzentriert sich, spricht die Formel und berührt sein Opfer kurz.
Zauberdauer: 3 Aktionen
Wirkung: Der Zauber raubt dem Opfer alle fünf Sinne, so dass es in seinem eigenen Bewusstsein gefangen und seinen tiefsten Ängsten ausgeliefert ist. Das Opfer ist während dieser Zeit praktisch zu keiner Handlung fähig und verliert pro Stunde einen Punkt jeder seiner Guten Eigenschaften. Diese regenerieren sich nach Ablauf des Zaubers ebenso langsam wieder. Zum Ende der Wirkungsdauer wird mit dem W20 auf die ZfP* gewürfelt. Bei gelungener Probe steigt eine Angst des Opfers (nach Wahl des Spielleiters) permanent um einen Punkt.
Die Probe kann je nach vorhandenen Ängsten des Opfers um bis zur Hälfte der Summe aller Ängste erleichtert sein (Meisterentscheid).
Kosten: ll AsP (W20 AsP bzw. W20/2 LeP bei borbaradianischer Repräsentation)
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: maximal ZfP* Stunden (borbaradianische Repräsentation: so viele Stunden, wie der Zauber AsP gekostet hat)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer
◆*Sinnenraub* (+2; ab ZfW 7; nur gildenmagische Repräsentation). Mit dieser Variante können einzelne Sinne des Opfers blockiert werden, so dass es zeitweilig erblindet, nichts mehr hört etc. Es erleidet jedoch keinen schleichenden Verlust von Eigenschaften, sondern nur passende Abzüge je nach fehlendem Sinn. Pro geraubtem Sinn ist die Probe um 2 Punkte erschwert; *Kosten:* 5 AsP plus 2 AsP pro geraubtem Sinn.
◆*Magiegespür rauben* (+5; nur gildenmagische Repräsentation). Eine Variante, die dem Opfer statt aller fünf Sinne die Wahrnehmungsfähigkeit für und mit Magie nimmt: Alle Proben auf die Gabe *Magiegespür* und auf Zauber mit dem Merkmal *Hellsicht* sind um die doppelten ZfP* erschwert. *Kosten:* 9 AsP
Reversalis: Die Sinne des Zaubernden werden geschärft: TaW Sinnenschärfe +ZfP*, alle Ängste (Schlechte Eigenschaften mit der Bezeichnung Angst oder Phobie) sinken um ZfP*/2 Punkte.
Antimagie: EINFLUSS BANNEN hebt den Zauber auf. Bei der gildenmagischen Repräsentation hilft auch der EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN, bei der borbaradianischen Variante der AMAZEROTHBANN. In den entsprechenden Zonen ist der Zauber schwieriger zu wirken.
Merkmale: Einfluss, Dämonisch (Amazeroth) (borbaradianische Rep.) bzw. Einfluss, Eigenschaften (gildenmagische Rep.)
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Bor6, Mag2
Diese vielleicht finsterste aller borbaradianischen Zaubereien wurde selbst zu jenen Zeiten, als es noch keine gildenmagische Repräsentation dieser Sprüche gab, an keiner Magierakademien gelehrt. Heute kennt man sie nur noch von wenigen düsteren Lehrmeistern und natürlich den Dämonenschergen der Schwarzen Lande. Die gildenmagische Form dieses finsteren Spruches wird in Punin nur an Personen bester Reputation abgegeben, in Mirham an jeden, der 50 Dukaten Lehrgeld zahlt. Für Weißmagier, die sich mit Seelenheilkunde beschäftigen, ist sie ebenfalls in Perricum erlernbar. Es handelt sich dabei um die von Magister Karjunon Silberbraue de-borbaradianisierte Thesis (Anrufungs- und Blutkomponente sowie die auf Borbarad gerichtete Kontrollverbindung entfallen).



EINFLUSS BANNEN

Probe: IN / CH / CH (+Mod.)
Technik: Die Hexe berührt die zu entzaubernde Person und konzentriert sich auf die hervorgerufenen Gefühle.
Zauberdauer: 40 Aktionen
Wirkung: Der Spruch hebt Zauber mit dem Merkmal *Einfluss* auf. Die Erinnerung an die Gefühle (evtl. für einen anderen Menschen) bleiben jedoch bestehen, so dass das Opfer auch nach Aufhebung des Beeinflussungszaubers noch in dessen Sinne reagieren kann (Meisterentscheid).
Die Hexe kann sich mit dieser Formel nicht selbst aus einer Beeinflussung befreien. Die Zauberprobe ist um die vom gegnerischen Zauberer (demjenigen, der die Beeinflussung gewirkt hat) erzielten ZfP* erschwert, des Weiteren um 1/5 der AsP des zu brechenden Spruchs. Weitere Erschwernisse können aus einem PROTECTIONIS herrühren.
Sorgfältige magische Analyse des wirkenden Zaubers im Vorfeld erleichtert die Probe: Pro 3 Punkte ZfP* bei einem ANALYS ARCANSTRUKTUR ist die Probe auf EINFLUSS BANNEN um einen Punkt erleichtert.
Kosten: 5 AsP plus 1/5 der Kosten des zu brechenden Spruchs. Um einen permanent wirkenden und mittels permanenter AsP fixierten Beeinflussungszauber aufzuheben, muss der Druide permanente AsP investieren: 1/10 der Kosten des wirkenden zu brechenden Zaubers, mindestens aber 1 AsP. Misslingt die Probe, entstehen keine permanenten Kosten.
Zielobjekt: Einzelwesen
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite
◆*Zone* (+3; ab ZfW 7). Für den Einsatz von 15 AsP kann der Druide eine ortsfeste Zone von ZfW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal *Einfluss* um ZfP* Punkte erschwert ist und die ZfP* SR lang anhält.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Der Beeinflussungszauber kann von einem PROTECTIONIS geschützt sein (S. 137)
Merkmale: Antimagie, Einfluss
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Dru, Geo, Hex je 6; Ach, Elf je 5; Mag, Sch je 4; Srl3
Dieser Zauber ist bei fast allen Traditionen bekannt, die sich auf die Manipulation des Geistes verstehen. Da Hexen besonders gut mit Gefühlen umzugehen verstehen, bringen sie diesen Spruch eher zur Meisterschaft als andere.





EINS MIT DER NATUR

Probe: IN / GE / KO
Technik: Der Geode legt sich mit ausgestreckten Gliedmaßen auf den Boden und lässt die Kraft der Erde durch seinen Körper pulsieren.
Zauberdauer: 3 Spielrunden
Wirkung: Die Talentwerte des Geoden in *Fährtensuchen, Orientierung, Wettervorhersage* und *Wildnisleben* steigen um ZfP* Punkte. Er entwickelt zudem einen spezialisierten *Gefahreninstinkt* (in Höhe von ZfP* Punkten), der ihn vor typischen, naturgegebenen Gefahren der Gegend andeutungsweise warnt, z.B. vor Raubtieren, Giftpflanzen, Treibsand, Lawinen oder dünnem Eis, nicht jedoch vor 'Zivilisationsgefahren' wie Fangeisen oder Straßenräubern. Da er sich intuitiv richtig verhält, erleidet er nur den halben Schaden durch Klima und Landschaft (Kälte, Hitze, Dornen etc.), den ein nicht Verzauberter verspüren würde. Der Wert dieses *Gefahreninstinkts*, der nur für diese speziellen Merkmale gilt, kann auf eine eventuell vorhandene gleichnamige Gabe addiert werden.
Die Wirkung gilt nur für die Art von Umgebung, in der der Geode den Zauber ausgeführt hat, also z.B. für Wald, wenn er sich auf Waldboden gelegt hat, für Steppe, Gebirge oder Schneewüste. Innerhalb von Siedlungen, Gebäuden oder dämonisch pervertierter Landschaft wirkt der Zauber nicht.

Kosten: 6 AsP
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: bis zum nächsten Sonnenaufgang
Modifikationen und Varianten: Ab einem ZfW von 10 kann der Geode mit einer Probe +5 auch eine andere Person mit diesem Zauber belegen, Einverständnis (bewusste Teilnahme an der Meditation des Geoden) vorausgesetzt.
Reversalis: bewirkt jeden möglichen Patzer in der Natur, von Sonnenbrand und Frostbeulen über das Stolpern in Bäche und Dornbüsche, das Essen unbekömmlicher Beeren und Vergessen der Feldflasche bis zum Streicheln niedlicher Bärenjungen ...
Antimagie: EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN oder ELEMENTARBANN nehmen dem Geoden seine angezauberte Naturverbundenheit wieder; eine entsprechende Zone erschwert das Wirken des EINS MIT DER NATUR.
Merkmale: Eigenschaften, Elementar
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Geo7, Dru5, Elf2, Hex(Geo)2, Mag(Dru)2
In der elfischen Repräsentation wird dieser Spruch nur von Waldelfen verwendet.









EISENROST UND PATINA

Probe: KL / CH / GE
Technik: Die Magierin spricht die Formel und berührt anschließend den Gegenstand, den sie verrosten lassen möchte, mit Hand oder Zauberstab.
Zauberdauer: 2 Aktionen
Wirkung: Eine metallischer Gegenstand, der von diesem Zauber getroffen wird, überzieht sich sofort mit Rostflecken oder Grünspan und wird zusehends vom Rost zerfressen, bis nur noch Krümel und Metallstaub zurückbleiben. Ein Nagel ist nach wenigen Sekunden zerfallen, ein Dolch meist innerhalb einer Minute, eine schwere Eisentruhe nach fünf Minuten.
Um einen Gegenstand im Kampf zu berühren, ist eine gelungene Attacke erforderlich, die dann pariert werden muss (Waffe verrosten lassen) oder nicht (Rüstungstreffer).
Metallwaffen werden binnen weniger Herzschläge schartig und zerbrechlich. Nach Aussprechen der Formel bleiben der Zauberin ZfP* Kampfrunden Zeit, um die gegnerische Waffe zu berühren. Der Bruchfaktor dieser Waffe steigt pro KR um einen Punkt. Erreicht der BF den Wert 12, zerbricht die Waffe automatisch beim nächsten Treffer bzw. der nächsten gelungenen Parade.
Wird eine Rüstung verzaubert, verliert sie alle 3 KR einen Punkt RS.
Magische Objekte werden von diesem Zauber nicht betroffen, ebenso wenig Objekte aus Silber (läuft nur an) oder höherwertigen Metallen.
Wird mit der Experten-Regel zu *Matrixverändernden Zaubern* aus MGS 56 gespielt, dann gilt ein Gegenstand, an dem der EISENROST gerade wirkt, als magisch, so dass z.B. eine rostende Waffe Dämonen verletzen kann.
Kosten: 2 AsP plus 2 AsP pro Stein Gewicht
Zielobjekt: Einzelobjekt aus unedlem Metall (Eisen, Blei, Kupfer und Legierungen wie Messing und Bronze)
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Der Verfall hält ZfP*/2 Spielrunden an und verursacht Zerstörung nach Spielleiterentscheid; die Verrostung ist augenblicklich.
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Wirkungsdauer
◆*Rostträger* (+3). Normalerweise muss die Zaubernde das Zielobjekt mit der Hand oder ihrem persönlichen Ritualgerät berühren. Mit dieser Modifikation genügt auch ein beliebiger Stiel, Stecken oder eine Waffe.
◆*Rostfalle* (+5; ab ZfW 7). Es reicht aus, wenn der Zaubernde oder sein Stab im Kampf berührt *wird* – eine aktive Berührung ist nicht erforderlich (gilt aber weiterhin). So kann z.B. eine angreifende Waffe durch eine gelungene Parade oder einen gelungenen Treffer gegen den Magier zum Verrosten gebracht werden.
◆*Satinavs Hörner* (+9; ab ZfW 14; nur in der kristallomantischen Repräsentation). Der Zauber wirkt auch auf alles Unbelebte in der Umgebung: Holz verrottet, Leder vertrocknet, Stein verwittert, Lebensmittel und alchimistisches Gebräu verkommen.
Reversalis: Verrostete Gegenstände setzen sich (nach vorhandenen Einzelteilen, Spielleiterentscheid und ZfP*) wieder zusammen und gewinnen an Glanz, Stärke und Integrität, bis maximal zum Ursprungszustand. Der BF einer schartigen Waffe sinkt um ZfP*/2 Punkte, der RS einer zerschlissenen Rüstung steigt um ZfP*/4 Punkte, jeweils jedoch maximal bis zum Grundwert. Für diese Instandsetzung sind die Kosten jedoch gegenüber dem Grundzauber verdoppelt.
Antimagie: OBJEKT ENTZAUBERN macht den Verfall rückgängig, während er wirkt, kann aber nach Ablauf der Wirkungsdauer nichts wiederherstellen. Eine entsprechende Zone erschwert das Wirken des EISENROST – es soll hinreichend paranoide Kämpfer geben, die sich speziell eine solch antimagische Waffe wünschen. Die Objektschutz-Variante der genannten Antimagie erschwert das Verfluchen einer solcherart geschützten Waffe. Ein hypothetischer Anti-Temporalzauber hätte natürlich ebenfalls negative Auswirkungen auf den EISENROST.
Merkmale: Objekt, Temporal
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Mag6; Ach, Dru je 5; Sch4
Manche Magietheorien vermuten, dieser Zauber verstärke den Aspekt des Todes und Zerfalls, der in allen Dingen ruhe, während viele, die der Formel mächtig sind, gar nicht wissen, dass es sich um eine einfache Temporalmagie handelt. Die Formel ist bei vielen Magiekundigen bekannt und erfreut sich außer bei Magiern vor allem bei Achaz-Kristallomanten, Druiden und Schelmen größter Beliebtheit.







EISESKÄLTE KÄMPFERHERZ

Probe: MU / IN / KO
Technik: Der Elf legt die Hände an die Brust, atmet tief durch und spricht *firya ten dha'fey a'thar*.
Zauberdauer: 2 Aktionen
Wirkung: Der Nutznießer dieses Spruches wird in einen Zustand versetzt, der ihn im Kampf keinerlei Schmerzen mehr erleiden lässt. Erstens hat er einen zusätzlichen Rüstungsschutz in Höhe von ZfP*/5 Punkten (ohne Behinderung, auch zusätzlich zu dem Schutz durch einen ARMATRUTZ), zweitens erleidet er keine AT/PA-Abzüge durch niedrige Lebensenergie und seine *Selbstbeherrschungs*-Proben aufgrund von LeP-Verlust sind um ZfP* Punkte erleichtert. Er kann insgesamt eine Anzahl von ZfP*/2 Wunden ignorieren, die er an beliebigen Stellen des Körpers erleidet.
Allerdings stellt dieser Zauber für den Verzauberten ein heftiges Risiko dar, denn obwohl er bei wachem Verstand ist, fällt es ihm sehr schwer, die Gefährlichkeit seiner erlittenen Verletzungen einzuschätzen. Von Beginn der Wirkungsdauer übernimmt der Meister es, die LeP des Elfen zu verwalten. Der Spieler erfährt nur, dass und wo er getroffen ist, aber nur sehr vage, wie schwer und ob er Wunden erlitten hat. Erst in dem Moment, in dem die Wirkungsdauer endet, teilt der Meister dem Spieler mit, wie viele LeP er noch hat und wo er Wunden erlitten hat.
Mit Ende der Wirkungsdauer erleidet der Elf auf jeden Fall 1W6 Punkte Erschöpfung. Es ist durchaus möglich, dass der Elf im Kampf nicht merkt, das seine Lebensenergie auch unter 0 sinkt. Die Folgen derart niedriger LE setzen dann in dem Augenblick ein, wenn die Zauberwirkung endet. Erleidet eine Gliedmaße mehr als drei Wunden, so ist sie verloren, wenn nicht auf der Stelle ein entsprechend erschwerter BALSAM gesprochen wird.
Kosten: 5 AsP plus 1 AsP/KR
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: höchstens 2 x ZfW KR (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite
◆In der Variante *eine andere Person zu verzaubern*, muss die Dauer des Zaubers vorher festgelegt und die entsprechenden AsP-Kosten sofort bezahlt werden, allerdings muss der Zauber nicht aufrechterhalten werden.
◆*Berserker* (+3). Wie oben, aber der Elf verzichtet auf jegliche Parade, sondern wandelt in jeder Runde des Kampfes seine Reaktion in eine Aktion um. Dabei erleidet er zwar die normalen Modifikationen für eine solche Umwandlung, sein AT-Wert steigt aber pro 3 ZfP* um 1. Er kann auch in diesem Zustand sehr wohl zwischen Freund und Feind unterscheiden, ist allerdings nicht in der Lage, irgendwelche Magie zu wirken oder Manöver außer *Wuchtschlag*, *Sturmangriff* und *Niederschlag* anzuwenden, sondern muss sich jederzeit mit aller Wucht in den Kampf werfen.
Reversalis: Der Elf erleidet durch Wunden besondere Schmerzen (doppelte Abzüge), außerdem ist jede *Selbstbeherrschungs*-Probe, die er wegen LeP-Verlust ablegen muss, um ZfP* erschwert.
Antimagie: kann in einer Zone des EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN nur erschwert gewirkt und von dieser Antimagie gebrochen werden.
Merkmale: Eigenschaften
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Ach, Elf je 3 Möglicherweise ist dieser Spruch der Ursprung für manche Berichte, die von der 'animalischen Wildheit' von in die Enge getriebenen Elfen sprechen. Auf jeden Fall ist er aber ein deutliches Zeugnis dafür, dass auch die Elfen keineswegs auf eine rein friedliche Vergangenheit zurückblicken können. Die Tatsache, dass es bei den Achaz einen sehr ähnlichen Zauber gibt, lässt den Schluss zu, dass die Elfen diese Formel in einer Zeit entwickelt haben, als sie mit dem Gottdrachen Pyrdacor und seinem Gefolge in Konflikt lagen.

MERKMAL EIGENSCHAFT

C KOMPLEXITÄT

ELEMENTARBANN

Probe: IN / CH / KO (+Mod.)
Technik: Der Magier nimmt die passende elementare Substanz zur Hand, konzentriert sich auf die Strukturen des elementaren Merkmals und spricht dann die Formel.
Zauberdauer: 40 Aktionen
Wirkung: Diese Formel hebt bei Gelingen einen Spruch mit dem Merkmal *Elementar* auf, ganz gleich, um welche elementare Spezialisierung es sich dabei handelt. Die Zauberprobe ist um die vom gegnerischen Zauberer (demjenigen, der den Elementar-Zauber gewirkt hat) erzielten ZfP* erschwert, des Weiteren um 1/5 der AsP des zu brechenden Spruchs. Weitere Erschwernisse können aus einem PROTECTIONIS herrühren. Sorgfältige magische Analyse der vorliegenden elementaren Zauberei im Vorfeld erleichtert die Probe: Pro 3 Punkte ZfP* bei einem ANALYS ist die Probe auf den ELEMENTARBANN um einen Punkt erleichtert.
Des Weiteren gelten die Modifikationen für Begabungen und Merkmalskenntnisse für Element bzw. Gegenelement aus **Mit Wissen und Willen**, S. 105.
Der Zauber ist nicht geeignet, Elementargeister, Dschinne oder gar Elementare Meister zu exorzieren; Mindergeister, die teilweise aus dem betroffenen Element entstanden sind, lösen sich unter Einwirkung des Zaubers jedoch sofort auf. Der Zauber wirkt nicht gegen natürliche Vorkommen und Konzentrationen eines Elements, sondern nur gegen mit Zauberei hervorgerufene.
Kosten: 9 AsP plus 1/5 der Kosten des zu brechenden Spruchs. Um einen permanent wirkenden und mittels permanenter AsP fixierten elementaren Zauber aufzuheben, muss der Magier permanente AsP investieren: 1/10 der Kosten des wirkenden Elementarzaubers. Misslingt die Probe, entstehen keine permanenten Kosten.
Zielobjekt: einzelner Zauber
Reichweite: maximal ZfW Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite
◆*Mindergeister bannen* (+3). Mit dieser Variante können Mindergeister, unabhängig von ihrer Elementaren Zusammensetzung, verbannt werden. Dies kostet 3 AsP pro Minderem Geist.
◆*Zone* (+3; ab ZfW 7). Für den Einsatz von 27 AsP kann der Magier eine ortsfeste Zone von ZfW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal *Elementar* um ZfP* Punkte erschwert ist, die ZfP* Stunden lang anhält und in der keine Mindergeister bestehen können.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Prinzipiell können auch Elementar-Formeln durch den PROTECTIONIS geschützt werden (S. 137).
Merkmale: Antimagie, Elementar
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Geo, Mag je 2
Diese Parallelentwicklung zum DÄMONENBANN ist bislang nur in Punin und am Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik bekannt. Man kann jedoch annehmen, dass eine ähnliche Formel in Galottas Reich existiert. Da in Werkstätten wie Schmieden, Hüttenwerken und Töpfereien, wo Elemente ineinander übergehen, immer wieder Mindergeister entstehen und deshalb aventurische Handwerker bisweilen gezwungen sind, die Dienste von Exorzisten in Anspruch zu nehmen, wird dieser Zauber wohl bald weithin bekannt sein. Die geodische Variante ist sehr alt, jedoch nur noch sehr wenigen Geoden bekannt.







ELEMENTARER DIENER

Probe: MU / KL / CH (+4 +Mod.)
Technik: Der Druide berührt eine 'Hand voll' des Elements, dessen Elementargeist er rufen will, mit den Händen und konzentriert sich auf die dem Element eigenen Kräfte.
Zauberdauer: 1 Spielrunde
Wirkung: Dieser Zauber ruft einen Elementargeist des gewünschten Elements herbei, der dem Beschwörer einige Dienste erfüllt, wenn diesem eine (je nach Wunsch modifizierte) CH-Probe gelingt. Sowohl die eigentliche Herbeirufung als auch die CH-Probe sind um bestimmte Modifikatoren erschwert/erleichtert, von denen die Affinität des Beschwörers zum gerufenen Element die wichtigste ist.
Ein Elementargeist stellt dem Beschwörer ein 'Wunschvolumen' von insgesamt 15 + ZfP*/2 Punkten zur Verfügung. Alles Wissenswerte zu Elementargeistern, Wünschen und Affinitäten finden Sie im Kapitel **Die Macht der Elemente** im Band **Mit Wissen und Willen**.
Die Notwendigkeit, mindestens eine Hand voll des zu beschwörenden Elementes zu verwenden (in allen Repräsentationen in der einen oder anderen Form vorhanden), ist der Grund dafür, dass sich die Beschwörung eines Schneesturms in der Wüste so außerordentlich schwierig gestaltet und dass die Luftgeister zu den am häufigsten beschworenen Wesenheiten gehören (denn wo keine Luft ist, kann auch kein Beschwörer existieren).
Es ist nicht möglich, für die Beschwörung nötige Menge des Elements durch einen einzigen MANIFESTO herbeizurufen, dazu ist die erscheinende Menge zu gering. Eine ausreichende Menge erhält man durch die Ansammlung von 36 ZfP* durch mehrere MANIFESTO-Zauber hintereinander.
Kosten: 12 AsP
Zielobjekt: Einzelwesen
Reichweite: 3 Schritt bei der Herbeirufung; der Elementargeist kann sich danach frei bewegen.
Wirkungsdauer: bis zur Erfüllung der Dienste, längstens jedoch bis zum nächsten Sonnenaufgang
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Zielobjekt (mehrere)
◆In der Variante zur *Herbeirufung mehrerer Elementare* müssen für jedes Einzelwesen nur 10 AsP aufgewandt werden. Es sind separate Charisma-Proben erforderlich, und die Elementare verfügen auch über jeweils eigenständige Wunschvolumina.
Reversalis: Mit der Reversion der Formel kann ein Elementargeist ausgetrieben werden; dies ist jedoch zusätzlich zu den +4 für den Elementargeist und eventuellen Affinitäten noch um die ZfP* der Herbeirufung erschwert.
Antimagie: Die Herbeirufung kann in den Zonen des ELEMENTARBANN oder des HERBEIRUFUNG VEREITELN nur erschwert gewirkt werden.
Merkmale: Elementar, Herbeirufung
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Geo6; Dru5; Ach, Mag je 4
Bis vor wenigen Jahren galt dieser Spruch den Magiergilden als verschollen. Dies änderte sich jedoch schlagartig mit dem Wiedererscheinen des Konzils der Elemente im Raschtulswall und der Übergabe eines Exemplars des *Groszen Elementhariums* an die Akademie Punin, und mittlerweile können Gildenmagier den ELEMENTARER DIENER in Punin, Rashdul, Mherwed, Olport und natürlich am Konzil erlernen. Sowohl die geodische als auch die kristallomantische Version dieses Zaubers müssen zu den ältesten überlieferten Kulturgütern der Menschheiten gezählt werden.



ELFENSTIMME FLÖTENTON

Probe: IN / CH / KO
Technik: Der Elf stimmt das Instrument, auf dem er spielen will, spricht *a'feyra feya, iama'fey dschis*, konzentriert sich auf die Personen, die den Klang hören sollen, und beginnt zu spielen.
Zauberdauer: 40 Aktionen
Wirkung: Die Klänge, die der Elf seinem Instrument entlockt, sind für all jene hörbar, für die der Zauber gedacht sind, unabhängig von ihrer Entfernung zu dem Musikanten. Auch Mauern oder andere Hindernisse halten die Klänge nicht auf. Der Empfänger hört die Musik nur in seinem Geist und weiß, dass es sich um einen Zauber handelt. Es wird jedoch nur die Musik übertragen, kein eventueller zusätzlicher Gesang oder dergleichen.
Kosten: 6 AsP + 1 AsP pro SR Spielzeit
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst; der Gruß reicht zumindest kontinentweit, jedoch nicht sphärenübergreifend; als Empfänger können nur solche Personen ausgewählt werden, die ein enges Band zum Elfen haben (Freundschaftslied-Partner, Salasandra-Sippenangehörige, *langjährige* Freunde).
Wirkungsdauer: je nach AsP-Aufwand, höchstens ZfP*/2 SR

Modifikationen und Varianten: keine bekannt
Reversalis: nicht bekannt
Antimagie: kann in einer Zone des VERSTÄNDIGUNG STÖREN nur erschwert gewirkt und von diesem Zauber unterbunden werden.
Merkmale: Verständigung
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Elf 2
Vermutlich dient dieser Zauber in erster Linie dazu, Sippenmitgliedern einen Gruß zukommen zu lassen, die aus irgendeinem Grund in der Ferne weilen, oder umgekehrt einen Gruß an die zurückgebliebene Sippe zu schicken. Heute ist dieser Zauber selbst unter Elfen kaum noch verbreitet. Bei den Menschen gibt es nur noch Gerüchte über Musikinstrumente, deren Klang 'über tausend Meilen hinweg' zu hören sei: Geschichten, die sich eventuell auf uralte firnelfische Flöten und Hörner beziehen. Alte tulamidische Märchen lassen den Schluss zu, dass wenigstens in Mhanadistan ebenfalls einmal ein ähnlicher Zauber bekannt gewesen sein muss, aber heute ist er vollständig in Vergessenheit geraten.



MERKMAL VERSTÄNDIGUNG

D KOMPLEXITÄT

ERINNERUNG VERLASSE DICH!

Probe: MU / IN / CH (+MR)
Technik: Der Magier berührt sein Opfer und spricht dabei die Formel.
Zauberdauer: 3 Aktionen
Wirkung: Der Magier raubt seinem Opfer für eine begrenzte Zeit das Gedächtnis. Es hat während dieser Zeit keine Erinnerung an sein bisheriges Leben. Dadurch sinken KL und IN um jeweils ZfP* Punkte. An Ereignisse, die während der Wirkungsdauer geschehen, kann es sich später überhaupt nicht mehr erinnern, es sei denn, es wird mit einem BEHERRSCHUNG BRECHEN behandelt.
In Verbindung mit einem BANNBALADIN oder einer ähnlichen Formel stellt dieser Spruch in den Händen von Schwarzmagiern eine ernste Gefahr dar, gelingt es ihnen doch, Menschen zu Raub und Mord zu zwingen, sie sogar auf ausweglose Missionen zu schicken, die für sie mit dem Tode enden. Aus diesem Grunde wird ein Einsatz dieser Formel zu anderen als seelenheilerischen Zwecken gemäß Cod.Alb. III, 21 mit schwersten Strafen geahndet.
Kosten: 11 AsP (borbaradianische Variante: W20 AsP oder W20/2 LeP)
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfP* Stunden (borbaradianische Variante: so viele Stunden wie AsP)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite
Reversalis: Das Opfer ist zu phänomenalen Gedächtnisleistungen in der Lage, d.h. es kann sich an kleinste Details aus seiner Vergangenheit erinnern.
Antimagie: BEHERRSCHUNG BRECHEN kann den Zauber aufheben bzw. in der Zonen-Variante sein Wirken erschweren; gegen die borbaradianische Variante wirkt auch ein AMAZEROTHBANN.
Merkmale: Herrschaft (borbaradianische Variante: Herrschaft, Dämonisch (Amazeroth))
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Bor4, Mag3
Bei der gildenmagischen Variante handelt es sich um die von Magister Karjunon Silberbraue deborbaradianisierte Thesis (Anrufungs- und Blutkomponente sowie die auf Borbarad gerichtete Kontrollverbindung entfallen) der gleichnamigen Borbaradianer-Formel. Diese Form des Spruches kann in Punin und Perricum erlernt werden, wobei die Lernkosten 50 Dukaten betragen; die Al'Achami in Fasar und die Halle der Macht in Lowangen geben den Zauber nur an ihre eigenen Schüler weiter. Die borbaradianische Variante dürfte fast überall in den Schwarzen Landen erlernbar sein.

MERKMAL HERRSCHAFT

D KOMPLEXITÄT

EXPOSAMI LEBENSKRAFT

Probe: KL / IN / IN
Technik: Der Elf hält die Hände muschelförmig hinter die Ohren und konzentriert sich auf den Zauber, benennt den Ort und spricht *dhao visya'my ama'e'ra.*
Zauberdauer: 15 Aktionen
Wirkung: Mit diesem Zauber kann ein Elf die Anwesenheit jedes wenigstens rattengroßen lebendigen Wesens erkennen (keine Pflanzen), selbst wenn das Wesen verborgen oder getarnt ist. Diese Auren nimmt der Elf als grün leuchtende Flecken wahr, deren Intensität und Durchmesser von der Größe des Wesens abhängen. Die Gestalt der georteten Wesen ist jedoch nicht erkennbar.
Dichtes Unterholz, Wasser und sogar Erdboden bis zu etwa einem halben Schritt Tiefe wird von dem Zauber durchdrungen, massive Barrieren aus Stein oder Eis jedoch nicht: Alles, was vorwiegend aus den Elementen Erz oder Eis besteht, widersetzt sich dem Zauber. Die Dicke dieser Materialien, die der Zauber durchdringen kann, entspricht ZfP* Fingern – um eine zehn Finger dicke Steinwand zu 'durchschauen', sind also wenigstens 10 ZfP* nötig. Außerdem schwächen solche Hindernisse die Intensität der entdeckten Auren, so dass sich der Elf in der Größe eines Wesens, das hinter einer massiven Steinwand lauert, durchaus irren kann.
Die genaue Wirkungsweise des Zaubers ist unter Magietheoretikern umstritten, aber es deutet einiges darauf hin, dass es eine Variante des ODEM ARCANUM ist, die Sikaryan ortet – jene Lebenskraft, von der alle Lebewesen erfüllt sind. Dafür spricht jedenfalls, dass Dämonen, Untote und ähnliche Wesenheiten durch diesen Zauber nicht wahrgenommen werden können, mit der bemerkenswerten Ausnahme von Vampiren, die vor kurzem getrunken haben und damit fremdes Sikaryan in sich aufgenommen haben. Die Aura von sterbenden oder schwer kranken Wesen verblasst im Vergleich zum gesunden Zustand, während Insektenstaaten als Einzelwesen wahrgenommen werden.
Kosten: 4 AsP
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst; die Wirkung des EXPOSAMI reicht ZfP* x 3 Schritt weit.
Wirkungsdauer: entspricht der Zauberdauer.
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite (Berührung *oder* Reichweite der Zauberwirkung)
◆ *Tierart* (+3). Mit dieser Variante kann der Elf nur Wesen einer bestimmten Tierart wahrnehmen. Funktioniert nur bei Wesen, deren Aura der Elf schon einmal mittels EXPOSAMI oder ODEM ARCANUM gesehen hat.
◆ *Suche* (+7; ab ZfW 11). Der Hellsichtzauber reagiert nur auf ein bestimmtes Wesen, dessen Aura der Elf schon einmal wahrgenommen haben muss (BLICK AUFS WESEN, EXPOSAMI, ODEM ARCANUM ...).
◆ *Reinheit der Aura* (+10; ab ZfW 14). Der Elf kann erkennen, ob ein Wesen krank oder gesund ist, erregt oder ruhig, dämonisch verseucht oder natürlich drittsphärig.
Reversalis: nicht bekannt
Antimagie: kann in einer Zone des HELLSICHT TRÜBEN nur erschwert gewirkt werden; die Wirkung eines außerhalb gesprochenen EXPOSAMI wird in der Zone um die ZfP* der antimagischen Formel reduziert, so dass dort die Reichweite des Hellsichtzaubers sinkt. Gezielter Einsatz der Antimagie gegen den Elfen beendet den EXPOSAMI.
Merkmale: Hellsicht
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Elf6; Ach, Dru, Geo je 4; Hex, Mag je 3
Eigentlich ein Zauber, der den Elfen in dichtem Wald bei der Jagd helfen sollte, sind seine Anwendungsgebiete mittlerweile deutlich verbreiteter und können auch dazu dienen, eventuelle Hinterhalte rechtzeitig zu entdecken.

MERKMAL HELLSICHT

B KOMPLEXITÄT

FALKENAUGE MEISTERSCHUSS

Probe: IN / FF / GE
Technik: Der Elf streicht dem Schützen mit der Innenseite der flachen Hand über die Augen und flüstert dabei *iama yara sala'dha*. Der Schütze konzentriert sich dabei auf sein Ziel.
Zauberdauer: 4 Aktionen
Wirkung: Der Zauber stellt ein geistiges Band zwischen dem Schützen und dem Ziel her. Dadurch wird die Fernkampf-Probe, mit der der Schütze sein Ziel zu treffen versucht, um die ZfP* erleichtert. In der Zeit zwischen Zauber und Schuss bzw. Wurf muss sich der Schütze ständig auf sein Ziel konzentrieren, sonst verfällt die Wirkung (in Zweifelsfällen kann der Meister von dem Schützen *Selbstbeherrschungs*-Proben verlangen).
Kosten: 5 AsP
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst, Berührung
Wirkungsdauer: Der Schuss oder Wurf muss innerhalb von ZfW Kampfrunden erfolgen.
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite, Wirkungsdauer
◆*Das bleibende Band* (+5). Die Erleichterung gilt für alle Schüsse bzw. Würfe, die der Schütze innerhalb der Wirkungsdauer auf ein und dasselbe Ziel abgibt.
Reversalis: Für den nächsten Schuss oder Wurf innerhalb der Zauberdauer erleidet der Schütze eine Erschwernis um ZfP* Punkte.
Antimagie: kann in einer Zone des EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN nur erschwert gewirkt und von diesem Zauber beendet werden.
Merkmale: Eigenschaften
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Elf 6, Mag (Elf)2
Ein guter Schütze errichtet immer eine Art geistige Verbindung von sich bis zu seinem Ziel, dem die Waffe dann folgt, um möglichst genau zu treffen. Da ist es kein Wunder, dass die Elfen gelernt haben, dieses Band mittels ihrer Magie noch zu verstärken – und man kann fast davon ausgehen, dass vielen Elfen noch nicht einmal bewusst ist, dass sie hierbei Magie anwenden. Sicherlich handelt es sich bei diesem Zauber nicht um einen Kampfzauber, sondern eine Unterstützung ihrer Jagdfertigkeiten.

MERKMAL EIGENSCHAFT

B KOMPLEXITÄT

FAVILLUDO FUNKENTANZ

Probe: IN / CH / FF
Technik: Die Magierin schließt kurz und heftig die Augen und nickt mit dem Kopf; dabei murmelt sie die Formel.
Zauberdauer: 2 Aktionen
Wirkung: Die Illusionistin, eine Person oder ein Gegenstand ihrer Wahl wird von einem Schwarm tanzender Funken in allen denkbaren Farben des Regenbogens umgeben. Dieser – eindeutig als Illusion erkennbare – Lichterschwarm kann einfache geometrische Formen annehmen. Je nach Form, Farbe und Geschwindigkeit des Tanzes kann die Illusionistin variierte Wirkungen wählen, die dem 'Umschwärmten' einen leichten Vorteil bringen.
Kosten: 3 AsP
Zielobjekt: Einzelwesen, Einzelobjekt
Reichweite: Der Lichterschwarm entsteht in max. 1 Schritt Entfernung von der Magierin, die sich danach bis zu 7 Schritt entfernen darf.
Wirkungsdauer: ZfP* mal 10 Kampfrunden (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite
◆*Subtiles Leuchten* (+3). Die Illusionistin oder eine von ihr mit den Funken umgebene Person wirkt durch das Funkeln an den 'richtigen' Stellen (ein kurzes Aufblitzen an Augen oder Zähnen, ein Lichtreflex im Haar) interessanter und überzeugender. Das Charisma steigt für alle Proben auf Gesellschaftliche Talente um 2 Punkte. Die Wirkungsdauer dieser Variante beträgt ZfP* Spielrunden.
◆*Leuchtender Panzer* (+5). Der Umschwärmte oder die Magierin selbst sind von einem dichten, aber ständig seine Form ändernden Schwarm Funken umgeben, der Gegner im Kampf so verwirrt, dass sie ZfP*/4 Punkte Abzug auf ihre Attacken erleiden und keine Gezielten Stiche, Gezielten Schläge, Todesstöße oder Gezielte Fernkampfangriffe gegen die Zauberin einsetzen können.
◆*Katzengold* (+7). Ein Objekt wird von einer engen Funkenhaut umgeben, so dass es wie juwelenbesetzt erscheint. Diese Variante hält ZfP* Spielrunden an und muss nicht aufrechterhalten werden.
◆*Hypnotischer Wirbel* (+7; ab ZfW 11). Diese Variante zieht ein einzelnes Opfer in ihren Bann, wenn dessen MR kleiner oder gleich den ZfP* ist. Das Opfer kann alle ZfP* KR eine KL-Probe ablegen, um sich aus dem Bann zu lösen; ein Angriff oder auch nur ein scharfes Anrempeln bringen es auf jeden Fall in die Realität zurück.
Reversalis: hebt eine FAVILLUDO-Illusion auf.
Antimagie: kann in einer Zone des ILLUSION AUFLÖSEN nur erschwert gesprochen und von diesem Zauber beendet werden.
Merkmale: Illusion
Komplexität: A
Repräsentationen und Verbreitung: Srl6, Mag5, Sch(Mag)3
Der Spruch stammt aus dem *Liber Methelessae*, einem neuen Kompendium über die Illusionsmagie, dessen Verfasserin von 981 bis 1002 BF an der Zorganer Akademie lehrte. Hierin finden sich viele interessante Variationen des AURIS NASUS. Das Buch kann in Zorgan, Grangor oder Punin erworben werden (100 Dukaten), in Zorgan und Grangor wird dieser Spruch auch gelehrt und er hat schnell große Beliebtheit bei den Scharlatanen gewonnen.





FIRNLAUF

Probe: MU / KL / GE
Technik: Die Firnelfe stellt sich barfuß auf den Boden, breitet die Arme aus und konzentriert sich auf die Melodie des *ia'bha a'sela diundra fir'ye.*
Zauberdauer: 6 Aktionen
Wirkung: Die Elfe kann sich sicher über alle Arten von Eis- und Schneeflächen bewegen; auf eisigem Untergrund scheint sie kein Gewicht zu haben: Sie überquert Tiefschnee ohne einzusinken, behält auf Eisschollen das Gleichgewicht und bricht nicht in hauchdünnes Eis ein.
Sie erleidet geringere Einbußen auf die Anwendung Körperlicher Talente oder Kampffertigkeiten auf Eisflächen oder beim Klettern an Eiswänden. (Die ZfP* werden von der Erschwernis abgezogen, es entsteht jedoch kein Bonus.) Beim Sturz auf einen eisigen Untergrund kann sie ZfP* Punkte von der Schadenswirkung abziehen.
Der Zauber erlaubt das Mitführen von maximal 25 Stein Ausrüstung. Er schützt nicht vor anderen Auswirkungen des Elements (wie Erfrieren oder Hagelschlag) und er wirkt nicht auf dämonisch pervertiertem Eis.
Der Zauber erlaubt das Mitführen von maximal 25 Stein Ausrüstung. Er schützt nicht vor anderen Auswirkungen des Elements (wie Erfrieren oder Hagelschlag) und er ist bei der Bewegung auf dämonisch pervertiertem Eis um 7 Punkte erschwert (bzw. der Bonus auf die genannten Talente ist um 7 Punkte reduziert).
Kosten: 5 AsP plus 2 AsP pro Spielrunde
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: je nach AsP-Aufwand (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Zielobjekt (mehrere), Reichweite, Wirkungsdauer

◆*Eisspinne* (+3). Die ZfP* kompensieren nicht nur Erschwernisse, sondern können auch als Erleichterungen auf entsprechende Proben auf Körperliche Talente angewendet werden. Dadurch kann die Elfe eventuell an lotrechten Eiswänden oder sogar unter Überhängen klettern.
◆*Verankerung* (ab ZfW 7). Die Elfe kann sich für den Einsatz von 1 AsP auf einer Eisfläche so verankern, dass sie nicht stürzt, selbst wenn das Eis in bedrohliche Schräglage oder schnelle Bewegung gerät.
Reversalis: keine Wirkung bekannt
Antimagie: Sowohl EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN als auch EISBANN erschweren als Zone das Wirken des FIRNLAUF und können ihn, gezielt gesprochen, beenden.
Merkmale: Elementar (Eis), Eigenschaften
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Elf6 (Firnelfen, bei anderen Elfen 2), Mag2
Diese Formel ist die bekannteste der so genannten *Hexalogie der Elementaren Bewegung*, von denen WELLENLAUF und WIPFELLAUF ebenfalls bekannt (wenn auch wenig verbreitet) sind, während einige andere Zauber, die bislang als zu dieser Hexalogie gehörig genannt wurden, offensichtlich eher zur *Hexalogie der Elementaren Leiber* gehören.
Die Formel entstammen dem elfischen Sprücheschatz, und alle bisherigen Erkenntnisse deuten darauf hin, dass es sich hierbei um eine Entwicklung des halb-mythologischen ersten Firnelfen, des Schiffbauers und Elementaristen Ometheon handelt (dessen Objekt-Variante dieses Spruches leider verschollen ist). Sie ist fast ausschließlich bei Firnelfen bekannt. Die gildenmagische Variante wird in Olport und Belhanka gelehrt.

MERKMAL ELEMENTAR
MERKMAL EIGENSCHAFT
D KOMPLEXITÄT

FLIM FLAM FUNKEL

Probe: KL / KL / FF
Technik: Der Elf besinnt sich auf das Licht, spricht *feya feiama i'ungra* und schnippt dabei mit den Fingern.
Zauberdauer: 2 Aktionen
Wirkung: Durch diesen Zauber entsteht eine bläulichweiß strahlende, stationäre Lichtkugel, die zur Beleuchtung dienen kann. Die maximale Leuchtkraft bemisst sich nach den ZfP*: Glühwürmchen (1), Kerze (2 bis 3), Fackel (4 bis 6), Lagerfeuer (7 bis 9), bis hin zu sonnenhell (ab 15 ZfP*). Der Leuchtradius erreicht dadurch etwa ZfP* Schritt, wobei die Helligkeit nach außen hin natürlich immer weiter abnimmt. Das erschaffene Licht ist kalt und erzeugt keinerlei Verbrennungen. Es kann mit den Händen oder abschirmenden Gegenständen verhüllt werden, und es leuchtet auch bei Wind oder einer Berührung weiter.
Kosten: 1 AsP pro angefangener Spielrunde; pro zusätzlichem AsP pro SR kann die Helligkeit um eine Stufe (entsprechend 1 ZfP*) erhöht werden. Eine Reduzierung der Helligkeit ist nicht möglich.
Zielobjekt: Stelle im Raum oder auf einer Oberfläche (Zone)
Reichweite: Die Lichtkugel entsteht in maximal ZfW Schritt Entfernung.
Wirkungsdauer: nach AsP-Aufwand; Wirkungsdauer muss vorher festgelegt werden.
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite (Entstehungsort)
◆*Andere Farbe* (+2). Beliebt sind rot, violett, gelb, seltener grün, orange und blau; nur sichtbare Farben möglich.
◆*Pulsierendes Licht* (+2). Lichtkugel wird in regelmäßigem Rhythmus heller und dunkler.
◆*Lichtkegel* (+3; nur in gildenmagischer und kristallomantischer Repräsentation). Das Licht kann gleichsam wie ein Strahler in eine bestimmte Richtung (Kegel von etwa 45 Grad) gelenkt werden und diesen Bereich deutlich heller beleuchten.
◆*Variable Helligkeit* (+3). Die durch die ZfP* bestimmte Helligkeit ist die maximale Helligkeit der Lichtkugel; sie kann jedoch nach Belieben des Elfen abgedunkelt werden – um sie allerdings wieder heller (bis zur Maximalhelligkeit) erstrahlen zu lassen, ist der Einsatz eines AsP nötig.
◆*Bewegliche Lichtkugel* (+3). Das Licht schwebt in unmittelbarer Nähe des Zaubernden (nach Belieben über Kopf, Gesicht, Schulter, Hand oder Füße) und kann so mitgeführt werden. Kosten müssen nicht vorher festgelegt werden, daher (A).
◆*Irrwisch* (+5; nicht in geodischer und hexischer Repräsentation). Die Kugel kann bis zu ZfW mal 2 Schritt vom Zaubernden fortgeschickt und ferngelenkt werden. (A)
◆*Lichtblitz* (+7; nicht in echsischer und druidischer Repräsentation). Der Zaubernde kann die Kugel für einmalig 4 AsP in einem hellen Blitz explodieren lassen, der weithin sichtbar ist und nahe Beobachter kurzzeitig zu blenden vermag.
◆*Leuchtturm* (+7; nur in gildenmagischer Repräsentation). Im Endeffekt eine Kombination mehrerer o.g. Kombinationen. Eine pulsierende Lichtkugel von mindestens Helligkeit 10 (+ZfP*) steigt in eine Höhe von ZfW mal 10 Schritt und verbleibt dort bis zum Ende der Wirkungsdauer von 1 SR. Kosten: 5 AsP
◆*Immerlicht* (+9; nur in elfischer und kristallomantischer Repräsentation). Die stationäre Lichtkugel erhält für einen permanenten AsP eine stabile Matrix und leuchtet dauerhaft. Jeweils nach einem Jahr wird mit W20 gewürfelt: Bei einer 20 wird das Licht um eine Stufe (1 ZfP*) dunkler. Nicht kombinierbar mit anderen Modifikationen (außer *Anderer Farbe*).
Reversalis: Der Zauber schafft eine schwarze Kugel, die die Umgebung dunkler werden lässt, je näher man ihr kommt (praktisch eine 'leuchtende Finsternis', anstatt einer vollständigen Dunkelheit, wie sie der gleichnamige Zauber erschafft).
Antimagie: kann nur erschwert in einer Zone des VERÄNDERUNG AUFHEBEN gewirkt und von diesem Zauber beendet werden.
Merkmale: Umwelt
Komplexität: A
Repräsentationen und Verbreitung: Ach, Elf, Mag je 7; Dru, Hex je 6; Geo5; Sch4; Srl(Mag)4
Obwohl der Spruch bis zur Entdeckung der Firnelfenmagie menschlichen Zauberkundigen verschlossen war, gilt die Erschaffung einer magischen Lichtquelle heutzutage als *die* Zauberei überhaupt. (Es soll jedoch Zauberkundige geben, die nicht einmal diese einfachste Übung beherrschen.)

MERKMAL UMWELT

A KOMPLEXITÄT

FLUCH DER PESTILENZ

Probe: MU / KL / CH (+ MR)
Technik: Der Druide fixiert sein Opfer und denkt an die Krankheit, die es erleiden soll.
Zauberdauer: 10 Aktionen
Wirkung: Mit dieser Formel kann der Druide seinem Opfer eine beliebige Krankheit anhexen (zu Krankheiten siehe **Basis 116** bzw. **GA 205ff.**), ausgenommen die Lykanthropie. Die Krankheit nimmt vom Moment der 'magischen Ansteckung' an ihren natürlichen Verlauf mit allen Symptomen und Schäden für das Opfer. Wie eine auf normalem Weg entstandene Krankheit kann sie mit Kräutern o.ä. behandelt werden.
Der Druide muss die Krankheit kennen, die er verursachen will.
Kosten: Gefährlichkeitsstufe der Krankheit mal 2 AsP (borbaradianische Variante: Stufe der Krankheit x 1W3 AsP bzw. die Hälfte davon als LeP)
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: 3 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich (Die magische Herkunft der Krankheit ist noch einen Tag lang spürbar.)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Zielobjekt (mehrere), Reichweite
◆*Einzelfall* (+3 + Stufe der Krankheit; ab ZfW 7). Der Druide kann mit dieser Variante verhindern, dass die Krankheit ansteckend ist.
◆*Fernverfluchung* (ab ZfW 7). Verfügt der Druide über ein Körperteil (Haare, Fingernägel ...) des Opfers, so kann er mit diesem Gegenstand als Fokus den Zauber auch aus großer Entfernung wirken. Die Probe ist dann zusätzlich um 1 Punkt pro 10 Meilen erschwert, mindestens jedoch um 7 Punkte. Der Fokus wird dabei verbraucht.
Reversalis: Die Umkehrung kann alle Krankheiten außer der Lykanthropie heilen; sie ist nicht um die MR, jedoch um die doppelte Stufe der Krankheit erschwert. (Es ist nicht ganz einfach, eine erzdämonische Wesenheit dazu zu bringen, Geschenke aus ihrer Domäne zurückzunehmen.)
Antimagie: Am ersten Tag der Krankheit kann die Pestilenz noch mit einem MISHKHARABANN (erschwert um die Stufe der Krankheit) geheilt werden. An den folgenden Tagen ist dies nicht mehr möglich, ebenso wenig wie Folge-Infizierte mit dieser Antimagie geheilt werden können. Auch eine magisch hervorgerufene Krankheit kann durch die Umkehrung dieses Zaubers, REVERSALIS [FLUCH DER PESTILENZ], geheilt werden. VERWANDLUNG BEENDEN wirkt dagegen nicht, angesichts der starken dämonischen Komponente in diesem Zauber. Man müsste schon einen gehörnten Dämon aus Mishkharas Domäne bemühen, damit er die Krankheit von dem Opfer nimmt; das jedoch tun Dämonen erfahrungsgemäß sehr ungern.
Merkmale: Dämonisch (Mishkhara)
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Dru5; Bor, Hex je 2; Mag(Dru)2
Im Endeffekt ist dieser Zauber eine Anrufung der erzdämonischen Wesenheit Mishkhara, aber nur die wenigsten Druiden wissen das. Hexen sind da im Allgemeinen besser informiert; besonders in dämonologisch orientierten Zirkeln wie jenem der Lowanger Hexen Xerinn und Alvinia oder dem der Weidener Yolana von den Rotwassern ist die Kenntnis des FLUCHS DER PESTILENZ verbreitet. Gleichfalls in Lowangen gibt Spektabilität Elcarna von Hohenstein diesen Zauber in druidischer Repräsentation an wenige handverlesene Gildenmagier weiter, die ihn garantiert nur in Kombination mit dem REVERSALIS einsetzen werden. Bisher ist es noch nicht gelungen, aus FLUCH DER PESTILENZ und REVERSALIS eine einzige, effektive Formel zur Heilung von Krankheiten zu konstruieren.

MERKMAL DÄMONISCH

D KOMPLEXITÄT

FORAMEN FORAMINOR

Probe: KL / KL / FF (evtl. +Mod.)
Technik: Der Magier berührt das Schloss, den Mechanismus oder die Tür dreimal mit der flachen Hand und spricht leise die Formel.
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Der Zauber öffnet mechanische Schlösser, Riegel etc. an Türen, Truhen und ähnlichem, ohne dass der Zauberer den genauen Schließmechanismus kennen muss. Wenn der FORAMEN als Gegenzauber zum CLAUDIBUS (siehe dort) eingesetzt wird, hebt er nur den Verschlusszauber auf. Ist die entsprechende Tür zudem normal verschlossen, wird ein zweiter FORAMEN nötig. Die Zuschläge auf die Zauberprobe sind von der Komplexität des Schlosses (0 für einen einfachen Riegel bis +18 für ein zwergisches Kombinationsschloss an einem Panzerschrank der Nordlandbank), die Kosten von der zu bewegenden Masse des Schließmechanismus abhängig (bis zu einem Maximum von etwa 2 x ZfW Stein). Gewöhnliche, wenn auch komplizierte Schlösser stellen für diesen Zauber kein Hindernis dar. Sollte der Schließmechanismus jedoch mit einer Falle gekoppelt sein, so können Sie als Meister einen Zuschlag (bis zu +10 wäre angemessen) auf die FORAMEN-Probe verlangen, damit die Falle gesichert bleibt, während das Schloss sich öffnet. Eine weitere Methode, den FORAMEN zu überlisten, ist die Anbringung mehrfacher, deutlich getrennter Schließmechanismen, die jeweils einen separaten FORAMEN erfordern.
Ist eine Tür mittels CLAUDIBUS CLAVISTIBOR verschlossen, muss der Zauberer nicht nur mehr ZfP* mit dem FORAMEN erzielen als das Ergebnis des CLAUDIBUS, sondern auch noch zusätzliche Kosten (über die Qualität des Schlosses hinaus) in Höhe der für den CLAUDIBUS verwendeten AsP aufwenden.
Kosten: zwischen 2 AsP (Schloss an einem Schmuckkästchen) und 12 AsP (Riegel eines Burg- oder Stadttores), s.o.
Zielobjekt: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich; das Schloss bleibt so lange offen, bis es wieder zugesperrt wird.
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite

◆*Mehrfachschlüssel* (+7). Für einen Zuschlag von sieben Punkten pro Schloss kann ein automatisch wieder verschließendes Schloss offen gehalten werden, während man mit einem neuen FORAMEN das nächste Schloss (einer Mehrfachkombination) öffnet. Kann auch verwendet werden, um eine Falle zu blockieren, während man ein Schloss öffnet.
◆*Contra-Claudibus* (+3; ab ZfW 7). Mit dieser Variante kann ein auf einem Verschluss wirkender CLAUDIBUS neutralisiert und die daraufhin gewöhnlich (mittels Schlösser Knacken, Krafteinsatz, Waffengewalt oder einem weiteren FORAMEN) geöffnet werden. Hierfür muss der Magier mindestens doppelt so viele ZfP* übrig behalten wie der Wirker des CLAUDIBUS; die AsP-Kosten betragen so viele Punkte, wie zum normalen Öffnen des Schlosse nötig wären.
Reversalis: Der umgedrehte Zauber *verschließt* Schlösser und andere Mechanismen; diese können aber ganz normal mit einem Schlüssel wieder geöffnet werden.
Antimagie: Sowohl Zonen des BEWEGUNG STÖREN wie auch des HELLSICHT TRÜBEN erschweren das Wirken des Zaubers.
Merkmale: Hellsicht, Telekinese
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Mag6, Sr15, Sch4
Diese Formel gilt ebenfalls als klassische Magierformel, die fast überall gelehrt wird, deren Wesen jedoch angeblich anderen Zauberkundigen verschlossen bleibt. Dass dem nicht so ist, zeigt sich schnell, wenn man sieht, mit welcher Leichtigkeit ein Schelm diesen Zauber erlernen kann. Es scheint so, als würden sich die anderen Magiebegabten einfach nur einen feuchten Kehricht um Schlösser und Türen scheren, so dass leicht der Eindruck entstehen kann, sie hätten mit dem FORAMEN nichts im Sinn.
Man kann diese Formel am ehesten verstehen, wenn man sie sich als eine Verbindung aus einem intuitiven PENETRIZZEL und einem MOTORICUS vorstellt, wobei der Hellsichtzauber dafür sorgt, dass der Magier den Mechanismus des Schlosses durchschaut, während die Telekinese das Öffnen besorgt. Genau so – durch Kombination zweier Zauber, die den o.g. ähnelten – soll FORAMEN übrigens entstanden sein.







FORTIFEX ARKANE WAND

Probe: IN / KO / KK
Technik: Die Magierin kreuzt die Arme – Handflächen nach außen – vor dem Gesicht und spricht die Formel.
Zauberdauer: 10 Aktionen
Wirkung: Der Zauber lässt an einem beliebigen Ort innerhalb der Reichweite (jedoch nur innerhalb der Elemente Luft, Wasser oder Feuer) eine für jegliche Materie undurchdringliche, jedoch durchsichtige Wand von maximal 2 mal 2 Schritt Fläche entstehen, die danach an ihrem Ort verbleibt. Dieser Ort ist fix gegenüber einem festen Objekt im Blickfeld des Magiers: Es ist also möglich, den FORTIFEX '3 Schritt steuerbord querab vom Mast' zu fixieren, nicht aber, ihn z.B. an einer Rotzen-Kugel zu applizieren. Die Orientierung im Raum kann nach Belieben gewählt werden.
Die Barriere ist zwar für 'Pfeil und Bolzen' undurchdringlich, vor Zaubern (auch elementaren Zaubern wie dem IGNIFAXIUS) oder halbmateriellen Wesen wie Geistern und Dämonen (ausgenommen manifestierten) schützt sie jedoch genauso wenig wie vor Hitze, Kälte oder Licht.
Es handelt sich bei dem Zauber um ein 'zweidimensional ausgedehntes Kraftfeld', nicht um eine extrem dünne und an den Kanten rasiermesserscharfe Fläche: Es ist also nicht möglich, damit z.B. anstürmende Reiter zu enthaupten (wohl aber, sie aus den Sätteln zu werfen). Der Zauber eignet sich übrigens hervorragend, um enge Durchlässe zu versperren.
Kosten: 11 AsP
Zielobjekt: Zone
Reichweite: 3 Schritt
Wirkungsdauer: ZfP* mal 10 Kampfrunden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite (Größe oder Abstand von der Magierin)
◆*Bewegliche Wand* (+7). Die Wand bewegt sich zusammen mit der Zauberin, und zwar in dem Abstand, in dem sie beschworen wurde. In diesem Fall hat die Barriere die gleiche Körperkraft wie die Zauberin.
◆*Schimmernder Schild* (+7; ab ZfW 11). Vor dem Schildarm der Magierin oder einer verzauberten Person entsteht ein schimmernder Rundschild von vier Spann Durchmesser (WM 0/+3; INI 0); Kosten: 7 AsP
◆*Schwebende Wand* (+10; ab ZfW 14). So lässt sich ein – mit maximal ZfP* Schritt/Sekunde – unabhängig beweglicher FORTIFEX erzeugen. Eine solche Wand kann auch waagerecht angelegt werden; in diesem Fall können damit Objekte von maximal (doppelte MU+CH der Magierin) Stein Gewicht gehoben und bewegt oder sogar das doppelte Gewicht geschoben werden.
Reversalis: Ein wirkender FORTIFEX wird aufgehoben.
Antimagie: Ein VERÄNDERUNG AUFHEBEN oder ein ERZBANN kann den Zauber aufheben bzw. in der Zonen-Variante sein Wirken erschweren.
Merkmale: Umwelt, Elementar (Erz)
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Mag4, Ach3
Nach den uns bekannten Überlieferungen wurde dieser Spruch vor langer Zeit in Al'Anfa entwickelt, um die Galeeren vor feindlichem Beschuss zu schützen, vermutlich auf der Basis einer beobachteten echsischen Zauberei gleicher Wirkung. Die Formel steht mittlerweile in Al'Anfa wie in Olport auf dem Lehrplan, kann aber auch an vielen antimagischen und Kampf-Akademien eingesehen werden. Eine Rekonstruktionsmöglichkeit dieses Zaubers findet sich in der alanfanischen Ausgabe der *Wind- und Flautenzauberei*.









FULMINICTUS DONNERKEIL

Probe: IN / GE / KO
Technik: Der Elf deutet mit der linken Faust auf das Ziel, während er *fial miniza dao'ka* ausruft.
Zauberdauer: 2 Aktionen
Wirkung: Der Zaubernde erzeugt eine gezielte, unsichtbare Welle magischen Schadens, die jede gewöhnliche Rüstung glatt durchdringt. Der Elf wirft 2W6 und addiert die ZfP*. Das Gesamtresultat ist gleich der Anzahl der Schadenspunkte, die direkt von der Lebensenergie des Getroffenen abgezogen werden. Der Schaden äußert sich bei Lebewesen meist als innere Verletzungen und erzeugt keine Wunden.
Der Schaden äußert sich bei Lebewesen meist als Summe kleinerer innerer Verletzungen und erzeugt keine (regeltechnischen) Wunden. (Experte: Wenn Sie den Schaden für verschiedene Arten von Verletzungen separat nachhalten, können Sie festlegen, dass der Schaden aus einem FULMINICTUS nicht durch das Talent Heilkunde Wunden zu behandeln ist.)
Kosten: 1 AsP pro zugefügtem Schadenspunkt; ist dieser Wert größer als die derzeitige Astralenergie des Elfen, so werden nur so viele SP erzeugt, wie der Zauberer noch AsP besitzt.
Zielobjekt: Einzelwesen
Reichweite: 7 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite
◆ *Welle des Schmerzes* (+3; ab ZfW 7). Eine Schadenswelle breitet sich vom Elfen ungezielt in alle Richtungen aus und zieht alles bis in 3 Schritt Entfernung in Mitleidenschaft: Für je 3 AsP (den AsP-Einsatz wie oben auswürfeln) richtet der Zauber 1W SP(A) bei allen umstehenden Lebewesen an.
◆ *Welle der Reinigung* (+3; ab ZfW 7; nur in der gildenmagischen Repräsentation). Vom Magier geht eine Welle der Kraft aus, die für alle Lebewesen mit nur 1 LeP oder weniger tödlich ist – sprich, die alles Ungeziefer in einem Herbergszimmer tot von der Wand fallen lässt. Der Radius beträgt 3 Schritt; die Kosten 1W+2 AsP.
Reversalis: Ein teurer Fernheilzauber, der der Zielperson sofort 2W6+ZfP* LeP zurückgibt und vor allem als letzte Rettung vor dem Tod verwendet wird. Experimente, diese Reversalis-Kombination als festen Zauber ('VALETUDO LEBENSKRAFT') zu etablieren, wurden bereits mehrfach unternommen, verliefen jedoch stets im Sande.
Antimagie: Gegen den magischen Schaden helfen weder Rüstungen noch der ARMATRUTZ (lediglich einige Dämonen können ihre MR als magischen Schild verwenden), wohl aber der GARDIANUM und der INVERCANO. In einer Zone unter dem Einfluss des SCHADENSZAUBER BANNEN kann die Formel nur erschwert gewirkt werden.
Merkmale: Schaden, Kraft
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Elf7, Mag5, Hex(Mag)2
Diese Kraftentladung gilt als astrale Ausformung des Spruchs ZORN DER ELEMENTE. Obwohl es genügend andere Kampfzauber gibt, die sich besser dosieren lassen, hat der allgemein bekannte, wenn auch fast ausschließlich von Elfen und Magiern verwendete FULMINICTUS nichts von seiner Beliebtheit verloren, da er kaum Vorbereitung und Konzentration benötigt und somit genau die rechte Formel für den 'letzten Ausweg' darstellt. Die gildenmagische Form ist auch bei wenigen Hexen bekannt.









GARDIANUM ZAUBERSCHILD

Probe: KL / IN / KO
Technik: Der Magier hebt den Zauberstab über den Kopf und lässt ihn einmal waagerecht rotieren; zauberkundige Helden ohne Zauberstab zeichnen mit beiden Händen einen großen Kreis über sich in die Luft.
Zauberdauer: 2 Aktionen
Wirkung: Der Zauber erschafft um den Magier eine unsichtbare Schutzkuppel in Form einer Halbkugel von 3 Schritt Radius, die auch von den Gefährten des Magiers genutzt werden kann. Der Schild ist 'orientiert', d.h., auch wenn bestimmte Wirkungen nicht nach innen dringen können, ist doch Schadenszauberei aus der Kuppel heraus möglich. Der Schild absorbiert durch direkte magische Angriffe erzeugte Trefferpunkte (namentlich die Wirkung von Zaubern mit dem Merkmal *Schaden*, aber auch Schaden erzeugende Zauber von Dämonen, Elementaren oder Geistern, die Flammenwolke des IGNISPHAERO, Attacken des Flammenschwerts etc.), nicht aber magisch erhöhte Trefferpunkte normaler Waffen (siehe auch SCHADENSZAUBER BANNEN). Schaden von Waffen aus magischen Materialien, physischen Attacken von Dämonen, Elementaren oder Geistern oder anderen magischen Wesen (Drache, Einhorn). Gegen andere Arten von Magie (wie z.B. Verwandlung oder Beherrschung) ist die Grund-Variante wirkungslos. Zauber, die von innerhalb der Kuppel gegen den Magier gewirkt werden (oder Flammenschwert-Angriffe o.ä.), werden nicht aufgefangen.



Die Anzahl der aufgefangenen TP entspricht den vom Magier investierten AsP plus den doppelten ZfP*. Sobald der Schild diese Trefferpunktzahl hingenommen hat, spätestens aber nach 1 Spielrunde, löst er sich auf. Richtet ein Schadenszauber keine direkten TP an (sondern z.B. eine Wunde), so verliert der Schild AsP in Höhe der Kosten des Schadenszaubers. Der Schutzschild ist unsichtbar und kann nur mittels magischer Hellsicht (oder während er einen Zauber abwehrt) als schimmernde Kuppel wahrgenommen werden. Die Kuppel bewegt sich stets mit dem Magier.
Werden direkt wirkende Kampfzauber (z.B. FULMINICTUS) mittels APPLICATUS o. ä. auf einen Gegenstand gelegt, so dass diese als magisches Detonationsgeschoss wirken, so werden diese vom GARDIANUM vorzeitig zur Detonation gebracht, was den GARDIANUM die Hälfte der TP kostet.
Kosten: nach Wahl, mindestens aber 3 AsP
Zielobjekt: Zone
Reichweite: 3 Schritt Radius um den Magier herum
Wirkungsdauer: bis die aufgewendeten AsP aufgezehrt sind, maximal 1 Spielrunde
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite (Größe der Kuppel), Wirkungsdauer
Die drei folgenden Varianten können miteinander kombiniert werden; Zauberdauer jeweils zwei zusätzliche Aktionen.
◆*Schild gegen Dämonen* (+3; ab ZfW 7). Zusätzlich zur o.g. Wirkung verhindert der Zauber, dass Dämonen die Schutzkuppel durchdringen oder sich in ihr aufhalten können. Ebenfalls verhindert werden Angriffe mittels dämonischer Materie wie z.B. die Angriffe eines PANDÄMONIUM. Das Verhindern dämonischer Bewegung verbraucht keine AsP des Schildes, jeder gezielte dämonische Angriff gegen den Schild verbraucht einen Punkt Schildstärke.
◆*Schild gegen Zauber* (+3; ab ZfW 7). Zusätzlich zur Haupt-Wirkung werden auch Verwandlungen und Beherrschungen (Zauber mit den Merkmalen Eigenschaften, Einfluss, Form und Herrschaft) abgewehrt. Jeder AsP, der auf diese Art und Weise abgeblockt wird, reduziert die Schildstärke in gleichem Maße;

MERKMAL ANTI-MAGIE | MERKMAL KRAFT | MERKMAL META-MAGIE | D KOMPLEXITÄT

Zauber, die den geschwächten Schild durchbrechen, kommen abgeschwächt zur Wirkung: Ihre ZfP* werden um die Zahl der AsP reduziert, die der Schild noch aufgefangen hat.

◆*Persönlicher Schild* (+5; ab ZfW 11). Die Wirkung des GARDIANUM entsteht nicht in einer Schutzkuppel, sondern in einer eng anliegenden 'zweiten Haut' um den Magier und seine Kleidung/Ausrüstung. Diese Variante stellt einen Schutz in Höhe von 3 mal ZfP* plus eingesetzte AsP zur Verfügung.

Reversalis: keine Wirkung. Eine Schutzkuppel zu erzeugen, die das Ausbrechen magischer Energie verhindert, erfordert eine Große Modifikation des GARDIANUM.

Antimagie: Ein mit dem PROTECTIONIS geschützter Zauber durchdringt den GARDIANUM, wenn die Summe aus den PROTECTIONIS-AsP und dessen ZfP* größer ist als die ZfP* des GARDIANUM. Ansonsten wird er wie ein verzaubertes Geschoss (s.o.) behandelt. Die AsP des PROTECTIONIS haben keine Auswirkungen auf den Schild.

Merkmale: Antimagie, Kraft, Metamagie

Komplexität: D

Repräsentationen und Verbreitung: Mag6, Ach2, Geo(Mag)2

Bei all den Gefahren, denen ein Magier bei der Ausübung seiner Kunst ausgesetzt ist, nimmt es nicht Wunder, wenn diese Formel den Eleven von klein auf eingepaukt wird. Diese neue Version des GARDIANUM fasst alle Varianten zusammen, die seit altersher oder in den letzten Jahren entstanden sind. Sie wird mittlerweile an allen Magierakademien gelehrt oder ist zumindest als Abschrift vorhanden. Es kursieren noch viele Formen der Thesis, bei denen einzelne Varianten nicht vorhanden sind.

In Magierkreisen gern verbreitete Gerüchte, es handele sich beim GARDIANUM um eine Manifestation des 'Siebten Elements' (in der Form einer elementaren Wand), sind, wegen der Eigenheiten besagten Elements, eher spekulativ.

GEDANKENBILDER ELFENRUF

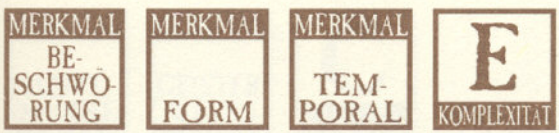
Probe: KL / IN / CH
Technik: Der Elf legt eine Hand an seine Stirn und konzentriert sich mit geschlossenen Augen auf den Zauber *feya, ama visya'ray* und seine Botschaft.
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Der Elf sendet eine Gedankenbotschaft aus, die jeder innerhalb der Reichweite des Zaubers empfangen kann, der diesen Zauber ebenfalls beherrscht. Die Botschaft selbst ist dabei nicht von einer Sprache abhängig: Ein Empfänger versteht den Inhalt auch dann, wenn er die Sprache des Elfen nicht sprechen kann. Es ist jedoch möglich, Botschaften in Rätsel oder Gleichnisse zu verpacken, so dass der Empfänger zwar das Rätsel versteht, die Lösung jedoch nicht unbedingt kennt. Wer die Botschaft aus irgendeinem Grund nicht empfangen will, kann sich dagegen wehren – diese Abwehr gelingt immer.
Dies ist ohne Zweifel der klassische Verständigungszauber, mit dem Elfen selbst über weitere Entfernungen hinweg Botschaften weitergeben können und so ihre Sippe vor nahende Gefahren und beispielsweise Eindringlinge ins Sippengebiet warnen können, sich aber oft auch einfach nur ihre Gefühle und Stimmungen mitteilen – auch eine Vorbereitung für das Salasandra (siehe den gleichnamigen Abschnitt im Band **Aventurische Zauberer**), als dessen reduzierte Form der GEDANKENBILDER angesehen werden kann.
Kosten: 4 AsP pro angefangener 5 Kampfrunden, nur der 'sendende' Elf muss AsP aufbringen.
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst; die Botschaft wird ZfW x 100 Schritt weit gesendet.
Wirkungsdauer: höchstens ZfP* x 5 Kampfrunden (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Wirkungsdauer, Reichweite (gestaffelt in den Stufen x3 / x7 / x 12 / x 21 / x49; jeweils verrechnet mit den ZfW x 100 Schritt bzw. den ZfW x 10 Meilen beim *Kreis der Eingeweihten*)
◆*Bestimmter Empfänger* (+5 für einen Empfänger im Blickfeld und in Reichweite des Zaubers / +10 für einen Empfänger außerhalb des Blickfeldes, aber innerhalb der Reichweite). In diesem Fall muss der zaubernde Elf nicht die Augen schließen, sondern sein 'Opfer' fixieren; ausschließlich der gewählte Empfänger erhält die Botschaft.



◆*Kreis der Eingeweihten* (+5; nur in der elfischen Repräsentation). Hier sendet der Elf die Botschaft nur an seine engsten Vertrauten, zumeist Sippenmitglieder oder Verwandte; Reichweite ZfW x 10 Meilen, kostet auch jeden Empfänger 1 AsP. Ein solcher Kreis setzt sehr innige Verbundenheit mit den Empfängern voraus, wie sie nur durch Verwandtschaft oder sehr enge und langjährige Freundschaft entsteht.
◆*Sinneseindrücke* (+3; ab ZfW 7). Der Elf sendet keine Botschaft, sondern er gibt die Sinneseindrücke weiter, die er gerade hat: was er hört, sieht, riecht, schmeckt und/oder fühlt; Probe +3 pro übertragenem Sinn.
◆*Kontakt* (+3; ab ZfW 7; nur elfische Repräsentation). Der Elf kann einem Wesen, das er berührt und das den Zauber nicht unbedingt kennen muss, Gedanken übermitteln; Reichweite Berührung, Kosten 7 AsP/SR (A).
◆*Illusionen* (+7; ab ZfW 11; nur gildenmagische Repräsentation). Der Magier sendet nicht seine aktuellen Sinneseindrücke, sondern erdachte – hierfür muss ihm allerdings eine *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingen, sonst vermischen sich erdachte mit realen Eindrücken. Der erste Sinn erschwert die Probe um 7 Punkte, jeder weitere Sinn um je 3 Punkte.
◆*Erzwungene Botschaft* (+3; ab ZfW 11; nur gildenmagische Repräsentation). In dieser Variante ist es nicht möglich, den Empfang der Nachricht zu verhindern, wenn die MR des Empfängers kleiner oder gleich den ZfP* ist. Ein Empfänger, der gerade mit Zaubern oder anderen Aktivitäten beschäftigt ist, die seine ganze Konzentration erfordern, muss eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegen, um nicht abgelenkt zu werden. Eine solche Botschaft kann maximal 5 Kampfrunden lang sein.
Reversalis: nicht bekannt
Antimagie: kann in einer Zone des VERSTÄNDIGUNG STÖREN nur erschwert gewirkt werden; gezielter Einsatz dieser Antimagie kann den GEDANKENBILDER beenden.
Merkmale: Verständigung
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Elf 7, Mag 3
Es wundert nicht, dass fast jeder Elf diesen Spruch kennt. An Menschen wird er jedoch nur sehr ungern weitergegeben, und so ist es nur der unvoreingenommenen Natur einzelner Elfen zu verdanken, dass es einigen Magiern vor längerer Zeit gelang, diesen Zauber in ausreichender Form untersuchen zu können, um eine eigene Repräsentation entwickeln zu können.

GEFÄSS DER JAHRE

Probe: MU / KL / KO
Technik: Für diesen Zauber ist ein etwa sechsstündiges Ritual vonnöten, das in der Neumondnacht durchgeführt werden muss. Es heißt, dass (neben den Materialien für das Abbild des Zauberers) ein Menschenopfer benötigt werde, damit der Zauber gelingt.
Zauberdauer: etwa 6 Stunden
Wirkung: Mit diesem Zauber kann der Magier die Last seines Alters in ein Bild oder eine Statuette von sich bannen, die dann an seiner Stelle altern (und auch erkranken) kann.
Das Abbild des Zauberers muss nicht von eigener Hand geschaffen, aber so naturgetreu wie möglich sein: Je 3 TaP* bei der entsprechenden Handwerks-Probe erleichtern den Zauber um 1 Punkt.
Der Zauberer muss in jeder Neumondnacht das Ritual in abgeschwächter Form wiederholen (Dauer etwa 1 Stunde, (MU/KL/KO)-Probe -3, Kosten 11 AsP) und jedes Jahr zur Wintersonnenwende 1 permanenten Astralpunkt opfern. Wird eine der beiden Bedingungen nicht erfüllt, so altert der Zauberer schlagartig um W6 Jahre.
Sobald ein anderer Sterblicher (ein vernunftbegabtes Wesen) das Bild oder die Statuette berührt (von der Wand nimmt, zerstört ...), verfliegt der Zauber, das Bildnis kehrt in seinen Originalzustand zurück und die gesamte Last des Alters fällt auf den Zauberer.
Bei dieser Formel scheint es sich um einen abgewandelten IMMORTALIS zu handeln, denn auch hier wird die Zeit, die den Magier selbst ereilen würde, umgelenkt und auf einen anderen Gegenstand gerichtet, so wie beim IMMORTALIS ein Opfer die Folgen des Alters erleiden muss.
Kosten: 49 AsP + W6 AsP permanent
Zielobjekt: Einzelobjekt, Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst; der Zauberer darf sich niemals weiter als 7 Meilen vom Bildnis entfernen.
Wirkungsdauer: permanent, siehe oben
Modifikationen und Varianten: keine bekannt
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: kann in den Zonen entsprechender Antimagie-Formeln nur erschwert gewirkt werden; einzig der hypothetische TEMPORALZAUBEREI BANNEN würde eine laufende Wirkung aufheben.
Merkmale: Beschwörung, Form, Temporal
Komplexität: E
Repräsentationen und Verbreitung: Magl
Es kann nicht ausgeschlossen werden, dass es noch immer den ein oder anderen Magier gibt, der auf diese Weise sein unheiliges Leben verlängert. An den Akademien ist der Spruch nur von seiner Wirkung, nicht jedoch seiner Durchführung her bekannt. Um vom GEFÄSS DER JAHRE Kenntnis zu haben, muss man einen TaW *Magiekunde* von mindestens 15 oder eine Merkmalskenntnis in Temporalzauberei aufweisen.
Es soll jedoch eine noch mächtigere, ursprünglichere Variante namens GEFÄSS DER SCHMERZEN geben, die auch jeglichen Schaden aufnimmt, der den Anwender ereilt. Dieser Spruch ist jedoch seit den Zeiten Fran-Horas' verschollen.



GEFUNDEN!

Probe: KL / IN / GE (+Mod.)
Technik: Die Schelmin konzentriert sich auf die Schwingungen des Gegenstands und spricht die Formel.
Zauberdauer: 6 Spielrunden Vorbereitung
Wirkung: Mit diesem Spruch kann eine Schelmin den Aufenthaltsort eines Objektes (nicht aber einer Person oder eines sonstigen Lebewesens) ermitteln. Sie muss eine genaue Beschreibung des Gegenstandes besitzen oder das Objekt selbst kennen, besser ist jedoch, wenn sie die Aura des Objektes kennt (z.B. weil sie es lange mit sich geführt hat).
Die Probe ist folgendermaßen modifiziert:
◆*Entfernung:* +1 pro 100 Schritt
Größe: Truhe oder größer −1, Rucksack +1, Buch +3, Ring, Amulett o.ä. +5, noch kleinere Objekte +7
◆*Vertrautheit:* Gegenstand aus dem persönlichen Besitz der Schelmin −1, Schelmin kennt eine ähnliche Aura +4, Schelmin hat den Gegenstand nur von Besitzer beschrieben bekommen +10
◆*Besonderheiten:* Gegenstand ist magisch −2, bewegt sich +3, ist von magischem (oder antimagischem) Behältnis umschlossen +7
Die Schelmin erkennt nicht direkt, wo sich der Gegenstand befindet, sondern erhält ein grobes Gespür über die Richtung und die Entfernung, in der sich der Gegenstand befindet. Sie kann, während sie sie den Gegenstand sucht, jeweils einen ZfP* aufwenden, um die genaue Richtung herauszufinden und sich so Stück für Stück an den Gegenstand 'herantasten'.
Kosten: 12 AsP

Zielobjekt: Einzelobjekt
Reichweite: selbst; der Gegenstand darf maximal ZfW/2 Meilen entfernt sein.
Wirkungsdauer: Das Gespür für den Gegenstand stellt sich sofort nach Ende der Zauberdauer ein und hält 6 + ZfP* Spielrunden lang an.
Modifikationen und Varianten: Erzwingen, Kosten, Reichweite
◆Aus bislang ungeklärten Gründen kosten alle *nichtschelmischen Repräsentationen* dieses Zaubers 17 AsP; dafür sind die genannten Spontanen Modifikationen aber auch nur in diesen Repräsentationen möglich.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Eine Zone des HELLSICHT TRÜBEN (egal, ob bei der Schelmin oder um den Gegenstand) macht es schwieriger, den Zauber zu wirken, ein gezielter HELLSICHT TRÜBEN auf die Schelmin beendet die Suche.
Merkmale: Hellsicht
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Sch5; Ach, Hex, Mag je 3; Srl(Sch)3
Dieser Schelmenzauber hat seit neuestem Eingang in die Lehrpläne der Akademien zu Thorwal, Riva und im Kreis der Einfühlung gefunden, bereitet aber, da die Formel offenkundig vor allem zum Wiederauffinden der persönlichen Habe dient, derzeit noch Schwierigkeiten beim Einsatz zu magisch-detektivischen Zwecken. Allem Anschein nach verwendet die Schelmin die Formel in erster Linie im Kampf gegen das alltägliche Chaos, das sie umgibt.



GEISTERBANN

Probe: MU / MU / CH (+ Austreibungsschwierigkeit des Geistes)
Technik: Der Druide zeichnet ein Pentagramm auf den Boden, durch das der Geist verschwinden soll. Anschließend ruft er Schutzmächte seiner Wahl (Elemente, Götter, Heilige, Tugenden, Sumu ...) an und befiehlt dem Geist zu verschwinden.
Zauberdauer: eine Spielrunde für Zeichnen und Anrufungen
Wirkung: Dieser Zauber hindert Geister für geraume Zeit daran, sich zu manifestieren und zu spuken. Der Geist kann ZfP* Tage und Nächte nicht erscheinen, sich nicht manifestieren oder ähnliche Aktionen ausführen. Nach Ablauf dieser Zeit kann er wieder umgehen wie zuvor. Der Druide spricht stets einen bestimmten Geist oder Mindergeist an, so dass nur dieser betroffen ist, auch wenn mehrere Geister/Mindergeister anwesend sind.
Sorgfältige magische Analyse der vorhandenen Geisterpräsenz im Vorfeld erleichtert die Probe: Pro 3 Punkte ZfP* bei einem ANALYS ARCANSTRUKTUR ist die Probe auf GEISTERBANN um einen Punkt erleichtert.
Kosten: dreifache Austreibungsschwierigkeit des Geistes in AsP, mindestens aber 11 AsP
Zielobjekt: Einzelwesen
Reichweite: ZfW mal 3 Schritt Radius um das Pentagramm
Wirkungsdauer: Es dauert Austreibungsschwierigkeit des Geistes in Minuten, bis er dem Befehl nachkommt. Danach ist er für ZfP* Tage und Nächte gebannt.
Modifikationen und Varianten: Erzwingen, Zielobjekt (mehrere), Kosten, Reichweite
◆In der Variante *gegen mehrere Geister* kostet der Spruch die doppelte Austreibungsschwierigkeit, mindestens jedoch 7 AsP pro Geist.
◆*Langfristige Bannung* (je +3). Der Geist kann für einen längeren Zeitraum vom Erscheinen abgehalten werden. Pro Zeitintervall der folgenden Liste ist die Probe um 3 Punkte erschwert: bis zum nächsten Vollmond / bis zur nächsten Sommersonnenwende / sieben Jahre und sieben Tage / bis zum Tode des Bannwirkers
◆*Zone* (+3; ab ZfW 7). Für den Einsatz von 12 AsP kann der Magier eine ortsfeste Zone von ZfW Schritt Radius erzeugen, in die Geister, deren Austreibungsschwierigkeit weniger oder gleich den ZfP* beträgt, nicht eindringen können und die das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal *Geister* um ZfP* Punkte erschwert. Diese Zone hält ZfP* Stunden lang an.
◆*Permanente Bannung* (+7; ab ZfW 11). Der Druide kann den Geist auch endgültig von Sumus Leib verbannen. Dafür muss er ein Zehntel der eingesetzten AsP, mindestens jedoch 1 AsP permanent opfern.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Da es höchst unwahrscheinlich ist, dass ein Totengeist mittels PROTECTIONIS geschützt ist, lässt sich dieser Zauber wohl mit keiner Antimagie kontern.
Merkmale: Antimagie, Geisterwesen
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Dru7; Mag5; Geo, Hex je 4
Die Boron-Kirchen lehren, nur Geweihte seien in der Lage, Seelen sicher ins Totenreich zu geleiten, während magisch ausgetriebene Geister auf ewig im Limbus schmachten müssten, wenn nicht Boron sich ihrer erbarme.
Viele Magier und auch etliche Druiden glauben das ebenfalls, weswegen permanente Austreibungen nur selten vorgenommen werden. Daher wird diese zeitweise Bannung häufig durchgeführt, bis man Mittel und Wege findet, den Totengeist endgültig zu besänftigen oder zu beruhigen.
Viele Menschen hegen sogar den Aberglauben, man könnte nur durch intensiven Glauben und ein Pentagramm – aber ohne die Kraft – Geister bannen und austreiben.







GEISTERRUF

Probe: MU / MU / CH (+ Beschwörungsschwierigkeit des Geistes)
Technik: Der Druide entzündet eine Fackel, Kerze oder ein sonstiges kleines Feuer und konzentriert sich auf den Rauch.
Zauberdauer: ca. eine Spielrunde
Wirkung: Ein beliebiges Wesen aus der Gruppe der Geister (gefesselte Seele, Spuk ...; siehe das Kapitel **Die Welt der Geister** im Band **Mit Geistermacht und Sphärenkraft**), das sich vor Ort aufhält (also aus irgendeinem Grund noch durch die Dritte Sphäre streift und sich innerhalb der Reichweite befindet), wird herbeigerufen und dazu gebracht, sich zu manifestieren. Der Druide kann mit dem Geist reden, ihn um Hilfe oder Informationen bitten und Abmachungen mit ihm treffen, aber er kann ihn nicht unter seinen Willen zwingen.
Solcherart gerufene Geister sind meist kooperationsbereit, weil sie sich Erlösung erhoffen. In den seltensten Fällen (20 auf W20) greifen sie aus einer Laune heraus ihren Beschwörer an. Es ist möglich (bei 18 und 19 auf W20), dass nicht nur ein Geist erscheint, sondern mehrere, sofern mehrere Geister mit der entsprechenden oder einer niedrigeren Beschwörungsschwierigkeit in der Nähe sind. Für all diese Geister müssen entsprechend AsP aufgebracht werden.
Es kann aber durchaus auch sein, dass kein Geist erscheint, obwohl der Zauber gelungen ist, denn auch wenn es in Aventurien eine Menge Geister gibt, ist der Kontinent doch nicht *übersät* von ihnen.
Dieser Zauber sollte nachts gewirkt werden; tagsüber ist die Probe um 7 Punkte erschwert.
Kosten: 9 AsP pro Geist
Zielobjekt: Einzelwesen
Reichweite: ZfW mal 20 Schritt Radius um den Druiden herum
Wirkungsdauer: Der Geist entscheidet selbst, wie lange er bleiben will.
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite
◆*Bestimmter Geist* (+7). Der Druide kann einen speziellen Geist rufen. Verfügt er über einen Gegenstand oder Körperteil (z.B. Haare, Fingernägel ...), der dem Geist zu Lebzeiten gehörte, ist die Probe nicht erschwert (er ist jedoch trotzdem erst ab ZfW 7 möglich). Der Gegenstand wird beim Zaubern nicht verbraucht, aber der Geist könnte ihn beanspruchen.
Reversalis: entspricht dem GEISTERBANN
Antimagie: Sowohl GEISTERBANN als auch HERBEIRUFUNG VEREITELN erschweren als Zone das Wirken des GEISTERRUF und können ihn, gezielt gesprochen, beenden.
Merkmale: Geisterwesen, Herbeirufung
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Dru6; Geo, Hex, Mag je 3
Zaubereien zur Kontaktaufnahme mit der Geisterwelt scheinen zum ältesten Kulturgut der meisten Völker Aventuriens zu gehören. Eine Ausnahme bilden die Elfen, die aufgrund ihres Weltbildes Geister nicht kennen oder zumindest nicht stören wollen.
In vielen Fällen genügt es, wenn der Druide sich an 'den Geist dieses Ortes' wendet. Bisweilen – etwa auf alten Schlachtfeldern – wird der Druide aber wohl nähere Angaben machen müssen, wen genau er zu sprechen wünscht, wenn er nicht alle seine AsP los sein und von einem Schwarm heulender Geister umgeben sein möchte.
Es muss hier erwähnt werden, dass mit diesem Spruch nur solche Geister gerufen werden können, die durch unglückliche Umstände an die Dritte Sphäre gebunden sind. Es wird zwar gemunkelt, dass im Umfeld Rhazzazors ein echter GEISTER BESCHWÖREN entwickelt worden sei, der sogar Seelen aus der Vierten Sphäre reißen könne, jedoch muss dies als blanke Spekulation abgetan werden.

MERKMAL GEISTERWESEN
MERKMAL HERBEIRUFUNG
D KOMPLEXITÄT

GRANIT UND MARMOR

Probe: MU / CH / KO (+MR)
Technik: Der Magier schlägt die Fingerknöchel der linken und der rechten Hand aneinander und spricht die Formel.
Zauberdauer: 10 Aktionen
Wirkung: Das Opfer dieses Spruches verwandelt sich langsam und dauerhaft in das vor Ort vorherrschende Gestein. Dadurch sinken alle körperlichen Eigenschaften (GE, FF, KO, KK) pro Spielrunde um ZfP*/2 Punkte. Die vollständige Versteinerung zur Statue ist abgeschlossen, wenn all diese Eigenschaften auf 0 gesunken sind. Eventuelle Kleidung und Ausrüstung sind nicht betroffen.
Die entstandene Statue ist in jeder Hinsicht wie Gestein zu behandeln: Er gilt (z.B. für den EXPOSAMI) nicht mehr als Lebewesen, kann mit entsprechender großer Kraft zerstört werden und verwittert im Laufe von Jahren und Jahrzehnten (sprich: das Opfer altert auch langsamer). Zerstörungen an der Statue wirken sich bei der Zurückverwandlung wie entsprechende Verletzungen am Körper aus. Wird also etwa eine vermeintliche spätbosparanische Marmorstatue, der bereits Arme und ein Bein fehlen, mittels Antimagie zurückverwandelt, hat man einen schmerzentstellten, blutenden Menschen vor sich, der wohl binnen kürzester Zeit stirbt ... Verwitterungserscheinungen bleiben als Narben zurück. Eine zurückverwandelte Person hat keinerlei Erinnerung an die Zeit als Statue.
Kosten: 30 AsP (borbaradianische Variante: 3W20 AsP oder 3W20/2 LeP)
Zielobjekt: Einzelwesen
Reichweite: 3 Schritt (borbaradianische Variante: Berührung)
Wirkungsdauer: ZfP* Wochen
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Wirkungsdauer, Kosten, Erzwingen
◆*Langsame Versteinerung* (+3; ab ZfW 7): Das Opfer verwandelt sich langsamer zu Stein: Es verliert nach Wahl des Zaubernden nur jede Stunde oder nur jeden Tag ZfP*/2 Punkte auf GE, FF, KO und KK.
◆*Statuenträume* (+5; ab ZfW 11): Das versteinerte Wesen behält für die Dauer der Versteinerung sein Bewusstsein und Wahrnehmungsvermögen. Es kann also vieles mitbekommen, was während seiner Zeit als Statue geschieht.
◆*Permanenz* (+7; ab ZfW 11): Die Versteinerung dauert permanent an. Diese Variante kostet einen permanenten AsP zusätzlich.
Reversalis: hebt die Verwandlung auf.
Antimagie: kann in einer Zone des VERWANDLUNG BEENDEN nur erschwert gewirkt und von diesem Zauber beendet werden. Ist die vollständige Versteinerung noch nicht abgeschlossen, sind die AsP-Kosten anteilig geringer. Zur Beendigung der permanenten Variante muss ein permanenter AsP aufgewendet werden. Kann von einem GARDIANUM aufgehalten und von einem INVERCANO zurückgeworfen werden. Gegen die borbaradianische Variante wirkt auch der AGRIMOTHBANN.
Merkmale: Form, Elementar (Erz); borbaradianische Variante: Form, Dämonisch (Agrimoth)
Komplexität: D
Repräsentationen: Bor, Mag je 2
Dieser üble Spruch (oder besser, seine Auswirkungen) wird bereits seit uralten Zeiten erwähnt, und es scheint, dass er vor allem im borbaradianischen Umfeld zu besonderer Blüte gelangte. Spekuliert wird über elementare Varianten: Der SEELENFEUER LICHTERLOH verwandelt ein Opfer in eine Flamme und wurde kürzlich als Thesis auf den Zyklopeninseln im Depositum der göttlichen Gnade entdeckt. Der von einigen Frostwürmern bekannte NIEDERHÖLLEN EISGESTALT macht aus den Opfern Eisstatuen, während eine Humusvariante angeblich Verholzung und Verwurzelung bewirken soll. Märchen deuten auch auf die Wasser- und Luftvariante hin, doch bleibt hier verständlicherweise wenig Beständiges vom Opfer übrig.







GROSSE GIER

Probe: KL / KL / CH (+MR)
Technik: Die Hexe tippt mit dem Zeigefinger auf die Stirn des Opfers und sagt: "Was du jetzt wirklich brauchst, ist (sind) ..."
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Mit diesem Spruch erweckt die Hexe in einer Person eine Große Gier nach bestimmten Gegenständen, Orten oder Handlungen. Die Person wird für die Dauer des Zaubers alles Menschenmögliche versuchen, um diesen Gegenstand zu bekommen, diesen Ort zu erreichen oder diese (konkrete, einzelne) Handlung auszuführen – alles andere wird darüber unwichtig. Das Opfer geht aber nicht so weit, sein Leben unmittelbar aufs Spiel zu setzen (jedoch Gesundheit und guten Ruf bisweilen sehr wohl). Im Endeffekt entspricht dies einer misslungenen Probe auf die durch den Zauber entstandene 'Schlechte Eigenschaft' *Gier nach ...* in Höhe von ZfP* Punkten.
Die Probe ist eventuell um die Hälfte einer bereits bestehenden Schlechten Eigenschaft erleichtert, wenn die Gier in diese Richtung aktiviert wird (Meisterentscheid).
Das Opfer muss die Worte der Hexe übrigens nur hören, nicht aber verstehen können.
Kosten: 6 AsP
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfP* in SR
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Zielobjekt (mehrere), Reichweite, Wirkungsdauer
Reversalis: erzeugt 'Großen Ekel', der in seiner Wirkung dem WIDERWILLE UNGEMACH ähnelt.
Antimagie: Sowohl EINFLUSS BANNEN wie auch BEHERRSCHUNG BRECHEN wirken in Zonen-Variante störend, in gezielter Variante aufhebend gegen die GROSSE GIER.
Merkmale: Einfluss, Herrschaft
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Hex7, Geo3
Dieser Spruch stammt aus dem Umkreis der satuarischen Fluchzauberei und stellt so etwas wie eine 'Feldversion' des ZAUBERZWANGS dar. Die Opfer wissen nach Ablauf der Wirkungsdauer meist nicht, weswegen sie auf einmal ein so großes Verlangen hatten, das zu tun, was sie gerade getan haben (hier entscheidet eine KL-Probe, erschwert um die ZfP*, so dass die Zauberwirkerin meist ungeschoren davonkommt). Wird sie jedoch enttarnt, kann dies für sie (gemäß Cod.Alb. VI/22) ernste Folgen nach sich ziehen.
Da es sich, wie erwähnt, um eine Abart der Fluchmagie handelt, die nur den Töchtern Satuarias zu Eigen ist, tun sich alle anderen Zauberkundigen schwer mit dem Erlernen dieses Zaubers. Eine Niederschrift existiert offensichtlich nicht und eine Rekonstruktion aus *Druidentum und Hexenkult* oder ähnlichen Werken ist bisher noch nicht gelungen.
Die geodische Variante ist vollkommen unabhängig von der hexischen und sowohl Dienern Sumus als auch Herren der Erde zugänglich.





GROSSE VERWIRRUNG

Probe: KL / KL / CH (+MR)
Technik: Der Druide versetzt seinem Opfer einen leichten Klaps auf die Stirn.
Zauberdauer: 2 Aktionen (Der Klaps auf die Stirn muss erst in der zweiten der zwei Aktionen erfolgen; der Druide muss das Opfer nicht während der ganzen Zeit berühren.)
Wirkung: Das Opfer ist für die Wirkungsdauer mehr oder weniger verwirrt, kann sich nicht konzentrieren oder an zurückliegende Ereignisse erinnern und reagiert langsamer als sonst. Seine KL und IN sinken um je ZfP*/2; seine MR sowie seine Fernkampf-, Initiative- und Parade-Basiswerte sinken um je ZfP*/4. Der Verlust von KL und IN beeinflusst natürlich auch Talent- und Zauberproben.
Kosten: 6 AsP
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfP* Spielrunden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Zielobjekt (mehrere), Reichweite, Wirkungsdauer

◆*Dumm oder schwerfällig* (+3; ab ZfW 11). Die ZfP* müssen nicht mehr gleichmäßig von KL und IN abgezogen werden, sondern der Druide kann frei entscheiden, wie viele Punkte von KL und wie viele von IN abgezogen werden sollen. In diesem Fall sinken die anderen genannten Basiswerte nicht automatisch um ZfP*/4, sondern werden neu berechnet.
Reversalis: KL und IN des Verzauberten steigen je nach ZfP*.
Antimagie: Ein EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN kann den Zauber aufheben; in einer entsprechenden antimagischen Zone ist das Wirken des Zaubers erschwert.
Merkmale: Eigenschaften
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Dru, Geo je 7; Sch3
Es handelt sich hierbei um einen der beliebtesten Zauber, den Druiden dann einsetzen, wenn sie in ihren Wäldern in Ruhe gelassen werden wollen: Ein Klaps auf die Stirn, ein Seitenschritt ins Unterholz, und schon steht ein ratloser Krieger (Magier, Elf) auf der Lichtung und weiß nicht, wie ihm geschieht ...

MERKMAL EIGENSCHAFT

C KOMPLEXITÄT

HALLUZINATION

Probe: KL / IN / CH (+MR)
Technik: Der Geode fasst sein Opfer bei der Hand, spricht: "Sieh doch ..." und sagt ihm, was es sehen, hören, riechen, fühlen, schmecken soll.
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Dieser Spruch erzeugt beim Opfer ein Trugbild, eine Wahnvorstellung, einen Tagtraum, der alle fünf Sinne betrifft und dem Opfer völlig real erscheint. Der Geode muss keine Einzelheiten beschreiben; er kann z.B. vorgeben: "Hier ist köstlicher Wein für dich" oder "Dir erscheint ein todbringender Dämon". Das Opfer ergänzt den Rest aus seiner Phantasie, wird also im Beispiel bald glauben, betrunken zu sein, oder aber von einem Dämon gejagt zu werden – auch wenn es nicht genau weiß, wie ein Dämon aussieht.
Die Halluzination überlagert in den Gedanken des Opfers die Wirklichkeit; das, was das Opfer wirklich sieht, riecht und hört, wird in seinen Wachtraum eingebunden, soweit das möglich ist. Das Opfer einer HALLUZINATION: "Sieh doch, jener Oger dort, er will dich fressen!" mag sich in verzweifeltem Kampf auf seinen besten Freund stürzen.
Kommt das Opfer in seiner Traumwelt ums Leben, so verliert es auf der Stelle das Bewusstsein, erleidet aber keinen echten Schaden (sondern nur einen entsprechenden Verlust von AuP). Entsprechend sind auch Verletzungen, die das Opfer glaubt zu erleiden, nicht echt – wohl aber solche, die es sich auf der wilden Flucht vor einem eingebildeten Dämon zuzieht, wenn es durch tatsächliche Dornbüsche bricht.
Es können nur solche Lebewesen mit diesem Spruch verzaubert werden, die das verstehen, was der Geode ihnen sagt.
Die Phantasiewelt, deren Randbedingungen der Geode vorgibt und die das Opfer sich zusammenphantasiert, hat eine Realitätsdichte von 2 x ZfP*. Es ist möglich, in diese Halluzination einzudringen und dem Opfer beizustehen; Näheres hierzu finden Sie im Kapitel **Tödliche Träume** in **Mit Wissen und Willen**.
Kosten: 7 AsP + 2 AsP pro Spielrunde
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: nach AsP-Einsatz (beim Zaubervorgang festzulegen), jedoch maximal ZfW/2 Spielrunden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer
◆ *Wechselnde Eindrücke* (+3). Es ist möglich, die HALLUZINATION den gesamten Wirkungszeitraum über zu beeinflussen; dies erfordert Konzentration (A) und der Geode muss das Opfer ununterbrochen berühren.
◆ *Traumbilder* (+7). Auch ein schlafendes Opfer kann mit einer HALLUZINATION belegt werden, die dann seine Träume bestimmt (oder überhaupt erst verursacht, wenn es sich um einen Zwerg handelt, denn Zwerge träumen für gewöhnlich nicht). Da das Opfer im Schlaf den Geoden nicht bewusst hören kann, ist die Probe erschwert.
Reversalis: hebt eine HALLUZINATION auf.
Antimagie: BEHERRSCHUNG BRECHEN hebt den Zauber auf; in einer entsprechenden Zone kann der Zauber schwieriger gewirkt werden.
Merkmale: Herrschaft
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Dru5, Geo4, Hex(Dru)2, Mag(Dru)2, Srl(Geo)2
An der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar wird dieser Spruch in druidischer Repräsentation gelehrt, und auch einige Hexen im tulamidisch-aranischen Raum beherrschen ihn.

MERKMAL HERRSCHAFT

C KOMPLEXITÄT

HARMLOSE GESTALT

Probe: KL / CH / GE
Technik: Die Hexe schlägt die Hände vors Gesicht und kauert sich zusammen.
Zauberdauer: 10 Aktionen
Wirkung: Wenn die Hexe die Hände herunternimmt, erscheint sie in neuer, harmloser Gestalt, z.B. als Krüppel oder kleines Kind. Auffällige Ausrüstungsgegenstände (lange Waffen, Rucksäcke o.ä.) und Vertraute (die Tierbegleiter der Hexen) können mit diesem Zauber nicht verborgen werden, wenn sich auch die Kleidung der gewünschten Gestalt anpasst. Zur gewünschten harmlosen Gestalt gehören nicht nur die Kleidung und das entsprechende Aussehen, sondern auch eine dazu passende Stimme, ja selbst ein typischer Bewegungsablauf und überzeugende Mimik – will heißen: Wenn die Hexe nicht gerade einen Zweihänder, eine Schatztruhe und eine Wagenladung Teppiche mit sich herumschleppt, kann die Illusion nur mittels Magie durchschaut werden.



Als HARMLOSE GESTALT kann je nach den herrschenden Umständen auch z.B. ein Ork gewählt werden (wenn man gerade von Orks überfallen wird). Der Zauber speist sich aus den unterbewussten Ängsten der Hexe und den Vorstellungen, wie diesen Ängsten zu begegnen ist – Sie können also als Meister der Hexe die entstandene Illusion vorgeben.
Die Realitätsdichte (siehe den Kasten zum Thema Illusionen auf Seite 34) beträgt ZfP*/2+7 Punkte.
Kosten: 6 AsP
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: ZfP* in Spielrunden (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer
Reversalis: hebt eine HARMLOSE GESTALT auf.
Antimagie: ILLUSION AUFLÖSEN und EINFLUSS BANNEN wirken gegen diesen Zauber; die Zonen-Varianten erschweren das Wirken der HARMLOSEN GESTALT, eine gezielte Anwendung löst den Zauber auf.
Merkmale: Einfluss, Illusion
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Hex7; Ach, Dru, Mag, Sch, Srl je 3; Elf2
Seit der Zeit der Priesterkaiser hat dieser Zauber Eingang in alle Spielarten der Magie gefunden, so dass es nicht allzu schwierig sein sollte, einen Lehrmeister (oder besser eine satuarische Lehrmeisterin) für diesen Zauber zu finden.

MERKMAL EINFLUSS | MERKMAL ILLUSION | C KOMPLEXITÄT

HARTES SCHMELZE!

Probe: MU / KL / KK
Technik: Der Zaubernde legt die Hand auf das Material, das er zum Schmelzen bringen will, und spricht die Formel.
Zauberdauer: 3 Aktionen
Wirkung: Der Zauber lässt eine bestimmte Menge eines harten Materials weich und formbar wie Wachs werden. Nach Ende der Wirkungsdauer nimmt die Materie wieder ihre ursprüngliche Härte an und erstarrt in der Form, die der Magier ihr gegeben hat. Der Zauber wirkt nicht gegen lebende Materie (z.B. die Knochen eines lebenden Wesens) oder magische Objekte jeglicher Art; ansonsten sind ihrem Einsatz jedoch keine Grenzen gesetzt. 100 Kubikzentimeter sind übrigens eine ganze Menge, wenn man weiß, an welcher Stelle man einen bestimmten Gegenstand erweichen will. Uns ist nicht bekannt, ob es künstlerisch veranlagte Borbaradianer gibt; wenn ja, dann sind diese sicherlich in der Lage, mittels dieser Formel außergewöhnliche Plastiken aus jeglicher Art Material zu erschaffen. Dazu ist jedoch handwerkliche Fingerfertigkeit vonnöten, denn nur die Erweichung, nicht aber die Verformung selbst, erfolgt auf Wunsch und Willen.
Vom Standpunkt der Elementartheorie scheint es sich recht eindeutig um die Erhöhung der 'wässrigen Komponente' in einer harten Substanz zu handeln.
Kosten: 2 AsP pro 100 Kubikzentimeter, mindestens aber 7 AsP (borbaradianische Variante: W20 AsP oder W20/2 LeP)
Zielobjekt: Einzelobjekt oder Teil eines solchen (borbaradianische Variante: Einzelobjekt oder Teil eines solchen mit maximal 1000 Kubikzentimetern zusammenhängendem Volumen)
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfP*/2 SR (borbaradianische Variante: so viele Minuten wie AsP); die entstandene Verformung ist augenblicklich und daher irreversibel.
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite
◆Die *borbaradianische Variante* ist reversibel: Da der Zauber das Material in einen 'unnatürlichen' Zustand versetzt und die in der neuen Form gespeicherte Astralenergie eine magische Matrix aufrechterhält, lässt sich das verzauberte Objekt mittels VERWANDLUNG BEENDEN in seine ursprüngliche Form zurückversetzen. Ein AGRIMOTHBANN führt zum Aufbrechen der Haltematrix und zum unkontrollierten Zerfließen des Gegenstands.
Reversalis: entspricht einem WEICHES ERSTARRE!
Antimagie: in Zonen des OBJEKT ENTZAUBERN und des WASSERBANN (bzw. des AGRIMOTHBANN) nur erschwert zu wirken und mit den genannten Zaubern während der Zauberdauer aufzuheben.
Merkmale: Objekt, Elementar (Wasser) (borbaradianische Variante: Objekt, Dämonisch (Agrimoth))
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Bor5, Ach4, Mag3
Bei der gildenmagischen Variante handelt es sich um die von Magister Karjunon Silberbraue deborbaradianisierte Thesis (Anrufungs- und Blutkomponente sowie die auf Borbarad gerichtete Kontrollverbindung entfallen) der gleichnamigen Borbaradianer-Formel. Sie kann in Festum, Punin, Mirham und Khunchom erlernt werden. Die Achaz-Variante ist eine viele Tausend Jahre alte Formel, die vielleicht Borbarad zu seiner Erfindung bewogen hat. Die borbaradianische Variante ist gerade in Galottas Dämonenkaiserreich recht weit verbreitet.







HASELBUSCH UND GINSTERKRAUT

Probe: CH / FF / KO
Technik: Der Zaubernde berührt die Pflanze und beginnt, ihre Kraftfäden umzuformen, während er die Melodie des *la sala biunda sanya'ray* mit dem Lied der Pflanze verbindet.
Zauberdauer: je nach Komplexität der Umformung zwischen einer Viertelstunde und mehreren Tagen (Richtwert: eine Spielrunde pro verbrauchtem AsP)
Wirkung: Mit diesem Zauber kann ein Elf das Wachstum einer Pflanze kontrollieren, und zwar bis hin zur genauen Form, die z.B. ein Baum annehmen soll. Ein Elf ist damit in der Lage, einen Baum vor der Zeit Früchte tragen zu lassen oder eine Rankpflanze in wenigen Minuten eine Burgmauer erklettern zu lassen. Ebenfalls möglich, vor allem jedoch von ganzen Sippen in gemeinsamer Anstrengung eingesetzt, ist das formende Wachsen von Bäumen.
Die Pflanze wird durch den Zauber nicht beschädigt, aber es kann geschehen, dass ihre Form so instabil wird, dass sie einer heftigen Windbö oder einem starken Schlag nichts mehr entgegenzusetzen hat.
Mit dieser Formel sind dem Spieler eine große Anzahl an Möglichkeiten an die Hand gegeben, über deren Realisierung er sich jeweils mit seinem Meister einigen muss. Aber es gibt durchaus diverse Berichte von Baumwurzeln, die in Felsspalten eindringen und ganze Felsen sprengen, aber auch Bäume, die sich als Brücke über einen Abgrund spannen, und sogar junge Triebe, die ein Türschloss aufbrechen. Einige Variationsmöglichkeiten des Zaubers sind im Folgenden aufgeführt:
◆*Schnelles Wachstum.* Die Pflanze wächst nach den Vorstellungen des Elfen in einer unnatürlichen Geschwindigkeit weiter. Dabei hängt der Probenzuschlag von dem Faktor ab, um den das Wachstum beschleunigt werden soll: +2 ergibt das Wachstum einer Woche innerhalb einer Minute, +4 das Wachstum eines Jahres in einer Minute und +8 entsprechend das Wachstum eines Jahrzehnts. Dabei kann keine Pflanze größer werden als durch natürlichen Wuchs, und wenn die Pflanze ihr maximales Alter erreicht hat, verfällt sie auch nicht wieder. Ein Grashalm wird also auch bei einem scheinbaren Alter von 100 Jahren einfach nur aussehen wie ein ausgewachsener Grashalm. Die Kosten hängen hierbei natürlich von der Größe der Pflanze, dem Beschleunigungsfaktor und der überbrückten Zeit ab.
◆*Schnelle Blüte.* Diese Variante ähnelt dem *Schnellen Wachstum*, allerdings mit dem entscheidenden Unterschied, dass die Pflanze sich so verhält, als würde sie die Jahreszeiten dabei durchleben: Sie entwickelt Knospen, Blüten, Früchte, wirft gegebenenfalls ihr Laub ab, um dann wieder neues zu bekommen. Bei dieser Variante geschieht es durchaus, dass eine Pflanze, die ihre maximale Lebenserwartung überschreitet, stirbt und dann in gleicher Geschwindigkeit verrottet. Die Probenzuschläge entsprechen denen des *Schnellen Wachstums*, die Kosten liegen aber etwa beim Doppelten, was bedeutet: einen kleinen Kirschbaum etwa einen Monat vor der Zeit Früchte tragen zu lassen, kostet etwa 10 AsP, einen Urwaldriesen, der nur alle zwölf Jahre Früchte trägt, von einer in die nächste Blüte zu treiben, sicherlich 50 AsP und mehr. Nur mit dieser Variante ist es übrigens möglich, aus einem Samenkorn eine neue Pflanze entstehen zu lassen.
◆*Dauerhafte Form.* In der einfachsten Möglichkeit



MERKMAL EIGENSCHAFT | MERKMAL ELEMENTAR | MERKMAL FORM | D KOMPLEXITÄT

kann zum Beispiel ein junger Baum so verformt werden, dass er einen Torbogen bildet (+3; 12 AsP), oder die Rinde eines knorrigen Baumes so angepasst, dass sie scheinbar ein Gesicht erhält (+5; 7 AsP). Weiterhin denkbar wäre es, einen Tunnel in ein Dornengestrüpp hinein zu formen (+/–0; 3 AsP/Schritt). Deutlich aufwendiger, aber ebenfalls möglich ist es, einen lebenden Baum dazu zu veranlassen, Möbel auszuprägen (Regalflächen, Sitzfläche und Lehne ...; +12; um 50 AsP) oder schließlich sogar ganze Baumhäuser mit lebendigem Boden, Dach und Fenstern zu formen (+12; über 150 AsP). Ein geschickter und schriftkundiger Elf kann auch Botschaften in die Rinde eines Baumes schreiben (+7; 5 AsP).

Ausdrücklich nicht möglich ist es jedoch, eine Pflanze völlig unnatürlichen Veränderungen zu unterziehen: Keine Pflanze kann z. B. gezielte Schläge ausführen.

Kosten: von 3 AsP für kleine Veränderungen wie dem schnellen Wachstum einer kleinen Heilpflanze bis hin zu 200 AsP für die deutliche Umformung eines großen Baumes (Meisterentscheid; abhängig von der Größe der Pflanze und dem Umfang der Veränderung).

Zielobjekt: einzelne Pflanze

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich (Die Verformung geschieht während der Zauberdauer, die Auswirkungen sind dauerhaft; die Pflanze kehrt nicht in ihre alte Gestalt zurück, wächst aber normal weiter, so dass sich die Verformungen im Lauf der Zeit wieder auswachsen können.)

Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite

◆*Schnelle Schlinge.* Mit dieser Variante kann eine *Rank*pflanze so sehr beschleunigt werden, dass sie in der Lage ist, auch Tiere (oder Waldfrevler) einzufangen (+7; 12 AsP). Ihr AT-Wert hierfür entspricht 5 plus den ZfP*.

Reversalis: nicht bekannt

Antimagie: kann in Zonen der antimagischen Sprüche EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN, HUMUSBANN oder VERWANDLUNG BEENDEN nur erschwert gesprochen werden. Da keine Matrizen mehr wirken, um die Verzauberung nach der Zauberdauer aufrechtzuerhalten, kann ein HASELBUSCH nur während dieser Zauberdauer aufgehoben werden.

Merkmale: Eigenschaften, Elementar (Humus), Form

Komplexität: D

Repräsentationen und Verbreitung: Elf5; Geo3; Dru, Hex, Mag je (Elf)2

Dieser Spruch birgt das Geheimnis, das menschliche Besucher von waldelfischen Siedlungen immer wieder mit fassungslosem Staunen erfüllt. Allerdings trauen Elfen den verantwortungsvollen Umgang mit dieser Formel kaum einem Menschen zu, weswegen sie die Formel nur sehr ungern weitergeben.

HEILKRAFT BANNEN

Probe: KL / CH / FF (+Mod.)
Technik: Der Magier berührt das Ziel seines Zaubers mit der Hand und spricht die Formel.
Zauberdauer: 8 Aktionen
Wirkung: Mit dieser Formel können noch wirkende Zauber mit dem Merkmal Heilung unterbrochen werden, ebenso solche, die gerade gezaubert werden. Es ist kaum möglich, mittels dieses Zaubers abgeschlossene Heilprozesse rückgängig zu machen, da die meisten Heilzauber eine augenblickliche Wirkung aufweisen. Die Zauberprobe ist um die vom gegnerischen Zauberer (demjenigen, der die Heilung gewirkt hat) erzielten ZfP* erschwert, des weiteren um 1/3 der AsP des wirkenden und zu brechenden Spruchs.
Sorgfältige magische Analyse des wirkenden Heilzaubers im Vorfeld erleichtert die Probe: Pro 3 Punkte ZfP* bei einem ANALYS ARCANSTRUKTUR ist die Probe auf HEILKRAFT BANNEN um einen Punkt erleichtert.
Kosten: 4 AsP plus 1/3 der Kosten des zu brechenden Spruchs (borbaradianische Variante: W6 AsP plus die Kosten des zu brechenden Spruchs bzw. die Hälfte dieser Kosten als LeP)
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite
◆Zone (+3; ab ZfW 7). Für den Einsatz von 12 AsP kann der Magier eine ortsfeste Zone von ZfW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal Heilung um ZfP* Punkte erschwert ist und die ZfP* SR lang anhält.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: keine bekannt
Merkmale: Antimagie, Heilung
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Bor, Mag je 2; Hex(Mag)2
Die gildenmagische Variante ist – zumindest in den nicht von den Borbaradianern besetzten Landen – ein 'Abfallprodukt' der neuzeitlichen Merkmalsforschung und daher nicht sonderlich verbreitet. Es heißt jedoch, dass sich in den Schwarzen Landen die Flächenvariante einiger Beliebtheit unter Magiern und Hexen erfreut und sie auch bereits in den Kanon der borbaradianischen Formeln integriert wurde.

MERKMAL ANTI-MAGIE | MERKMAL HEILUNG | C KOMPLEXITÄT

HELLSICHT TRÜBEN

Probe: KL / IN / CH (+MR)
Technik: Der Druide deutet mit der rechten Hand auf das Opfer, dessen Hellsicht er stören will, und schüttelt den Kopf.
Zauberdauer: 2 Aktionen
Wirkung: Das Wirken von Hellsicht-Zaubern wird um ZfP* Punkte erschwert. Wann immer das Opfer dieses Spruchs einen Zauber mit Merkmal Hellsicht formt und dieser misslingt, erkennt es nichts als das wallende, monotone Grau des Limbus, wird also praktisch für die Wirkungsdauer blind. Gegen bereits wirkende Hellsichtzauber gesprochen, gilt: Die Zauberprobe ist um die vom gegnerischen Zauberer (demjenigen, der den Hellsichtzauber gewirkt hat) erzielten ZfP* erschwert, des Weiteren um 1/5 der AsP des zu brechenden Spruchs. Weitere Erschwernisse können aus einem PROTECTIONIS herrühren.
Kosten: MR des Opfers in AsP, mindestens jedoch 6 AsP
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: ZfW Schritt
Wirkungsdauer: ZfP*/2 Spielrunden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite
◆*Zone* (+3; ab ZfW 7). Für den Einsatz von 18 AsP kann der Druide eine ortsfeste Zone von ZfW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal *Hellsicht* um ZfP* Punkte erschwert ist und die ZfP* SR lang anhält. Wer mit magisch veränderter Wahrnehmung in die Zone hineinzublicken versucht, dessen ZfP* werden um die ZfP* des HELLSICHT TRÜBEN reduziert; sinkt der Wert dabei unter 0, sieht der Zauberer nur waberndes Grau. Das gilt auch für den Druiden selbst.
◆*Klarsicht* (+5; ab ZfW 7). Der Druide kann das Opfer so verzaubern, dass es seine normale Wahrnehmung behält, auch wenn sein Hellsichtzauber misslingt. Bei einigen Zaubern (insbesondere ODEM ARCANUM) kann das dazu führen, dass das Opfer glaubt, sein Hellsichtzauber sei gelungen, es gäbe nur ganz einfach nichts Spezielles zu sehen.
◆*Aura* (+5; ab ZfW 11). Der Druide kann eine Aura von HELLSICHT TRÜBEN um sich selbst legen. Dies kostet ihn 10 AsP pro Spielrunde (A) und bewirkt, dass jemand, der ihn mit einem Hellsichtzauber betrachten oder untersuchen will, keine Besonderheit sieht, wenn die ZfP* des Hellsehers kleiner oder gleich den ZfP* des Druiden beim HELLSICHT TRÜBEN sind. Die MR spielt hierbei keine Rolle.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Der PROTECTIONIS kann auch einen Hellsichtzauber schützen (S. 137).
Merkmale: Antimagie, Hellsicht
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Dru, Geo je 6; Mag, Sch je 5; Ach, Elf, Hex je 4; Srl3
Dieser Spruch ist bei allen magischen Gemeinschaften so weit verbreitet, dass sich ein Hellseher seiner Wahrnehmung nie ganz sicher sein kann.



MERKMAL ANTIMAGIE

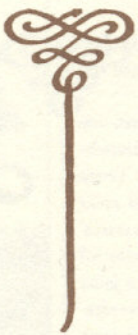
MERKMAL HELLSICHT

C KOMPLEXITÄT

HERBEIRUFUNG VEREITELN

Probe: MU / IN / CH (+Mod.)
Technik: Der Druide deutet auf den Herbeirufer und konzentriert sich darauf, die nach außen weisenden Fäden der Kraft zu kappen.
Zauberdauer: 12 Aktionen
Wirkung: Mit diesem Zauber kann eine bereits begonnene Herbeirufung gestört werden, indem der Druide die astrale Verbindung vom Ort der Herbeirufung zu jenem Ort unterbricht, von wo die gerufene Wesenheit erscheinen soll. Dieser Zauber wirkt, während ein gegnerischer Zauberer seine Herbeirufung wirkt, vor allem aber in der Wartezeit zwischen dem Ende der Anrufung und dem Erscheinen des Wesens. Die Zauberprobe ist um die vom gegnerischen Zauberer (dem Herbeirufer) erzielten ZfP* plus 1/10 der Herbeirufungs-Kosten erschwert.
Sorgfältige magische Analyse (so man die Zeit dazu hat) der begonnenen Herbeirufung im Vorfeld erleichtert die Probe: Pro 3 Punkte ZfP* bei einem ANALYS ARCANSTRUKTUR ist die Probe auf HERBEIRUFUNG VEREITELN um einen Punkt erleichtert.
Kosten: 8 AsP plus 1/5 der Kosten der Herbeirufung
Zielobjekt: Zone (der Ort der Beschwörung)
Reichweite: 7 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich

Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite
◆ *Zone* (+3; ab ZfW 7). Üblicherweise entscheidender als die Störung einer laufenden Herbeirufung ist die Errichtung einer Zone, in der Herbeirufungen erschwert sind: Für den Einsatz von 24 AsP kann der Druide eine ortsfeste Zone von ZfW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal *Herbeirufung* um ZfP* Punkte erschwert ist und die ZfP* SR lang anhält. Es ist auch entsprechend erschwert, von außen Wesenheiten in die Zone hineinzurufen; woanders herbeigerufene Wesenheiten können die Zone jedoch ohne Schwierigkeiten betreten.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: keine bekannt
Merkmale: Antimagie, Herbeirufung
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Dru, Mag je 3; Hex2
Diese recht seltene Antimagie ist vor allem jenen bekannt, die sich auch mit Herbeirufungen beschäftigen, also vor allem Elementaristen. Gildenmagiern ist er daher an den elementaristischen und Antimagie-Schulen zugänglich.



MERKMAL ANTIMAGIE | MERKMAL HERBEIRUFUNG | C KOMPLEXITÄT

HERR ÜBER DAS TIERREICH

Probe: MU / MU / CH (+MR)
Technik: Der Druide fixiert das Tier und bewegt den ausgestreckten Zeigefinger kreisförmig vor dessen Augen.
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Mit diesem machtvollen Spruch kann der Druide praktisch jedes Tier in seinen Bann ziehen und ihm Befehle geben. Unter der Wirkung des Spruchs reagiert das Tier wie gut dressiert; es kann als Kampfgenosse, Überbringer von Nachrichten o.ä. eingesetzt werden. Bei Befehlen, die der Natur des Tieres deutlich zuwiderlaufen, kann der Meister Zuschläge bis zu 7 Punkten verhängen.
Der Spruch wirkt nur auf das, was im allgemeinen Sprachgebrauch als 'Tier' zählt, nicht auf vernunftbegabte Wesen, Zauberkreaturen (Einhörner, tiergestaltige Feen, Vertraute oder Dämonen) oder Untote. Und bei tumbem Schleimgetier wird es wohl nur zu einfachen Befehlen wie 'Halt!' und 'Friss!' reichen.
Kosten: Gefährlichkeitswert (siehe **Zoo-Botanica Aventurica**, S. 62) des Tieres in AsP, mindestens jedoch 4 AsP
Zielobjekt: Einzelwesen
Reichweite: 3 Schritt
Wirkungsdauer: ZfP* Spielrunden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Zielobjekt (mehrere), Reichweite, Wirkungsdauer
◆Die *kristallomantische Variante* ist gegen geschuppte Tiere um 3 Punkte erleichtert, gegen alle anderen Tiere um 3 Punkte erschwert.
◆*Herr über die Monstren* (+3). Mit dem Einsatz von 3 Punkten können auch Tier-Tier-Chimären beherrscht werden, also Chimären, die ausschließlich aus Tieren im obigen Sinn geschaffen wurden und selbst nicht zauberfähig sind (was sie von 'echten Zauberkreaturen' wie Einhörnern unterscheidet); mit einer Probe +5 auch Tier-Pflanze-Chimären. In beiden Fällen muss natürlich noch die Magieresistenz überwunden werden.
◆*Herr der Fliegen* (ab ZfW 7). Mit dieser Variante können ganze Schwärme von Insekten beherrscht werden. Die MR des Schwarms entspricht der MR eines einzelnen Insekts (also zwischen 12 und 15); die Kosten leiten sich aus dem GW des Schwarms ab.
Reversalis: hebt eine entsprechende Beherrschung auf und kann auch genutzt werden, um dressierte Tiere zu verwirren, die einen klaren, nichtmagischen Befehl ("Fass!") erhalten haben.
Antimagie: BEHERRSCHUNG BRECHEN hebt den Zauber auf; in einer entsprechenden antimagischen Zone ist er schwieriger zu wirken.
Merkmale: Herrschaft
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Dru7; Geo6; Elf, Hex je 3; Ach, Mag je 2
Elfen setzen diesen Spruch nur ein, wenn es gar nicht anders geht; gewöhnlich bevorzugen sie es, dem Tier unverbindliche Vorschläge zu machen (Hilfreiche Tatze) oder es allgemein friedlich und freundlich zu stimmen (BANNBALADIN in der Tierfreund-Variante). Magier müssen diesen Spruch aus dem Buch *Druidentum und Hexenkult* rekonstruieren, was bislang offensichtlich wenigen gelungen ist.



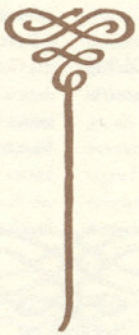
MERKMAL HERRSCHAFT

D KOMPLEXITÄT

HERZSCHLAG RUHE!

Probe: MU / CH / KK (+MR)
Technik: Der Magier spricht die Formel und berührt das Opfer in der Herzgegend.
Zauberdauer: 20 Aktionen; davon müssen 3 aufeinander folgende Aktionen Berührung sein.
Wirkung: Dem Opfer dieses Spruches bleibt das Herz schlagartig stehen. Je nach eingesetzter Astralenergie dauert diese Wirkung unterschiedlich lange an. Nach den ersten 10 Kampfrunden erleidet das Opfer W20 Schadenspunkte, nach den nächsten 10 KR weitere 2W20, danach 3W20, 4W20 und so fort, je nachdem, wie viele AsP der Borbaradianer aufgewendet hat.
Das Opfer ist nicht in der Lage, selbst etwas gegen den Zauber zu unternehmen, da es von Todesangst wie gelähmt ist.
Kosten: W20 AsP pro 10 KR Dauer (bzw. die Hälfte dieser Kosten als LeP)
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: je nach eingesetzten AsP (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite
Reversalis: ermöglicht unter Aufbietung aller Kräfte (für 5W20 AsP und mit einer Probe gegen die doppelte MR) eine Wiederbelebung, die aber innerhalb von W20 Kampfrunden erfolgen muss, sonst fehlt dem Wiedererweckten die Seele.

Antimagie: EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN, EINFLUSS BANNEN und BLAKHARAZ-BANN beenden die Wirkung; ihre Zonen-Varianten erschweren den Zauber.
Merkmale: Dämonisch (Blakharaz), Eigenschaften, Einfluss
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Bor3
Schon auf dem ersten Konvent nach der Wiederentdeckung dieses Spruches einigten sich alle aventurischen Akademien darauf, die Formel keiner Person zugänglich zu machen. Man hört zwar immer wieder, dass es Mitham mit dieser Abmachung nicht so genau nimmt, aber da die einzige Kopie der Thesis in Kuslik im Hesinde-Tempel unter Verschluss liegt und die einzige Rekonstruktionsmöglichkeit aus dem zurzeit recht seltenen Buch *Magische Schilde* von Racalla von Horsen-Rabenmund, das zudem nur an ausgewählte Personen verkauft wird, besteht, kann man davon ausgehen, dass es auch den Mirhamern nicht gelungen ist, die Formel aus bloßem Hörensagen zu entwickeln. Nichtsdestotrotz ist der Zauber natürlich bei den Borbaradianern hinreichend weit bekannt, und es heißt, dass sich magische Waffen und Pfeilspitzen mit diesem Zauber in den Schwarzen Landen großer Beliebtheit erfreuen.



MERKMAL DÄMONISCH | MERKMAL EIGENSCHAFT | MERKMAL EINFLUSS | D KOMPLEXITÄT

HEXENBLICK

Probe: IN / IN / CH
Technik: Die Hexe sieht ihrem Gegenüber starr in die Augen und sucht nach einer Gefühlsverwandtschaft.
Zauberdauer: 4 Aktionen
Wirkung: Mit Hilfe dieses Zaubers können Hexen (genauer: Kenner derselben Repräsentation) einander an den Augen erkennen. Ist der Mensch, den die Hexe anschaut, selbst eine Tochter Satuarias, so verfärbt sich die Iris des Angeschauten und die der Betrachterin in ein dunkles Purpur. Diese Verfärbung kann aber nur von den beteiligten Hexen wahrgenommen werden.
Kosten: für beide Beteiligte je 1 AsP; die Angeblickte kann sich gegen diesen AsP-Verlust nicht wehren (borbaradianische Variante: W3 AsP für beide Beteiligten bzw. die Hälfte dieser Kosten als LeP)
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: selbst; der Blick reicht 3 Schritt weit.
Wirkungsdauer: 4 Aktionen (die Zauberdauer)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Reichweite
◆*Blickloser Blick* (+7). Statt der Purpurfärbung spüren die Hexen die Gefühlsverwandtschaft; auch für blinde Hexen anwendbar.
◆*Spiegelblick* (ab ZfW 11). Eine Hexe, die den Zauber gut genug beherrscht, kann sich gegen das Erkennen und den AsP-Verlust wehren, wenn ihr selbst eine HEXENBLICK-Probe gelingt und sie mehr ZfP* übrig behält als ihre Schwester.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: In einer Zone des VERSTÄNDIGUNG STÖREN kann der Hexenblick nur erschwert gewirkt werden.
Merkmale: Verständigung

Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Hex7, Bor3
Es ist zwar allgemein bekannt, "dass Hexen sich an den Augen erkennen können", doch nur die wenigsten Nicht-Satuarier wissen, dass es sich dabei um einen



Zauber handelt. Aus diesem Grund kann der Spruch auch von niemand anderem als einer Hexe persönlich erlernt werden – und die werden einen Gehörnten tun, das Geheimnis ihres Bundes zu verraten. Als 'Hexe' in diesem Sinn gelten alle Kenner der hexischen Repräsentation.
Dass die Borbaradianer diesen Spruch mittlerweile 'erbeutet' haben, wissen selbst die Hexen nicht ...

MERKMAL VERSTÄNDIGUNG

B KOMPLEXITÄT

HEXENGALLE

Probe: MU / IN / CH
Technik: Die Hexe spuckt ihr Opfer an.
Zauberdauer: 2 Aktionen
Wirkung: Der Speichel der Hexe wird ätzend und richtet beim Auftreffen auf eine ungeschützte Stelle eines Opfers Schaden an: Für je 1 AsP kann 1 SP erzielt werden. Zusätzlich wird das Opfer von Übelkeit gepackt, schmeckt Galle im Mund und muss eine um die erlittenen SP erschwerte KO-Probe ablegen (Resistenz/Immunität gegen tierische, Zauber- und Kontaktgifte helfen bei der KO-Probe). Bei Gelingen bleibt das Opfer unbeeinträchtigt, bei Misslingen ist es für die nächsten 5 KR mit Würgen und Erbrechen beschäftigt. Anschließend kann es mit einer um den gleichen Wert erschwerten KO-Probe versuchen, den Brechreiz zu überwinden, ansonsten würgt es für weitere 5 KR etc. bis zum Ende der Wirkungsdauer. Der Speichel richtet bei unbelebten Objekten keinen Schaden an. Der Zauber garantiert nicht, dass die Spucke der Zaubernden ihr Ziel findet: Dazu ist ein Fernkampfangriff (Probe mit einem W20 auf die Summe aus Fernkampf-Basiswert und ZfW HEXENGALLE) nötig, der um den doppelten RS des Opfers erschwert ist. Dem Opfer steht eine um ZfP* erschwerte *Ausweichen*-Probe zu.
Kosten: siehe oben, maximal dürfen ZfW AsP eingesetzt werden.
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst; die Spuckweite beträgt 3 Schritt.
Wirkungsdauer: augenblicklich; die Übelkeit dauert längstens ZfP* KR an.
Modifikationen: Zauberdauer, Kosten
◆*Hexenleim* (+3; ab ZfW 7). Der Speichel bleibt ZfP* SR lang giftig und kann daher auch als Kontaktgift verwendet werden.
◆*Krötenschweiß* (+5; ab ZfW 11). Der Schweiß der Hexe wird ätzend – wer sie binnen der nächsten Spielrunde ohne Handschuhe berührt, erleidet pro Berührung 1W3 SP. Ein waffenloser Angriff der Hexe, der eine ungeschützte Stelle trifft (aber auch eine gewöhnliche, etwas festere Berührung), richtet zusätzlich zu den üblichen TP(A) eines waffenlosen Angriffs 1W3 echte SP an. Diese Variante kostet 13 AsP.
◆*Drachenspeichel* (+7; ab ZfW 11). Der Speichel wirkt auch gegen unbelebte Objekte und frisst rauchende Löcher in alle Materialien. Für 1 AsP richtet der Speichel 2 SP an der Struktur eines unbelebten Objekts an. Schaden an Lebewesen wie gehabt. Bei der 'Fernkampf-Probe' gegen Personen muss unterschieden werden: Gelingt die Probe trotz Zuschlag durch RS, ist die *Person* getroffen – gelingt sie nur ohne den Zuschlag, wurde die *Rüstung* getroffen und beschädigt.
Reversalis: wie der Heilzauber HEXENSPEICHEL.
Antimagie: Wer mit einem ARMATRUTZ geschützt ist, bietet keine Angriffsfläche für die Spucke. Ein GARDIANUM fängt den Zauber (nicht jedoch die Spucke selbst) ebenfalls ab. Kann in einer Zone des SCHADENSZAUBER BANNEN nur erschwert gewirkt werden.
Merkmale: Schaden
Komplexität: C
Repräsentationen: Ach, Hex je 3
Eine bösartige Form des HEXENSPEICHELS, der wohl einst aus dessen Reversierung entwickelt wurde. Vor allem die Rächerinnen Lycosas und andere Spinnenhexen sollen diese Magie beherrschen. Die Achaz kennen eine gleich wirkende Magie unter dem (übersetzten) Namen SPEIKOBRA. Andere Magiekundige, die diese Zauberei beherrschen, sind jedoch nicht bekannt, auch wenn man gelegentlich von wissensdurstigen Druiden hört, den es zwar gelang, die Formel zu erlernen, die jedoch von ihrem eigenen Speichel zerfressen wurden ...







HEXENHOLZ

Probe: KL / FF / KK
Technik: Die Hexe berührt den Gegenstand und lässt ihre Kraft hineinfließen.
Zauberdauer: 1 Spielrunde
Wirkung: Mit diesem Zauber lässt die Hexe die 'Kräfte der Erde' wieder in totes Holz fließen. So kann sie den Gegenstand beleben und aus der Ferne durch die Luft dirigieren. Das Holz ist zwar zu langsam, um Kampfhandlungen auszuführen, für einen kräftigen Schlag oder Stoß, das Ausfegen einer Kammer oder ein Stuhlwegziehen reicht es aber aus. Der Gegenstand muss mindestens zu zwei Dritteln aus Holz bestehen, darf maximal ZfW x 5 Stein wiegen und nirgendwo eingemauert oder fest angenagelt sein, sehr wohl aber aufgehängt.
Ob es sich tatsächlich um die Kräfte der Erde handelt, muss fraglich bleiben, es scheint eher, als würde hier eine elementare Eigenschaft der Luft, die Bewegung, auf das Holz hinabgerufen (was sich aber nicht in den Matrices des Zaubers zeigt). Wenn die Hexe das Objekt aus dem Blickfeld verliert, wiederholt es bis zum Ende der Wirkungsdauer immer wieder die letzte ihm befohlene Bewegung. Verlässt sie den Wirkungsbereich von 7 Schritt, fällt der Gegenstand zu Boden.
Das Holz kann hüpfende oder fegende Bewegungen ausführen oder sich schwebend in die Luft erheben. Es kann sich maximal so schnell bewegen wie die Hexe (bei zu hohem Gewicht können Sie als Meister dem jedoch einen Riegel vorschieben). Im Übrigen gilt ein mittels des HEXENHOLZ bewegter Gegenstand nicht als magische Waffe.
Kosten: 5 AsP plus 1 AsP pro Spielrunde
Zielobjekt: Einzelobjekt
Reichweite: 7 Schritt
Wirkungsdauer: je nach AsP-Aufwand (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Zielobjekt (mehrere), Reichweite, Wirkungsdauer
◆ *Verzaubern mehrerer Objekte* (+3). Dies kostet 5 AsP für das erste und 3 AsP für jedes folgende Objekt, dazu kommt 1 AsP pro Spielrunde pro Gegenstand. Pro zusätzlichem Objekt ist die Probe um 3 Punkte erschwert. Das Gesamtgewicht darf ZfW x 5 Stein nicht überschreiten.
◆ *Hölzerner Diener* (+7; ab ZfW 11). Diese Variante könnte man als den satuarischen ANIMATIO bezeichnen, denn hiermit kann ein hölzerner Gegenstand für die Dauer eines halben Jahres (üblicherweise die Zeit zwischen zwei Hexentreffen) dazu gebracht werden, auf ein Kommando der Hexe (Fingerschnippen, Schlüsselwort) stets die gleiche Bewegung zu wiederholen, nämlich jene, die die Hexe dem Gegenstand vorgemacht hat (wofür sie ZfW x 10 Aktionen Zeit hat). Selbstrührende Kochlöffel und selbst fegende Besen sind hier die typischsten Beispiele, aber auf Pfiff öffnende Kellerluken oder sich selbst mit Wasser füllende Eimer sind auch sehr praktisch ... Das Maximalgewicht ist wie gehabt; die Hexe muss zur Erteilung des Befehls in Reichweite sein; der Zauber kostet 10 AsP für Gegenstände bis zu 1 Stein Gewicht, 15 AsP für Objekte bis 5 Stein, 20 AsP für Gegenstände bis zu 10 Stein, 25 AsP für Objekte bis zu 50 Stein Gewicht und 40 AsP für schwerere Objekte. Die Hexe kann den Zauber jederzeit unterbrechen und wieder einsetzen lassen, um zwischendrin eine eigenhändige Manipulation durchzuführen. Diese Variante kann nicht mit Spontanen Modifikationen kombiniert werden; sie ist kein (A)-Zauber.
Reversalis: hebt die Bewegung auf.
Antimagie: kann nur erschwert in einer Zone des BEWEGUNG STÖREN gewirkt werden und wird von diesem Zauber beendet.
Merkmale: Telekinese
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Hex 7
Auch wenn es sich um einen recht einfachen Bewegungszauber handelt, so ist er doch (außer unter Hexen) wenig verbreitet: Er kann fast ausschließlich bei satuarischen Lehrmeisterinnen erlernt werden, andernfalls muss er aus den Büchern *Stillstand – Die unsichtbare Bewegung* und *Druidentum und Hexenkult* rekonstruiert werden, was eine aufopferungsvolle Aufgabe für die nächsten 15 Monate darstellt und drei erfolgreiche *Magiekunde*-Proben +7 erfordert.





HEXENKNOTEN

Probe: KL / IN / CH
Technik: Die Hexe verknotet ein Stück Schnur, einen Faden oder ein Haar und wirft es über die Schulter hinter sich.
Zauberdauer: 10 Aktionen
Wirkung: Durch diesen Zauber entsteht eine illusionäre Barriere nach Wahl der Hexe, die so bedrohlich wirkt, dass sie von den meisten intelligenten Lebewesen (nämlich von all jenen mit einer MR kleiner oder gleich den ZfP*) nicht überwunden werden kann – wohl aber von den meisten Tieren und von Zaubern, Pfeilen oder Speeren (und auch von Untoten und Dämonen). Die maximale Breite der Barriere entspricht ZfW x 2 Schritt, die maximale Höhe ZfW/2 Schritt. Ein gegen die Barriere anrennender Ork wird nicht plötzlich gegen die illusorische Felswand prallen und sich eine Beule am Kopf holen, sondern alles tun, um zu verhindern, dass er die Wand überhaupt berührt, da sie ihm außerordentlich real und bedrohlich erscheint. Je nach Vorstellungsvermögen der Hexe blicken die Verfolger in einen gähnenden Abgrund, eine Flammenwand oder eine bluttriefende Dornenhecke.
Magietheoretisch scheint dies plausibel, wenn man sich den HEXENKNOTEN als einen Kombination einer Illusion mit einem Furchtzauber vorstellt.
Die Realitätsdichte (siehe den Kasten zum Thema Illusionen auf Seite 34) beträgt ZfP*/2+7 Punkte.

Kosten: 4 AsP
Zielobjekt: Zone
Reichweite: Der Zauber entsteht, wo das Haar zu Boden fällt; Breite und Höhe siehe *Wirkung*.
Wirkungsdauer: ZfP*/2 Spielrunden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen (betrifft dann auch höhere MR), Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer
Reversalis: Ein wirkender HEXENKNOTEN wird aufgehoben.
Antimagie: ILLUSION AUFLÖSEN zerstört die Illusion, nicht aber das tief sitzende Gefühl der Bedrohung von dieser Stelle aus, EINFLUSS BANNEN belässt die Illusion intakt, entfernt aber das Gefühl der Bedrohung. Beide Zauber machen es in ihrer Zonenvariante schwieriger, den HEXENKNOTEN zu wirken.
Merkmale: Einfluss, Illusion
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Hex7; Dru, Mag, Srl je (Hex)2
Der HEXENKNOTEN lässt sich aus *Druidentum und Hexenkult* rekonstruieren (was eine sehr fordernde Aufgabe darstellt), wird aber außerhalb der satuarischen Gemeinschaft nicht regulär gelehrt.



MERKMAL EINFLUSS

MERKMAL ILLUSION

C KOMPLEXITÄT

HEXENKRALLEN

Probe: MU / IN / KO
Technik: Die Hexe krümmt die Finger krallenartig und ruft ihr Seelentier herauf.
Zauberdauer: 3 Aktionen
Wirkung: Die Fingernägel der Hexe wachsen um etwa 2 bis 4 Finger und werden scharf und hart wie Katzen- oder Vogelkrallen. Damit kann sie im Nahkampf 1W+1 TP anrichten, sich *Klettern*-Proben auf geeigneten Oberflächen um ZfP*/2 Punkte erleichtern oder gar mit etwas Mühe Stricke durchtrennen.
Kosten: 3 AsP für die Verwandlung plus 1 AsP pro Spielrunde
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz (beim Wirken des Zaubers festzulegen), maximal jedoch ZfP*/2 Spielrunden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite, Wirkungsdauer

◆ *Zwanzig Krallen* (+3). Auch die Fußnägel der Hexe verwandeln sich in Krallen. *Klettern*-Proben sind nun um ZfP* Punkte erleichtert. Die Hexe kann jedoch kein (gewöhnliches) Schuhwerk mehr tragen.
◆ *Verborgene Kralle* (+3): Die Hexe kann die Krallen einziehen, um sie zu verbergen, und beliebig wieder ausfahren.

Reversalis: hebt einen wirkenden HEXENKRALLEN auf.
Antimagie: Sowohl EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN als auch VERWANDLUNG BEENDEN heben den Zauber auf; in den entsprechenden antimagischen Zonen ist er schwieriger zu wirken.
Merkmale: Eigenschaften, Form
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Hex3 (nur bei Katzen-, Raben- und Eulenhexen)
Katzenhexen bezeichnen diesen Zauber als KATZENKRALLEN, doch während sie diesen Spruch meist eher spielerisch betreiben, setzen die Verschwiegenen Schwestern ihn zu voller Tödlichkeit ein.

MERKMAL EIGENSCHAFT | MERKMAL FORM | C KOMPLEXITÄT

HEXENSPEICHEL

Probe: IN / CH / FF
Technik: Die Hexe streicht ihren Speichel auf die Wunde des Verletzten; bei Krankheiten und Vergiftungen muss der Speichel auf die Zunge des Erkrankten aufgetragen werden.
Zauberdauer: 20 Aktionen
Wirkung: Mit diesem Zauber kann eine Hexe den durch Wunden, Krankheiten und Gifte verursachten Schaden heilen. Bei Wunden gibt der Zauber einen Lebenspunkt pro 2 eingesetzte Astralpunkte zurück, bei Krankheiten 1 LeP pro AsP, bei Vergiftungen 2 LeP für 1 AsP. Die schädliche Wirkung von Giften und Krankheiten kann mit diesem Spruch jedoch nicht gestoppt werden. Die Hexe kann sich mit ihrem Speichel üblicherweise nicht selbst heilen; dafür ist eine Spontane Modifikation des Zaubers nötig.
Kosten: siehe oben; maximal können ZfW AsP auf einmal eingesetzt werden.
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Zielobjekt (selbst)
Reversalis: Die Spucke der Hexe erzeugt für ZfP* AsP die Hälfte dieses Wertes als Schaden auf der Haut des Opfers (die Grundlage des Zaubers HEXENGALLE).
Antimagie: kann in einer Zone des HEILKRAFT BANNEN nur erschwert gewirkt werden.
Merkmale: Heilung
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Hex7, Geo5, Mag(Hex)2
Weitaus weniger bekannt (um der Wahrheit Genüge zu tun, ausschließlich bei den Töchtern Satuarias und den Geoden) als der elfische BALSAM SALABUNDE ist dieser allgemein wirkende Zauber, der (so munkelt man) häufiger Bestandteil allerlei satuarischer Mixturen ist und sich hierfür angeblich besser eignet als der Elfenspruch.
Besitzer von *Druidentum und Hexenkult*, des *Almanachs der Wandlungen* und der *Geheimnisse des Lebens* können versuchen, die Fragmente aus allen drei Büchern zusammenzutragen und daraus eine satuarische Thesis zu rekonstruieren, was jedoch eine äußerst schwierige Aufgabe darstellt. Gildenmagier können den Spruch in der satuarischen Variante in Norburg erlernen; eine eigene gildenmagische Variante haben die Norburger jedoch noch nicht entwickelt.

MERKMAL HEILUNG

C KOMPLEXITÄT

HILFREICHE TATZE, RETTENDE SCHWINGE

Probe: MU / IN / CH (+geistige MR je nach Tierart)
Technik: Der Elf konzentriert sich ganz auf die Melodie und das Wesen der Tierart und harmonisiert es mit seinem Wunsch und der Melodie des *feiama diund saladir*.
Zauberdauer: 20 Aktionen
Wirkung: Der Zauber ruft ein Tier aus der näheren Umgebung des Elfen zu Hilfe, das er um *einen* Gefallen bitten kann, z.B. "Werte Maus, würdest du bitte meine Fesseln durchnagen?" oder "Bruder Delphin, trage mich bitte bis zu dieser Insel am Horizont." Der Elf muss die Tierart kennen, die er zu Hilfe ruft (notfalls mittels *Tierkunde*-Probe nachweisen; Hörensagen oder ein menschliches Zoologie-Kompendium reichen nicht) – und er muss hoffen, in der gewünschten Umgebung ein Tier dieser Tierart vorzufinden. Das Tier wird den Elfen auch nach Erfüllung des Wunsches nicht angreifen, sondern sich von dannen trollen (zu der Tätigkeit, die es vor dem Ruf ausübte). Der Wunsch nach Beistand muss sich in einem Satz formulieren lassen, er muss sich auf den Elfen selbst beziehen, er muss dem Tier körperlich möglich sein und darf nicht dessen Natur widersprechen. Notfalls entscheiden eine CH-Probe und/oder der Meister.
Wird die Tierart des Seelentiers gerufen, so ist die Probe um 3 Punkte erleichtert und die Reichweite verdoppelt.
Kosten: 3 AsP für den Ruf + GW des Tieres in AsP für den Dienst
Zielobjekt: Zone
Reichweite: ZfP* x 100 Schritt
Wirkungsdauer: Der Ruf ergeht augenblicklich; wie lange das Tier benötigt, hängt von seiner Geschwindigkeit ab. Das Tier ist nach Ankunft ZfP* SR lang hilfsbereit gesonnen.
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Zielobjekt (mehrere Tiere), Reichweite
◆Wenn der *Elf* mehrere Tiere ruft, betragen die (Ruf-) Kosten 6 AsP pro Tier.
◆Die *Achaz-Variante* ist gegen Schuppentiere (Reptilien und Fische) um 3 Punkte erleichtert, bei anderen Tieren um 3 Punkte erschwert.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Sowohl eine Zone des EINFLUSS BANNEN als auch des VERSTÄNDIGUNG STÖREN erschweren das Wirken des Zaubers; EINFLUSS BANNEN kann ihn beenden.
Merkmale: Einfluss, Verständigung
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Elf4; Ach, Geo je 3; Dru(Geo)3
Dieser Zauber wurde bislang den Vertrautenfähigkeiten oder einer besonders mächtigen Version des TIERGEDANKEN zugesprochen, ist aber eine eigenständige Zauberwirkung, die auch offensichtlich von Achaz, Elfen und Geoden unabhängig voneinander entwickelt wurde.









HÖLLENPEIN ZERREISSE DICH!

Probe: KL / CH / KO (+MR)
Technik: Der Borbaradianer berührt sein Opfer mit der Hand (unter Umständen durch einen gelungenen waffenlosen Angriff nachzuweisen) und flüstert die Formel.
Zauberdauer: 2 Aktionen (eine davon die Berührung)
Wirkung: Das Opfer windet sich in unerträglichen Schmerzen, als würden alle seine Muskeln gleichzeitig von einem Krampf befallen. Es ist zu keiner kontrollierten Bewegung fähig; ihm steht jedoch ein intuitiver Ausweichversuch (auf Ausweichen/4) zu, wenn es angegriffen wird. Das Opfer verliert in jeder KR Ausdauer in Höhe von ZfP* Ausdauerpunkten (borbaradianische Variante: W20 Punkten). Sinkt die AU dadurch unter 0, kann es sogar bis zum Ende der Wirkungsdauer bewusstlos werden. Nach Ende der Wirkung erleidet das Opfer ZfP*/2 Punkte (borbaradianische Variante: W6 Punkte) Erschöpfung. Erleidet das Opfer während der Wirkungsdauer weiteren, echten Schaden (SP), so fällt die HÖLLENPEIN-Wirkung von ihm ab.
Kosten: 11 AsP (borbaradianische Variante: W20 AsP bzw. W20/2 LeP)
Zielobjekt: Einzelwesen
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfP* mal 3 Kampfrunden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Zielobjekt (mehrere), Reichweite

◆Die Achaz-Variante hat in Wasser eine Reichweite von 3 Schritt und ist gegen Nicht-Geschuppte um 3 Punkte erleichtert.
Reversalis: bewirkt Hochgefühl und Euphorie; gibt AuP zurück und kann dadurch sogar eigentlich Kampfunfähige kurzfristig auf den Beinen halten.
Antimagie: kann in einer Zone des EINFLUSS BANNEN nur erschwert gewirkt und von diesem Zauber beendet werden. (Gegen die borbaradianische Variante wirkt auch der BELHALHARBANN.)
Merkmale: Einfluss (borbaradianische Variante: Dämonisch (Belhalhar), Einfluss)
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Bor7; Ach, Mag je 3
Ein wissbegieriger Scholar kann den Zauber entweder bei einem Borbaradianer oder einem Magier ähnlich finsterer Gesinnung erlernen (meist jeweils die borbaradianische Variante) oder ihn aus Archon Megalons Werk *Die Angst* rekonstruieren. Er wird in Andergast, Bethana, an der Fasarer Al'Achami und vor allem in der Halle der Macht zu Lowangen gelehrt (jeweils die gildenmagische, de-borbaradianisierte Thesis, jeweils nur an eigene Schüler); in Punin ist die Thesis einsehbar. Die Achaz-Kristallomanten kennen einen vergleichbaren Zauber.

MERKMAL EINFLUSS

C KOMPLEXITÄT

HOLTERDIPOLTER

Probe: IN / IN / FF
Technik: Der Schelm vollführt mit seinen Händen vor der Brust drei Rollen in der Luft.
Zauberdauer: 4 Aktionen
Wirkung: Innerhalb eines Bereichs löst der Schelm mit diesem Streich ein ziemliches Tohuwabohu aus: Plötzlich scheinen alle Bündel nicht richtig verschnürt, alle Schritte unbedacht und in der Hand getragene Gegenstände nicht sicher festgehalten worden zu sein. Alles bekommt eine gewisse Tendenz schiefzugehen, jedoch hat der Schelm keinen Einfluss darauf, was letztendlich passiert – auch er wird Opfer seines eigenen Schabernacks: Da rollen Fässer durch die Gegend, purzeln Blumentöpfe von Fensterbrettern und stolpern die geschicktesten Artisten bei einem einfachen Schritt; und das Erstaunlichste dabei ist: Soviel auch danebengeht, wie viele Gegenstände auch zerscheppern, so kommen doch nie Lebewesen zu Schaden (von einigen kleineren Beulen und Blessuren und verletzter Eitelkeit einmal abgesehen). Notfalls gelingen allen Betroffenen auch die unglaublichsten Ausweichmanöver auf spektakulär ungeschickte Art und Weise. Das durch den Streich ausgelöste Geschehen bestimmt allein der Meister.
Kosten: 12 AsP
Zielobjekt: Zone
Reichweite: 7 Schritt Radius
Wirkungsdauer: maximal ZfW Minuten. Der Schelm kann den Zauber jederzeit durch erneutes Ausführen der Zaubertechnik (und nach gelungener erneuter Probe) beenden.
Modifikationen und Varianten: keine bekannt
Reversalis: Alles scheint verwurzelt, keine Schnalle lässt sich mehr öffnen, keine Waffe mehr ziehen ...
Antimagie: VERÄNDERUNG AUFHEBEN beendet den Zauber, der sich auch in einer entsprechenden antimagischen Zone schwerer wirken lässt.
Merkmale: Umwelt
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Sch2
Hierbei handelt es sich um einen der Sprüche aus 'geheimem Koboldwissen', den ein Schelm keinesfalls an Außenstehende weitergeben wird.







HORRIPHOBUS SCHRECKGESTALT

Probe: MU / IN / CH (+MR)
Technik: Der Magier droht mit der Faust in Richtung seines Opfers und brüllt die Formel.
Zauberdauer: 3 Aktionen
Wirkung: Der Magier erscheint seinem Opfer als eine bedrohliche Gestalt und schüchtert es abhängig von den ZfP* ein:
0 – 3: Das Opfer hat gehörigen Respekt vor dem Zaubernden und hält ihn für einen überlegenen Gegner, dem es sich – wenn überhaupt – nur vorsichtig nähert. Attacken gegen den Zaubernden sind nur nach einer vorherigen MU-Probe möglich, die um die ZfP* erschwert ist.
4 – 6: Das Opfer fürchtet den Zaubernden und wird – wenn möglich – zurückweichen, d.h. im Kampf ein Rückzugsgefecht führen.
7 – 9: Das Opfer sieht in dem Zaubernden einen Furcht erregenden, zu allem entschlossenen und übermächtigen Feind. Stark demoralisiert, wird es sich (nach Naturell und örtlichen Gegebenheiten) entweder angsterfüllt in einer Ecke zusammenkauern oder zumindest so weit fliehen, bis der Zaubernde außer Sichtweite ist. Es muss eine MU-Probe ablegen, die um die ZfP* erschwert ist. Misslingt diese, erleidet das Opfer Abzüge auf die Eigenschaften MU, KL, CH und FF in Höhe der zum Gelingen der Probe fehlenden Punkte. Dieser Malus baut sich fern der Gegenwart des Zaubernden mit einem Punkt pro Spielrunde wieder ab.
10+: Dem Opfer erscheint der Zaubernde wie aus einem Alptraum entsprungen; es verfällt in heillose Panik und sucht schreiend das Weite. MU-Probe und Abzüge auf Eigenschaften wie oben.
Dieser Zauber wirkt gegen alle Arten von denkenden und fühlenden Lebewesen sowie gegen einige Geisterwesen (Letzteres ist Meisterentscheid). Schleimgetier oder Insekten lassen sich von der Formel jedoch nicht beeindrucken, genauso wenig wie Elementare, Untote und Dämonen.
Beim HORRIPHOBUS ist die MR des Opfers um die Hälfte der stärksten Angst (also derjenigen *Schlechten Eigenschaften*, in denen der Begriff 'Angst' oder 'Phobie' vorkommt, einschließlich *Aberglaube*) reduziert. Tiere, bei denen kein MU angegeben ist, verwenden stattdessen ihren GW für die Gegen-Proben.
Kosten: 7 AsP (borbaradianische Variante: 2W6 AsP bzw. die Hälfte dieser Kosten als LeP)
Zielobjekt: Einzelwesen
Reichweite: 7 Schritt
Wirkungsdauer: ZfP*/2 SR
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Zielobjekt (mehrere), Reichweite, Wirkungsdauer
◆In der Variante gegen mehrere Personen kostet der Zauber nur 6 AsP pro Opfer.
Reversalis: Bringt das Opfer dazu, sich für die Wirkungsdauer in den Zauberer zu verlieben.
Antimagie: kann in einer Zone des EINFLUSS BANNEN nur erschwert gewirkt und mit diesem Antimagie-Spruch beendet werden. ÄNGSTE LINDERN kann die Wirkung des HORRIPHOBUS aufheben oder zumindest abschwächen.
Merkmale: Einfluss
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Mag6, Bor4, Dru3, Hex(Dru2), Srll
Hierbei handelt es sich um einen der 'klassischsten' Magierzauber überhaupt, der vor allem zur Kampfvermeidung als höchst effizient angesehen wird. Die Ähnlichkeit zum BÖSEN BLICK hat es schon vor geraumer Zeit ermöglicht, dass auch Druiden eine eigenständige Repräsentation entwickelt haben, während die borbaradianische Variante erst aus jüngster Zeit stammt, allerdings schnell Verbreitung gefunden hat. In der druidischen Variante ist er auch Hexen bekannt, und Gerüchten zufolge haben auch einige Scharlatane diesen Spruch gemeistert.

MERKMAL EINFLUSS

C KOMPLEXITÄT

IGNIFAXIUS FLAMMENSTRAHL

Probe: KL / FF / KO
Technik: Der Magier hebt die rechte Hand zur linken Schulter, konzentriert sich auf die Formel und deutet dann ruckartig mit Zeige- und Mittelfinger auf sein Opfer
Zauberdauer: 4 Aktionen
Wirkung: Aus den Fingern des Zaubernden schießt ein Strahl elementarer Gewalten: eine Lanze aus Feuer und Licht. Der Spieler muss vor der Zauberprobe ansagen, wie viele Würfel er für den IGNIFAXIUS einsetzen will: Dem Magier stehen maximal ZfW Würfel zur Verfügung. Dann würfelt er und addiert alle Punkte zu einer Trefferpunktsumme. (Dadurch kann es unter Umständen passieren, dass mehr TP erwürfelt werden, als dem Magier AsP zur Verfügung stehen – in diesem Fall misslingt der Zauber mit den üblichen Folgen.) Ein Opfer, das den Zaubervorgang beobachtet und erkennt, kann versuchen, ihm auszuweichen; dazu ist ein um 5 Punkte erschwertes *Ausweichen*-Manöver **(Mit Blitzenden Klingen 37)** erforderlich: Für jeden Punkt, den das Opfer besser ausweicht, kann es einen Würfel von der Schadenswirkung abziehen. Der Zauber verursacht Trefferpunkte, die noch um den Rüstungsschutz des Opfers vermindert werden, jedoch wird auch die Rüstung angegriffen: Für je 10 Trefferpunkte verliert das Opfer einen Punkt seines Rüstungsschutzes (nicht bei natürlicher oder magischer Rüstung).
Durch die erlittenen Schadenspunkte können dem Opfer eine oder mehrere *Wunden* entstehen.
Kosten: Anzahl der TP in AsP (s.o.)
Zielobjekt: Einzelwesen (kann auch auf ein einzelnes Objekt gezielt werden, um Strukturschaden anzurichten).
Reichweite: 21 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Die Punkte, die bei allen folgenden Modifikationen und Varianten aufgewendet werden, verringern natürlich die Anzahl der zur Verfügung stehenden Trefferwürfel.
Zauberdauer, Reichweite (bei Reichweite: Sichtweite ist die Probe um +3 pro 21 Schritt Entfernung erschwert und es gelten die Größenklassen des Fernkampfs **(Basis 105 bzw. Mit Blitzenden Klingen 61)**)
Die folgenden Modifikationen bis auf *Kegel* sind alle miteinander kombinierbar:
◆*Kegel* (+2; ab ZfW 11). Es entsteht ein Flammenkegel mit 2 Schritt Basisbreite, der große Oberflächenwirkung hat: Er richtet zwar nur 1W–1 TP pro eingesetztem Würfel an, dafür sinkt der RS des Opfers für je 5 Punkte um 1. Pro einen Punkt zusätzliche Erschwernis kann die Basisbreite des Kegels um 1 Schritt vergrößert werden. Wird der Kegel auf mehrere Personen gleichzeitig gezielt, so erhält jedes Opfer nur einen entsprechenden Anteil der ausgewürfelten TP (hierbei immer abrunden). Es ist um weitere 5 Punkte (insgesamt also 10 Punkte) erschwert, einem kegelförmigen IGNIFAXIUS auszuweichen.
◆*Enger Strahl* (+3; ab ZfW 11). Es entsteht nur ein fingerdicker Flammenstrahl, der keinen Rüstungsschaden, dafür aber pro KO/2 SP eine Wunde anrichtet. Die Trefferzone hierfür wird per Zufall bestimmt: 1–2 Kopf, 3–8 Brust, 9–14 Arme (ungerade für links, gerade für rechts), 15–16 Bauch, 17–20 Beine (ungerade für links, gerade für rechts). Um eine bestimmte Körperzone anzuvisieren, ist die Probe nochmals erschwert: +5 für Kopf oder Arm, +4 für Bein, +3 für Brust/Rücken oder Bauch.
◆*Mehrere Ziele* (+5; ab ZfW 7). Strahlen schießen aus beliebig vielen Fingern des Magiers: Die erwürfelten TP können auf bis zu 5 Opfer gleichmäßig verteilt werden.
◆*Doppelschuss* (+5; ab ZfW 11). Der Magier kann mit *einer* Probe und unter Aufwendung *einer* Zauberdauer gleichzeitig zwei Zauber auf ein und dasselbe Ziel wirken; für jeden der Zauber stehen ihm maximal ZfW–5 Würfel zur Verfügung (Zauberfertigkeit minus die Schwierigkeit der Modifikation); dazu verwendet er beide Hände.
◆Ab einer *Schwelle von ZfW 11* misslingt der Zauber nicht automatisch, wenn die AsP nicht ausreichen, weil ein zu hohes Resultat erwürfelt wurde (s.o.). Stattdessen verbraucht der Spruch dann nur genau die noch vorhandenen AsP und wandelt sie in wirkende TP um.
◆*Elementare Varianten* (FRIGIFAXIUS, ARCHOFAXIUS, ORCANOFAXIUS, Aquafaxius, Humofaxius) erfordern separate Zauber, deren Repräsentationen sehr selten (maximal Geo2, Mag2, Ach2) zu finden sind. Auch diese Zauber rufen jeweils die zerstörerischen Aspekte eines reinen Elements herbei und haben regeltechnisch ähnliche Auswirkungen – orientieren Sie sich an den *Elementaren Sekundärschäden* unten auf Seite 123. Dokumente aus bosparanischer Zeit berichten von dem verwandten Zauber IGNIFLUMEN, der Feuerstrahlen und Flammenspuren über den Erdboden laufen ließ.
Reversalis: Die elementare Wirkung wird zu einem AQUAFAXIUS (mit gleicher Schadenswirkung wie der IGNIFAXIUS) umgekehrt, der die *Elementaren Sekundäreffekte* (siehe unten) des Wassers hervorruft.
Antimagie: kann nicht in eine Zone eindringen, die mit SCHADENSZAUBER BANNEN oder FEUERBANN errichtet wurde; kann mit diesen beiden Zaubern beim Schaffen des Zaubers gestört werden; wird vom GARDIANUM aufgefangen und vom INVERCANO

MERKMAL	MERKMAL	C
SCHADEN	ELEMENTAR	KOMPLEXITÄT

reflektiert; LEIB DES FEUERS reduziert den entstehenden Schaden.
Merkmale: Schaden, Elementar (Feuer)
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Mag5, Ach3, Dru(Mag)2

Bei sehr vielen Gildenmagiern bekannte Formel, die als exemplarischer Kampfzauber gilt; dabei Grundlage für elementare Transitionen. Speziell vom elementaren Ansatz her ist sie auch den Achaz-Kristallomanten zugänglich. Gerüchten zufolge kennen auch einige wenige Druiden diesen Spruch in gildenmagischer Repräsentation.

ELEMENTARE SEKUNDÄRSCHÄDEN

Neben den bei den Zaubern angegebenen Primärschäden (den erwürfelten TP) haben elementare Schadenszauber (-FAXIUS, -SPHAERO, ZORN DER ELEMENTE) oder die körperlichen Angriffe von Elementaren folgende Auswirkungen:

◆*Eis:* Das Opfer erleidet nicht nur Schaden, sondern ihm wird auch Körperwärme entzogen, was sich darin äußert, dass es zusätzlich für je 10 angerichtete TP einen Punkt Erschöpfung erleidet. Der Bruchfaktor getroffener hölzerner Waffen oder hölzerner und lederner Schilde steigt für die Dauer von TP KR um 10, der metallener Waffen/Schilde um 2 Punkte. Bei Objekten ohne BF kann man entsprechende Verminderungen des Strukturwerts (S. 14) ansetzen: um 10 Punkte bei hölzernen oder ledernen Objekten, um 5 Punkten bei steinernen Objekten, um 2 Punkte bei metallenen Objekten. Flaschen mit Flüssigkeiten können platzen, schockgefrorene Flüssigkeiten allgemein verderben. Elementarer Eis-Schaden wirkt in halber Höhe als Strukturschaden an Gegenständen, muss jedoch auch nur die Hälfte der Härte überwinden.

◆*Erz:* Das Opfer erleidet einen *Angriff zum Niederwerfen* (KK-Probe erschwert um 1 Punkt pro 5 angerichteten TP). Bei mehr angerichteten SP als KO des Opfers entsteht eine Wunde, eine zweite bei mehr SP als doppelter KO usw. Elementarer Erz-Schaden wirkt in voller Höhe als Strukturschaden an Gegenständen; er muss zwar die volle Härte überwinden, macht jedoch sofort eine Struktur-Probe erforderlich.

◆*Feuer:* Je 10 angerichteter TP sinkt der RS einer (Gesamt-)Rüstung um 1 Punkt (bei Zonenrüstungen wird die Rüstung einer Zone abgebaut), die BE bleibt jedoch gleich. Bei mehr angerichteten SP als KO des Opfers entsteht eine Wunde, eine zweite bei mehr SP als doppelter KO usw. Feuerschaden kann leicht entzündliche Materialien entflammen. Elementarer Feuerschaden wirkt in halber Höhe als Strukturschaden an Gegenständen, muss jedoch auch nur die Hälfte der Härte überwinden.

◆*Humus:* Die Vielgestaltigkeit des Humus erlaubt hier nur sehr wenig konkrete Aussagen, aber üblicherweise werden die körperlichen Eigenschaften eines betroffenen Lebewesens um 1 Punkt pro 10 angerichteten TP in Mitleidenschaft gezogen werden. Diese Auswirkungen halten jeweils etwa ZfP* SR an. Elementarer Humusschaden wirkt in Höhe eines Viertels der angerichteten TP als Strukturschaden an Gegenständen und muss die halbe Härte überwinden.

◆*Luft:* Das Opfer erleidet einen *Angriff zum Niederwerfen* (KK-Probe erschwert um 1 pro 10 angerichtete TP). Bei Misslingen der KK-Probe wird er pro 10 TP einen Schritt von der Quelle des Schadens weggeschleudert. Außerdem erleidet das Opfer durch die plötzlichen Luftdruckunterschiede einen Punkt Erschöpfung pro 10 angerichteten TP. Ein elementarer Luftstoß kann kleinere Flammen auslöschen und größere Feuer anfachen. Zudem kann er Gegenstände umherwirbeln, wobei die Einzelheiten Meisterentscheid sind; je höher die TP, desto höher auch hierbei die Auswirkungen. Elementarer Luft-Schaden wirkt in Höhe eines Viertels der angerichteten TP als Strukturschaden an Gegenständen und muss die volle Härte überwinden.

◆*Wasser:* Das Opfer erleidet einen *Angriff zum Niederwerfen* (KK-Probe erschwert um 1 pro 10 angerichtete TP) und muss zudem eine KO-Probe ablegen, die pro 10 TP um 1 erschwert ist: Bei Misslingen hat das Opfer Wasser in der Lunge und ist ZfP* KR lang kampfunfähig und verliert ebenso viele AuP wie LeP durch diesen Zauber. Elementarer Wasserschaden wirkt in halber Höhe als Strukturschaden an Gegenständen und muss die komplette Härte überwinden, außerdem löscht Wasserschaden je nach Stärke Feuer aus.

IGNISPHAERO FEUERBALL

Probe: MU / IN / KO

Technik: Die Magierin hält beide Hände schalenförmig geöffnet in Armeslänge von sich und spricht die Formel.

Zauberdauer: 7 Aktionen

Wirkung: Aus den geöffneten Händen der Magierin steigt eine Feuerkugel, die sie beliebig dirigieren und zur Explosion bringen kann. Verliert sie die Feuerkugel aus dem Blick oder durch äußere Einwirkung die Konzentration, so explodiert der Feuerball augenblicklich. Die Feuerkugel hat eine Maximalgeschwindigkeit von GS 15.

Der angerichtete Schaden beträgt bis 1 Schritt Entfernung von der Explosion 5W6+ZfP*/2 TP. Dafür werden die Würfel für das Zentrum des Feuerballs geworfen; für jeden Schritt Entfernung sinkt der Schaden um 1 + den Würfel mit der niedrigsten Augenzahl. Von diesen TP wird jeweils der RS der Opfer abgezogen.

Bei mehr als 10 erlittenen TP sinkt der RS entsprechend dem IGNIFAXIUS-Zauber. Brennbare Objekte innerhalb des Wirkungsradius gehen ebenfalls in Flammen auf.

Kosten: 21 AsP plus 1W6 LeP plus 1 Punkt Erschöpfung

Zielobjekt: Zone

Reichweite: 49 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite

◆*Komplexe Bewegung* (+3). Hiermit kann die Flammenkugel für eine Zeit von ZfW Aktionen eine von der Magierin festgelegte Bewegung (Kreis, Dreieck, Quadrat, Hin und Her, aber nichts komplizierteres) durchführen, an dessen Ende sie explodiert.

◆*Elementare Varianten* (FRIGOSPHAERO, ORCANOSPHAERO ...) erfordern separate Zauber, deren Kernformeln sehr selten (maximal Ach, Mag je 2; Geol) zu finden sind. Auch diese Zauber rufen jeweils die zerstörerischen Aspekte eines reinen Elements herbei und haben regeltechnisch ähnliche Auswirkungen – orientieren Sie sich an den Sekundärschäden auf Seite 80. Es wird häufig über Flächen-Varianten (IGNIPLANO) oder von kontrollierbaren Varianten spekuliert, doch bislang hat sich noch keine dieser Spekulationen in einer Variante manifestiert.

Reversalis: Es entsteht eine platzende Wasserkugel, die neben ihrem Schaden auch noch die Sekundärwirkungen elementaren Wassers (S. 80) anrichtet.

Antimagie: Sowohl eine Zone des FEUERBANN als auch eine des SCHADENSZAUBER BANNEN oder des BEWEGUNG STÖREN BEWEGUNG STÖREN erschweren das Wirken des IGNISPHAERO. Die Kugel selbst wird von einem GARDIANUM oder einem INVERCANO aufgehalten und detoniert dann. Ein direkt auf die Kugel gesprochener BEWEGUNG STÖREN, Feuerbann oder SCHADENSZAUBER BANNEN bringen den Feuerball zur Explosion.

Merkmale: Elementar (Feuer), Schaden, Telekinese

Komplexität: D

Repräsentationen und Verbreitung: Mag3; Ach2; Geo 1

Dieser lange verloren geglaubte 'Klassiker' der Kampfmagie wurde 18 Hal von einem weltfremd wirkenden Gesandten des 'Konzils elementarer Gewalten' im Raschtulswall mit der größten Selbstverständlichkeit als 'Beglaubigungsschreiben' vorgeführt – so als wäre er nicht im übrigen Aventurien seit 400 Jahren nur mehr Inhalt von Magiersagen. Wir wissen zwar nicht, ob dieser Spruch das Original und damit der Ursprung dieser Sagen ist, aber von der Wirkung her darf dies angenommen werden. Die Thesis (die sich auch aus der späthorasischen Fassung des *Groszen Elementhariums* erstellen lässt) wurde von den Elementaristen auf Anraten der Puniner an die Akademien Beilunk, Bethana, Andergast und Al'Anfa weitergegeben – wobei man sich darüber einig war, eine weitere Verbreitung verhindern zu wollen, was aber wohl nur von mäßigem Erfolg gekrönt war.





IGNORANTIA UNGESEHN

Probe: IN / CH / GE
Technik: Der Magier berührt leicht seine Augen und Ohren und murmelt die Formel.
Zauberdauer: 10 Aktionen
Wirkung: Dieser Zauber sorgt dafür, dass der Magier von zufälligen Beobachtern nicht bemerkt wird. Er eignet sich damit hervorragend, um in größeren Menschenmengen unterzutauchen. Der Magier wird nicht etwa unsichtbar, sondern die Umstehenden haben überhaupt kein Interesse an ihm, solange er nicht von sich aus mit ihnen interagiert. Wenn ein Beobachter sich auf den Magier konzentriert oder mit ihm alleine ist – was meist auch für Wachen gilt – kann er ihn entdecken, wenn ihm eine *Sinnenschärfe*-Probe gelingt, die um ZfP*/2 +7 Punkte erschwert ist.
Kosten: 5 AsP plus 2 AsP pro SR
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite (Berührung), Wirkungsdauer
Reversalis: hebt einen wirkenden IGNORANTIA auf.
Antimagie: kann in einer Zone des EINFLUSS BANNEN oder des ILLUSION AUFLÖSEN nur erschwert gesprochen und durch gezielten Einsatz dieser Zauber beendet werden.
Merkmale: Einfluss, Illusion
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Mag, Srl je 3
Einige Magier vermuten, dass es sich hierbei um eine Variation des elfischen CHAMAELIONI handelt, aber gerade die Beeinflussungs-Komponente legt dies nicht nahe. Die Ehre der Entdeckung gebührt dem Informations-Institut zu Rommilys, von wo aus der Spruch seine Verbreitung über Gareth und Zorgan nach Fasar zur Bannakademie genommen hat und im Rahmen des Borbarad-Krieges schlussendlich größere Verbreitung erlangte. Er ist in noch keinem öffentlich zugänglichen Werk niedergeschrieben.

MERKMAL EINFLUSS

MERKMAL ILLUSION

D KOMPLEXITÄT

ILLUSION AUFLÖSEN

Probe: KL / IN / CH
Technik: Der Magier klatscht dreimal in die Hände.
Zauberdauer: 2 Aktionen
Wirkung: Mit dieser Formel können Illusionszauber aller Art (alle Zauber mit dem Merkmal *Illusion*) gebrochen werden: Das Trugbild löst sich in einen Wirbel aus Farben und Formen auf, Geräusche enden in einem leiser werdenden Rauschen etc. Der Antimagier muss nur wissen, dass eine Illusion vorliegt, den zu bannenden Spruch aber nicht aktiv beherrschen; er muss das Trugbild also als solches erkannt haben. Diese antimagische Formel wirkt jeweils nur gegen eine einzige Illusion. Die Zauberprobe ist um die vom gegnerischen Zauberer (demjenigen, der die Illusion gewirkt hat) erzielten ZfP* erschwert, des Weiteren um 1/20 der AsP des zu brechenden Spruchs. Weitere Erschwernisse können aus einem PROTECTIONIS herrühren.
Sorgfältige magische Analyse des wirkenden Illusionszaubers im Vorfeld erleichtert die Probe: Pro 3 Punkte ZfP* bei einem ANALYS ARCANSTRUKTUR ist die Probe auf ILLUSION AUFLÖSEN um einen Punkt erleichtert.
Kosten: 6 AsP plus 1/20 der Kosten des zu brechenden Spruchs. Um eine permanent wirkende und mittels permanenter AsP fixierte Illusion aufzuheben, muss der Magier permanente AsP investieren: 1/20 der Kosten der Illusion. Misslingt die Probe, entstehen keine permanenten Kosten.
Zielobjekt: einzelner Zauber
Reichweite: 3 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite
◆*Zone* (+3; ab ZfW 7). Für den Einsatz von 18 AsP kann der Magier eine ortsfeste, antimagische Zone von 2 x ZfW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal *Illusion* um ZfP* Punkte erschwert ist und die ZfP* SR lang anhält. Bereits existierende Illusionen innerhalb der Zone lösen sich auf, wenn sie weniger ZfP* aufweisen als die Antimagie.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Illusionen sind häufiger einmal mit dem PROTECTIONIS geschützt (S. 137).
Merkmale: Antimagie, Illusion
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Mag5; Srl4; Hex, Sch je 3
Zauber, die Illusionen zerstören, sind bei all jenen bekannt und in Gebrauch, die selbst Illusionen erschaffen, weshalb sich Illusionisten jeder Couleur auch hervorragend als Lehrmeister eignen. Zudem gehört diese Formel auch zum Standard aller Antimagier.









IMMORTALIS LEBENSZEIT

Probe: MU / CH / KO
Technik: Der Magier zeichnet ein Tridekagramm (einen Dreizehnstern) auf den Boden, legt sich und ein eventuelles Opfer hinein, ruft den unergründlichen Satinav bei den Mächten an, die ihn einst verbannten, und wartet, dass eine Vision des Vielgehörnten erscheint. Das Ritual kann nur zu besonderen Sternkonstellationen (Tsa-Mond, Satinav und Sumus Schale im Meridian, Uthar geschlossen) ausgeführt werden, die sich etwa alle zehn Jahre wiederholen.
Zauberdauer: von Neumond bis zum nächsten Neumond; der Magier selbst muss jede Nacht im Tridekagramm liegen, kann tagsüber aber agieren.
Wirkung: Mit diesem Zauber kann sich der Magier nach Belieben verjüngen, indem er ein anderes Wesen dafür altern und vergehen lässt oder eine große Menge permanenter Astralenergie einsetzt. Die Verjüngung hebt alle negativen Auswirkungen des Alters (siehe das entsprechende Kapitel im Band **Mit Geistermacht und Sphärenkraft**), die in der entsprechenden, zurückgenommenen Periode aufgetreten sind, wieder auf.
Kosten: 49 AsP, davon 3 AsP permanent für das eigentliche Ritual. Dazu kommen pro 10 Jahre Verjüngung 1W6+1 permanente LeP und AsP, die jedoch vom Opfer stammen können (nicht zwangsläufig müssen).
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: vermutlich keine
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: keine bekannt. Da das Ritual aber lange andauert, kann es natürlich mit weltlichen Mitteln gestört werden. VERWANDLUNG BEENDEN und ein eventueller TEMPORALZAUBER BANNEN kommen wegen der augenblicklichen Wirkung nicht zum Tragen.
Merkmale: Form, Temporal
Komplexität: F
Repräsentationen und Verbreitung: Ach, Mag je 1 Diese Zeitformel gilt seit den Magierkriegen als endgültig verschollen, wiewohl sie auch in früheren Zeiten wohl kaum bekannt war und schon immer als eines der sagenumwobenen 'Letzten Geheimnisse' galt. Fran-Horas und Rohal, Rashtul und Sultan Sheranbil V. sollen der Formel ihre übermenschlich langen Regierungszeiten verdankt haben. Wenn heute noch ein Zauberkundiger lebt, der diese Formel beherrscht, dann heißt dies, dass er mehrere Hundert Jahre alt sein muss oder in Kontakt mit einem 'Verhüllten Meister' steht. Da für das Ritual die Magie des Blutes unabdingbar ist, scheuen auch viele Zauberer davor zurück, die Formel zu rekonstruieren: Von den unangenehmen Nebeneffekten abgesehen, die Sie im Kapitel **Magie des Blutes** in **Mit Wissen und Willen** finden, wird jegliche Form der Opferung intelligenter Lebewesen vom *Codex Albyricus* mit dem Feuertode bedroht.

MERKMAL FORM

MERKMAL TEMPORAL

F KOMPLEXITÄT

IMPERAVI HANDLUNGSZWANG

Probe: KL / CH / CH (+MR)
Technik: Der Magier fixiert sein Opfer und flüstert die Formel.
Zauberdauer: 10 Aktionen
Wirkung: Dieser Zauber erzeugt beim Opfer absoluten Gehorsam für *einen einzigen* konkreten Befehl des Magiers. In gewisser Weise wirkt der IMPERAVI ähnlich wie der Spruch BANNBALADIN, jedoch länger, ausschließlich auf intelligente Wesen und durch tiefer gehende Gefühlsveränderung, weswegen er auch nur schwer zu brechen ist. Bei Befehlen, die dem Selbsterhaltungstrieb oder den innersten Überzeugungen (wie ein Mordauftrag an Tsa-Geweihte) zuwiderlaufen, steht dem Opfer stündlich eine MU-Probe zu, die um die ZfP* erschwert ist, um den Befehl für die kommende Stunde zu verweigern.
"Erschlage den reichen Kaufmann, suche seine Truhe und bring mir seine Dukaten!" sind drei Befehle (auch wenn man sie in einen Satz packen kann!). Eine 'Kaskadierung' des Imperavi ("Folge allen meinen weiteren Befehlen!") ist übrigens nicht möglich. Während der Wirkungsdauer ist es dem Opfer nicht möglich, gegen den Zauberer vorzugehen.
Kosten: 13 AsP
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: maximal ZfP* Stunden; die Wirkung endet auch mit der vollständigen Erfüllung des Befehls
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite
◆*Auslöser* (+3). Es besteht auch die Möglichkeit, den Zauber so zu sprechen, dass das Opfer den Befehl erst beim Eintreten eines gewissen Ereignisses (Fingerschnippen, Schlüsselwort, Opfer betritt den Raum etc.) ausführt.
◆*Befehl und Gehorsam* (+3; ab ZfW 7). Der Magier kann dem Opfer einen einzelnen, kurzen Befehl geben ("Halt's Maul!", "Waffe weg!"), den es sofort ausführen muss; danach verfliegt die Wirkung des Zaubers. Bei Befehlen, die den innersten Grundwerten oder dem Selbsterhaltungstrieb des Opfers widersprechen, muss der Zauberer eine Zauberprobe ablegen, die um die doppelte MR erschwert ist Zauberdauer 3 Aktionen, Kosten 7 AsP.
◆*Dauerhafter Diener* (+7; ab ZfW 11). Diese Variante wirkt maximal ZfP* Tage lang; es können während dieser Zeit bis zu ZfP* konkrete Befehle erteilt werden. Dafür kostet sie 21 AsP und erfordert Berührung und eine Spielrunde Zauberdauer (während der die Berührung aufrechterhalten werden muss).
Reversalis: hebt einen bestehenden IMPERAVI auf.
Antimagie: kann in einer Zone des BEHERRSCHUNG BRECHEN nur erschwert gewirkt und von diesem Zauber beendet werden.
Merkmale: Herrschaft
Komplexität: E
Repräsentationen und Verbreitung: Mag4, Dru(Mag)2
Der IMPERAVI ist eine 'Neuentwicklung' der Magierakademien auf der Grundlage des BANNBALADIN (und stellt ein Beispiel dar, wie man einen bestehenden Spruch verändern kann – Näheres hierzu finden Sie in **Mit Wissen und Willen** im Kapitel **Zauberwerkstatt**). An vielen Akademien, die bisher den BANNBALADIN lehrten (und dies sind fast alle Magierschulen), wird nun auch dieser Spruch an die Schüler weitergegeben, in Neersand und Fasar wird er sogar als Hausspruch gelehrt, er ist auch in allen antimagischen Instituten zum Zwecke des Brechens der Beherrschung einsichtig. (In Donnerbach, Norburg und im Kreis der Einfühlung wird ausschließlich der überlieferte Elfenzauber beibehalten.) Hexen ist die Kenntnis dieser Formel bisher noch versagt, während alle uns bekannten Elfen die Formel rundheraus verdammen und sie wohl freiwillig nie erlernen werden. Es gibt mittlerweile jedoch Druiden der Gruppe der Mehrer der Macht, die sich den Zauber in gildenmagischer Repräsentation zu Eigen gemacht haben.



IMPERSONA MASKENBILD

Probe: KL / IN / FF
Technik: Der Magier fährt sich – oder der Person, die er tarnen will – mit den gespreizten Fingern der linken Hand über das Gesicht und spricht die Formel.
Zauberdauer: 1 Spielrunde
Wirkung: Dieser Spruch legt eine bewegte Illusion über das Gesicht einer Person, so dass sie einer anderen gleicht. Die Illusion wirkt nur auf die Gesichtszüge und das Haupthaar, nicht jedoch auf die typische Mimik oder gar die Aussprache, genauso wenig auf Größe und Körperbau. Der Zaubernde muss ein Gesicht schon einmal gesehen haben, wenn er es imitieren will, besser ist jedoch, wenn er den zu Imitierenden geraume Zeit beobachtet hat.
Je nach Bekanntheit des Gesichts kann der Meister Zuschläge bis zu 7 Punkten auf die Probe verlangen. Will der Magier sich ein vollkommen neues Gesicht erschaffen, so ist die Probe beim ersten Mal um 7 Punkte erschwert, bei der zweiten Anwendung um 6 Punkte usw., bis der Zauberer gelernt hat, das Phantasiegebilde richtig zu beherrschen und seine Mimik zu steuern.
Allgemein gilt: Die übrig behaltenen Zauberfertigkeitspunkte geben die Qualität der Illusion, die Realitätsdichte an (RD = ZfP*/2 +7) und können als Erschwernis auf Proben angewandt werden, wenn ein Beobachter die Illusion durchschauen will.
Bei Misslingen der Zauberprobe entsteht meist eine groteske Karikatur des gewünschten Gesichts, die von jedermann sofort als Trugbild erkenntlich ist (weswegen der Illusionist den Zauber auch meist fallen lässt). Das bei einem Patzer entstehende Gesicht ist so schrecklich, dass der Zauberer während der nächsten Stunden tunlichst die Öffentlichkeit und den Blick in den Spiegel meiden sollte: Gar grässlich ist das Angesicht, willentlich weichen tut es nicht ...
Kosten: 9 AsP plus 3 AsP pro Stunde
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst, Berührung
Wirkungsdauer: je nach AsP-Aufwand (A)

Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Wirkungsdauer
◆*Karikatur* (ab ZfW 7; nur in der scharlatanischen Repräsentation). Besonderheiten des gewünschten Gesichts (große Ohren, volle Lippen, lange Nase, Warzen) werden besonders hervorgehoben. Das Bildnis ist sofort als Karikatur kenntlich. Kosten: 7 AsP, Wirkungsdauer: 1 Stunde
◆*Mal tarnen* (+3; ab ZfW 7). Der Zaubernde legt keine Illusion über sein Gesicht, sondern über eine Gliedmaße, über Brust, Bauch oder Rücken. Diese Illusion bewegt sich mit Haut und Muskeln und kann entweder eine Tätowierung oder Luloa-Malerei darstellen oder aber ein solches Bild, aber auch eine Brandnarbe verstecken. Wirkt nicht gegen das Gildensiegel, jedoch gegen Dämonenmale oder Stigmata (Zauberprobe zusätzlich erschwert um die GP des Stigmas bzw. den Kreis der Verdammnis bei Dämonenmalen). Kosten: 7 AsP plus 1 AsP pro Stunde.
Reversalis: Ein wirkender IMPERSONA wird aufgehoben.
Antimagie: kann in einer Zone des ILLUSION AUFLÖSEN nur erschwert gesprochen und durch gezielten Einsatz dieses Zaubers beendet werden.
Merkmale: Illusion
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Mag4, Sr13
Diese Formel gilt offensichtlich als so gefährlich, dass ihre Benutzung vom *Codex Albyricus* vor über 400 Jahren untersagt wurde. Nichtsdestotrotz erfreut sie sich bei all jenen Magiern großer Beliebtheit, die Wert auf Unauffälligkeit legen. Gelehrt wird der Spruch in Riva, an der Bannakademie in Fasar, in Zorgan (wo er auch für Scharlatane zum Programm gehört), in Mirham, Al'Anfa und Brabak und 'zu Studienzwecken' in Punin. Die Thesis fand sich auch in der Originalausgabe der *Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung*, wurde aus allen späteren Ausgaben jedoch von den Kopisten oder den jeweiligen Zensoren entfernt.

MERKMAL ILLUSION

D KOMPLEXITÄT

INFINITUM IMMERDAR

Probe: KL / CH / KO (+Mod.)
Technik: Der Zaubernde konzentriert sich auf die astralen Schwingungen, die dem zu verlängernden Spruch innewohnen, spricht die Formel und lässt seine Kraft in den Spruch fließen.
Zauberdauer: mehrere Tage Vorbereitung, der eigentliche Zauber dauert etwa 1 Stunde.
Wirkung: Wird dieser Spruch angewandt, während ein anderer Spruch wirkt, so wird dessen Wirkungsdauer auf permanent verlängert. Mit Permanenz lassen sich nur solche Sprüche belegen, die eine begrenzte Wirkungsdauer haben, nicht aber solche, deren Dauer *augenblicklich* ist (z.B. viele Schadens- und Heilzauber). Zauber, deren Wirkungsdauer kürzer ist als die Zauberdauer des INFINITUM (1 Stunde), werden am Ende dieser Stunde gesprochen.
Die Zauberprobe ist um die Hälfte der ursprünglichen AsP-Kosten des zu verlängernden Spruches erschwert.
Kosten: 49 AsP plus die (Mindest-)Kosten des zu verlängernden Zaubers; von dieser Summe müssen 1/20 als permanente AsP aufgewendet werden.
Zielobjekt: einzelner Zauber
Reichweite: Berührung (Der Magier muss im oder am Wirkungsbereich des zu verlängernden Zaubers stehen.)
Wirkungsdauer: permanent
Modifikationen und Varianten: viele vermutet, keine bekannt
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Die Wirkung eines INFINITUM könnte vermutlich mit einem TEMPORALZAUBEREI BANNEN aufgehoben werden – doch über diese Antimagie wird bislang nur spekuliert. Eine Zone des METAMAGIE NEUTRALISIEREN erschwert das Wirken des Zaubers; ein mittels INFINITUM verlängerter Zauber kann jedoch mittels des DESTRUCTIBO (nicht aber mittels anderer Antimagie) gebrochen werden.
Merkmale: Metamagie, Temporal
Komplexität: F
Repräsentationen und Verbreitung: Ach, Elf, Geo, Mag je 1
Dieser Spruch (es scheint sich eher um ein langwieriges Ritual zur Einbindung in die Artefakterschaffung zu handeln) ist die Formel, über die seit ihrem Verschwinden am meisten diskutiert, spekuliert, konstruiert, veröffentlicht und zensiert wurde, ohne dass ein Mensch, Echs, Elf oder Zwerg ihre Anwendung, geschweige denn das kleinste Bruchstück ihrer Thesis je zu Gesicht bekommen hätte. Gerade bei 'unerklärlichen' Wirkungen eines eigentlich bekannten Zaubers wird gerne behauptet, dass es genau der INFINITUM sei, der diesen Effekt erziele.
Im Spiel steht dieser Zauber nur wenigen mächtigen Meisterpersonen (vom Range einer Nahema, eines Xeraan oder Galotta) zur Verfügung. Der Grund hierfür ist nicht nur das Spielgleichgewicht, sondern auch das Gleichgewicht der Welt – denn irgendwoher muss die Kraft kommen, die den Zauber aufrechterhält, und garantiert nicht aus den läppischen permanenten AsP, die in den Zauber investiert werden. Die Person, die den INFINITUM einsetzt, muss also von halbgöttlicher Wesensart sein oder so mächtig, dass sie es sich erlauben kann, eine Konfrontation mit den Wächtern des Gleichgewichts, namentlich einem gewissen Teclador, schlimmstenfalls gar mit Satinav selbst, zu riskieren.





INVERCANO SPIEGELTRICK

Probe: MU / IN / FF
Technik: Der Zauberer legt die Handfläche der linken Hand an die Stirn, murmelt die Formel und kehrt dann die Handfläche am ausgestreckten Arm nach außen.
Zauberdauer: 7 Aktionen
Wirkung: Die Handfläche des Magiers überzieht sich für die Wirkungsdauer mit einem spiegelnden silbernen Schein, der die Wirkung aller Zauber mit den Merkmalen *Form*, *Eigenschaften* und *Schaden* auf den Angreifer zurückwerfen kann. Um einen solchen Zauber zu spiegeln, muss dem Magier jedoch eine IN-Probe gelingen, damit er die Hand rechtzeitig in die Bahn des ankommenden Spruches bewegen kann. Diese Probe ist um 1/10 der AsP des abzuwehrenden Zaubers erleichtert. Die Probe ist um 4 Punkte erschwert, wenn der Magier in dieser Kampfrunde bereits eine Aktion aufgewendet hat. Es ist explizit möglich, solche Zauber abzuwehren, die unsichtbar sind (FULMINICTUS, diverse Verwandlungen). Der INVERCANO wirkt nur gegen Zauber, die den Magier auch treffen würden, nicht aber gegen solche, die vor ihm bereits abgewehrt wurden (z.B. durch die Kuppel eines GARDIANUM – was diese Kuppel durchdringt, kann natürlich reflektiert werden), solche, die ihn durch Flächeneffekte schädigen (z.B. die Flammenwolke eines zwei Schritt neben ihm detonierenden IGNISPHAERO), nicht gegen sekundäre Auswirkungen wie erhöhte TP-Zahlen von Angreifern und Zauber, die direkt am Körper abgewehrt würden (Schutzhaut eines GARDIANUM, Schutzamulette).
Bei Zaubern, die gegen die Magieresistenz des Verteidigers gehen, wird zuerst geprüft, ob der Spruch überhaupt gelingt, sodann, ob der Verteidiger ihn reflektieren konnte, und schließlich, ob der Angreifer mit seinem Würfelresultat seine eigene MR überwunden hätte.
Die Formel wirkt nicht gegen jegliche Art von Flächeneffekten oder sekundären Auswirkungen (erhöhte TP-Anzahl, die Hiebe eines Radaubesens, die Flammenwolke eines IGNISPHAERO etc.).
Kosten: 13 AsP
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: ZfP* mal 2 Kampfrunden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer
◆*Zusätzliches Merkmal* (+3; ab ZfW 7). Der Magier kann sich entscheiden, den Schutz zusätzlich gegen das Merkmal Einfluss oder Herrschaft wirken zu lassen. Jedes zusätzliche Merkmal erschwert die Probe um 3 Punkte.
◆*Silberschild* (+7; ab ZfW 11). Mit dieser Variante kann der INVERCANO auf einen beliebigen Schild gelegt werden, der dann ZfP* Spielrunden o.g. Zauberei reflektiert. Die IN-Probe des Schildträgers zur Abwehr des Zaubers ist um den PA-WM des Schildes erleichtert. Kosten: 19 AsP.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Ein mit PROTECTIONIS geschützter Zauber wird nicht zurückgeworfen. In einer Zone des METAMAGIE NEUTRALISIEREN wirkt der INVERCANO nur, wenn er mehr ZfP* erzielt als die Antimagie.
Merkmale: Antimagie, Kraft, Metamagie
Komplexität: F
Repräsentationen und Verbreitung: Mag3
Der Zauber scheint uralt zu sein, denn schon in frühbosparanischen Schriften findet man Andeutungen, dass die Formel von den Dienern der Horaskaiser verwendet wurde. Nichtsdestotrotz gilt sie als eine der kompliziertesten und forderndsten antimagischen Handlungen, was auch erklärt, warum sie so lange verschollen schien. Momentan wird sie an den antimagischen Schulen sowie in Punin gelehrt.

MERKMAL ANTI-MAGIE | MERKMAL KRAFT | MERKMAL META-MAGIE | F KOMPLEXITÄT

INVOCATIO MAIOR

Probe: MU / MU / CH (+ Beschwörungsschwierigkeit des Dämons)
Technik: Der Magier zeichnet ein Heptagramm auf den Boden, konzentriert sich auf den geheimen Namen des Dämons, spricht mehrmals die Formel und ruft zum Abschluss den Namen des Dämons laut aus.
Zauberdauer: 40 Aktionen für die eigentliche Beschwörung. Danach dauert es weitere 5W20 Aktionen, bis der Dämon erscheint.
Wirkung: Bei Gelingen dieses Zaubers erscheint im Zentrum des Heptagramms eine Kreatur aus der Gruppe der Gehörnten Dämonen. Der Magier muss nun mit einer Probe auf seinen Beherrschungs-Wert ((MU+MU+CH+ZfW)/4), erschwert um die *Beherrschungsschwierigkeit*, feststellen, ob es ihm gelingt, den Dämon zu beherrschen. Ist dies der Fall, so kann er dem Gehörnten einen oder mehrere Aufträge erteilen, die sich nach Art und Wesen des Gerufenen natürlich unterscheiden können.
Eine misslungene Beschwörungsprobe kann zwei Auswirkungen haben: Entweder erscheint überhaupt kein Wesen oder aber es erscheint eine andere Entität – etwas, das man nicht gerufen hat und das vielleicht einen stärkeren Willen besitzt, den man nicht brechen kann. Gehen Sie der Einfachheit halber davon aus, dass ein Wurf mit 2W6 anzeigt, wie übel die Auswirkungen für den Beschwörer sind: je höher, desto schlimmer.
Misslingt die Beherrschungsprobe, so rollen Sie wieder 2W6, und auch hier gilt, dass ein höheres Ergebnis unvorteilhaft für den Beschwörer ist. Auf jeden Fall muss der Beschwörer die vollen Kosten für die Beschwörung aufwenden, selbst wenn sich der Dämon verärgert zurückzieht oder ihn gar angreift.
Details zu misslungenen Beschwörungen und Beherrschungen finden Sie im Kapitel **Die Kunst der Invokation** im Band **Mit Geisterkraft und Sphärenmacht**.
Einige ausgewählte Dämonen finden Sie im Kapitel **Widernatürliche Wesenheiten** in **MWW**; detaillierte Informationen zu den einzelnen Dämonen wie auch Erläuterungen zu deren Beschwörung finden Sie im oben erwähnten Band **Mit Geisterkraft und Sphärenmacht**.
Kosten: 19 AsP für die Beschwörung. Die Kosten für die Kontrolle des Dämons sind von Gehörntem zu Gehörntem unterschiedlich. (Borbaradianische Variante: 2W20 AsP für die Beschwörung bzw. die Hälfte dieser Kosten als LeP.)



Zielobjekt: einzelner Dämon
Reichweite: Der Dämon erscheint im Heptagramm; für die Ausführung des ihm erteilten Auftrags kann er sich beliebig weit vom Beschwörer entfernen.
Wirkungsdauer: je nach Auftrag, Art des Dämons und AsP-Einsatz.
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer
◆Mit diesem Zauber ist es möglich, mehrere *Dämonen der gleichen Art* zugleich zu beschwören, dabei wird die Beschwörungsprobe noch zusätzlich um die Anzahl der beschworenen Hörner erschwert (mindere Dämonen zählen hierbei als Eingehörnte). Die Beherrschung wird um die Anzahl der Dämonen erschwert. Die Beschwörungskosten betragen 11 AsP pro Dämon, die Folgekosten sind für jeden Dämonen aufzubringen.
Reversalis: führt zur Bannung gehörnter Dämonen.
Antimagie: Ein einmal erschienener Dämon kann mittels PENTAGRAMMA zurückgeschickt werden; die Beschwörung selbst kann mit BESCHWÖRUNG VEREITELN bzw. DÄMONENBANN erschwert werden. Auch bei der Umkehrung ist es möglich, mehrere Dämonen gleicher Art zu bannen (also z.B. zwei Shruufya, aber nicht einen Shruuf und einen Zant).
Merkmale: Beschwörung, Dämonisch
Komplexität: E
Repräsentationen und Verbreitung: Bor, Mag je 5; Hex3, Dru2
Bei diesem Zauber handelt es sich um die 'Feldversion' des ungleich mächtigeren INVOCATIO INTEGRA, der 'Kernrituals' der Dämonenbeschwörung. Da diese Beschwörung in vergleichsweise großer Hast ausgesprochen wird (ein wirkliches Beschwörungsritual kann Stunden, Tage, bisweilen sogar Wochen dauern), ist die Ausführung mit erheblichen Risiken verbunden. Beschwörer (ganz gleich, ob Magier, Druiden oder Hexen) erlernen sowohl das komplexe Ritual als auch die hier aufgeführte Version (gleicher ZfW für beide Arten), jedoch wird ihnen allen abgeraten, diesen Zauber außer im extremen Notfall anzuwenden, ist doch das Risiko, dass der Beschwörer Leben und Seele verliert, außerordentlich hoch. (Nebenbei ist die Beschwörung gehörnter Dämonen fast überall ein Kapitalverbrechen.)
Diese Formel sollte man tunlichst bei einem praktizierenden Beschwörer lernen, denn nur dieser kennt alle nötigen Kunstgriffe, um die jenseitigen Monstrositäten im Zaum zu halten. Eine Beschreibung der Rituale, einiger geheimer Namen und eventuell benötigter Paraphernalia findet man zwar im *Arcanum* und ähnlichen Büchern, jedoch sind sie dort meist so verstreut, dass man leicht einmal eine (lebens-)wichtige Komponente übersieht ...

INVOCATIO MINOR

Probe: MU / MU / CH (+ Beschwörungsschwierigkeit des Dämons)
Technik: Der Magier zeichnet mit der Hand oder dem Zauberstab ein Pentagramm in die Luft und ruft gleichzeitig laut die Formel.
Zauberdauer: 5 Aktionen für die eigentliche Beschwörung, danach dauert es 2W20 Aktionen, bis der Dämon erscheint.
Wirkung: Mit diesem Zauber kann der Magier eine Kreatur aus der Gruppe der Niederen Dämonen beschwören. Sobald der Dämon erscheint, muss der Magier eine Probe auf seinen Beherrschungs-Wert ((MU+MU+CH+ZfW) :4) ablegen, die je nach Mächtigkeit des Sphärenwesens erschwert ist. Gelingt diese Beherrschung, so kann er dem Dämonen nun einen oder mehrere Aufträge erteilen.
Eine misslungene Beschwörungsprobe kann zwei Auswirkungen haben: Entweder erscheint überhaupt kein Wesen oder aber es erscheint eine andere Entität – etwas, das man nicht gerufen hat und das vielleicht einen stärkeren Willen besitzt, den man nicht brechen kann. Gehen Sie der Einfachheit halber davon aus, dass ein Wurf mit 2W6 anzeigt, wie übel die Auswirkungen für den Beschwörer sind: je höher, desto schlimmer.
Misslingt die Beherrschungsprobe, so rollen Sie wieder 2W6, und auch hier gilt, dass ein höheres Ergebnis unvorteilhaft für den Beschwörer ist. Auf jeden Fall muss der Beschwörer die vollen Kosten für die Beschwörung aufwenden, selbst wenn sich der Dämon verärgert zurückzieht oder ihn gar angreift.
Details zu misslungenen Beschwörungen und Beherrschungen finden Sie im Kapitel **Die Kunst der Invokation** im Band **Mit Geisterkraft und Sphärenmacht**.
Einige ausgewählte Dämonen finden Sie im Kapitel **Widernatürliche Wesenheiten** im Band **Mit Wissen und Willen**; detaillierte Informationen zu den einzelnen Dämonen wie auch Erläuterungen zu deren Beschwörung finden Sie im oben erwähnten Band **Mit Geisterkraft und Sphärenmacht**.
Einige ausgewählte Dämonen finden Sie im Kapitel **Widernatürliche Wesenheiten** im Band **Mit Wissen und Willen**; detaillierte Informationen zu den einzelnen Dämonen wie auch Erläuterungen zu deren Beschwörung finden Sie im Band **Mit Geisterkraft und Sphärenmacht**.
Kosten: 11 AsP für die Beschwörung. Die Kosten für die Kontrolle des Wesens sind von Dämon zu Dämon unterschiedlich. (Borbaradianische Variante: W20 AsP für die Beschörung bzw. die Hälfte dieser Kosten als LeP.)
Zielobjekt: einzelner Dämon
Reichweite: Der Dämon erscheint in unmittelbarer Nähe des Magiers. Danach kann er sich, je nach Dämon und Aufgabe, beliebig weit vom Beschwörer entfernen.
Wirkungsdauer: je nach Dämon und AsP-Aufwand
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer
◆Es ist auch möglich, mehrere *Niedere Dämonen der gleichen Art* gleichzeitig zu beschwören. Dabei wird die Beschwörungsprobe zusätzlich um die Anzahl der beschworenen Dämonen erschwert, ebenso die anschließende Beherrschungsprobe. Die Beschwörungskosten betragen 9 AsP pro Dämon; die Folgekosten sind jedoch für jeden Dämon einzeln aufzubringen.
Reversalis: führt zur Bannung niederer Dämonen
Antimagie: Ein bereits erschienener Dämon kann mittels PENTAGRAMMA zurückgeschickt werden; die Beschwörung selbst kann mit BESCHWÖRUNG VEREITELN bzw. DÄMONENBANN erschwert werden.
Merkmale: Beschwörung, Dämonisch
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Mag5; Ach, Bor, Hex je 4; Dru2
Diese fast schon klassisch zu nennende Formel scheint zum Allgemeingut der Zauberkundigen aller Epochen zu gehören, wiewohl man auch weiß, dass Elfen und Schelme ihre Anwendung zutiefst verdammen. Somit ist es möglich, diese Formel sowohl aus Büchern als auch von den Anwendern selbst zu erlernen. Jedoch sei jedem zukünftigen Beschwörer höchste Vorsicht im Umgang mit diesem Zauber angeraten, denn mehr als einmal sind schon Konjuroren in ihrem jugendlichen Leichtsinn zu Tode oder Schlimmerem gekommen.
Ach ja: In sehr vielen zwölfgöttergefälligen Ländern ist Dämonenbeschwörung unter Androhung schwerster Strafen verboten ...







IRIBAARS HAND

Probe: MU / MU / IN (+MR)
Technik: : Die Borbaradianerin leckt einmal über ihre Handfläche und berührt ihr Opfer dann mit dieser Hand an beliebiger Stelle des Körpers.
Zauberdauer: 4 Aktionen; die Berührung muss erst in der letzten, aufgeschobenen Aktion erfolgen (s.u.).
Wirkung: Die Hand der Borbaradianerin wird von einem schwarz schillernden Leuchten überzogen. Wann immer sie in den nächsten Augenblicken damit ein Opfer berührt (erfolgreiche waffenlose AT), spürt dieses einen eisigen Hauch und plötzliche Verwirrung: Es verliert schlagartig Erinnerungen in Höhe von W20 AP. Fällt hierbei eine 20, so handelt es sich um bereits verarbeitete Erinnerung, d.h., ein zufällig bestimmter Talentwert des Opfers sinkt um einen Punkt. Es kann durchaus geschehen, dass die aktuellen AP durch diesen Zauber unter 0 sinken – diese 'Schulden' müssen beim nächsten AP-Zugewinn ausgeglichen werden. Das Opfer kann versuchen, dem Erinnerungsverlust zu entgehen, indem es eine *Selbstbeherrschungs*-Probe würfelt, die um ZfP* erschwert ist. Gelingt diese, so erleidet das Opfer nur fürchterliche Schmerzen und den Verlust von W20 AuP (wie unter der Wirkung des HÖLLENPEIN). Beträgt der Verlust mehr als KO AuP, so erleidet das Opfer eine *Wunde* an der berührten Stelle.
Der Schadenswürfel (Erinnerungs- oder AuP-Verlust) wird bei jedem Angriff neu gewürfelt. Er ist unabhängig vom Würfelergebnis für die Kosten des Zauberspruchs.
Kosten: W20 AsP (bzw. W20/2 LeP)
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Die Hand bleibt ZfP* KR lang gefährlich; die Schadenswirkung ist augenblicklich.
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer
Reversalis: keine Wirkung bekannt.
Antimagie: Amazerothbann, EINFLUSS BANNEN und auch SCHADENSZAUBER BANNEN können in ihren Zonen das Wirken des Zaubers erschweren. Geraubte Erinnerung ist jedoch permanent verloren.
Merkmale: Einfluss, Schaden, Dämonisch (Amazeroth)
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Bor2, Mag(Bor)! Diesem Zauber liegt offensichtlich jene Verfluchung zugrunde, mit der der Dämonenmeister einst die nach ihm benannten Moskitos verzauberte. Diese Formel ist fast ausschließlich in den Schwarzen Landen bekannt.

MERKMAL EINFLUSS | MERKMAL SCHADEN | MERKMAL DÄMONISCH | D KOMPLEXITÄT

JUCKREIZ, DÄMLICHER!

Probe: MU / IN / CH (+MR)
Technik: Der Schelm kratzt sich ausgiebig am Hinterteil.
Zauberdauer: 4 Aktionen
Wirkung: Die dämlichste Person innerhalb des Wirkungsradius (nämlich diejenige mit der geringsten Summe aus KL und IN) wird für den Verlauf der Wirkungsdauer von einem heftigen Juckreiz befallen. Vorzugsweise juckt es das Opfer dort, wo es sich nicht kratzen kann – es aber versuchen muss, wenn ihm eine *Selbstbeherrschungs*-Probe, erschwert um die ZfP*, misslingt. Eine Person, die ständig gequält das Gesicht verzieht oder aber sich am Allerwertesten kratzt, hat natürlich nicht die rechte Überzeugungskraft und kann sich auch nicht vollständig konzentrieren (KL, IN, CH und INI-Basis je -ZfP*/2).
Kosten: 4 AsP

Zielobjekt: Zone / Einzelperson
Reichweite: ZfW Schritt Radius um den Schelm herum
Wirkungsdauer: ZfP*/2 Spielrunden
Modifikationen und Varianten: Zielobjekt (mehrere)
◆In der Variante *gegen mehrere Personen* kostet der Zauber 3 AsP pro Opfer und ist um die höchste MR plus die doppelte Anzahl der Opfer erschwert.
Reversalis: hebt die Wirkung eines JUCKREIZ auf.
Antimagie: kann in einer Zone des EINFLUSS BANNEN nur erschwert gewirkt und von diesem Zauber beendet werden.
Merkmale: Einfluss
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Sch3
Dies ist eine recht unbekannte Schelmerei, die vor allem auf Hofgesellschaften demaskierend wirken kann.





KARNIFILO RASEREI

Probe: MU / IN / CH (+MR)
Technik: Der Magier berührt mit Zeige- und Mittelfinger der linken Hand den Waffenarm eines Gefährten und spricht die Formel.
Zauberdauer: 3 Aktionen
Wirkung: Der Verzauberte verfällt in einen Kampfrausch. Dabei erhöhen sich sein AT-Basiswert, MU und KK um je 5 Punkte, während der PA-Basiswert, KL und CH um je 5 Punkte sinken. Der Kämpfer kann keine Kampfmanöver außer *Ausweichen, Befreiungsschlag, Hammerschlag, Niederwerfen, Schildparade, Sturmangriff* und *Wuchtschlag* (sowie gewöhnliche AT- und PA-Aktionen) anwenden.
Für die Veränderung des AT- und PA-Wertes gelten die oben festgelegten Zahlen, eine Neuberechnung aufgrund der veränderten Eigenschaften muss also nicht durchgeführt werden; die TP können sich jedoch aufgrund der gesteigerten KK verbessern.
Das Opfer dieses Zaubers nimmt keine Schmerzen mehr wahr (der Meister notiert die verlorenen LeP verdeckt) und wird auch von LeP/AuP-Verlust und Wunden nicht in seinem Kampfrausch behindert (keine AT/PA-Einbußen, keine Kampfunfähigkeit). Nach Ablauf der Wirkungsdauer beträgt die AU des Kämpfers 0 und er hat ZfP*/2 Punkte Erschöpfung erlitten.
Sind alle Gegner vor Ablauf der Wirkungsdauer besiegt, greift der Rasende auch seine Kampfgefährten an und kann nur mittels Antimagie davon abgebracht werden.
Auf Personen mit dem Vorteil *Kampfrausch* oder dem Nachteil *Blutrausch* gesprochen, ist dieser Spruch nicht um die MR erschwert. In beiden Fällen schließen sich an die Wirkungsdauer des Zaubers noch W20 Kampfrunden lang die Auswirkungen des entsprechenden Vor-/Nachteils an.
Kosten: 11 AsP (borbaradianische Variante: W20 AsP bzw. W20/2 LeP)
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfP* x 5 Kampfrunden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer
◆*Blutrausch* (+3; ab ZfW 14): Das Opfer dieses Spruches verwandelt sich in einen rasenden Wüterich, der alles angreift, das sich ihm in den Weg stellt – sei es Freund oder Feind. Die Werte-Veränderungen sind 2 Punkte stärker als oben angegeben. Nach dem Amoklauf ist es so ermattet, dass es keine weiteren anstrengenden Aktionen unternehmen kann (AU fällt auf 0; Verzauberter erleidet 2 x ZfP* Punkte Erschöpfung).
◆*Borbaradianische Repräsentation:* Kosten und Wirkungsdauer werden mit W20 ausgewürfelt; enthält automatisch die Blutrausch-Variante; als zusätzliches Merkmal kommt *Dämonisch (Belhalhar)* hinzu und die Modifikation *Kosten* kann nicht angewendet werden.
◆*Achaz-Repräsentation:* wirkt nur auf Geschuppte, kostet jedoch auch nur 7 AsP (Kristallomanten-Bonus bereits eingerechnet).
Reversalis: hebt einen wirkenden KARNIFILO auf oder beruhigt Walwütige und andere Berserker, bewirkt jedoch keine Eigenschaftsänderung.
Antimagie: kann nicht in einer Zone des EINFLUSS BANNEN oder des EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN gewirkt werden und kann mit diesen Antimagie-Sprüchen beendet werden. Gegen die borbaradianische Variante wirkt auch der BELHALHARBANN.
Merkmale: Einfluss, Eigenschaften (borbaradianische Variante: Einfluss, Eigenschaften, Dämonisch (Belhalhar))
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Mag4: Ach, Bor je 3
Die Struktur der Formel wie auch die fehlende Erwähnung in frühzeitlichen Schriften lässt darauf schließen, dass es sich bei diesem Zauber um eine Entwicklung der Schüler Borbarads oder sogar des Dämonenmeisters selbst handelt. Gleichwohl fand der Zauber im Lauf der Magierkriege schnell eine solche Verbreitung, dass der Ursprung im Dunkel blieb und die Gilden den damals noch als SAFT KRAFT MONSTERMACHT bekannten Zauber für alle Magier zum Studium freigaben. Da die Herkunft der Formel nunmehr geklärt scheint, haben sich die Akademien, die dem Weg der rechten Hand folgen, schon im Jahre 1007 BF geeinigt, die Formel komplett aus ihrem Lehrplan zu streichen. Sie ist jedoch in Andergast, Al'Anfa und Lowangen (Halle der Macht) weiterhin verfüg- und erlernbar. Den Achaz schließlich ist eine Variante bekannt, die den Kampfrausch der Marus simulieren soll, deren Thesiskern dem gildenmagischen aber bis auf wenige Details gleicht – möglicherweise diejenige Formel, aus der der KARNIFILO einst entwickelt wurde.



KATZENAUGEN

Probe: KL / FF / KO
Technik: Die Hexe legt kurz die Hände vor die Augen und konzentriert sich auf den Zauber.
Zauberdauer: 10 Aktionen
Wirkung: Mit diesem Zauber können Hexen sogar in fast völliger Dunkelheit sehen. Üblicherweise erleiden Lebewesen ja bei einer Dunkelheit der Stufe X einen Abzug von X Punkten auf AT- und PA-Basiswerte und von 2X auf ihren Fernkampfwert und auf ihre *Sinnenschärfe*-Proben beim Sehen. Die dunkelste Dunkelheit ist hierbei Stufe 10 (siehe auch den Zauber DUNKELHEIT auf Seite 45). Dieser Zauber senkt nun die Stufe der Dunkelheit um je einen Punkt pro 2 ZfP* bzw. vermindert die Abzüge auf Fernkampf und *Sinnenschärfe* auf 2X – ZfP*. Zwar kann die Hexe Farben nur noch sehr blass erkennen, aber Umrisse und Formen sind stark hervorgehoben. Dieser Zauber kann nicht bei Tageslicht oder hellem Mondlicht gewirkt werden (eine eingebaute Schutzfunktion): wird die Hexe von plötzlichem hellen Licht überrascht, so ist sie für ZfP* Kampfrunden vollständig geblendet, für ZfP* SR noch mit Abzügen von je 2 Punkten durch tanzende Lichter gestraft. Um eine Blendung durch plötzlich aufflammendes Licht zu vermeiden, muss der Hexe eine Intuitions-Probe gelingen, damit sie die Augen rechtzeitig schließen oder abwenden kann. Dieser Zauber wirkt auch gegen die verstärkte Dunkelheit des gleichnamigen Zaubers.
Kosten: 1 AsP pro 3 SR
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite, Wirkungsdauer
Reversalis: erzeugt eine Unempfindlichkeit gegen Licht, was z.B. in der Wüste oder auf Schneefeldern von großem Nutzen sein kann.
Antimagie: kann in einer Zone des EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN nur erschwert gesprochen und von diesem Zauber beendet werden.
Merkmale: Eigenschaften
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Hex4, Elf3
Dieser satuarische Zauber ist noch nicht allzu lange bekannt, und es scheint, dass er auch in Hexenkreisen noch keine allzu weite Verbreitung gefunden hat, während ihn auf der anderen seite bereits einige Elfen kennen. Ob es sich um einen traditionellen Spruch oder eine Neuentwicklung handelt, ist demzufolge ebenfalls unklar. Es scheint so, als würde der Zauber die Augen der Hexe höchst empfindlich für die geringste Spur von Licht machen, so dass bereits Mondlicht ihr Schmerzen bereitet – was auch der Grund sein mag, warum der Spruch eine so geringe Verbreitung erfahren hat.

MERKMAL EIGENSCHAFT

C KOMPLEXITÄT

KLARUM PURUM

Probe: KL / KL / CH (+Stufe des Giftes)
Technik: Der Magier legt dem Vergifteten die Hand aufs Herz und spricht die Formel.
Zauberdauer: 7 Aktionen
Wirkung: Sämtliche giftigen Stoffe in der Blutbahn des Patienten werden aufgelöst, so dass der Vergiftungsprozess zum Stillstand kommt. Bis dahin eingetretener LE-Verlust wird nicht ausgeglichen, jedoch werden alle anderen Wirkungen (z.B. Lähmungen, Eigenschaftssenkungen etc.) sofort aufgehoben. Mit dem Spruch kann sich der Zaubernde auch selbst heilen.
Die Wirkung setzt erst zum Abschluss der Zauberdauer ein, so dass es noch immer eine Angelegenheit von Augenblicken bleibt, ein Tulmadron- oder Purpurblitz-Opfer zu retten. Der KLARUM PURUM beendet auch Rauschzustände, die durch entsprechende Mittel entstehen; Alkohol hat eine Giftstufe von 2 bis 5, je nach Konzentration und Menge.
Kosten: 1 AsP pro Stufe des Giftes; muss bei der Probe angesagt werden; reichen die AsP des Heilers nicht aus, entfaltet der Zauber keine Wirkung.
Zielobjekt: Einzelwesen, freiwillig
Reichweite: selbst, Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite

◆*Schutz vor Vergiftung* (+5/+7; ab ZfW 11). Für 1 AsP pro Stufe des Giftes ist die verzauberte Person für ZfP* Stunden *resistent* gegen alle Gifte bis zu dieser Stufe (heißt: die KO-Probe zur Abwehr des Giftes ist um 7 Punkte erleichtert); für 2 AsP pro Giftstufe ist sie *immun* gegen Gifte bis zu dieser Stufe (KO-Probe um 15 Punkte erleichtert).
Reversalis: Der Zauber erzeugt beim Opfer eine 'Quasivergiftung'. Die Stufe des Giftes entspricht den eingesetzten AsP. Orientieren Sie sich zur genauen Wirkungsbestimmung an bekannten Giften ähnlicher Stufe oder an den allgemeinen Richtlinien in den **Basisregeln** auf Seite 151.
Antimagie: Während der Zauber gewirkt wird, kann er mit HEILKRAFT BANNEN und VERWANDLUNG BEENDEN zum Scheitern gebracht werden; er wirkt nicht in entsprechenden antimagischen Zonen.
Merkmale: Form, Heilung
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Mag6; Ach, Dru, Elf, Geo, Hex je 3
Diese alte Formel ist weit verbreitet und gehört zum Rüstzeug jedes Hofmagiers. Gerade deswegen kursieren aber auch etliche falsche Thesenniederlegungen des KLARUM PURUM, mit denen viele Hofmagier versuchten, konkurrierende Magier zu verwirren und am Erlernen der Formel zu hindern.



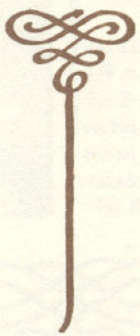






KLICKERADOMMS

Probe: KL / FF / KK
Technik: Der Schelm schnippt mit den Fingern in Richtung auf den Gegenstand, auf den er es abgesehen hat.
Zauberdauer: 1 Aktion
Wirkung: Dieser Bewegungszauber ermöglicht das Zerdeppern von zerbrechlichen unbelebten Materialien: Gläser zerspringen, Krüge fallen vom Regal, Zinnbesteck beult und biegt sich und dergleichen mehr. Der Gegenstand darf maximal ZfW des Schelms mal 10 Unzen wiegen. Der Zauber wirkt nicht auf magische oder geweihte Gegenstände (sehr wohl aber auf Fläschchen, die z.B. magische Elixiere enthalten) oder auf Objekte, die von ihrer Konstruktion darauf ausgelegt sind, Schaden zu widerstehen (Türen, Balken, Waffen, Rüstungen etc.). Ohne hier zu genau auf Beschränkungen durch Strukturpunkte, Härte oder Strukturwert einzugehen (Details hierzu siehe S. 14), sollte der Gegenstand so zerbrechlich sein, dass man ihn auch körperlich mit einem Fausthieb zertrümmern oder mit einer Hand verbiegen/verbeulen könnte. Die fiktive 'Körperkraft', die hinter diesem Hieb steckt, entspricht ZfP*/2+7 Punkten.
Während es sich beim FORAMEN um eine kontrollierte und sehr differenzierte Ausformung des MOTORICUS handelt, ist der KLICKERADOMMS eher eine grobe Angelegenheit (hier werden die Schelme zwar Zeter und Mordio schreien, es ist aber nun einmal so). Während der MOTORICUS einen festen Griff oder delikates Fingerspiel darstellt, ist der KLICKERADOMMS die schiere Entladung der telekinetischen Kraft, ein Anschubsen, ein Faustschlag oder eine kleine 'telekinetische Explosion'.
Kosten: 2 AsP
Zielobjekt: Einzelobjekt von maximal ZfW x 10 Unzen Gewicht
Reichweite: ZfW Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Reichweite
◆*Scherbenhaufen* (ab ZfW 7). Mehrere Gegenstände, die nebeneinander stehen/liegen müssen, können gleichzeitig zerdeppert werden, was jedoch die Probe um die Anzahl der Gegenstände erschwert. Kosten: 2 AsP pro Gegenstand.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: kann nicht in einer Zone des BEWEGUNG STÖREN gewirkt werden.
Merkmale: Telekinese
Komplexität: A
Repräsentationen und Verbreitung: Sch7; Hex, Mag, Srl je 3
Der Zauber ist eigentlich einfach erlernbar, aber offensichtlich verwenden nur die Schelme ihn über ihre jugendliche Sturm-und-Drang-Zeit hinaus.







KOBOLDGESCHENK

Probe: IN / CH / FF (+MR)
Technik: Die Schelmin überreicht ihrem Opfer, während sie ihm in die Augen sieht, eine Hand voll eines beliebigen Materials, z.B. einen Pferdeapfel, einen Frosch oder Mehl.
Zauberdauer: 4 Aktionen
Wirkung: Der Beschenkte glaubt, einen Gegenstand nach Wunsch der Schelmin in Händen zu halten, z.B. einen Dukaten, eine Schere, eine Schriftrolle, eine Hand voll Rosinen oder ein Glas Wein. Ein weghüpfender Frosch wird in der Wahrnehmung des Opfers dann zu einem herunterfallenden Dukaten. Die Qualität der Täuschung wird von den übrig behaltenen Zauberfertigkeitspunkten bestimmt: Die Realitätsdichte beträgt ZfP*/2 +7.
Kosten: 4 AsP
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: Die Schelmin muss das Material berühren und übergeben, danach kann (und sollte!) sie sich beliebig weit entfernen.
Wirkungsdauer: maximal ZfW/2 Spielrunden (kann aber vorher beendet werden, wenn die Schelmin die Situation noch sieht).
Modifikationen und Varianten: Zielobjekt (mehrere)
◆Die Variante *gegen mehrere Personen* bedeutet, dass mehrere Opfer derselben Täuschung unterliegen. Die Schelmin kann trotzdem nur eine Hand voll Substanz mit dieser Täuschung belegen. Der Zauber kostet pro Opfer 3 AsP und ist um die doppelten Anzahl der Opfer erschwert.
◆*Feengold* (+7). Diese Variante kann eine Hand voll Münzen als eine Hand voll *anderer* Münzen nach Willen der Schelmin erscheinen lassen. Solange die Schelmin weiß, welche Münzen sie darstellen will und am entsprechenden Ort vernünftig darstellen kann, ist dies eine erprobte Methode, an Wechselgeld zu verdienen.
Reversalis: hebt das KOBOLDGESCHENK auf.

Antimagie: Gegen ein Opfer dieses Zaubers muss ein BEHERRSCHUNG BRECHEN gesprochen werden, um das KOBOLDGESCHENK vor der Zeit zu zerstreuen. Die Bannzone erschwert wie üblich das Wirken des Zaubers.
Merkmale: Herrschaft
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Sch7
Die Tatsache, dass es sich um eine 'vollsensorische Phantasmagorie' (wie die Puniner Theoretiker die Beeinflussung aller Sinne durch die Illusion bezeichnen) handelt, hat schon zu allerlei theoretischen Debatten Anlass gegeben – denn es ist mit keiner Magierformel möglich, alle fünf Sinne zu täuschen. Die Analyse der Matrix eines wirkenden KOBOLDGESCHENKS hat die hochgelehrten Herren und Damen Magier schließlich darauf gebracht, dass es sich bei diesem Zauber überhaupt nicht um eine Illusion, sondern um einen Beherrschungsspruch handelt.



MERKMAL HERRSCHAFT

C KOMPLEXITÄT

KOBOLDOVISION

Probe: MU / CH / CH
Technik: Der Schelm kneift die Augen zusammen, als wolle er etwas fixieren, und reißt sie dann ruckartig auf.
Zauberdauer: 10 Aktionen
Wirkung: Der Zauber ermöglicht es dem Schelmen oder der von ihm berührten Person, einen kurzen Blick in die 'nächstgelegene' Nebenwelt, ins Reich der Feen, Dryaden, Nymphen und Kobolde zu werfen, ja sogar, sich mit eventuell anwesenden Feenwesen zu unterhalten (auf koboldisch, versteht sich). Der Spruch funktioniert natürlich nur, wenn am Orte des Zaubers eine Nebenwelt oder ein 'Übergang ins Feenreich' tatsächlich präsent sind – wovon man in der Khôm oder auf Yetiland kaum ausgehen kann.
Kosten: 7 AsP
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst; der Schelm kann so weit ins Feenreich blicken, wie es seine natürliche Sicht erlaubt.
Wirkungsdauer: ZfP*/2 Spielrunden

Modifikationen und Varianten:
◆Die *Achaz* können mit diesem Zauber in die entrückten Globulen blicken, was sie jedoch 10 AsP kostet.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: kann nicht in einer Zone des HELLSICHT TRÜBEN oder LIMBUS VERSIEGELN gesprochen und wird von jedem dieser beiden Zauber beendet.
Merkmale: Hellsicht, Limbus
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Sch5; Ach2; Elf, Hex je (Schl)
Hier spiegelt sich auch die Sehnsucht der Schelme nach ihrer Kindheit wider, und es liegt keine Spur Schabernack in ihrem Streben. Einige wenige Hexen und Elfen sollen auch Kenntnis von diesem Spruch haben. Es soll einmal eigenständige elfische und auch gildenmagische Varianten gegeben haben, jedoch sind diese heutzutage verschollen.





KOMM KOBOLD KOMM

Probe: IN / IN / CH
Technik: Die Schelmin formt die Hände vor dem Mund zu einem Trichter und stößt einen koboldischen (also fast unhörbaren) Jodler aus.
Zauberdauer: 7 Aktionen
Wirkung: Wenn der Zauber gelingt, taucht ein Kobold auf. Nun entscheidet eine CH- Probe darüber, ob der Gerufene freundlich gesinnt oder verärgert ist – im letzteren Falle wird er sich verziehen oder sich sogar mit einigen Schelmereien rächen. Was ein freundlicher Kobold zu tun bereit ist, hängt von der Situation, von einem eventuellen Vorteil *Kodoldfreund*, vor allem aber vom Verhandlungsgeschick der Schelmin ab. In Wüsten oder Eiswüsten kann man davon ausgehen, dass kein Kobold zur Stelle ist. In verwunschenen Wäldern, an Feenteichen oder sonstigen Übergängen ins Nebenreich sind Kobolde dagegen häufig (der Ruf überschreitet jedoch nicht die Schwelle in die Anderswelt). Auf Schiffen erscheint bisweilen ein Klabauter.
Kosten: 7 AsP

Zielobjekt: Einzelwesen
Reichweite: 1 Meile Radius, innerhalb der sich der Kobold befinden muss.
Wirkungsdauer: je nach Situation
Modifikationen und Varianten:
◆*Namensruf* (+3). Der Schelm kann einen speziellen Kobold rufen, dessen Wahren Namen er kennt. Die Reichweite dieser Variante beträgt ZfW Meilen.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: kann in einer Zone des HERBEIRUFUNG VEREITELN nur erschwert gewirkt werden; diese Antimagie kann den Ruf auch gezielt vereiteln.
Merkmale: Herbeirufung
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Sch 7
Mehr Informationen zu den Kobolden finden Sie im Kapitel **Zauberkreaturen** im **Mit Wissen und Willen**.





KÖRPERLOSE REISE

Probe: MU / KL / IN
Technik: Der Druide versinkt in tiefe Meditation.
Zauberdauer: 6 Spielrunden Vorbereitung
Wirkung: Der Geist des Druiden trennt sich vom Körper, der in einer totenähnlichen Starre zurückbleibt, und geht auf Reisen. Er bewegt sich in der realen Welt mit bis zu GS 15 (entsprechend 50 Meilen pro Stunde), im 'Näheren Limbus' (siehe das Kapitel zum Limbus in **Mit Wissen und Willen**) mit bis zu GS 100 (360 Meilen pro Stunde). Im Limbus verfügt er über eine magische Wahrnehmung, die ihm die Orientierung dort ermöglicht.
Zwischen realer Welt und Limbus kann er jederzeit und ohne Kraftaufwand hin und her wechseln. Er kann allerdings weder direkt noch aus dem Limbus heraus in Praios-Tempel, Stahlschränke, Koschbasalt-Truhen oder ähnliche antimagische Räume ein- und antimagische Materie nicht durchdringen, ebenso nicht in Bereiche, die mit LIMBUS VERSIEGELN geschützt sind. Um massive Steinwände, dichtes Erdreich, Gletschereis zu durchdringen, muss der Druide 1 AsP pro halbem Schritt Dicke aufwenden.
Pro Spielrunde im Limbus wird 1W20 gewürfelt; fällt eine 20, so muss sich der Druide mit einer Präsenz des Limbus (siehe dort) auseinander setzen. Nach einer halben Stunde muss eine erneute Zauberprobe abgelegt werden, um 5 Punkte erschwert, um zu prüfen, ob der Druide die Konzentration aufrechterhalten kann. Misslingt diese Probe, so nimmt er 2W6 SP(A) Schaden und muss unverzüglich umkehren. Gelingt die Probe, fällt nach einer weiteren halben Stunde eine Probe +10 an und so fort. Der Druide sollte tunlichst bedenken, dass er auch für die Rückreise noch Zeit und AsP benötigt. Sollte er nämlich zu weit gereist sein und nicht rechtzeitig zurückkehren können, bevor seine AE aufgebraucht ist, so erleidet er pro weiterer Spielrunde 2W6 SP. Stirbt der Körper wegen zu langer Abwesenheit des Geistes (oder auch durch Einwirkung Dritter), so wird der Druidengeist mit großer Wahrscheinlichkeit zu einer ruhelosen Seele.
Der Geist des Druiden kann mit den üblichen Hellsichtzaubern erkannt werden.

Kosten: 5 AsP pro Spielrunde
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst; die Reise selbst kann (diesseitig gemessen) maximal ZfW x 200 Meilen weit führen.
Wirkungsdauer: nach AsP-Einsatz (A)
Modifikationen und Varianten: Kosten, Wirkungsdauer
◆*Manifestation* (+3). Wenn der Druide diese Erschwernis in Kauf nimmt, kann er beliebig und ohne Zusatzkosten im Diesseits erscheinen: als geisterhaft durchscheinende Gestalt. Er kann sogar mit hohler Stimme sprechen.
◆*Fernzauber* (+3; ab ZfW 11). Der körperlose Druide ist in der Lage, weitere Zauber zu wirken (die Zauberprobe wird ganz normal auf seine Eigenschaften abgelegt, auch wenn er streng genommen in diesem Zustand nicht über KK oder FF verfügt). Dabei kommen gegebenenfalls die Regeln für das Aufrechterhalten mehrerer Zauber (der KÖRPERLOSE REISE plus der gewirkte Zauber) und den Verzicht auf notwendige Gesten zum Tragen (siehe die allgemeinen Zauberregeln in **Mit Wissen und Willen**).
Reversalis: hebt den Zauber auf und holt den reisenden Geist zurück in den Körper – wenn er nicht andernorts von etwas festgehalten wird ...
Antimagie: VERSTÄNDIGUNG STÖREN oder LIMBUS VERSIEGELN unterbrechen die Verbindung zwischen dem Druiden und seinem Körper; er muss den Rückweg dann mit *Orientierungs*-Proben finden. In eine Zone des LIMBUS VERSIEGELN kann er vom Limbus aus nicht eindringen, in eine Zone des VERSTÄNDIGUNG STÖREN überhaupt nicht, und auch ein GARDIANUM verhindert sein Durchkommen.
Merkmale: Limbus, Verständigung
Komplexität: E
Repräsentationen und Verbreitung: Dru3; Ach, Geo, Hex, Mag je 2
Wegen der o.a. Gefahren, die dem Zauberer auf der Reise drohen, geben kundige Druiden diesen Spruch für gewöhnlich nicht an junge Schüler weiter, sondern nur an erwachsene Kollegen, die bereits Erfahrung gesammelt haben und ihre Grenzen kennen.

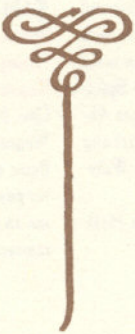






KRABBELNDER SCHRECKEN

Probe: MU / MU / CH
Technik: Die Hexe zeichnet vor dem Gegenstand oder der Person, der sie die Insekten auf den Leib wünscht, das Zeichen Mishkharas in die Luft und ruft die Macht der erzdämonischen Wesenheit herab.
Zauberdauer: 20 Aktionen
Wirkung: Der Körper des Opfers wird auf der Stelle von Myriaden von wimmelnden, kriechenden, krabbelnden Kleintieren (Insekten, Würmern, Maden) bedeckt. Um eine solcherart verfluchte Person zu berühren, ist eine Mut-Probe +10 erforderlich, zumal die Insekten dann auch beginnen, von dem Objekt auf den Arm zu krabbeln.
Das Opfer des Zaubers wird von solch großem Selbstekel übermannt, dass es sofort eine *Selbstbeherrschungs*-Probe, erschwert um die ZfP*, ablegen muss, um nicht auf der Stelle ohnmächtig zu werden (und auch nach Ablauf der Zauberdauer für die nächsten ZfP*/2 Stunden zu keiner klaren Äußerung mehr in der Lage zu sein). Sollte das Opfer auch noch eine Insektenphobie haben, dann wird die *Selbstbeherrschungs*-Probe um deren *doppelten* Wert erschwert. Aber selbst wem die Probe gelingt, der kann nichts anderes tun, als zu versuchen, die Insekten abzuschütteln oder schreiend das Weite zu suchen (und beides nützt nichts).
Noch ZfP* (minus die TaP* aus einer *Selbstbeherrschungs*-Probe) Spielrunden lang nach Ablauf der Wirkungsdauer ist das Opfer so von Angst erfüllt, dass alle geistigen Eigenschaften auf die Hälfte ihres Wertes gesenkt werden müssen. Hält dieser Zustand länger als eine halbe Stunde (6 SR) an, behält das Opfer eine Insektenphobie in Höhe von ZfP*/2 Punkten (bzw. muss ZfP*/2 Punkte zu einer bereits existierenden Insektenphobie addieren).
Kosten: 15 AsP (borbaradianische Variante: W20 + W6 AsP bzw. die Hälfte dieser Kosten als LeP)
Zielobjekt: Einzelwesen
Reichweite: 7 Schritt
Wirkungsdauer: ZfP* Kampfrunden, danach verteilen sich die Insekten auf natürliche Weise.
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Zielobjekt (mehrere, s.u.), Reichweite, Wirkungsdauer
◆Gegen *mehrere Personen* kostet der Zauber 12 AsP pro Person.
◆*Objekt verfluchen.* Das Objekt darf maximal Truhengröße haben.
Reversalis: hebt den KRABBELNDEN SCHRECKEN auf.
Antimagie: Ein MISHKARABANN vertreibt die Krabbeltiere; in einer entsprechenden Zone oder gegen einen HERBEIRUFUNG VEREITELN ist der Zauber nur erschwert zu wirken.
Merkmale: Herbeirufung, Dämonisch (Mishkhara)
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Hex 3; Bor, Mag je 2
Diese finstere Mishkhara-Anrufung soll schon die Nerven so manches wackeren Helden zerrüttet haben. Glücklicherweise ist die Anrufung nur wenigen übel gesinnten Hexen, Borbaradianern und Magiern bekannt und auch aus dem *Arcanum* nur mit Mühe abzuleiten.





KRAFT DES ERZES

Probe: KL / KK / KO
Technik: Der Geode ballt beide Hände zu Fäusten und presst sie gegeneinander.
Zauberdauer: 40 Aktionen
Wirkung: Der schwerste eiserne/stählerne Gegenstand in Reichweite wird magnetisch und zieht alle Eisenteile im Umkreis von 2 mal ZfP* Schritt (mindestens aber 2 Schritt) an, und zwar so stark, dass es einer KK-Probe+ZfP*/2 bedarf, um eiserne Waffen oder Werkzeuge unter ständigem Kraftaufwand in der Hand zu behalten. Bei Metallrüstungen wird der RS aufgeschlagen, bei Metallschilden den PA-WM. Misslingt die Probe, so wird der Gegenstand aus der Hand gerissen oder der Träger der Rüstung schlittert zum Magneten hin. Selbst wenn die KK-Probe gelingt, so sind dennoch alle körperlichen Aktionen (auch im Kampf) um den RS der Metallrüstung erschwert, AT und PA mit Metallwaffen um ZfP*/2, und nach jeder Aktion, bei der ein Held sich nicht irgendwo festhält, ist eine erneute KK-Probe fällig. Einzelheiten sind hierbei immer Meisterentscheidung.
Kleinere eiserne Gegenstände wie Schnallen usw. können durchaus losgerissen werden; Nägel fliegen evtl. aus der Wand (1 auf W6).
Kosten: 9 AsP
Zielobjekt: Zone
Reichweite: ZfW Schritt (sowohl die Entfernung Geode – Magnet beim Zaubern als auch der Wirkungsradius des Magneten)
Wirkungsdauer: ZfP* Spielrunden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite
Reversalis: Der größte eiserne Gegenstand in Reichweite stößt alle Eisenteile in der Wirkungszone ab (KK-Probe, um diese festzuhalten).
Antimagie: OBJEKT ENTZAUBERN oder ERZBANN nimmt die magnetische Wirkung vom verzauberten Gegenstand und löst damit den Zauber (dieser 'springt' also nicht auf den nächstschwereren Eisengegenstand in der Zone). In einer entsprechenden Zone ist der KRAFT DES ERZES schwerer zu wirken; ein 'Objektschutz' verhindert die Magnetisierung.
Merkmale: Elementar (Erz), Objekt
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Geo5; Ach, Dru je 3; Mag(Dru)2
Die ursprüngliche, rituelle Form dieser Zauberei, die den Erdboden im Umkreis magnetisch macht, finden Sie unter den Ritualen der Geoden (im Band **Mit Wissen und Willen**) aufgeführt. Die Angrosch-Geweihtenschaft sieht in diesem Zauber respektlosen Umgang mit Angroschs Schöpfung und eine Verhöhnung des Schmiedehandwerks. Schon mehr als ein junger Geode wurde nach leichtfertigem Einsatz dieses Zaubers auf Jahre oder Jahrzehnte von zu Hause verbannt und zu einem Wanderleben in der Fremde gezwungen. Menschliche Gildenmagier können den Zauber im Raschtulswall erlernen.

MERKMAL ELEMENTAR | MERKMAL OBJEKT | D KOMPLEXITÄT

KRÄHENRUF

Probe: MU / CH / CH
Technik: Die Hexe formt die Hände vor dem Mund zu einem Trichter und stößt ein schrilles Krächzen aus.
Zauberdauer: 7 Aktionen (So lange muss die Hexe sich auf den Zauber konzentrieren; am Ende der sieben Aktionen krächzt sie, woraufhin schlagartig die Krähen erscheinen.)
Wirkung: Die Hexe ruft einen Schwarm von ZfP* plus 2 Krähen aus dem Nichts zur Hilfe, die sich sofort auf ihre Gegner stürzen. Die Hexe kann nicht bestimmen, welcher Gegner speziell angegriffen werden soll.
"Aus dem Nichts" heißt für diesen Zauber: aus der nächstmöglichen Umgebung von ZfW x 10 Meilen Radius. Die anwesenden Tiere, die das Pech haben, sich in der Nähe zu befinden, werden offensichtlich direkt durch den Limbus ohne Zeitverzögerung zum Standort der Hexe teleportiert. Sind in dieser Umgebung keine entsprechenden Tiere anwesend, so kann der Meister die Anzahl der beschworenen Tiere reduzieren oder den Zauber scheitern lassen. Es heißt, dass Hexen diesen Zauber nicht zum Spaß anwenden, denn er endet fast immer mit dem Tod der beschworenen Tiere, die in diesem Fall häufig zu untoten Wesenheiten werden. Nach Ablauf der Wirkungsdauer zerstreuen sich die überlebenden Tiere schnellstmöglich; sie können ohne Zauberei nicht zum Bleiben bewogen werden.



Es gelten (sowohl für die Krähen als auch für die anderen Varianten) die Tierkampf-Sonderregeln aus **Mit Blitztenden Klingen 70ff.**
Kosten: 11 AsP
Zielobjekt: mehrere Tiere
Reichweite: 21 Schritt (Entfernung der Hexe von ihren Gegnern)
Wirkungsdauer: bis die Krähen getötet sind, max. 20 KR
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite;
folgende Tier-Varianten des Zaubers sind bekannt (ihre jeweilige Verbreitung ist je nach Schwesternschaft eingeschränkt):
◆*Fledermausruf* (+3; nicht bei Schlangen- und Spinnenschwestern). Es erscheinen ZfP*+4 Fledermäuse (schriller Pfiff).
◆*Spinnenruf* (nur bei Spinnenschwestern). Es erscheinen ZfP*-3 Vogelspinnen (lockendes Zungenschnalzen).
◆*Schlangenruf* (+3; nur bei Schlangenschwestern). ZfP*-2 Nesselvipern (lautes Zischen)
◆*Hornissenruf* (+7). ZfP* x W6 Hornissen (zorniges Brummen)

Reversalis: hebt die Beschwörung auf.
Antimagie: kann in einer Zone des HERBEIRUFUNG STÖREN oder nur erschwert gewirkt werden. Ein LIMBUS VERSIEGELN verhindert das Erscheinen der Krähen; der Kampfbefehl kann mittels einer Zone des EINFLUSS BANNEN aufgehoben werden, wenn diese mehr ZfP* aufweist als der KRÄHENRUF.
Merkmale: Einfluss, Herbeirufung, Limbus
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Hex6
Varianten je nach Schwesternschaft bekannt. Es wird bisweilen von Schattenkrähen gemunkelt, die sich aus dem Zorn der Hexe formen, aber offensichtlich ist hierbei nicht der KRÄHENRUF, sondern eine eigenständige Variante des ECLIPTIFACTUS gemeint.

MERKMAL EINFLUSS | MERKMAL HERBEIRUFUNG | MERKMAL LIMBUS | C KOMPLEXITÄT

Krähe
INI 12+W6 **AT** 8 **PA** 0 **LE** 5 **RS** 0 **TP** 1W
GS 13 **AU** 40 **MR** wie Hexe **GW** ZfP*
Besonderheiten: Flugangriff, Sehr kleiner Gegner (AT+3/PA+6), Gezielter Angriff (bei Glücklicher Attacke; umgeht RS)

Fledermaus
INI 9+2W6 **AT** 5 **PA** 0 **LE** 1 **RS** 0 **TP** 1 SP
GS 18 **AU** 30 **MR**wie Hexe **GW** ZfP*-2
Besonderheiten: Flugangriff, Gezielter Angriff (bei Glücklicher Attacke; SP statt TP), Sehr kleiner Gegner (AT+4/PA+7)

Vogelspinne
IB 3+2W6 **AT** 12 **PA** 2 **LE** 6 **RS** 0 **TP** 1W3+1 TP (+Gift)
GS 2 **AU** 25 **MR** wie Hexe **GW** ZfP*
Besonderheiten: Winziger Gegner (AT+5), Gezielter Angriff (Glückliche Attacke, SP statt TP), Gift Stufe 1, einmalig 1W6 SP, wenn Treffer Schaden verursacht

Nesselviper
IB 9+2W6 **AT** 10 **PA** 2 **LE** 5 **RS** 0 **TP** 1W3 TP (+Gift)
GS 3 **AU** 15 **MR** wie Hexe **GW** ZfP*
Besonderheiten: Gezielter Angriff (bei glücklicher Attacke; SP statt TP), Sehr Kleiner Gegner (AT+3/PA+7), Gift Stufe 2, 2W6 SP für ersten Biss, je 1W6 SP für Folgebisse, kommt bei 5–6 auf W6 zum Tragen, wenn Treffer Schaden verursacht

Hornissenschwarm
IB 10+2W6 **AT** 8 **PA** 0 **LE** 1 **RS** 0 **TP** 1/10 SP
GS 10 **AU** 80 **MR** wie Hexe **GW** ZfP*+2
Besonderheiten: Winziger Gegner (AT+8), Flugangriff, bei erfolgreichem Angriff und folgender 20 auf W20 Gift Stufe 1, W3 SP bei der ersten Reaktion, 2W3 SP bei der zweiten, 3W3 SP bei der dritten usf.

KRÖTENSPRUNG

Probe: IN / GE / KK
Technik: Die Hexe kauert sich nieder, drückt beide Hände auf ihre Oberschenkel und konzentriert sich auf den Zauber.
Zauberdauer: 7 Aktionen
Wirkung: Unter der Wirkung dieses Zaubers ist die Hexe zu phänomenalen Sprüngen in die Weite, Höhe und Tiefe in der Lage. Sie kann ZfP* Schritt weit und ZfP*/2 Schritt hoch springen, und zwar *zusätzlich* zu ihren normal üblichen Sprungweiten und -höhen (siehe **Basis** 113). Der halbe ZfP*-Wert in Schritt gibt auch die Tiefe an, die die Hexe springen kann, ohne sich zu verletzen – danach wird der Schaden so behandelt, als sei die Hexe von der entsprechend geringeren Höhe aus gesprungen. Zum Sturzschaden siehe **Basisregeln** 116 f.
Die Hexe kann den Zauber auch auf einen Gefährten anwenden.
Kosten: 3 AsP
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst, Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite
◆*Krötengang* (+3). Dies ist die länger wirkende Variante dieses Zaubers, die 7 AsP pro Spielrunde (A) kostet und eine beliebige Anzahl von Sprüngen erlaubt.
Reversalis: bewirkt eine zeitweilige Lahmheit (siehe den Nachteil *Lahm*, AH 114).
Antimagie: kann in einer Zone des EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN nur erschwert gewirkt und von dieser Antimagie gebrochen werden.
Merkmale: Eigenschaften
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Hex 4; Ach, Elf je 3
Die körperliche Gewandtheit, die dieser Spruch verleiht, ist jedem Zauberkundigen zugänglich, der eine gewillte satuarische Lehrmeisterin findet, jedoch scheint der Zauber auch nur wenigen Hexen bekannt zu sein. Die elfische Variante ist vor allem bei den Wald- und Firnelfen verbreitet. Den Achaz ist ein sehr ähnlicher Zauber bekannt.



MERKMAL EIGENSCHAFT

B KOMPLEXITÄT

KULMINATIO KUGELBLITZ

Probe: MU / IN / FF
Technik: Der Magier fixiert sein Opfer, schließt dann die Augen, spricht die Formel und reißt die Augen ruckartig auf.
Zauberdauer: 6 Aktionen
Wirkung: Aus den Augen des Magiers lösen sich zwei gleißende Kugeln, die sich zu einem Kugelblitz vereinigen, der wild zuckend auf das Opfer des Spruches zurast. Dabei folgt er jedoch einem willkürlichen Zickzack-Kurs, so dass er sich pro KR nur mit einer GS von 2W6 Punkten auf das Opfer zubewegt (jede KR neu auswürfeln!), dem damit die Möglichkeit zur Flucht bleibt. Wird das Ziel jedoch eingeholt, so explodiert der Kugelblitz in einem knisternden Funkenregen, begleitet von durchdringendem Ozongestank, und fügt dem Opfer W20+5 Schadenspunkte zu. Träger metallischer Rüstungsteile erleiden so viele SP zusätzlich, wie der RS ihrer Metallrüstung beträgt.
Kosten: W20 AsP (Dieser Wurf ist unabhängig von dem für die Schadensermittlung, da der Kugelblitz offensichtlich völlig auf Zufallsprinzipien gründet.)
Zielobjekt: Einzelwesen
Reichweite: ZfW mal 3 Schritt bei der Herbeirufung des Kugelblitzes, danach je nachdem, wie weit das Opfer flieht und so lange es die Wirkungsdauer erlaubt.
Wirkungsdauer: Der Kugelblitz verfolgt das Opfer ZfP* mal 2 Kampfrunden lang; danach entlädt er sich augenblicklich.
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer
◆*Außer Sicht* (+3). Während der Zaubernde die Formel wirkt, ist das Opfer nicht zu sehen.
◆*Schneller Kugelblitz* (+3; ab ZfW 7). Der Blitz rast zielgerichteter hinter dem Opfer her und hat eine effektive GS von 3W6 (jede KR neu auswürfeln).
◆*Wächter* (+7; ab ZfW 11; nur kristallomantische Repräsentation): Der Kugelblitz verharrt am Ort seiner Entstehung und verfolgt das erste (mindestens katzengroße) Lebewesen, das bis auf eine Entfernung von ZfW Schritt herankommt (den Zaubernden ausgenommen). Der Kugelblitz kann maximal 2 x ZfP* Spielrunden wachen, Opfer werden weiterhin ZfP* mal 2 KR verfolgt.
◆*Doppelblitz* (+10). Der Zaubernde erschafft innerhalb der Zauberdauer einer Anwendung zwei Kugelblitze, die aus seinen Augen schießen und die zwei verschiedene Opfer verfolgen können. Kosten: 2W20 AsP.
◆*Wolke von A'Tall* (+10; ab ZfW 14): Diese Ritualvariante schafft bei einer Zauberdauer von 2 Minuten und 5W20 AsP Kosten eine kleine, knisternde Gewitterwolke über dem Zaubernden, die ZfP* Spielrunden bestehen bleibt und (bei Windstille, sonst auch vom Wind beeinflusst) mit GS 5 an jeden Ort in Sichtweite des Zaubernden ziehen kann. Hat die Wolke ihren Zielort erreicht, lösen sich aus ihr 3W6 Kugelblitze, die Opfer in Reichweite attackieren können. Anschließend löst sie sich auf. Bis zum Auslösen der Kugelblitze benötigt dieser Zauber (A).
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: kann unter einem SCHADENSZAUBER BANNEN nur erschwert gewirkt werden. GARDIANUM hält den Kugelblitz auf, INVERCANO wirft ihn W20 Schritt weit in eine zufällige Richtung zurück.
Merkmale: Schaden
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Mag2, Achl
Diese Formel gilt als Geheimwissen erfahrener Kampfzauberer und wird an kaum einer Akademie Außenstehenden oder gar den unerfahrenen Studiosi beigebracht. Es ist unerforscht, ob dieser Spruch auf einem elementaren Effekt beruht – bisher konnte es nicht nachgewiesen werden.







KUSCH!

Probe: MU / IN / CH (+MR)
Technik: ein mentaler oder verbaler Ausruf, verbunden mit einer plötzlichen Bewegung in Richtung des Ziels
Zauberdauer: 1 Aktion
Wirkung: Das solcherart angeblaffte Tier nimmt sofort Reißaus. Dieser Zauber dient dazu, sich im Wald und anderer Wildnis unbewaffnet am Leben zu erhalten – schließlich machen hungrige Wölfe keinen Unterschied zwischen Schelmen und Holzfällern.
Kosten: 3 AsP
Zielobjekt: einzelnes Tier
Reichweite: ZfW Schritt
Wirkungsdauer: Das Tier ist ZfP*/2 Spielrunden von der Präsenz der Schelmin erschreckt – möglicherweise kehrt es danach aber zurück.
Modifikationen und Varianten: Erzwingen

◆ *Weg! Alle weg!* (+7). Dies ist die Zonenvariante von 7 Schritt Radius; Kosten 9 AsP.
Reversalis: nicht möglich
Antimagie: Das Tier könnte mit EINFLUSS BANNEN wieder an die Schelmin gewöhnt werden; der Zauber ist in einer entsprechenden antimagischen Zone erschwert.
Merkmale: Einfluss
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Sch4
Schelminnen mögen sich ja mit ihrem Humor und ihrer Überredungsgabe aus mancherlei Situation retten können, aber wilde Tiere sind für sie durchaus eine Bedrohung. Und so haben manche von wohlmeinenden Kobolden gezeigt bekommen, wie diese mit Tieren fertig werden. Davon einmal abgesehen kann der Zauber bei besonders schreckhaften Personen auch schon aufgrund der Zaubertechnik wirken ...



MERKMAL EINFLUSS

B KOMPLEXITÄT

LACH DICH GESUND

Probe: IN / CH / CH
Technik: Die Schelmin erzählt dem Heilbedürftigen einen (möglichst makabren) Witz oder führt eine entsprechende Pantomime auf und versetzt ihm dann einen aufmunternden Nasenstupser.
Zauberdauer: so lange, bis der Witz erzählt ist.
Wirkung: Der Witz und das aufmunternde Gesicht der Schelmin versetzen den Verletzten ob der Tatsache, dass jemand in solch einer Situation noch Witze reißen kann, in einen glücklichen Rauschzustand, in dem er ständig vor sich hin kichert, vor allem jedoch seine Umgebung und seine Schmerzen vergisst. Dies gibt ihm so viel Kraft, dass er während der Zeit ZfP* Lebenspunkte regenerieren kann.
Die Schelmin kann diesen Zauber nur auf solche Lebewesen anwenden, die ihren Witz hören und verstehen können (also intelligent und bei Bewusstsein sind und die Sprache verstehen, in der die Schelmin den Witz erzählt, oder die Pantomime beobachten können), niemals jedoch auf sich selbst. Misslingt die Zauberprobe, so hat die Schelmin während der Heilung offensichtlich an etwas anderes gedacht. Die heilende Wirkung tritt zwar ein und bringt dem Patient 2W6 LeP, und die Schelmin muss auch die vollen AsP-Kosten aufbringen. Den Verletzten überfällt jedoch an einem der nächsten Tage plötzlich ein beliebiger anderer Schelmenzauber nach dem Willen des Meisters – und zwar in einer denkbar peinlichen Situation.
Kosten: Die Schelmin muss so viele AsP aufwenden, wie dem Verwundeten LeP wiedergegeben werden.
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich (Es dauert eine Spielrunde pro Punkt, der zurückgewonnen wird.)
Modifikationen und Varianten:
◆ *Tanz dich wach* (+3). Schelmin und ermüdeter Patient tanzen zusammen für etwa eine Viertelstunde, in deren Verlauf der Ermattete ZfP* Punkte Erschöpfung abbaut.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Sowohl EINFLUSS BANNEN als auch HEILKRAFT BANNEN und deren Zonenwirkungen können den Zauber negativ beeinflussen.
Merkmale: Heilung, Einfluss
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Sch5
Diese Koboldmagie ist einzig und alleine den Schelmen vorbehalten und die Gelehrten werden wohl noch lange rätseln, wie ihre Wirkung zustande kommt. (Ganz abgesehen davon, dass kein ernst zu nehmender Zauberer irgendeiner anderen Tradition einen solchen Spruch erlernen würde.)









LACHKRAMPF

Probe: CH / CH / FF (+MR)
Technik: Die Schelmin sieht dem Opfer in die Augen und grinst es breit an.
Zauberdauer: 2 Aktionen
Wirkung: Eine Schelmerei, die das Opfer vor Lachen in Atemnot geraten lässt. Während des Lachkrampfes sind dem Opfer keine vernünftigen Handlungen möglich, es kann aber versuchen, sich alle 5 Aktionen mit einer gelungenen *Selbstbeherrschungs*-Probe, erschwert um die ZfP*, zu beruhigen.
Kosten: 5 AsP
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: 3 Schritt
Wirkungsdauer: so lange, bis die *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingt, höchstens jedoch ZfP*/2 SR
Modifikationen und Varianten: Zielobjekt (mehrere), Reichweite
◆Die Variante *gegen mehrere Opfer* ist erschwert um die höchste MR plus deren doppelte Anzahl; die Kosten betragen 4 AsP pro Opfer.
◆*Schluckauf* (+3). Das Opfer verliert jede dritte Aktion; *Selbstbeherrschungs*-Probe zusätzlich um 3 Punkte erschwert
◆*Blähungen* (+7). Opfer verliert jede dritte Aktion; alle Proben auf gesellschaftliche Talente sind um ZfP* erschwert.
Reversalis: erzeugt ein Firunsgesicht, d.h. es verdirbt Lachen und bringt Possenreißer zur Räson. Reversalierte Formen von *Schluckauf* und *Blähungen* beruhigen Bauchmuskulatur und Darmtätigkeit.
Antimagie: kann in einer Zone des EINFLUSS BANNEN nur erschwert gesprochen und von diesem Zauber auch beendet werden.



Merkmale: Einfluss
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Sch7

MERKMAL EIN-FLUSS

C KOMPLEXITÄT

LANGER LULATSCH

Probe: CH / GE / KK (+MR)
Technik: Die Schelmin blickt erst auf das Opfer, dann entweder nach oben oder auf den Boden und tippt es sodann kurz an.
Zauberdauer: 4 Aktionen
Wirkung: Durch diesen Zauber wird das Opfer entweder auf die dreifache Länge seines Körpers gestreckt oder auf ein Drittel reduziert. In beiden Fällen verändert sich die Masse des Opfers nicht, so dass entweder eine lebende Bohnenstange oder eine Kürbisgestalt entsteht. Die Beweglichkeit und Koordination (GE, FF, AT, PA) sind für die Bezauberten in beiden Fällen um je 5 Punkte erschwert. Die Kleidung dehnt sich mit dem Körper, wird dabei nicht beschädigt und nimmt nach dem Ende des Zaubers wieder ihre ursprüngliche Form an.
Kosten: 7 AsP plus 3 AsP pro angefangener SR
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: Berührung; der Schelm kann sich danach beliebig weit entfernen, solange er sein Opfer im Blickfeld behält.
Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz (A), längstens jedoch ZfP*/2 SR
Modifikationen und Varianten: Zielobjekt (mehrere)
◆In der Variante *gegen mehrere Personen* kostet der Zauber 8 AsP plus 2 AsP pro Opfer und SR und ist um die höchste Magieresistenz plus die doppelte Anzahl der Opfer erschwert.
◆*Langfinger – Wurstfinger* (+7). Der Schelm kann einzelne Gliedmaßen des Opfers verlängern oder verkürzen. Die Kosten betragen 5 AsP plus 2 pro angefangener SR; die Auswirkungen sind je nach betroffener Gliedmaße vom Meister festzulegen.
Reversalis: bewirkt eine Verdreifachung oder Drittelung der Körpermasse bei Erhalt der Körpergröße.
Antimagie: VERWANDLUNG BEENDEN wirkt gegen die Verwandlung des Leibes, OBJEKT ENTZAUBERN gegen die Verwandlung von Kleidung und Ausrüstung. Der direkte Zauber beendet jeweils diese Komponente, eine entsprechende Bannzone erschwert jedoch den gesamten Zauber. Die sicherlich beste Methode gegen diesen Zauber ist es, dem Schelm die Sicht auf sein Opfer zu nehmen.
Merkmale: Form, Objekt
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Sch6
Der Zauber wird momentan ausschließlich von Schelmen oder Kobolden weitergegeben und es gibt auch keinerlei Dokumentationen, aus denen man ihn herleiten könnte. Gerade die Gildenmagier wären an diesem Zauber *extrem* interessiert – nicht wegen der eigentlichen Auswirkung, sonder wegen der Kopplung der Formveränderung bei Belebtem und Unbelebtem.





LAST DES ALTERS

Probe: IN / CH / KO (+MR)
Technik: Der Borbaradianer berührt das Opfer an der Stirn und spricht die Formel.
Zauberdauer: 6 Spielrunden
Wirkung: Das Opfer altert nach Ende der Zauberdauer schlagartig um halb so viele Jahre, wie der Zaubernde AsP eingesetzt hat. Alle negativen Auswirkungen hohen Alters (siehe das entsprechende Kapitel im Band **Mit Geisterkraft und Sphärenmacht**) treten sofort ein. Die Probe ist gegen Opfer mit dem Nachteil *Schneller Alternd* um 3 Punkte erleichtert; *Altersresistente* Wesen sind gegen diesen Zauber ... *resistent.*
Kosten: nach Belieben des Zaubernden, jedoch mindestens 12 AsP, dazu W3 AsP permanent. (In der borbaradianischen Repräsentation mindestens W20 AsP oder W20/2 LeP.)
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Erzwingen, Reichweite
◆ *Verschrumpelte Glieder* (+7). Die Variante lässt einzelne Körperteile des Opfers altern, nicht aber den ganzen Leib. Die Kosten betragen 1 AsP pro Jahr, dazu 1/10 der Kosten als pAsP (mindestens 1 pAsP).
Reversalis: Der Verzauberte wird verjüngt; die Kosten sind jedoch gegenüber der Grundvariante verdoppelt.
Antimagie: Der Zauber ist in einer Zone des VERWANDLUNG BEENDEN erschwert (und wäre es in einer Zone des hypothetischen TEMPORALZAUBEREI BANNEN). Die Alterung selbst ist nicht rückgängig zu machen.
Merkmale: Temporal, Form
Komplexität: E
Repräsentationen und Verbreitung: Bor2, Magl
Diese Formel war bis zu Borbarads Rückkehr nur aus historischen Aufzeichnungen bekannt. Auch jetzt gibt es in den Schwarzen Landen nur wenige, die sie beherrschen und für Folter und Verderben einsetzen. Oft wird spekuliert, dass es sich um eine REVERSALIS-Form, wenn nicht eine groteske Verballhornung des IMMORTALIS handelt, eines Spruches, den der Dämonenmeister offensichtlich beherrschte, aber nie weitergab. Gerade deshalb senden Magierschulen immer wieder Zauberer aus, die in den dämonischen Schwarzen Landen die Thesis des LAST DES ALTERS finden sollen: In Verbindung mit dem REVERSALIS hofft man, dann das Geheimnis der Ewigen Jugend entschlüsseln zu können.

MERKMAL TEMPORAL | MERKMAL FORM | E KOMPLEXITÄT

LEIB DER ERDE

Probe: MU / IN / GE
Technik: Die Elfe stellt sich barfuß auf den Erdboden, breitet die Arme aus und spricht die Formel.
Zauberdauer: 20 Aktionen
Wirkung: Durch diesen Spruch versetzt die Elfe sich in einen Zustand, in dem ihr durch Humus in seinen unterschiedlichen Ausprägungen keinerlei direkter Schaden entsteht. So ist sie beispielsweise gefeit gegen den Schaden von umstürzenden Bäumen, Angriffe von Humus-Elementaren, aber auch vor Verletzungen durch Dornen, Fleisch fressende Pflanzen oder das berüchtigte Messergras. Gegen eine eventuelle Schadenswirkung von dämonisch pervertiertem Humus können nur die ZfP* als 'Schadenspolster' (ähnlich der Wirkung des GARDIANUM) eingesetzt werden.
Gegen Waffen, deren Angriffsfläche aus Holz bestehen (also vor allem Knüppel, nicht aber Hämmer oder Äxte mit Holzstiel und Metallkopf), aber auch gegen alle 'natürlichen Waffen' (Krallen, Bisse, Stachel, auch Fäuste) hat die Elfe einen Rüstungsschutz in Höhe eines Drittels der ZfP* (bei Waffen aus dämonischem Humus: der ZfP*). Dieser Rüstungsschutz addiert sich zu dem RS durch eine getragene Rüstung und auch zu dem RS eines ARMATRUTZ. Ausdrücklich ausgenommen von der Zauberwirkung ist dämonisch pervertierter Humus in all seinen Ausprägungen.
Kosten: 10 AsP + 1 AsP pro SR
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: je nach AsP-Aufwand, höchstens aber ZfP* SR (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Zielobjekt (mehrere – siehe unten), Wirkungsdauer
◆*Ausgedehnte Aura* (+3): Diese Variante erweitert den Effekt des Zaubers auf die Kleidung und am Leib getragene Ausrüstung der Elfe.
◆*Durch Erde und Holz* (ab ZfW 14; Wirkungsdauer ohne Obergrenze, solange die AE ausreicht). Dieser Zauber versetzt die Elfe in die Lage, Humus in seinen verschiedenen Ausprägungen zu durchqueren, also zum Beispiel Erdboden oder Holz. Sie 'diffundiert' dabei förmlich durch das Material, wobei sie sich bewegt, als würde sie gehen. Innerhalb des Materials erreicht sie dabei eine Geschwindigkeit von zwei Spann pro Sekunde, weswegen das Zurücklegen größerer Strecken anstrengend und riskant ist. Es ist ihr möglich, pro zurückgelegtem Spann Entfernung auch einen Höhenunterschied von bis zu einem Spann zu überwinden – hierfür muss sie sich so bewegen, als würde sie einen steilen Hang hinauf- bzw. hinabsteigen. Die Zauberwirkung bezieht sich nur auf die Elfe selbst, nicht auf Kleidung, Schmuck oder Gegenstände, die sie mit sich trägt. Diese Dinge muss sie ablegen, bevor sie in das Element eindringt, wenn sie nicht die Variante *Ausgedehnte Aura* benutzt. Optische oder akustische Wahrnehmung ist innerhalb des Materials nicht möglich, die Elfe spürt allerdings, wenn ein Körperteil in einen Hohlraum oder einen Bereich anderer Konsistenz gerät (z.B. von Holz nach Erde). Während der Zeit, die sie verzaubert in dem Element verbringt, benötigt sie keine Atemluft. Es ist ihr nicht möglich, innerhalb des Materials irgendwelche anderen Zauber zu wirken.
Sollte die Elfe beim Austritt aus der Erde auf ein anderes Element stoßen, durch das sie sich nicht bewegen und das sie auch nicht verschieben kann, dann ist dadurch ihre Fortbewegung blockiert und sie muss einen anderen Weg suchen. Im Erdboden können Steine ab Kieselgröße zu einer solchen Behinderung führen, vor allem, wenn die Erde so fest ist, dass sich diese Steine nicht zur Seite drücken lassen. Wurzeln oder andere Humus-Ausprägungen stören die Bewegung jedoch nicht. Eine Bewegung durch den Körper eines anderen Lebewesens ist mit diesem Zauber jedoch nicht möglich (wobei Würmer und Käfer, die sich im Erdboden aufhalten, hier nicht als Lebewesen zählen).
Dieser Zauber birgt eine besondere Gefahr: Da es für das Durchdringen des Humus notwendig ist, sich selbst vollkommen mit dem Element zu harmonisieren, überfällt die Elfe mitunter das Bedürfnis, länger als geplant darin zu verharren. Am Ende jeder Minute, die die Elfe vollständig innerhalb des Elements verbracht hat, muss sie eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegen, erschwert um die Anzahl der Minuten (die erste also +1, die zweite +2 etc.). Sollte die Probe misslingen, dann gibt die Elfe sich völlig dem Humus hin und verharrt bewegungslos an Ort und Stelle. Erst eine Minute später kann sie die nächste Probe ablegen und besinnt sich bei einem Erfolg auf ihr eigentliches Vorhaben. Wenn irgendwann sechs Proben in Folge scheitern, dann hat die Harmonie mit dem Element sie so sehr umwoben, dass sie es nicht mehr verlassen will – nie mehr. Die Wirkungsdauer steigt also auf permanent; der Verzauberten ist keine willentliche Aktion mehr möglich. In diesem Fall kann sie nur noch mit einem entsprechenden Antimagiespruch wieder befreit werden. Drastischer wird es, wenn der Elfe die Astralen-

MERKMAL FORM | MERKMAL ELEMENTAR | D KOMPLEXITÄT

ergie ausgeht, bevor sie das Element verlassen hat (und bevor sie sich dem Element einfach hingegeben hat). In diesem Fall verliert sie ihre elementare Komponente und beginnt, jämmerlich zu ersticken.

◆*Heilkraft des Humus* (+3; ab ZfW 14). In Verbindung mit dem *Durch Erde und Holz* kann die Elfe die Kraft des Elements in ihren Körper aufnehmen und dadurch erlittene Verwundungen auskurieren. Während sie sich also im Humus aufhält, regeneriert sie pro Minute 2W6 LeP, höchstens aber 2xZfP* Punkte. In diesem Fall sind die oben genannten *Selbstbeherrschungs*-Proben am Ende jeder Minute zusätzlich um die bisher insgesamt zurückerhaltenen LeP erschwert.

◆*Begleiter* (+5; ab ZfW 7). Mit dieser Variante ist die Elfe in der Lage, weitere Personen vor Humusschaden zu bewahren bzw. mit auf die Reise in den Humus zu nehmen. Es muss allerdings die ganze Zeit Körperkontakt bestehen, entweder direkt zu der Elfe oder zu einem anderen Begleiter, der seinerseits die Elfe berührt. Sobald dieser Kontakt unterbrochen ist, verliert der 'Mitreisende' die Vorteile des Zaubers. Sollte er sich gerade in Humus befinden, kann er sich nun nicht mehr bewegen und beginnt zu ersticken. Um den Kontakt wieder herzustellen, muss die Elfe den Begleiter wieder berühren und eine einfache Probe auf den Zauber schaffen. Eine Person, die zum ersten Mal auf so eine Reise mitgenommen wird, muss durch eine Mut-Probe pro Minute beweisen, dass sie in dieser Situation nicht in Panik verfällt, sich verzweifelt an der Elfe festkrallt und sie dabei eventuell am Fortkommen hindert. Pro Begleiter ist die Zauber-Probe um 5 Punkte erschwert, die Kosten steigen auf jeweils 7 AsP +1 AsP pro Spielrunde für jeden Mitreisenden (einschließlich der Elfe). Wird diese Variante mit *Ausgedehnter Aura* kombiniert, so können alle Mitreisenden Kleidung und Gepäck mitnehmen.

◆*Leib aus Holz* (+7; ab ZfW 18). Bei dieser besonders spektakulären Variante stimmt die Elfe sich so sehr auf das Element Humus ein, dass sie dessen Eigenschaften weitgehend übernimmt. Sie muss hierzu vollständig in das Element eintauchen (also zum Beispiel in Erdboden) und ZfP* Kampfrunden darin verbringen. Wenn sie wieder hervorkommt, verfügt sie über einen Körper aus massivem Holz mit Krallen aus scharfen Dornen. Neben dem oben genannten Schutz vor dem Element Humus bekommt sie dadurch einen natürlichen RS von ZfP*/2 (der zu jedem RS aus anderer Quelle addiert wird, aber keine zusätzliche BE zur Folge hat) und ihre KO steigt um den gleichen Wert. Ihre Schläge und Tritte erzeugen normalen Schaden (also keinen Betäubungsschaden) in Höhe von 1W6+1 bei einem KK-Zuschlag von 12/2. Eine Elfe in Holzgestalt ist jedoch besonders empfindlich gegen das Element Eis (nicht etwa, wie man vermuten sollte, durch Feuer). Schaden, der durch Eis oder Kälte entsteht, wirkt immer doppelt. Wenn die Elfe durch *Ausgedehnte Aura* Kleidung und Gepäck mit in den Humus hinein nimmt, dann verwandelt sich dieses nicht in Holz, sondern erhält nach Austritt aus dem Material seine normalen Eigenschaften zurück.

Reversalis: Die Elfe erleidet durch Humus in all seinen unterschiedlichen Ausprägungen höheren Schaden. Waffen aus Holz und natürliche Waffen verursachen bei Treffern doppelten Schaden (Zuschläge wegen hoher KK oder aus Manövern werden jedoch nicht verdoppelt), in anderen Fällen (zum Beispiel durch Dornen) entscheidet der Meister, um wie viel der Schaden ansteigt.

Antimagie: kann in einer Zone des VERWANDLUNG BEENDEN oder des HUMUSBANN nur erschwert gewirkt werden, und eine Elfe, die unter der Wirkung des Zaubers steht, kann die entsprechende Zone nicht betreten. Gezielt angewendet können beide Formeln die Wirkung des LEIB DER ERDE unterbrechen.

Merkmale: Form, Elementar (Humus)

Komplexität: D

Repräsentationen und Verbreitung: Dru, Elf je 3; Ach, Geo je 2

Dieser Zauber, der zur *Hexalogie der elementaren Leiber* gehört, ist wohl von den Waldelfen entwickelt worden, hat sich aber auch bei den anderen Elfenvölkern verbreitet – außer natürlich bei den Firnelfen, denen er gänzlich unbekannt ist. Bemerkenswert ist allerdings, dass die Druiden ihn offensichtlich zwar von den Elfen abgeschaut haben, ihn aber so nützlich finden, dass er bei ihnen mittlerweile genauso viel Verbreitung gefunden hat. Da der Körper von Lebewesen dem Element Humus sehr nahe stehen, ist dieser Zauber auch leichter zu erlernen und anzuwenden als die anderen Zauber der Hexalogie.

LEIB DER WOGEN

Probe: MU / KL / GE
Technik: Die Elfe stellt sich barfuß ins Wasser oder taucht vollständig darin ein, konzentriert sich und murmelt die Formel.
Zauberdauer: 20 Aktionen
Wirkung: Durch diesen Spruch versetzt die Elfe sich in einen Zustand, in dem ihr durch Wasser keinerlei direkter Schaden entsteht. So erleidet sie selbst durch den stärksten Wasserstrahl keine Schadenspunkte (kann aber sehr wohl aus dem Gleichgewicht gebracht werden), und auch Angriffe eines Wasser-Elementars verletzen sie nicht. Ausdrücklich ausgenommen von diesem Schutz ist dämonisch pervertiertes Wasser in all seinen Ausprägungen. Gegen eine eventuelle Schadenswirkung von dämonisch pervertiertem Humus können nur die ZfP* als 'Schadenspolster' (ähnlich der Wirkung des GARDIANUM) eingesetzt werden.
Kosten: 12 AsP + 1 AsP pro SR
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: je nach AsP-Aufwand, höchstens aber ZfP* SR (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Zielobjekt (mehrere – siehe unten), Wirkungsdauer
◆*Ausgedehnte Aura* (+3): Diese Variante erweitert den Effekt des Zaubers auf die Kleidung und am Leib getragene Ausrüstung der Elfe.
◆*Durch Wasser und durch See* (ab ZfW 14; Wirkungsdauer ohne Obergrenze, solange die AE ausreicht). Dieser Zauber versetzt die Elfe in die Lage, Wasser zu durchdringen, ohne es zu bewegen. Dabei bleibt sie von Strömungen und Wasserbewegungen unbeeinträchtigt, so dass sie sich zum Beispiel auch im Inneren eines reißenden Gewässers oder gar Wasserfalls frei bewegen kann. Sie 'diffundiert' dabei förmlich durch das Wasser, wobei sie sich bewegt, als würde sie gehen. Innerhalb des Wassers erreicht sie eine Geschwindigkeit von ihrer halben GS (höchstens einer GS in Höhe der halben ZfP*). Es ist möglich, pro zurückgelegtem Schritt Entfernung auch einen Höhenunterschied von bis zu einem Schritt zu überwinden – hierfür muss sie sich so bewegen, als würde sie einen steilen Hang hinauf- bzw. hinabsteigen. Die Zauberwirkung erstreckt sich nur auf die Elfe selbst, nicht auf Kleidung, Schmuck oder Gegenstände, die sie mit sich trägt. Wenn sie solche Dinge nicht ablegt, bevor sie in das Wasser eintaucht, oder die Variante *Ausgedehnte Aura* benutzt, dann können sie zu einer Behinderung werden: Das fließende Wasser zerrt dann nämlich sehr wohl an Kleidung und Ausrüstung.
Optische und akustische Wahrnehmung innerhalb des Wassers ist nur in dem Rahmen möglich, wie es das Wasser zulässt. Während der Zeit, die die Elfe in dem Wasser verbringt, benötigt sie keine Atemluft.
Verunreinigungen oder Materialien, die im Wasser schwimmen, diesem Element aber nicht zugerechnet werden können, stellen in der Regel kein Problem dar: Sie können einfach zur Seite gedrängt werden. Wasserpflanzen oder andere Objekte, die eine feste Position haben, können aber durchaus zu Stolperfallen und Hindernissen werden.
Dieser Zauber birgt eine besondere Gefahr: Da es für das Durchdringen des Wassers notwendig ist, sich selbst vollkommen mit dem Element zu harmonisieren, überfällt die Elfe mitunter das Bedürfnis, länger als geplant darin zu verharren. Am Ende jeder zweiten Minute, die die Elfe vollständig innerhalb des Wassers verbracht hat, muss sie eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegen, erschwert um die halbe Anzahl der Minuten (die erste also +1, die zweite +2 etc.). Sollte die Probe misslingen, dann gibt sich die Elfe völlig dem Wasser hin und lässt sich in der Strömung treiben. Erst zwei Minuten später kann sie die nächste Probe ablegen und besinnt sich bei einem Erfolg auf ihr eigentliches Vorhaben. Wenn irgendwann sechs Proben in Folge scheitern, dann hat die Harmonie mit dem Element sie so sehr umwoben, dass sie es nicht mehr verlassen will – nie mehr. Die Wirkungsdauer steigt also auf permanent; der Verzauberten ist keine willentliche Aktion mehr möglich. In diesem Fall kann sie nur noch mit einem entsprechenden Antimagiespruch wieder befreit werden, ansonsten verschmilzt sie so sehr mit dem Wasser, dass sie vermutlich fortgetragen und nie mehr gefunden wird. Sollte der Elfe irgendwann auf ihrer Reise die Astralenergie ausgehen, so endet die Zauberwirkung augenblicklich. Dann wird sie nicht nur von der Wasserströmung mitgerissen, sondern droht auch noch zu ertrinken.
◆*Begleiter* (+5; ab ZfW 14). Mit dieser Variante ist die Elfe in der Lage, weitere Personen vor Wasserschaden zu bewahren bzw. mit auf die Reise ins Wasser zu nehmen. Es muss allerdings die ganze Zeit Körperkontakt bestehen, entweder direkt zu der Elfe oder zu ei-

MERKMAL FORM | MERKMAL ELEMENTAR | E KOMPLEXITÄT

nem anderen Begleiter, der seinerseits die Elfe berührt. Sobald dieser Kontakt unterbrochen ist, verliert der 'Mitreisende' alle Effekte des Zaubers.

Pro Begleiter ist die Zauber-Probe um 5 Punkte erschwert, die Kosten steigen auf jeweils 7 AsP +1 AsP pro Spielrunde für jeden Mitreisenden (einschließlich der Elfe). Wird diese Variante mit *Ausgedehnter Aura* kombiniert, so gilt der Zauber auch für Kleidung und Gepäck aller Begleiter.

◆*Leib aus Wasser* (+7; ab ZfW 18). Bei dieser besonders spektakulären Variante stimmt die Elfe sich so sehr auf das Element Wasser ein, dass sie dessen Eigenschaften weitgehend übernimmt. Sie muss hierzu vollständig in das Element eintauchen und ZfP* Kampfrunden darin verbleiben. Wenn sie wieder auftaucht, verfügt sie über einen Körper aus reinem Wasser (was ihr auch anzusehen ist) und ist somit zu behandeln wie ein Wasser-Elementar.

Ihre GE und ihr INI-Basiswert steigen um die ZfP*, außerdem kann sie ihren Körper so verformen, dass er überall dort durchkommt, wo auch Wasser durchkäme. Alle Waffen, deren Schaden auf Stichen oder Schnitten beruhen (also fast alle außer Hämmern, Keulen etc.), verursachen nur den halben Schaden, da sie teilweise durch den Körper hindurch gleiten. Allerdings ist die Elfe in Wassergestalt besonders empfindlich gegen das Element Feuer: Jeder durch Feuer verursachte Schaden zählt doppelt.

Wenn die Elfe durch *Ausgedehnte Aura* Kleidung und Gepäck mit in das Element hineinnimmt, dann verwandelt sich dieses nicht in Wasser, ist aber vor Wasserschaden geschützt.

Reversalis: Die Elfe erleidet doppelten Schaden durch Wasser. Außerdem fällt es ihr besonders schwer, sich Wasserströmungen entgegenzustellen, was je nach Situation *Schwimmen*- oder *Körperbeherrschungs*-Proben erschweren kann.

Antimagie: kann in einer Zone des VERWANDLUNG BEENDEN oder des WASSERBANN nur erschwert gewirkt werden, und ein Elf, der unter der Wirkung des Zaubers steht, kann die entsprechende Zone nicht betreten. Gezielt angewendet können beide Formeln die Wirkung des *Leib des Wassers* unterbrechen.

Merkmale: Form, Elementar (Wasser)

Komplexität: E

Repräsentationen und Verbreitung: Ach 3; Elf 2; Dru, Geo je (Elf)1

Dieser Zauber aus der *Hexalogie der elementaren Leiber* ist nicht sonderlich verbreitet, da sein Nutzen meist nicht den Aufwand rechtfertigt, diesen Zauber zu erlernen. Unter den Elfen wird er nur bei den Auelfen benutzt, die anderen Elfenvölker kennen ihn nicht. Akademiemagier wissen nur theoretisch von seiner Existenz, halten ihn aber für verschollen. Achaz hingegen kennen und benutzen ihn mitunter sogar für das Fischen oder als Möglichkeit, sich unter Wasser 'anzuschleichen'.

LEIB DES EISES

Probe: MU / KL / GE
Technik: Die Elfe stellt sich barfuß auf eine Eisfläche, breitet die Arme aus und summt die Formel.
Zauberdauer: 20 Aktionen
Wirkung: Durch diesen Spruch versetzt die Elfe sich in einen Zustand, in dem ihr durch Kälte und Eis keinerlei Schaden entsteht. So kann sie selbst in kältestem Wasser schwimmen oder sich ohne Kleidung dem schärfsten Wind aussetzen, ohne durch die Kälte auch nur einen LeP zu verlieren oder sie auch nur als unangenehm zu empfinden. Selbst unter einer Schneelawine begraben zu werden, schadet der Elfe nicht (solange sie noch genug Luft bekommt), und der Schlag eines Eis-Elementars mag sie durch die Luft schleudern, kostet sie aber keinen einzigen Lebenspunkt. Indirekter Schaden durch Eis ist jedoch durchaus möglich: Sollte sie beispielsweise in einen Eisblock eingeschlossen werden, sodass sie keine Luft mehr zum Atmen bekommt, dann droht ihr ein Erstickungstod, und wenn der Eis-Elementar sie mit aller Kraft gegen einen Felsen wirft, kann das durchaus einige Knochenbrüche nach sich ziehen. Außerdem ist von dem Schutz dieses Zaubers jede Form von dämonisch pervertiertem Eis ausdrücklich ausgenommen. Gegen eine eventuelle Schadenswirkung von dämonisch pervertiertem Humus können nur die ZfP* als 'Schadenspolster' (ähnlich der Wirkung des GARDIANUM) eingesetzt werden.
Kosten: 13 AsP + 3 AsP pro SR
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: je nach AsP-Aufwand, höchstens aber ZfP* SR (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Zielobjekt (mehrere – siehe unten), Wirkungsdauer
◆*Kältebann* (nur in der kristallomantischen Repräsentation). Dies ist eine abgeschwächte Variante des eigentlichen Zaubers, die von Achaz dazu verwendet wird, ihren Nachteil der *Kältestarre* vorübergehend außer Kraft zu setzen. Die Kosten betragen nur 13 AsP + 3 AsP pro Stunde, die Wirkungsdauer entsprechend höchstens ZfP* Stunden. Die Auswirkung dieses Zaubers hebt die Auswirkungen der *Kältestarre* vollständig auf, schützt aber sonst nicht weiter gegen Auswirkungen von Kälte oder Eis, wie sie auch ein Warmblüter erleiden würde.
◆*Ausgedehnte Aura* (+3; nicht in der kristallomantischen Repräsentation): Diese Variante erweitert den Effekt des Zaubers auf die Kleidung und am Leib getragene Ausrüstung der Elfe.

◆*Durch Eis und Schnee* (ab ZfW 14; nicht in der kristallomantischen Repräsentation). Es gilt das, was zum Durchdringen von Erz gesagt wurde (siehe die Variante *Durch Fels und Erz* beim LEIB DES ERZES auf S. 160), nur dass die Elfe sich eben durch massives Eis und dichten Schnee bewegen kann. Allerdings können größere Verunreinigungen im Eis zu 'Stolperfallen' werden und das Vorankommen behindern.
Im Gegensatz zum Fels kann eine Elfe jedoch durch Eis (nicht durch Schnee) ein Stück weit sehen (Meisterentscheid, abhängig von Beleuchtung und Klarheit des Eises). Die Gefahr des Zaubers ist hier deutlich größer als beim *Durch Fels und Erz*: Denn bereits nach drei misslungenen Proben in Folge gibt sich die Elfe dem Eis hin und erstarrt vollständig.
◆*Begleiter* (+5; ab ZfW 14; nicht in der kristallomantischen Repräsentation). Es gilt das, was im entsprechenden Abschnitt im LEIB DES ERZES gesagt wurde.
◆*Leib aus Eis* (+7; ab ZfW 18; nicht in der kristallomantischen Repräsentation). Siehe *Leib aus Erz*, mit folgenden Unterscheidungen: Eine Elfe in Eisgestalt hat einen Bonus von ZfP*/2 auf KK und RS, erleidet dadurch aber keinerlei BE. Ihr INI-Basiswert sinkt nur um die halben ZfP*, aber schnelle Manöver sind auch ihr nicht möglich. Außerdem erzeugt eine Berührung der Elfe 1 SP pro KR Kälteschaden, jede gelungene waffenlose Attacke 1W3 zusätzliche SP. Die Verletzlichkeit der Elfe bezieht sich auf das Element Humus.
Reversalis: Die Elfe erleidet durch Eis in all seinen unterschiedlichen Ausprägungen doppelten Schaden. Wie stark Schaden durch Kälte ansteigt, ist im Einzelfall Meisterentscheidung.
Antimagie: kann in einer Zone des VERWANDLUNG BEENDEN oder des EISBANN nur erschwert gewirkt werden, und eine Elfe, die unter der Wirkung des Zaubers steht, kann die entsprechende Zone nicht betreten. Gezielt angewendet können beide Formeln die Wirkung des LEIB DES EISES unterbrechen.
Merkmale: Form, Elementar (Eis)
Komplexität: E
Repräsentationen und Verbreitung: Ach, Elf je 3; Geo2; Dru (Geo)2
Diese Formel aus der *Hexalogie der elementaren Leiber* erfreut sich nur noch unter Firnelfen einer größeren Bekanntheit, für andere Elfen gilt eine Verbreitung von 2. Die Gildenmagier in Olport und Belhanka haben Kenntnis von der Existenz dieser Formel, konnten aber noch keinen Elfen dazu bringen, sie ihnen weiterzugeben. Bemerkenswert und bei anderen Völkern so gut wie nicht bekannt ist die Repräsentation der Kristallomanten, mit deren Hilfe die Achaz sogar eine ganze Nacht bei niedrigen Temperaturen aushalten können und dabei auch aktiv und beweglich bleiben.







LEIB DES ERZES

Probe: MU / GE / KK
Technik: Die Elfe stellt sich barfuß auf Fels- oder Steinboden, konzentriert sich und murmelt die Formel.
Zauberdauer: 20 Aktionen
Wirkung: Durch diesen Spruch versetzt die Elfe sich in einen Zustand, in dem ihr durch das Element Erz in seinen unterschiedlichen Ausprägungen keinerlei direkter Schaden entsteht. Dies kann eine Steinlawine sein, die auf sie hernieder geht, aber auch der Schlag eines Erz-Elementars oder zum Beispiel der durch ein ZORN DER ELEMENTE herbeigerufene Steinschauer. Sogar das Gewicht eines Felsbrockens, der auf ihr liegt, wird sie nicht zermalmen – zumindest solange der Zauber wirkt. Allerdings kann der Zauber nicht vor indirektem Schaden schützen: Wenn die Elfe beispielsweise durch eine Steinlawine das Gleichgewicht verliert und zwanzig Schritt tiefer auf Erdboden (Element Humus) stürzt oder ein Erz-Elementar sie mit aller Wucht gegen eine Eiswand wirft, dann verliert sie dadurch sehr wohl LeP. Und wenn sie zwar das Gewicht des Felsens erträgt, auf diesem Felsbrocken aber noch ein Oger hockt, dann wird sie durch das Gewicht des Ogers zerquetscht. Gegen eine eventuelle Schadenswirkung von dämonisch pervertiertem Humus können nur die ZfP* als 'Schadenspolster' (ähnlich der Wirkung des GARDIANUM) eingesetzt werden.
Gegen verarbeitetes Erz (also vor allem Eisen und Stahl) ist die Elfe durch diesen Zauber nur teilweise geschützt: Gegen alle metallenen Waffen hat sie einen Rüstungsschutz in Höhe eines Drittels der ZfP* (bei Waffen aus dämonischem Stein oder Metall: der ZfP*). Dieser Rüstungsschutz addiert sich zu dem RS durch eine getragene Rüstung und auch zu dem RS eines ARMATRUTZ. Ausdrücklich ausgenommen von der Zauberwirkung ist dämonisch pervertiertes Erz in all seinen Ausprägungen.
Kosten: 12 AsP + 2 AsP pro SR
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: je nach AsP-Aufwand, höchstens ZfP* SR (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Zielobjekt (mehrere – siehe unten), Wirkungsdauer
◆*Ausgedehnte Aura* (+3): Diese Variante erweitert den Effekt des Zaubers auf die Kleidung und am Leib getragene Ausrüstung der Elfe.

◆*Durch Fels und Erz* (ab ZfW 14; Wirkungsdauer ohne Obergrenze, solange die AE ausreicht). Dieser Zauber versetzt die Elfe in die Lage, massives Erz zu durchqueren, und zwar unabhängig davon, ob es sich um Stein, Metall oder eine andere Ausprägung des Elements handelt. Sie 'diffundiert' dabei förmlich durch das Material, wobei sie sich bewegt, als würde sie gehen. Innerhalb des Materials erreicht sie eine Geschwindigkeit von nur einem Spann pro Sekunde, weswegen das Zurücklegen größerer Strecken sehr anstrengend und riskant ist. Es ist möglich, pro zurückgelegtem Spann Entfernung auch einen Höhenunterschied von bis zu einem Spann zu überwinden – hierfür muss sie sich so bewegen, als würde sie einen steilen Hang hinauf- bzw. hinabsteigen. Die Zauberwirkung erstreckt sich nur auf die Elfe selbst, nicht auf Kleidung, Schmuck oder Gegenstände, die sie mit sich trägt. Diese Dinge muss sie ablegen, bevor sie in das Element eindringt, wenn sie nicht die Variante *Ausgedehnte Aura* benutzt. Optische oder akustische Wahrnehmung ist innerhalb des Erzes nicht möglich, die Elfe spürt allerdings, wenn ein Körperteil in einen Hohlraum oder einen Bereich anderer Konsistenz gerät (z.B. von Eisen nach Stein). Während der Zeit, die sie in dem Element verbringt, benötigt sie keine Atemluft. Es ist ihr nicht möglich, innerhalb des Materials irgendwelche anderen Zauber zu wirken. Sollte die Elfe beim Austritt aus dem Felsen auf ein anderes Element stoßen, durch das sie sich nicht bewegen kann und das sie auch nicht verschieben kann, dann ist ihre Fortbewegung dadurch blockiert und sie muss einen anderen Weg suchen. Dies gilt nicht für kleinere Verunreinigungen oder Materialien, die nur teilweise dem Element Erz zugeordnet werden können (Mörtel in einer Mauer zählt hierfür beispielsweise als Erz). Einzelheiten sind immer der Entscheidung des Meisters überlassen.
Dieser Zauber birgt eine besondere Gefahr: Da es für das Durchdringen des Erzes notwendig ist, sich selbst vollkommen mit dem Element zu harmonisieren, überfällt die Elfe mitunter das Bedürfnis, länger als geplant darin zu verharren. Am Ende jeder Spielrunde, die die Elfe vollständig innerhalb des Elements verbracht hat, muss sie eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegen, erschwert um die Anzahl der Spielrunden (die erste also +1, die zweite +2 etc.). Sollte die Probe misslingen, dann gibt sich die Elfe völlig dem Erz hin und verharrt bewegungslos an Ort und Stelle. Erst eine Spielrunde später kann sie die nächste Probe ablegen und besinnt sich bei einem Erfolg auf ihr eigentliches Vorhaben. Wenn irgendwann sechs Proben in Folge scheitern, dann hat die Harmonie mit dem Element sie so sehr umwoben, dass sie es nicht mehr verlassen will – nie mehr. Die Wirkungsdauer steigt also

MERKMAL FORM | MERKMAL ELEMENTAR | E KOMPLEXITÄT

auf permanent; der Verzauberten ist keine willentliche Aktion mehr möglich. In diesem Fall kann sie nur noch mit einem entsprechenden Antimagiespruch wieder befreit werden. Drastischer wird es, wenn der Elfe die Astralenergie ausgeht, bevor sie das Element verlassen hat (und bevor sie sich dem Element einfach hingegeben hat). In diesem Fall verliert sie ihre elementare Komponente und beginnt, jämmerlich zu ersticken.

◆*Begleiter* (+5; ab ZfW 14). Mit dieser Variante ist die Elfe in der Lage, weitere Personen vor Erzschaden zu bewahren bzw. mit auf die Reise in den Fels zu nehmen. Es muss allerdings die ganze Zeit Körperkontakt bestehen, entweder direkt zu der Elfe oder zu einem anderen Begleiter, der seinerseits die Elfe berührt. Sobald dieser Kontakt unterbrochen ist, verliert der 'Mitreisende' die Vorteile des Zaubers. Sollte er sich gerade im Erz befinden, kann er sich nun nicht mehr bewegen und beginnt zu ersticken. Um den Kontakt wieder herzustellen, muss die Elfe den Begleiter wieder berühren und eine einfache Probe auf den Zauber schaffen.

Eine Person, die zum ersten Mal auf so eine Reise mitgenommen wird, muss durch eine Mut-Probe pro Minute beweisen, dass sie in dieser Situation nicht in Panik verfällt, sich verzweifelt an der Elfe festkrallt und sie dabei eventuell am Fortkommen hindert. Pro Begleiter ist die Probe um 5 Punkte erschwert, die Kosten steigen auf jeweils 8 AsP +2 AsP pro Spielrunde für jeden Mitreisenden (einschließlich der Elfe). Wird diese Variante mit *Ausgedehnter Aura* kombiniert, so können alle Mitreisenden Kleidung und Gepäck mitnehmen.

◆*Leib aus Erz* (+7; ab ZfW 18, nicht in der schelmischen Repräsentation). Bei dieser besonders spektakulären Variante stimmt die Elfe sich so sehr auf das Element Erz ein, dass sie dessen Eigenschaften weitgehend übernimmt. Sie muss hierzu vollständig in das Element eintauchen (also zum Beispiel in massiven Felsen) und ZfP* Kampfrunden darin verbringen. Wenn sie wieder hervorkommt, verfügt sie über einen Körper aus schierem Stein (was ihm auch anzusehen ist) und ist somit zu behandeln wie ein Erz-Elementar. Neben dem oben genannten Schutz vor dem Element Erz steigt ihre KK um die ZfP* und sie hat einen zusätzlichen natürlichen RS in gleicher Höhe, erleidet allerdings auch eine BE in Höhe der halben ZfP*. Gleichzeitig sinkt ihr Initiative-Basiswert um die ZfP* (nicht unter 0), und schnelle Manöver wie Finten und deren Varianten sind ihr nicht möglich. Ihre Schläge und Tritte erzeugen normalen, keinen Betäubungsschaden. Allerdings ist sie in dieser Gestalt auch besonders empfindlich gegen das Element Luft – alle Schadenspunkte, die sie durch dieses Element erleidet (z.B. durch Angriffe eines Luft-Elementars) zählen doppelt.

Weiterhin sollte sie bedenken, dass sie in Erz-Gestalt auch so viel wiegt wie eine massive Steinstatue, so dass sie auf zerbrechlichem Untergrund (Holzbrücken, Dielenboden ...) sehr vorsichtig sein sollte. Wenn die Elfe durch *Ausgedehnte Aura* Kleidung und Gepäck mit in das Element hinein nimmt, dann verwandelt sich dieses nicht in Erz, sondern erhält nach Austritt aus dem Material seine normalen Eigenschaften zurück.

Reversalis: Die Elfe erleidet durch Erz in all seinen unterschiedlichen Ausprägungen höheren Schaden. Waffen aus Erz oder Metall verursachen bei Treffern doppelten Schaden (Zuschläge wegen hoher KK oder aus Manövern werden jedoch nicht verdoppelt), in anderen Fällen (Sturz auf Steinboden etc.) entscheidet der Meister, um wie viel der Schaden ansteigt.

Antimagie: kann in einer Zone des VERWANDLUNG BEENDEN oder des ERZBANN nur erschwert gewirkt werden, und eine Elfe, der unter der Wirkung des Zaubers steht, kann die entsprechende Zone nicht betreten. Gezielt angewendet können beide Formeln die Wirkung des LEIB DES ERZES unterbrechen.

Merkmale: Form, Elementar (Erz)

Komplexität: E

Repräsentationen und Verbreitung: Elf, Sch je 3; Dru, Geo je 2

Dies ist der einzige Zauber aus der *Hexalogie der elementaren Leiber*, der bei Schelmen bekannt ist (bei ihnen unter dem Namen DURCH MARMORSTEIN UND EISENWAND). Druiden und Geoden fanden ihn jedoch so nützlich, dass sie eigene Repräsentationen entwickelt haben.

LEIB DES FEUERS

Probe: MU / MU / GE
Technik: Die Elfe stellt sich barfuß auf den Boden, hält die Hände über eine Flamme, konzentriert sich und murmelt die Formel.
Zauberdauer: 20 Aktionen
Wirkung: Durch diesen Spruch versetzt die Elfe sich in einen Zustand, in dem ihr durch Feuer und Hitze keinerlei Schaden entsteht. So kann sie über glühende Kohlen oder durch loderndes Feuer gehen, ohne dass sie Schmerzen oder Schaden erleidet, und sogar die Berührung von flüssigem Gestein schadet ihr nicht – je nach Eigengewicht kann sie darüber gehen oder darin schwimmen. Selbst magisches Feuer wie Drachenodem oder die Auswirkungen des IGNISPHAERO oder IGNIFAXIUS oder gar der Hieb eines Flammenschwerts lassen sie völlig unbeeindruckt; eine Fackel macht nur normalen Knüppelschaden. Während sie unter dem Schutz des Zaubers steht, kann ihr auch die fürchterlichste Hitze der Wüste nichts anhaben, selbst in einem Backofen oder Kohlemeiler würde sie sich eher wohl fühlen als unter der Hitze leiden. Allerdings sollte die Elfe rechtzeitig vor Ablauf der Wirkungsdauer daran denken, sich in normal warme Umgebung zurückzuziehen. Jede Form von dämonisch pervertiertem Feuer ist von der Zauberwirkung ausdrücklich ausgenommen. Gegen eine eventuelle Schadenswirkung von dämonisch pervertiertem Humus können nur die ZfP* als 'Schadenspolster' (ähnlich der Wirkung des GARDIANUM) eingesetzt werden.
Kosten: 12 AsP + 2 AsP pro SR
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: je nach AsP-Aufwand, höchstens aber ZfP* SR (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Zielobjekt (mehrere – siehe unten), Wirkungsdauer
◆*Feuerbann* (Hex4; nur in der hexischen Repräsentation). Dies ist eine abgeschwächte Variante des eigentlichen Zaubers. Die Zauberdauer ist auf 10 Aktionen verkürzt, die Kosten betragen nur 7 AsP (unabhängig von der Wirkungsdauer). Allerdings fügt sich die Hexe beim Zaubern selbst eine kleine Verbrennung zu, was ihr 1 SP einbringt. Dafür erleidet sie unter der Wirkung dieses Zaubers nur halben Schaden durch elementares Feuer (z.B. den IGNIFAXIUS, den Angriff eines Feuer-Elementars oder Drachenodem) und nur ein Viertel der SP durch normales Feuer und übermäßige Hitze (z.B. den ungeschützten Aufenthalt in der Khôm-Wüste). Der Hitzeschaden in der Umgebung eines Feuer speienden Drachen entfällt vollständig.
◆*Ausgedehnte Aura* (+3). Die Zauberwirkung erweitert den Effekt des Zaubers auf die getragene Kleidung und Ausrüstung der Elfe.
◆*Durch Glut und Lohe* (ab ZfW 14, Wirkungsdauer ohne Obergrenze, solange die AE ausreicht). Dieser Zauber versetzt die Elfe in die Lage, Feuer und glühendes Material zu durchqueren. Sie erleidet dabei keinerlei Schaden durch die Hitze, hochschlagende Flammen züngeln nicht an ihrem Körper entlang, sondern durchdringen ihn. Für einen Betrachter wirkt das so, als würde sie selbst zu einer elfenförmigen Flamme werden. Ansonsten gelten die gleichen Dinge, die oben auf dieser Seite für das Durchdringen von Erz genannt sind (auch was die Gefahr des Zaubers anbelangt), abgesehen davon, dass sich die Elfe in Feuer schneller fortbewegen kann als in Erz: Sie erreicht ihre normale GS (höchstens aber eine GS in Höhe der ZfP*); in glühendem Material bleibt es allerdings bei 1 Spann pro Sekunde.
◆*Begleiter* (+5, ab ZfW 14). Es gilt das, was auf Seite 104 für *Begleiter* im LEIB DES ERZES gesagt wird.
◆*Leib aus Feuer* (+7; ab ZfW 18; nicht in der hexischen Repräsentation). Bei dieser besonders spektakulären Variante stimmt die Elfe sich so sehr auf das Element Feuer ein, dass sie dessen Eigenschaften weitgehend übernimmt. Sie muss hierzu vollständig in das Element eintauchen (also zum Beispiel in ein großes Feuer) und 10–ZfP* KR darin verbringen (mindestens 1 KR, zum Feuerschaden siehe **Basis** 117). Wenn sie wieder hervorkommt, verfügt sie über einen Körper aus reinem Feuer (was ihm auch anzusehen ist) und ist somit zu behandeln wie ein Feuer-Elementar. Neben dem oben genannten Schutz vor Feuer hat das zur Folge, dass ihre GE und ihr INI-Basiswert jeweils um die ZfP* steigen, Schläge und sogar einfache Berührungen von ihr erzeugen 1W6 zusätzlichen Brandschaden. Alle Waffen, deren Schaden auf Stichen oder Schnitten beruhen (also fast alle außer Hämmern, Keulen etc.), verursachen nur den halben Schaden, da sie teilweise durch den Körper hindurchgleiten. Metallwaffen können sich dabei (nach Maßgabe des Meisters) sogar nach und nach erhitzen. Allerdings ist die Elfe in Feuergestalt besonders empfindlich gegen das Element Wasser: Jeder durch Wasser verursachte Schaden zählt doppelt.

MERKMAL FORM | MERKMAL ELEMENTAR | E KOMPLEXITÄT

selbst die Berührung von Wasser ist schon gefährlich: Ein Volltreffer mit dem Inhalt eines vollen Wassereimers erzeugt 2W6 SP. Wenn die Elfe durch *Ausgedehnte Aura* Kleidung und Gepäck mit in das Element hineinnimmt, dann verwandelt sich dieses nicht in Feuer, ist aber vor Feuerschaden geschützt.

Reversalis: Der Elf erleidet doppelten Schaden durch Hitze und Feuer.

Antimagie: kann in einer Zone des VERWANDLUNG BEENDEN oder des FEUERBANN nur erschwert gewirkt werden, und eine Elfe, die unter der Wirkung des Zaubers steht, kann die entsprechende Zone nicht betreten. Gezielt angewendet können beide Formeln die Wirkung des LEIB DES FEUERS unterbrechen.

Merkmale: Form, Elementar (Feuer)

Komplexität: E

Repräsentationen und Verbreitung: Hex4, Elf2, Dru(Hex)2, Magl

Auch dieser Zauber aus der *Hexalogie der elementaren Leiber* gilt offiziell als verschollen – was allerdings daran liegt, dass der von den Hexen regelmäßig eingesetzte FEUERBANN nicht als Teil der Hexalogie erkannt wird. Bei den Steppen- und Auelfen gibt es einzelne Weise, die den Zauber kennen und in Ausnahmefällen auch an andere Elfen weitergeben.

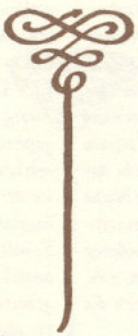
LEIB DES WINDES

Probe: MU / GE / KK
Technik: Die Elfe stellt sich barfuß auf den Boden, hebt die Arme in die Luft und murmelt die Formel.
Zauberdauer: 20 Aktionen
Wirkung: Durch diesen Spruch versetzt sich die Elfe in einen Zustand, in dem ihr durch das Element Luft kein direkter Schaden entsteht. Dies gilt vor allem für Angriffe von Luft-Elementaren. Starker Wind lässt sie völlig ungerührt. Der Zauber schützt nicht vor Gegenständen, die von heftigem Wind herumgewirbelt werden. Wenn die Elfe unter diesem Zauber in die Zone eines AEROFUGO gerät, erleidet sie doppelten Schaden, also 2 x ZfP* pro KR. Ausdrücklich ausgenommen von dem Schutz ist dämonisch pervertierte Luft in allen Ausprägungen. Gegen eine Schadenswirkung von dämonisch pervertiertem Humus können nur die ZfP* als 'Schadenspolster' (ähnlich der Wirkung des GARDIANUM) eingesetzt werden.
Kosten: 12 AsP + 1 AsP pro SR
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: je nach AsP-Aufwand, höchstens ZfP* SR (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Zielobjekt (mehrere – siehe unten), Wirkungsdauer
◆*Ausgedehnte Aura* (+3). Diese Variante erweitert den Effekt des Zaubers auf die Kleidung und am Leib getragene Ausrüstung der Elfe.
◆*Mit dem Wind, in Sternenhöh* (ab ZfW 14, Wirkungsdauer ohne Obergrenze, so lange die AE ausreicht). Die Elfe kann sich in Luft frei bewegen, als hätte sie kein Gewicht. Für einen Betrachter wirkt das so, als würde sie auf unsichtbarem Untergrund gehen – bei genauerer Betrachtung sieht sie sogar leicht durchscheinend aus. Sie kann sich so schnell fortbewegen wie auf festem Untergrund, also mit ihrer normalen GS – höchstens aber mit einer GS in Höhe der ZfP*. Dabei kann sie pro zurückgelegtem Schritt Entfernung auch einen Höhenunterschied von einem Schritt überwinden, in diesem Fall wirkt es, als würde sie eine unsichtbaren Steilhang hinauf- bzw. hinuntersteigen. Wind und Luftbewegungen haben dabei keinerlei Auswirkungen auf sie (können aber sehr wohl an ihrer Kleidung zerren, wenn sie nicht die Variante *Ausgedehnte Aura* benutzt). Zu den Gefahren, die dieser Zauber mit sich bringt, siehe die Variante *Durch Wasser und durch See* beim LEIB DER WOGEN auf Seite 157.
◆*Begleiter* (+5, ab ZfW 14). Es gelten die gleichen Bedingungen wie beim LEIB DER WOGEN (S. 157).
◆*Leib aus Luft* (+7; ab ZfW 18). Bei dieser besonders spektakulären Variante stimmt die Elfe sich so sehr auf das Element Luft ein, dass sie dessen Eigenschaften weitgehend übernimmt. Sie muss hierzu vollständig von Luft umgeben sein (notfalls springt sie am Ende der Zauberdauer einfach in die Luft). Bevor sie wieder auf dem Boden aufkommt, verwandelt sich ihr Leib in einen Körper aus wirbelnder Luft, sie ist somit zu behandeln wie ein Luft-Elementar. Neben dem oben genannten Schutz vor dem Element Luft steigen GE und INI-Basiswert um ZfP*, ihre GS um ZfP*/2. Metall- und Steinwaffen können sie wegen ihrer Empfindlichkeit gegenüber dem Element Erz normal verletzen, alle anderen Waffen gleiten einfach durch sie hindurch. Angriffe durch Erzelementare oder auf Erz beruhende Zauber erzeugen jedoch immer doppelten Schaden. In Luftgestalt kann die Elfe auch nach Belieben fliegen, da sie auch so leicht ist wie Luft.
Wenn die Elfe durch *Ausgedehnte Aura* Kleidung und Gepäck mit in das Element hinein nimmt, dann verwandelt sich diese nicht in Luft und behält damit auch ihr normales Gewicht, was die Elfe dann in der Regel vom Fliegen abhält.
Reversalis: Die Elfe ist besonders empfänglich für alle Arten der Luftbewegung. Das bedeutet nicht nur, dass sie besser hören kann (alle *Sinnenschärfe*-Proben zum Lauschen um die ZfP* erleichtert), sondern vor allem, dass sie von Windböen so erfasst wird, als bestünde sie nur aus dünnem Papier. Angriffe von Luft-Elementaren oder anderen Ausprägungen des Elements Luft erzeugen doppelten Schaden.
Antimagie: kann in einer Zone des VERWANDLUNG BEENDEN oder des LUFTBANN nur erschwert gewirkt werden, und eine Elfe, die unter der Wirkung des Zaubers steht, kann die entsprechende Zone nicht betreten. Gezielt angewendet können beide Formeln die Wirkung des LEIB DES WINDES unterbrechen.
Merkmale: Form, Elementar (Luft)
Komplexität: E
Repräsentationen und Verbreitung: Elf3; Ach, Dru, Geo je 2; Mag(Elf)2
Bei allen Elfenvölkern ist dieser Zauber aus der *Hexalogie der elementaren Leiber* bekannt, obwohl die Zahl der Elfen, die ihn beherrschen, nicht sehr groß ist.

MERKMAL FORM | MERKMAL ELEMENTAR | E KOMPLEXITÄT

LEIDENSBUND

Probe: MU / IN / KO
Technik: Der Kristallomant konzentriert sich auf die Kräfte des Onyx und berührt den zu Heilenden dann mit dem Stein an seinen Verletzungen.
Zauberdauer: 200 Aktionen (1 Spielrunde)
Wirkung: Durch diesen Zauber werden die Auren von Heiler und Patient verbunden, so dass der Heiler den körperlichen Schaden oder die Vergiftung oder die Krankheit des Patienten übernimmt. Der Kristallomant kann hiermit maximal ZfW Schadenspunkte *oder* eine Krankheit der Stufe ZfW *oder* eine Vergiftung der Stufe ZfW übernehmen *oder* ZfW/2 Wunden auf sich ziehen. Handelt es sich bei Heiler und Patient um Angehörige zweier unterschiedlicher Spezies, so ist die Probe um 3 Punkte erschwert.
Kosten: 5 AsP (borbaradianische Variante: W6 AsP bzw. W6/2 LeP)
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Zielobjekt (Einzelwesen, unfreiwillig)
◆*Heilender Dritter* (+7). Der Kristallomant kann die Auren eines Patienten und einer weiteren Person, die den Schaden des Patienten übernimmt, miteinander verbinden, ohne selbst weiter beteiligt zu sein.
Reversalis: Der LEIDENSBOTE, der es einem Zauberer erlaubt, eigenen Schaden, eigene Krankheiten oder Vergiftungen auf ein Opfer zu übertragen, erfreut sich in den Schwarzen Landen rapide steigender Beliebtheit.
Antimagie: kann in den Zonen von VERSTÄNDIGUNG STÖREN und HEILKRAFT BANNEN nur erschwert gewirkt werden.
Merkmale: Heilung, Verständigung
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Ach3; Hex, Bor je 2; Mag(Ach)2
Diese bislang quasi unbekannte Heilzauberei der Achaz ist zwar Menschen nicht ganz fremd (es gibt ähnliche schamanistische Rituale), aber in ihrer Herangehensweise an Krankheiten doch so andersartig, dass außer einigen 'gelehrten' Südaventuriern kaum jemand mehr als akademisches Interesse für diese Formel aufbringt. Die originale Achaz-Bezeichnung für diese Zauberei lautet übrigens ins Garethi übersetzt: "Derjenige aus unserem Gelege, den wir auffressen, um am Leben zu bleiben" ...









LEVTHANS FEUER

Probe: IN / CH / CH (+MR)
Technik: Die Hexe berührt ihr Gegenüber, schaut ihm (oder ihr) tief in die Augen und konzentriert sich dabei auf den Zauber. Der Zauber kann nur nachts gewirkt werden.
Zauberdauer: 7 Aktionen
Wirkung: Der Verzauberte entbrennt auf der Stelle nicht nur in romantischer Minne, sondern auch in rahjagefälligem Feuer für die Hexe und schon bald versinken die beiden in wildem und innigem Liebesspiel, das sicherlich die halbe Nacht anhält. (Anmerkung: Für Wesen, die an Spezies, Rasse oder Geschlecht der Hexe prinzipiell uninteressiert sind, ist die Probe um 7 Punkte erschwert, für erklärt zölibatär oder asketisch lebende Opfer (entsprechende Prinzipientreue) immer noch um 3 Punkte.)
Diese Wirkung des Zaubers ist zwar meist gewiss angenehm, jedoch nicht der wesentliche Effekt von LEVTHANS FEUER: Die Hexe ist durch diesen Spruch in der Lage, ihrem Partner ihre nächtliche Regeneration (LeP- und AsP-Würfe inklusive der Veränderungen durch Vor- und Nachteile) zu schenken *oder* ihm dessen eigene zu entziehen und selbst zu nutzen. Der Zauber bewirkt darüber hinaus eine Potenzierung der übermittelten Energie: Wer von dem Zauber profitiert, erhält neben der fremden Regeneration auch noch ZfP*/2 Punkte zur LE (und, so beim Opfer vorhanden, ebenso viele Punkte zur AE) hinzu. Die Übertragung der Regeneration ist jeweils vollständig; die Hexe kann also nicht nur Teile der Punktzahlen geben oder nehmen. Hat sich die Hexe der fremden Regeneration bemächtigt, fühlt sich das Opfer der Verzauberung am nächsten Morgen seltsam ermattet (wer würde das nicht) und seine Erinnerungen an die vergangene Nacht sind von rotem Nebel umgeben. So es die Regeneration genossen hat, beginnt es den Tag voller Tatendrang und erinnert sich begeistert an jede Kleinigkeit, während die Hexe selbst sich ermattet fühlt (jedoch die volle Erinnerung besitzt).

Kosten: 7 AsP
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: nach Belieben der Hexe, längstens jedoch bis zum nächsten Sonnenaufgang
Modifikationen und Varianten: Erzwingen, Zielobjekt (mehrere)
◆Bei der Variante auf *mehrere Beteiligte* kostet der Zauber 3 AsP plus 4 AsP pro Beteiligtem, sie ist um die höchste MR der Opfer plus ihre Anzahl erschwert. Nur eine Person kann von dieser Variante profitieren: Sie erhält alle Regenerationswürfe (plus Vor- und Nachteile) sowie den Bonus aus den ZfP*/2.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: EINFLUSS BANNEN (stört den Zauber generell) und VERSTÄNDIGUNG STÖREN (nur den Tausch der Regeneration) erschwert in der entsprechenden Zone bzw. beendet die Wirkung bei direkter Anwendung.
Merkmale: Einfluss, Verständigung
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Hex4, Mag(Hex)2
In Sagen und Legende heißt es oft, die Töchter Satuarias seien einander in 'schwesterlicher Liebe' verbunden, und auch, dass der Mann, der eine Nacht mit einer Hexe verbrachte, am nächsten Morgen 'wie vom Schlag gerührt bis zur Praiosstunde liegen blieb.' Hierbei handelt es sich offensichtlich um eine Umschreibung von LEVTHANS FEUER – denn kein Mensch (Elf, Zwerg, Ork ...) außerhalb der verschworenen Hexengemeinschaft scheint diesen Zauber zu kennen (obwohl solches von Thomeg Atherion, dem mysteriösen Leiter der Al'Achami, und von Niam von Bosparan behauptet wird).
Es soll sogar mächtige Hexen geben, die ihrem Opfer mittels dieses Zaubers mehr als nur die nächtliche Regeneration rauben, sondern sogar auf deren Grundvorrat zugreifen; bislang ist aber außer diesem Gerücht nichts über diese Variante bekannt.







LIMBUS VERSIEGELN

Probe: KL / IN / KO (+Mod.)
Technik: Der Magier deutet auf die Limbusöffnung oder beschreibt einen großen Kreis mit seinen Armen. Dazu spricht er die Formel.
Zauberdauer: 10 Aktionen
Wirkung: Mit dieser Formel können Limbuszaubereien, also solche mit dem Merkmal *Limbus* aufgehoben werden, egal, ob es sich hierbei um Limbus-Öffnungen handelt oder um Bewegungen durch den Limbus. Um gegen einen VERSCHWINDIBUS zu wirken, muss der Magier auf die Stelle deuten, von der der Gegenstand verschwunden ist. Der Magier muss nur wissen, dass ein Limbuszauber vorliegt, den zu bannenden Spruch aber nicht beherrschen.
Die Zauberprobe ist um die vom gegnerischen Zauberer (demjenigen, der die Limbusverbindung gewirkt hat) erzielten ZfP* erschwert, des Weiteren um 1/10 der AsP des zu brechenden Spruchs.
Sorgfältige magische Analyse (so man die Zeit dazu hat) des wirkenden Limbuszaubers im Vorfeld erleichtert die Probe: Pro 3 Punkte ZfP* bei einem ANALYS ARCANSTRUKTUR ist die Probe auf BEWEGUNG STÖREN um einen Punkt erleichtert.
Kosten: 10 AsP plus 1/10 der Kosten des zu brechenden Spruchs. Um einen permanent wirkenden und mittels permanenter AsP fixierten Limbuszauber aufzuheben, muss der Magier permanente AsP investieren: 1/20 der Kosten des wirkenden Zaubers. Misslingt die Probe, entstehen keine permanenten Kosten.
Zielobjekt: Zone
Reichweite: 7 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite
◆*Zone* (+3; ab ZfW 7). Für den Einsatz von 30 AsP kann der Magier eine ortsfeste Zone von 2 x ZfW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal *Limbus* um 2 x ZfP* Punkte erschwert ist und die ZfP* SR lang anhält. Es ist nicht möglich, vom Limbus aus in eine solche Zone einzudringen, also ein Tor in diese Zone zu öffnen oder hineinzuteleportieren.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: keine bekannt
Merkmale: Antimagie, Limbus
Komplexität: E
Repräsentationen und Verbreitung: Mag2
Dieser Zauber ist nur den wenigsten Magiern bekannt, auch wenn die Strukturen der Antimagie ihn nahe legen. Eine geheime Arbeitsgruppe scheint jedoch momentan den Zauber noch verstärken zu wollen, um ihn dann der Öffentlichkeit zugänglich zu machen.

MERKMAL ANTIMAGIE | MERKMAL LIMBUS | E KOMPLEXITÄT

LOCKRUF UND FEENFÜSSE

Probe: IN / CH / FF
Technik: Der Schelm fixiert den Gegenstand, den er verzaubern will, deutet mit dem Zeigefinger auf ihn und schnalzt mehrfach mit der Zunge.
Zauberdauer: 2 Aktionen
Wirkung: Der Schelm kann kleine und leichte, unbelebte Objekte (Holzschalen, Becher, Jacken, Fackel ...) dazu bringen, wie ein apportierender Hund zu ihm hinzulaufen. Dabei erscheint es einem unbeteiligten Betrachter in der Tat so, als hätte der Gegenstand kleine Füße bekommen, auf denen er eilfertig zum Schelmen hintrippelt.
Hierin liegt auch die Beschränkung dieses Zaubers, denn das verzauberte Objekt braucht in der Tat einen Boden oder Treppe, worauf es laufen kann. Kleinere Hindernisse kann es eventuell überspringen, keinesfalls jedoch kann es fliegen oder an Decken und Wänden entlanglaufen. Ebenso wenig wirkt dieser Zauber auf schwimmende Gegenstände.
Kosten: 4 AsP
Zielobjekt: Einzelobjekt von maximal ZfW x 5 Unzen Gewicht
Reichweite: ZfW Schritt
Wirkungsdauer: bis der Gegenstand angekommen ist.
Modifikationen und Varianten:
◆*Da lang!* (+4). Der Gegenstand läuft zu einer vom Schelm bestimmten Person hin.
◆*Husch, husch* (+4). Gegenstände laufen vom Schelm weg in die nächstmögliche dunkle Ecke (ebenfalls maximal 10 Schritt).
◆*Erbsenparade* (+7). Der Zauber bezieht sich auf eine Gruppe von Gegenständen, die zusammen maximal ZfW x 5 Unzen wiegen dürfen. So kann der Schelm Bonbons, Erbsen, Kirschen usw. in einer Reihe über den Tisch marschieren lassen.
◆*Feenflügel* (+10). Wir haben behauptet, der Gegenstand könne nicht fliegen? Blödsinn! Natürlich kann er – mit wunderschön durchscheinenden Feenflügelchen ...
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: kann nicht in einer Zone des BEWEGUNG STÖREN gewirkt werden und wird von diesem Antimagie-Spruch unterbrochen. ILLUSION AUFLÖSEN wirkt nur gegen die optischen Effekte des Zaubers.
Merkmale: Telekinese, Illusion
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Sch6
In einigen Sagen und Märchen heißt es, dass ein Gegenstand 'Feenfüße bekommen habe', will heißen, spurlos verschwunden sei oder sich aus unerklärlichem Grund von einem Ort an den anderen bewegt habe. Vielleicht ist dieser, nur den Schelmen und Kobolden bekannte Zauber die wahre Ursache dieser Erzählungen, vielleicht aber auch der VERSCHWINDIBUS.



MERKMAL TELEKINESE | MERKMAL ILLUSION | B KOMPLEXITÄT

LUNGE DES LEVIATAN

Probe: IN / CH / KO
Technik: Der Kristallomant fixiert die Person, die er stärken will, durch einen dünn geschliffenen Malachit, konzentriert sich auf den Fluss der Kräfte und berührt den zu Verzaubernden mit dem Stein.
Zauberdauer: 10 Aktionen
Wirkung: In dem Edelstein wird die Astralenergie in flüchtige körperliche Kräfte gewandelt: Der Patient erhält 2 x ZfP* verlorene AuP zurück und verliert ZfP* /2 Punkte Erschöpfung. Hierdurch können die Ausdauerpunkte kurzfristig über den Grundwert steigen.
Kosten: 6 AsP
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich; überschüssige Ausdauer hält ZfP* Spielrunden lang vor.
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite
Reversalis: Der Zauber entzieht Ausdauerpunkte und fügt Erschöpfung zu.
Antimagie: kann in einer Zone des HEILKRAFT BANNEN nur erschwert gewirkt werden.
Merkmale: Heilung
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Ach5, Mag2, Hex(Ach)2
Die Steigerung der Ausdauer galt bislang als eine sehr komplizierte und wegen der geringen Wirkung ineffektive Zauberei, so dass sich die wenigsten Menschen damit beschäftigt haben. Den Achaz ist dieser Zauber jedoch seit längerem bekannt, und da es einfacher ist, zu kopieren und zu modifizieren, haben die alanfanischen Magier vor kurzem diesen Spruch in ihren Kanon überführt. Von den Töchtern Satuarias ist dieser Zauber nur den Schlangenschwestern bekannt.

MERKMAL HEILUNG

C KOMPLEXITÄT

MADAS SPIEGEL

Probe: MU / KL / IN
Technik: Die Hexe füllt eine flache Schale, Felsenmulde oder Erdvertiefung mit klarem Quellwasser und ruft ihre Gefühle für die zu suchende Person in Erinnerung. Der Zauber muss unter offenem Himmel gewirkt werden, und Madas Antlitz muss sich im Wasser reflektieren (egal in welcher Phase).
Zauberdauer: etwa 1 Spielrunde
Wirkung: Auf der Oberfläche des Wassers wandelt sich die Reflektion des Mondes in ein Bild von derjenigen Person, die die Hexe betrachten möchte. Neben dem Gesicht sind geringe Ausschnitte der Hintergrundumgebung zu sehen, in der die Person sich befindet (um eine weitere anwesende Person sehen zu können, müsste diese dem Ziel des Zaubers schon direkt über die Schulter sehen). Weiterhin erspürt die Hexe flüchtige Eindrücke des Gefühlszustandes der Person.
Umgekehrt spürt die Zielperson die Kontaktaufnahme und fühlt sich kurz an die Hexe (und seine Gefühle zu ihr) erinnert, doch dieser Eindruck kann aufgrund äußerer Umstände (Kampf, Folter, Liebesnacht) schnell untergehen.
Die Hexe muss die Person kennen und mit ihr zusammen eine Zeit verbracht haben (als Geliebter, Reisebekanntschaft oder auch als Richter), ansonsten ist die Probe um 7 Punkte erschwert. Gegenstände aus persönlichem Besitz der Zielperson erleichtern den Zauber um bis zu 3 Punkte, spezielle Foki wie Zauberhaar sogar um bis zu 7 Punkte (nicht kumulativ). Je 200 Meilen Entfernung ist der Zauber um 1 Punkt erschwert, für unterirdisch befindliche Zielpersonen zusätzlich um 3 Punkte.
Die Hexen glauben, dass der Mond das verbindende Element dieses Zaubers darstellt, da er alle Kreaturen sehen und von allen gesehen werden kann (trotzdem funktioniert der Zauber auch auf in Gebäuden oder unterirdisch befindliche Zielpersonen). Wichtig ist nur, dass sich die Zielperson 'unter demselben Mond' befindet (was aber allemal für eine kontinentweite Wirkung spricht).
Sind die Gefühle der Zielperson in dem Moment der Kontaktaufnahme sehr stark (Schmerz unter der Folter, abgrundtiefer Hass, verzehrende Liebe), kann es passieren, dass die Hexe von ihnen übermannt wird und die Kontrolle über den Zauber verliert (*Selbstbeherrschungs*-Probe). Der Zauber wirkt bei Misslingen dieser Probe eine weitere Wirkungsdauer lang (und kostet die entsprechende AE), während die Hexen völlig von den fremden Gefühlen überladen wird. Danach folgt eine weitere *Selbstbeherrschungs*-Probe, dieses Mal erschwert um +2, bei Misslingen eine weitere Wirkungsdauer, eine Probe +4, dann +6 etc. Hinterher muss die Hexe 1W6 Stunden damit zubringen, auszusortieren, welche ihre Gefühle sind und welche fremd. Gerät der Zauber der Hexe dergestalt außer Kontrolle, dass ihre Astralenergie darüber erschöpft, bricht die Verbindung natürlich auch ab – von den fremden Emotionen bleibt jedoch ein kleiner Teil im Geist der Hexe zurück und wird dauerhafte Spuren hinterlassen (hier sollten Spieler und Meister gemeinsam über die Auswirkungen entscheiden, aber der Erwerb einer *Schlechten Eigenschaft* ist denkbar). Ausgesprochen lebensgefährlich wird MADAS SPIEGEL, wenn die Zielperson gerade stirbt und die *Selbstbeherrschungs*-Probe der Hexe misslingt ...
Kosten: 13 AsP
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: unbegrenzt (kontinentweit, s.o.)
Wirkungsdauer: ZfP* Kampfrunden
Modifikationen und Varianten: Kosten, Wirkungsdauer
Reversalis: Die Hexe versendet ein Bild und einen Gefühlseindruck von sich an die Zielperson.
Antimagie: kann in einer Zone des VERSTÄNDIGUNG STÖREN nur erschwert gewirkt und von diesem Zauber beendet werden. Befindet sich die Zielperson in einer Zone des HELLSICHT TRÜBEN, so ist die Zauberprobe um die ZfP* der Antimagie erschwert.
Merkmale: Verständigung, Hellsicht
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Hex3; Dru, Srl je (Hex)2
Der Zauber ist nur Hexen (und hier auch eher wenigen) und vereinzelten Dienern Sumus bekannt. Angeblich gibt es jedoch scharlatanische Seher, die ihn beherrschen.







MAGISCHER RAUB

Probe: MU / KL / KO (+MR)
Technik: Der Druide berührt die unbedeckte Brust seines Opfers und konzentriert sich mit geschlossenen Augen.
Zauberdauer: 40 Aktionen
Wirkung: Dieser Zauber kann nur gegen magiebegabte Opfer angewendet werden. Er schafft eine magische Brücke zwischen dem Druiden und seinem Opfer, die es Ersterem ermöglicht, sich bei einem seiner nächsten Zauber (nicht notwendigerweise dem nächsten) der Astralenergie seines Opfers zu bedienen. Dieser mit der AE des Opfers gewirkte Zauber kann nicht gegen das Opfer selbst gelenkt werden (wegen 'Interferenzen' mit der Kraftübertragung, die schlimmstenfalls in einem Rückschlag des Zauberers auf den Druiden enden könnten.) Der MAGISCHE RAUB gilt nur für einen einzigen Zauber oder ein Ritual, die innerhalb der Wirkungsdauer begonnen und gewirkt werden müssen. Bei der Ausführung des Zaubers, für den er die AE des Opfers benutzt, kann der Druide beliebig weit von diesem entfernt sein.
Wenn der Druide mit der AE seines Opfers zaubert, kann er diesem natürlich nur so viel AE entziehen, wie es zu diesem Zeitpunkt hat. Reicht das nicht für seinen Zauber aus, so wird der benötigte Rest aus seiner eigenen Kraft ergänzt. Während der Wirkungsdauer des MAGISCHEN RAUBES ist das Opfer nicht am Zaubern gehindert (jedenfalls nicht durch diesen Zauber); es kann also seine AE für eigene Zwecke aufbrauchen, so dass der Druide leer ausgeht, wenn er auf die AE seines Opfers zurückgreifen will.
Kosten: 4 AsP für die Errichtung der magischen Verbindung (borbaradianische Variante: W6 AsP bzw. W6/2 LeP)
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: Berührung bei Errichtung der magischen Verbindung, nachher beliebig
Wirkungsdauer: ZfP* Stunden; während dieser Zeit muss der Zauber mit der geraubten AE ausgeführt werden, danach reißt die magische Verbindung ab.
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Zielobjekt (freiwillig; s.u.), Reichweite
◆*Freiwilliger Spender* (+3). Ist das 'Opfer' mit dem MAGISCHEN RAUB einverstanden (etwa ein druidischer Schüler, der seinem Lehrmeister seine Kraft zur Verfügung stellt), so entfällt der MR-Zuschlag auf die Probe.
Reversalis: Der Zauberer verströmt seine gesamte AE an den nächsten Zauberkundigen, den er berührt. Kann dieser nicht so viel AE aufnehmen, entweicht der Rest in die Umgebung und erzeugt Mindergeister.
Antimagie: In einer Zone des VERSTÄNDIGUNG STÖREN kann der Spruch nur erschwert gewirkt werden, direkte Anwenung auf Druide oder Opfer kann die Verbindung aufheben.
Merkmale: Kraft, Verständigung
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Dru6; Geo4; Mag3; Ach, Bor, Hex je 2
Während viele Herren der Erde diesen Spruch beherrschen, ist er unter Dienern Sumus sehr selten. Die gildenmagische Version wird in Brabak und an der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar gelehrt. Elfen lehnen diesen Zauber als zutiefst *badoc* vehement ab. Die älteste Form des MAGISCHEN RAUBES entzieht dem Opfer nicht die astralen, sondern die Lebenskräfte. Diese gefürchtete *Magie des Blutes* existiert jedoch wohl nur noch in ritueller Form (siehe auch **Die Magie des Blutes** in **Mit Wissen und Willen**).
Unter Druiden wie Magiern kursieren Gerüchte, es gäbe eine Variante dieses Zaubers, mit der der Druide seinem Opfer direkt AE entziehen und seinem eigenen Vorrat hinzufügen könne. Ja, sogar von der Übertragung permanenter AE (und auch LE) wird gemunkelt. Es ist jedoch kein sterblicher Aventurier bekannt, der einen solchen Zauber beherrschen, geschweige denn lehren würde.







MAHLSTROM

Probe: MU / IN / KK
Technik: Der Druide taucht die rechte Hand in das Gewässer und bewegt sie im Kreis.
Zauberdauer: 20 Aktionen
Wirkung: Dieser Zauber erzeugt auf einer Wasserfläche (See, Fluss, Meer) einen heftigen Strudel. Je nach AsP-Einsatz reichen die Ausmaße von einem kleinen Trichter am Grunde eines Bächleins bis zu einem gigantischen Mahlstrom, der sogar Schiffe in die Tiefe zieht.
Für jeden ZfP* und je 5 Schritt Radius wird die entsprechende Talentprobe, die ein Opfer innerhalb des Wirkungskreises jede Kampfrunde ablegen muss (*Schwimmen*, *Boote Fahren* oder *Seefahrer*), um 2 Punkte erschwert. Bei Misslingen dieser Probe ist das Opfer (oder das Boot) nicht in der Lage, sich vom Fleck zu bewegen, und erhält zudem 2 Schadenspunkte. Schiffe und Boote erleiden Strukturschaden nach Maßgabe des Meisters.
Der Wirbel betrifft in vollem Umfang auch den Druiden.
Kosten: 2 AsP pro Schritt Radius
Zielobjekt: Zone
Reichweite: Der Strudel entsteht maximal ZfW mal 20 Schritt vom Druiden entfernt; der Wirkungsradius beträgt maximal ZfW mal 3 Schritt und hängt ansonsten von den eingesetzten AsP ab.
Wirkungsdauer: 1 Minute (A)

Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer
Reversalis: hebt den Zauber auf; für sich allein gesprochen, kann die umgekehrte Wirkung einen natürlichen Strudel vorübergehend still legen und das Wasser glätten.
Antimagie: VERÄNDERUNG AUFHEBEN oder WASSERBANN können den Zauber beenden; in einer entsprechenden Zone kann der MAHLSTROM nur erschwert gewirkt werden.
Merkmale: Elementar (Wasser), Umwelt
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Dru3, Mag2, Mag(Dru)2
Wie auch die WINDHOSE, so scheint sich dieser Zauber von einer Formel ELEMENTARER WIRBEL herzuleiten, die ursprünglich Strudel aller sechs Elemente erlaubte. Nur diese beiden Formeln sind noch übrig geblieben, jedoch ist die Existenz eines SUMPFSTRUDEL-Spruches wahrscheinlich, und FEUERSTURM, MALMKREIS und EISWIRBEL werden vermutet. Nur von wenigen Druiden an den Küsten Nordwestaventuriens ist bekannt, dass sie diesen Spruch an ihre Schüler weitergeben. Das Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall lehrt den Zauber in druidischer Repräsentation, die Halle des Windes zu Olport sogar in einer selbst entwickelten gildenmagischen.









MANIFESTO ELEMENT

Probe: KL / IN / CH (+Mod.)
Technik: Der Kristallomant konzentriert sich auf die essentiellen Eigenschaften des gewünschten Elements und deutet mit einem passenden Edelstein auf die Stelle, an der sich das Element manifestieren soll.
Zauberdauer: 10 Aktionen
Wirkung: Mittels dieser Formel kann der Kristallomant eine kleine Manifestation des gewünschten Elements herbeirufen. Die elementare Erscheinung ist dem Beschwörer stets von Nutzen, kann allerdings meist nicht zur persönlichen Bereicherung oder zum Schaden anderer eingesetzt werden, d.h. es erscheint das Element in einer kleinen Form, also keine Feuerbälle oder vom Himmel regnende Diamanten ...
Die Probe ist je nach bevorzugtem Element modifiziert; siehe hierzu das Kapitel **Die Macht der Elemente** im Band **Mit Wissen und Willen** (Tabelle S. 105). Ob sich das Element so manifestiert, wie vom Zaubernden gewünscht, wird vom Spielleiter entschieden und ist abhängig von den ZfP*. Hier einige Beispiele für mögliche Manifestationen:
◆*Feuer:* Flämmchen für Pfeife oder Herdfeuer, Funken über der Hand des Zaubernden, warmer Schauer für Gefährten, kurzes Aufgleißen eines Lichtes, erhöhte Hauttemperatur
◆*Humus:* Aufblühen einer Knospe im Winter, eine Hand voll Humuserde, ein Stöckchen, ein Gänseblümchen, eine Hand voll Kuhmist
◆*Wasser:* Ein Becher füllt sich mit Wasser, kurzes Händewaschen, Tau auf einem Blumenbeet, eine Pfütze bildet sich.
◆*Erz:* ein Steinchen, eine Hand voll Sand, ein Gegenstand wird kurzzeitig schwerer verrückbar.
◆*Eis:* ein kühler Hauch, eine geringe Menge Wasser überzieht sich mit einer dünnen Eisschicht, ein Gefäß wird kurz gekühlt, ein Eiszapfen, ein Schneeball, Eisblumen am Fenster.
◆*Luft:* ein frischer Windhauch, ein kurzer Wohlgeruch, ein kleiner Luftwirbel
Hinweis: Der MANIFESTO ermöglicht das klassische und beeindruckende, aber letztlich harmlose Herbeizaubern von Kleinigkeiten aus dem Nichts, das Zauberkundigen ihr typisches Flair verschafft. Auch im dramatischen Sinne kann man mit diesem Spruch nur 'Kleinigkeiten' bewirken, nicht jedoch für jede mögliche Situation ein exakt passendes 'Gimmick' beschwören. Will ein Held dennoch eine komplexere Manifestation erwirken, wie etwa drei Holzwürfel, können Sie dies je nach Situation und ZfP*-Schwellen ermöglichen.
Eine einzelne beschworene Erscheinung ist übrigens meistens von der Menge her nicht ausreichend, um einen Elementaren Diener, Dschinn oder gar Elementaren Meister herbeizurufen. Für einen Elementaren Diener werden 12 ZfP* in mehreren MANIFESTO benötigt, für einen Dschinn sogar 24 ZfP*; für einen Elementaren Meister reicht die beschworene Menge keinesfalls aus.
Kosten: 3 AsP
Zielobjekt: Einzelobjekt, Zone
Reichweite: Die Manifestation erscheint maximal 1 Schritt vom Zaubernden entfernt.
Wirkungsdauer: Nach maximal einer Minute verschwinden flüchtige Manifestation auf natürlich Weise (Windhauch vergeht, Feuer erlischt etc.), während sich bleibende Manifestationen (Wasser, Sand, Erde, Steinchen) nach ZfP* Spielrunden auflösen.
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite
◆*Demanifesto* (+3; nicht möglich in der druidischen, elfischen und hexischen Repräsentation). Der Zaubernde kann die Manifestation innerhalb der Wirkungsdauer nach Belieben wieder verschwinden und wieder erscheinen lassen.
◆*Wirkungsdauer* (+5). Die Manifestationen werden bis zum nächsten Sonnenaufgang gebunden. Diese Variante kostet 4 AsP.
Reversalis: Es erscheint eine Manifestation des gegensätzlichen Elements.
Antimagie: Ein ELEMENTARBANN lässt die Manifestation verschwinden oder erschwert (in Zonen-Variante) das Wirken des Zaubers.
Merkmale: Elementar (Gesamt)
Komplexität: A
Repräsentationen und Verbreitung: Ach7; Dru, Geo, Mag je 5; Hex, Srl je 3; Elf2
Da elementare Manifestationen zur Geschichte der zivilisierten Völker gehören wie Ackerbau, Herdfeuer und Sprache, scheint es nur natürlich, dass fast alle Zaubertraditionen über diese Magie verfügen.





MEISTER DER ELEMENTE

Probe: MU / KL / CH (+Mod.)
Technik: Der Druide sammelt eine größere Menge des Elements an, schreitet in Form eines Sechsecks darum, berührt das Element, dessen Meister er rufen will, mit beiden Händen und konzentriert sich auf die dem Element eigenen Kräfte und die Anrufung.
Zauberdauer: 1 Stunde
Wirkung: Dieser Zauber ruft einen Elementaren Meister – die mächtigste bekannte Manifestation eines Elements – des gewünschten Elements herbei, der dem Beschwörer unter Umständen zu Diensten ist, wenn diesem eine (je nach Wunsch modifizierte) CH-Probe gelingt. Sowohl die eigentliche Herbeirufung als auch die CH-Probe sind um bestimmte Modifikatoren erschwert/erleichtert, von denen die Affinität des Beschwörers zum gerufenen Element die wichtigste ist. Ein Elementarer Meister stellt dem Beschwörer ein 'Wunschvolumen' von insgesamt 50 + ZfP* Punkten zur Verfügung. Alles Wissenswerte zu Elementargeistern, Wünschen und Affinitäten finden Sie im Kapitel **Die Macht der Elemente** im Band **Mit Wissen und Willen**.
Wie schon beim ELEMENTAREN DIENER erwähnt, macht die Tatsache, eine große Menge des zu beschwörenden Elementes zu verwenden, es schwierig, in der Khôm einen Meister des Eises zu beschwören. (UNBERÜHRT VON SATINAV mag hier eine gute Ergänzung für Freunde des Eises sein.) Es ist nicht möglich, die benötigte Menge des Elements mittels eines (oder mehrerer) MANIFESTO herbeizuzaubern.
Kosten: 48 AsP
Zielobjekt: Einzelwesen
Reichweite: 3 Schritt bei der Herbeirufung; der Elementare Meister kann sich danach frei bewegen.
Wirkungsdauer: bis zur Erfüllung der Dienste
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Binden
Reversalis: Mit der Reversion der Formel kann ein Elementarer Meister ausgetrieben werden; dies ist jedoch zusätzlich zu den +12 für den Elementaren Meister und eventuellen Affinitäten noch um die ZfP* der Herbeirufung erschwert, was insgesamt eindeutig in einer Aufgabe für Erzmagier resultiert ...
Antimagie: Die Herbeirufung kann in einer Zone des ELEMENTARBANN oder des HERBEIRUFUNG VEREITELN nur erschwert gewirkt werden.
Merkmale: Elementar, Herbeirufung
Komplexität: F
Repräsentationen und Verbreitung: Dru, Geo je 4; Ach, Mag je 3
Zusammen mit dem ELEMENTAREN DIENER (den man lange Zeit als Teil dieses Spruches ansah) war der MEISTER DER ELEMENTE in der gildenmagischen Gemeinschaft bislang nur wenig verbreitet und ist erst durch Entdeckungen und Stiftungen der letzten Jahre zu etwas höherer Verbreitung gekommen. Bei Geoden, Druiden und Achaz ist er dagegen schon lange weithin bekannt.



MERKMAL ELEMENTAR | MERKMAL HERBEIRUFUNG | F KOMPLEXITÄT

MEISTER MINDERER GEISTER

Probe: MU / CH / CH
Technik: Die Schelmin stößt einen kaum hörbaren Pfiff durch die Zähne aus und denkt dabei an den Geist, den sie beschwören will.
Zauberdauer: 7 Aktionen
Wirkung: Dieser Spruch ruft ein Wesen aus der Gruppe der Minderen Geister herbei. Der Geist erscheint sofort, lässt sich aber von der Schelmin nicht kontrollieren und führt auch keine Befehle aus.
Kosten: 2 AsP pro Geist
Zielobjekt: Einzelwesen
Reichweite: Der gerufene Geist muss sich innerhalb einer Meile Entfernung befinden; dort muss auch ein Übergang von einem Element auf ein anderes (Wasserfall, größeres Feuer) vorhanden sein.
Wirkungsdauer: 7 Sekunden (bis der Geist erscheint) Wie lange der Geist bleibt, ist ihm selbst überlassen.
Modifikationen und Varianten: keine bekannt
Reversalis: treibt einen Mindergeist aus.
Antimagie: kann in einer Zone des HERBEIRUFUNG VEREITELN nur erschwert gewirkt werden. Mindergeister werden vom passenden ELEMENTARBANN sofort aufgelöst.
Merkmale: Herbeirufung
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Sch7, Geo5
Mehr zu Mindergeistern finden Sie im Kapitel **Die Macht der Elemente** in **Mit Wissen und Willen.**



MERKMAL HERBEIRUFUNG

B KOMPLEXITÄT

MEMORABIA FALSIFIR

Probe: KL / IN / CH (+Mod.)
Technik: Der Magier berührt sein Opfer zwischen den Augen, konzentriert sich und spricht die Formel.
Zauberdauer: 3 Spielrunden
Wirkung: Das Opfer verliert die Erinnerung an einen bestimmten Zeitraum oder ein gewisses Maß an Wissen nach Wunsch des Zaubernden. Die Erinnerung wird nicht ausgelöscht, sondern in die Tiefen des Unterbewusstseins verdrängt. Was das Opfer fortan noch weiß, was nicht, und wie sich das fehlende Wissen regeltechnisch ausdrückt, liegt in der Hand des Spielleiters. Verschwundene (und dabei längere, leere) Zeitabschnitte sind dem Opfer meist als Löcher in der Erinnerung bewusst. Die Probe wird, je nachdem, was getilgt werden soll, wie folgt modifiziert:
◆ *Tilgung von Zeitabschnitten:* +0 / +3 / +6 / +9 / +12 für bis zu einer Stunde / einem Tag / einem Monat / einem Jahr / einem Jahrzehnt. Liegt dieser Zeitabschnitt zudem weiter zurück, ist die Probe um denselben Betrag für den seitdem verstrichenen Zeitraum erschwert.
◆ *Tilgung von Wissen:* vor kurzer Zeit erworbenes Detailwissen ("Am Tor ist zu Sonnenaufgang Wachwechsel") +3, einzelnes Fachwissen (Fremdsprache, einzelner Zauber, Wissens- oder Handwerkstalent) +7, grundlegendes Wissen (Muttersprache, Zauberfähigkeit, körperliches Talent) +11, Identität (Name, Herkunft) +15
◆ *Hilfsmittel:* Wird das Opfer mit hochwertigem Samthauch gefügig gemacht, ist die Probenerschwernis um ein Drittel reduziert. Ein vorhergehender BLICK IN DIE GEDANKEN oder BLICK AUFS WESEN erleichtert die Zauberprobe um ZfP*/2 Punkte.
Die verdrängte Erinnerung kann mit einem gelungenen BLICK IN DIE GEDANKEN (erschwert um die Magieresistenz des Opfers plus die doppelten ZfP* des MEMORABIA) erkannt werden.
Kosten: 8 AsP
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: maximal ZfW Tage, dann kommt die verlorene Erinnerung langsam zurück.
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer
◆ *Falsche Erinnerung* (+3): Anstelle der getilgten Erinnerung kann der Zaubernde das Opfer mit einer künstlichen Erinnerung an diesen Zeitraum ausstatten.
◆ *Permanenz* (+7): Die Erinnerung wird dauerhaft verdrängt und ist nur per Antimagie, Drogen oder göttlichen Wundern zurückzuholen. Kosten: 21 AsP.
◆ *Mnemosynthese* (+7; ab ZfW 11): Der Magier ersetzt die verdrängte Erinnerung wahlweise mit einer eigenen Erinnerung oder aber fügt das gestohlene Wissen des Opfers seiner eigenen Erinnerung hinzu. Diese Variante ist nicht zum Erlernen von Talenten oder Zaubern geeignet, da sie nicht mit der Variante *Permanenz* kombinierbar ist. Der Gedankendieb kann aber sehr wohl eine Zeit lang auf entsprechende Talente (nicht jedoch Zauber) zurückgreifen (auf vollem TaW). Zeitweilig gestohlene Erinnerungen an Talente und Zauber stellen in den entsprechenden Fertigkeiten jedoch eine Spezielle Erfahrung dar, wenn die ZfP* beim MEMORABIA (Probe +MR+5 für 'einzelnes Fachwissen', +7 für Mnemosynthese) den natürlichen TaW/ZfW des Zauberers im entsprechenden Talent/Zauber übersteigen.
Reversalis: bringt eine durch den MEMORABIA verdrängte Erinnerung wieder zurück.
Antimagie: BEHERRSCHUNG BRECHEN hebt den Zauber auf und bringt die Erinnerung wieder zurück; in einer Zone dieses Zaubers kann der MEMORABIA nur erschwert gesprochen werden.
Merkmale: Herrschaft
Komplexität: E
Repräsentationen und Verbreitung: Elf, Mag je 3; Ach, Dru, Hex je 2
Unseres Wissens wird dieser sinistre Zauber nur an wenigen Schulen, wie der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar sowie Punin und Perricum, gelehrt; Meister dieser Zauberei sind spärlich gesät. Die Geschichte des Spruches liegt im Dunkeln: Während manche behaupten, Borbarad hätte aus ihm den kurzzeitigen und radikalen ERINNERUNG VERLASSE DICH! entwickelt, glauben andere, es handele sich um eine jüngere Fasarer Eigenentwicklung aus eben diesem Borbaradianerzauber.
Offenbar ist diese Magie aber auch bei wenigen Hexen, sich verbergenden Echsischen, den druidischen Mehrern der Macht und den Waldelfen bekannt: Viele träumerische und neugierige Menschen, die aus den zauberhaften Salamandersteinen zurückkehren, haben eine Lücke in ihrem Geist. (Manch bodenständiger Charakter spricht dagegen eher von einem 'Sprung in der Schüssel' ...)





Ein aus dem Schlaf gerissener Juwelier soll eine gewisse Stunde der letzten Nacht vergessen: plus 0 (für die Stunde) plus 3 (seitdem ist maximal ein Tag vergangen) ist gleich 3 Punkte Erschwernis.
Ein Schwertgeselle im Nolonitenkloster Perricum soll ein Jahr Folter und Demütigung in den Schwarzen Landen vergessen, aus denen er vor zwei Wochen fliehen konnte: plus 9 (für das Jahr) plus 6 (seitdem ist weniger als ein Monat vergangen) ist 15 Punkte Erschwernis.

MEMORANS GEDÄCHTNISKRAFT

Probe: KL / KL / IN

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

Zauberdauer: 200 Aktionen (1 Spielrunde)

Wirkung: Mit dieser Formel ist es dem Magier möglich, Bilder, Schriftstücke, Inschriften und Ähnliches, das er während der Wirkungsdauer betrachtet, für immer in Erinnerung zu behalten. Spieltechnisch bedeutet dies, dass er den Meister jederzeit dazu auffordern kann, ihm das jeweilige Bild oder Dokument, das er sich eingeprägt hat, auszuhändigen oder vorzulesen. Um sich eine Seite eines arkanen Werkes einzuprägen, benötigt der Magier etwa 1 Minute, für ein gewöhnliches Schriftstück etwa die halbe Zeit, gleichermaßen für eine Inschrift, ein Ornament oder ähnliches. Während der Wirkungsdauer muss der Zaubernde eindeutig erklären, was er sich besonders einprägt, und der Meister sollte sich hierüber entsprechende Notizen machen.

Zum Behalten schnell ablaufender Vorgänge (Bewegungen, Zaubergesten, Reden...) ist dieser Spruch nicht geeignet.

Kosten: 7 AsP (12 AsP, wenn der Betroffene den Nachteil *Vergesslichkeit* besitzt, 5 AsP bei *Gutes Gedächtnis* und 1 AsP bei *Eidetisches Gedächtnis*)

Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: maximal ZfP* Spielrunden; das aufgesogene Wissen geht augenblicklich ins Gedächtnis über.

Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite (s.u.)

◆*Reichweite: Berührung* (+5; ab ZfW 11). Hiermit kann der Zaubernde einem Gefährten die Fähigkeit des erweiterten Gedächtnisses geben.

◆*Anderer Sinn* (+5; ab ZfW 7). Der Zaubernde ist in der Lage, sich gehörte Texte und Melodien, Gerüche oder Tastempfindungen einzuprägen.

◆*Drachengedächtnis* (+7; ab ZfW 11). Hiermit wird der eigentlich für Bücher und Pergamente gedachte Zauber derart verändert, dass sich der Zauber *jeden* visuellen Eindruck, den er während der Wirkungsdauer hat, später exakt ins Gedächtnis rufen kann, z.B. die Gesichter von Gästen in einem Schankraum, den er nur kurz mit den Blicken gestreift hat. Andere Sinne als die Augen sind nicht betroffen. Die Wirkungsdauer beträgt ZfP*/2 Spielrunden.

Reversalis: führt zum Erinnerungsverlust an ZfP* Texte oder Bilder, die sich der Zaubernde einst mittels MEMORANS eingeprägt hat. Eher mit Reichweite: Berührung sinnvoll.

Antimagie: EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN hebt den Zauber ebenso auf wie HELLSICHT TRÜBEN; in den Zonen-Versionen dieser antimagischen Sprüche ist der Zauber schwerer zu wirken. Das eingeprägte Wissen kann auch mit einem MEMORABIA getilgt bzw. ersetzt werden.

Merkmale: Hellsicht, Eigenschaften

Komplexität: C

Repräsentationen und Verbreitung: Mag4, Dru2

Ursprünglich (in prägarethischer Zeit) scheint dieser Spruch zur Grundausbildung eines jeden Magiers gehört zu haben, denn man kann immer wieder von phänomenalen Gedächtnisleistungen der frühen Zauberer lesen. Der Zauber, manchmal auch bekannt als ETERNIA MEMORABILIS, galt seit dem Fall Bosparans als verschollen und konnte erst vor einigen Jahrzehnten in Punin rekonstruiert werden, wo er auch sofort ins Curriculum übernommen wurde, damit die Abgänger den Spruch an andere Akademien weitergeben können.



MENETEKEL FLAMMENSCHRIFT

Probe: KL / CH / FF
Technik: Der Zaubernde konzentriert sich auf die Worte, die er erscheinen lassen will, spricht sie leise vor sich hin, schließt die Augen und denkt die Formel.
Zauberdauer: 6 Aktionen plus 1 Aktion pro 10 Zeichen
Wirkung: Dieser Zauberspruch lässt eine leuchtende Flammenschrift von maximal 100 Schriftzeichen (einer beliebigen Schrift, die der Illusionist beherrscht) Länge an einer beliebigen ebenen Fläche innerhalb der Reichweite erscheinen. Die Gesamtgröße darf ZfW Schritt nicht überschreiten.
Kosten: 3 AsP pro angefangenen 50 Schriftzeichen
Zielobjekt: Zone
Reichweite: Die Schrift kann maximal 49 Schritt vom Zaubernden entfernt erscheinen. Der Illusionist muss die Stelle, an der die Schrift erscheinen soll, jedoch schon einmal vorher gesehen haben.
Wirkungsdauer: ZfP* mal 5 Kampfrunden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite

◆ *Variiertes Aussehen* (+3). Wahlweise kann der Illusionist auch der Schrift das Aussehen von Blut, Nebel, astralem Glühen oder ähnlichen optischen Effekten verleihen.
Reversalis: hebt eine MENETEKEL-Illusion auf.
Antimagie: kann in einer Zone des ILLUSION AUFLÖSEN nur erschwert gesprochen und von diesem Zauber beendet werden.
Merkmale: Illusion
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Mag5, Srl(Mag)3
Neben dem FAVILLUDO und dem VOCOLIMBO stammt auch dieser Spruch aus dem *Liber Methelessae* und ist unter den gleichen Bedingungen zu erlernen. Das Entstehenlassen einer Schrift an der Wand gilt ohnehin als klassische Illusion (und ist auch als separater Zauber in Deliberas' *Schlüssel zur magischen Verständigung* erwähnt), wieso also sich umständlich mit der metamagischen Theorie der Geräusche und Gerüche für einen kompletten AURIS NASUS abplagen?

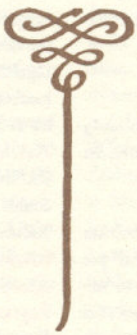


MERKMAL ILLUSION

B KOMPLEXITÄT

METAMAGIE NEUTRALISIEREN

Probe: KL / KL / KO (+Mod.)
Technik: Die Magierin deutet auf die verzauberte Person oder das verzauberte Objekt und spricht die Formel.
Zauberdauer: 40 Aktionen
Wirkung: Mit dieser Formel können Zauber mit dem Merkmal *Metamagie* aufgehoben werden. Da Metamagie jedoch in den seltensten Fällen alleine daherkommt (meist tut sie es in Form eines REVERSALIS), bleiben die anderen Wirkungen oft bestehen oder kehren sich gar schlagartig ins Gegenteil um. Die Magierin kann sich mit dieser Formel nicht selbst von einer metamagischen Zauberwirkung befreien. Die Zauberprobe ist um die vom gegnerischen Zauberer (demjenigen, der den Zauber mit der metamagischen Komponente gewirkt hat) erzielten ZfP* erschwert, des Weiteren um 1/10 der AsP des zu brechenden Spruchs.
Sorgfältige magische Analyse des wirkenden Zaubers im Vorfeld erleichtert die Probe: Pro 3 Punkte ZfP* bei einem ANALYS ARCANSTRUKTUR ist die Probe auf METAMAGIE NEUTRALISIEREN um einen Punkt erleichtert.
Kosten: 8 AsP plus 1/10 der Kosten des zu brechenden Spruchs. Um einen permanent wirkenden und mittels permanenter AsP fixierten Zauber mit metamagischer Komponente aufzuheben, muss die Magierin pAsP investieren: 1/10 der Kosten des wirkenden Zaubers, mindestens aber 1 pAsP. Misslingt die Probe, entstehen keine permanenten Kosten. Der Zauber wirkt nicht gegen die Fixierung eines ARCANOVI.
Zielobjekt: Einzelwesen, Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite
◆*Zone* (+3; ab ZfW 7). Für den Einsatz von 24 AsP kann die Magierin eine ortsfeste Zone von ZfW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal *Metamagie* um ZfP* Punkte erschwert ist und die ZfP* SR lang anhält.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: keine bekannt
Merkmale: Antimagie, Metamagie
Komplexität: F
Repräsentationen und Verbreitung: Mag2
Ein Ergebnis der modernen Antimagie- und Merkmals-Forschung ist dieser komplizierte Spruch, der bislang nur in den erlauchtesten Kreisen der Puniner Akademie und im Umfeld des Instituts der Arkanen Analysen zu Kuslik bekannt ist.









METAMORPHO GLETSCHERFORM

Probe: KL / FF / KK

Technik: Der Elf legt die Hände auf das zu formende Eis und stellt sich die Form vor, die es annehmen soll, wobei er sich auf die Melodie von *mandra mha firndra sha'ka* konzentriert.

Zauberdauer: je nach Komplexität zwischen 20 Aktionen und mehreren Stunden

Wirkung: Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Elf beliebige Gebilde aus Eis erschaffen: Brücken, Gebäude, auch Kunstwerke und Statuen. Das Eis muss aber schon vorhanden sein, der Zauber kann kein Eis entstehen lassen. Wenn der Elf besonders komplexe Formen erschaffen will oder aber Kunstwerke von besonderer Schönheit, dann kann der Meister die Zauberprobe zusätzlich erschweren. Soll ein Gebäude in eine bestimmte Richtung 'wachsen', dann tut es das mit der Geschwindigkeit von einem Schritt pro Minute. Dabei ist es auch möglich, dass vorübergehend Formen erreicht werden können, die ohne die Kraft der Magie sofort in sich zusammenbrechen würden. Wenn der Zauber abgeschlossen ist, muss die Form jedoch stabil sein. Wenn eine derartig unvollendete und instabile Form stärker belastet wird, dann bricht sie sofort zusammen. Es ist also denkbar, eine Brücke aus Eis über einen Abgrund zu formen, die dann von der Seite des Elfen zu der anderen Seite hinüberwächst. Wenn jedoch jemand die Brücke betritt, bevor die andere Seite erreicht ist, wird die gesamte Konstruktion abbrechen und ihn in die Tiefe reißen.

Kosten: 3 AsP pro angefangenem Raumschritt verformtes Eis, mindestens jedoch 5 AsP

Zielobjekt: bis zu ZfW Raumschritt Eis

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich (Nach der Verformung wirkt keine Zaubermatrix mehr – die Form bleibt, bis das Eis schmilzt.)

Modifikationen und Varianten: Kosten

◆*Schnee zu Eis* (+2). Wenn bei Beginn des Zaubers nur Schnee vorliegt, muss der Elf einen weiteren AsP pro Raumschritt Schnee investieren, um ihn zu Eis zu verdichten. Dabei wird, je nach Art des Schnees, aus zwei Raumschritt Schnee etwa ein Raumschritt Eis.

◆*Wasser zu Eis* (+5). Ist bei Beginn des Zaubers nur Wasser vorhanden, muss der Elf weitere 3 AsP pro Raumschritt Wasser investieren, um es zu Eis gefrieren zu lassen.

◆*Eisspeer* (+5). Kosten: 5 AsP; der Elf kann innerhalb von 6 Aktionen aus einem Eiszapfen passender Größe ein Speer aus Eis formen, den er sowohl werfen als auch im Nahkampf einsetzen kann. Werte wie ein Holzspeer, allerdings mit BF 7. Um den Speer aus einem Eisblock heraus zu formen, braucht er die doppelte Zeit. Andere Formen wie die eines Schwertes oder Dolches sind ebenfalls denkbar. Die Kanten einer solchen Waffe sind so scharf wie die von Glas. Für jeden Punkt Bruchfaktorsenkung ist die Probe um weitere 2 Punkte erschwert.

◆*Permanente Form* (+7; ab ZfW 11). Die Verformung des Eises ist auch unter normaler Umgebungstemperatur dauerhaft und wie Stein zu behandeln; die eisige Form fühlt sich jedoch immer noch kalt an. Ein Zehntel der Kosten der Verformung sind permanent zu bezahlen.

Anmerkung: Allgemein geht man davon aus, dass dieser Zauber Teil einer Hexalogie elementarer Verformungen ist, zu der auf jeden Fall noch der METAMORPHO FELSENFORM gehört (Kompexität D; Verbreitung: Elf2, Mag2; beeinflusst etwa die halben o.g. Mengen bei gleichen Kosten). Der HASELBUSCH wird häufig als ebenfalls zu dieser Gruppe gehörig gezählt, und ob es Zauber für Feuer, Wasser oder Luft gibt, ist völlig spekulativ, auch wenn einige Hinweise im Raschtulswall in diese Richtung deuten.

Reversalis: Eine entsprechende Menge an Eis wird wesentlich stabiler, als sie von Natur aus wäre. Die ZfP* entsprechen dem Faktor des Gewichtes, den eine Eisfläche oder auch Schneebrücke zusätzlich tragen kann. Ein zugefrorener See, der unter der Belastung von 50 Stein brechen würde, könnte bei einem Zauber mit 7 ZfP* also bis zu 350 Stein tragen.

Antimagie: OBJEKT ENTZAUBERN oder EISBANN behindern als Zone das Wirken des Zaubers. Die einmal abgeschlossene Veränderung lässt sich nicht mit Antimagie rückgängig machen.

Merkmale: Elementar (Eis), Objekt

Komplexität: C

Repräsentationen und Verbreitung: Elf4, Mag2

Es wird kaum wundern, dass dieser Zauber eigentlich nur bei den Firnelfen überhaupt bekannt ist, sich bei ihnen jedoch großer Verbreitung erfreut. Die einzigen menschlichen Kenner der Formel, die im Lauf der letzten Jahrtausende auch die Möglichkeit hatten, eine eigene Formel daraus zu entwickeln, sind die Magierinnen und Magier der Olporter Runajasko; in der Akademie Festum ist die elfische Repräsentation bekannt.







MOTORICUS GEISTESHAND

Probe: KL / FF / KK
Technik: Der Magier fixiert den Gegenstand, deutet in dessen Richtung und spricht die Formel.
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Ein Zauberkundiger, der diesen Spruch beherrscht, kann einen einzelnen Gegenstand anheben, ihn schweben oder durch die Luft fliegen lassen, maximal mit einer Geschwindigkeit von ZfP*/2 Schritt pro Aktion. Dabei kann der Zauberer das Objekt pro Aktion nur einer einzigen Kraft unterwerfen, es also heben oder schieben oder ziehen oder verharren lassen, nicht aber in sich verbiegen oder zerquetschen und auch keine komplexen Bahnen fliegen lassen. Das heißt auch, dass keinerlei Bewegungen möglich sind, für die irgendeine Form von Fingerfertigkeit nötig wäre. Die 'Körperkraft', die der Magier dabei auf Entfernung ausübt (z.B., wenn der Gegenstand von jemandem festgehalten wird), entspricht einem Wert von ZfP*/2 +7. Dies bedeutet auch, dass durch den Zauber Gegenstände von ebenso viel Stein Gewicht ohne weitere Anstrengung bewegt werden können. Ist der Gegenstand schwerer, so erleidet der Magier durch den Zauber pro Aktion einen Punkt Ausdauer-Verlust, ist der Gegenstand gar schwerer als das Vierfache dieses Werts, erleidet er pro Aktion, die er den Gegenstand bewegt oder hält, einen Punkt Erschöpfung.
Auf jeden Fall muss der Magier das bewegte Objekt (zumindest einen Teil davon) sehen können; es ist jedoch auch möglich, auf diese Komponente zu verzichten und den Zuschlag von 7 Punkten durch die entsprechende Spontane Modifikation hinzunehmen.
Befinden sich auf dem zu bewegenden Objekt weitere Gegenstände (oder Personen), so zählen diese bei der Berechnung des erlaubten Gewichtes (s.o.) und bei der Kostenberechnung hinzu. Der Zauber wirkt ausdrücklich nur gegen unbelebte Materie – ein nacktes Opfer könnte hiermit also nicht bewegt werden. Will man Personen mittels MOTORICUS bewegen, muss man daher an der Kleidung angreifen.
Der Zauber ist in seiner Grundform nicht dazu geeignet, mit dem bewegten Objekt Kampfaktionen (AT/PA) auszuführen; ebenso wenig können mit der schieren Kraft des MOTORICUS Hiebe aufgefangen werden. In beiden Fällen reicht die Kombination aus Kraft, Genauigkeit und Geschwindigkeit des Zaubers für diese Zwecke nicht aus.
Kosten: 1 AsP pro angefangener 5 Stein Gewicht des Gegenstands, mindestens jedoch 3 AsP
Zielobjekt: Einzelobjekt
Reichweite: Der Abstand zwischen Magier und Gegenstand darf nie größer als 7 Schritt sein.
Wirkungsdauer: Der Gegenstand bleibt maximal 1 Spielrunde beweglich (A).
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Zielobjekt (mehrere), Reichweite, Wirkungsdauer
◆ *Verbiegen* (+3). Es ist auch möglich, mit diesem Zauber Gegenstände zu verformen (zu verbiegen, einzudrücken, zu zerreißen ...), sprich: gleichzeitig mehrere Kräfte auf ein Objekt einwirken zu lassen. Die Kraft entspricht für diese Aktion ZfP* +7 und der Gegenstand muss für diese Variante prinzipiell anhebbar und bewegbar sein. (Es kann also keine Wand 'verbogen' werden.) Soll durch diese Aktion bleibender (Struktur-)Schaden am Objekt angerichtet werden, so berechnet sich dieser zu ZfP* W StP. Kosten: 7 AsP pro Aktion.
◆ *Unsichtbarer Hieb* (+3; ab ZfW 7). Mit dieser Variante ist es möglich, entweder einen Hieb gegen ein unbelebtes Objekt auszuführen, der ZfP* Strukturschaden anrichtet *oder* eine Parade gegen eine bewaffnete gegnerische Attacke nur mit der Kraft des Willens auszuführen. Sowohl die telekinetische 'Körperkraft' als auch die AT- oder PA-Werte betragen bei dieser Variante ZfP*+7. Kosten: 3 AsP für die Einstimmung auf diese Variante (hält 1 SR lang an) (A), je 2 AsP für jede AT oder PA.
◆ *Telemanipulation* (mindestens +2; ab ZfW 7). Der Zauber ist auch dazu geeignet, ohne Berührungen feinste Manipulationen durchzuführen; dies gilt als die höchste Kunst des MOTORICUS. Es beginnt beim einfachen Drehen eines gut sichtbaren Schlüssels im Schloss über das gleichzeitige Bewegen mehrerer Gegenstände und die Fernhandhabung gefährlicher alchimistischer Stoffe und Gerätschaften bis hin zur telemanipulatorischen Entschärfung kaum sichtbarer Fallen (hier hilft meist eine ADLERAUGE). In all diesen Fällen ist die Zauberprobe für den MOTORICUS um mindestens 2 Punkte pro manipuliertem Objekt erschwert, dazu kommen Aufschläge (bis zu +7) für besonders komplexe Manipulationen. Bei dieser Variante ist es erlaubt, dass eines oder mehrere der bewegten Objekte den Blick auf ein anderes der Objekte behindern. Zudem ist empfehlenswert, in diesem Fall die Zauberprobe auf (KL/FF/FF) abzulegen oder gar

MERKMAL
TELE-
KINESE

C
KOMPLEXITÄT

eine Probe auf das weltliche Talent zu verlangen (wobei der TaW nicht die ZfP* übersteigen darf). Auch hier entspricht die ausgeübte Körperkraft einem Wert von ZfP*/2+7. Kosten: üblicherweise 1 AsP pro 20 Unzen bewegtem Gesamtgewicht, mindestens jedoch 3 AsP.

◆*Rote und Weiße Kamele* (+3; ab ZfW 7). Mit dieser Variante kann eine Anzahl von Objekten (maximal 5x ZfW Stück von maximal 10x ZfW Unzen Gesamtgewicht) für die Dauer von ZfP* Stunden in einem begrenzten Volumen (maximal ein Raumschritt) bewegt werden. Typische Anwendung sind in der Tat 'von Geisterhand bewegte' Brettspielfiguren. Kosten 9 AsP.

◆*Fesselfeld* (+7; ab ZfW 11). In einer kreisförmigen Zone, die maximal ZfW Schritt vom Magier entfernt sein darf und die einen Radius von maximal ZfW/2 Schritt hat, wird jegliche Bewegung von unbelebten Objekten mit einer Kraft ZfP*+7 behindert. Dies gilt für Kleidung, Gürtel und Rucksäcke, die an Personen befestigt sind. Dies bedeutet, dass jede bewaffnete AT und PA innerhalb der Zone um den Wert dieser Kraft erschwert sind und dass jede bewaffnete Aktion oder eine Aktion in Rüstung die doppelten Ausdauerkosten verbraucht. In die Zone hineinfliegende Geschosse trudeln an ihrem Rand wirkungslos zu Boden. Kosten: 17 AsP.

Reversalis: hebt einen wirkenden MOTORICUS auf.

Antimagie: kann in einer Zone des BEWEGUNG STÖREN nur erschwert gesprochen und mit dieser Anbtimagie auch beendet werden.

Merkmale: Telekinese

Komplexität: C

Repräsentationen und Verbreitung: Mag6; Sch5; Ach, Elf, Hex, Srl je 4

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

MOVIMENTO DAUERLAUF

Probe: IN / GE / KO
Technik: Der Elf atmet tief durch, läuft barfuß auf der Stelle und konzentriert sich auf die Melodie von *mhawin biunda dao'la*.
Zauberdauer: 20 Aktionen
Wirkung: Unter dem Einfluss des Zaubers ist der Elf in der Lage, in einen schnellen und unermüdlichen Dauerlauf zu verfallen. Er kann sich während der gesamten Wirkungsdauer mit seiner höchsten GS bewegen, ohne dass er auch nur einen Ausdauerpunkt verliert oder Erschöpfung erleidet. Dies entspricht übrigens einer Dauerlauf-Geschwindigkeit von (1.8 x GS) Meilen pro Stunde. Er muss sich nicht die ganze Zeit in dieser Geschwindigkeit bewegen, sondern kann den Lauf beliebig unterbrechen. Andere Tätigkeiten (z.B. Kampf) sind für ihn aber ebenso anstrengend wie normal (siehe auch **Mit Blitzenden Klingen** 32).
Dieser Zauber erhöht weder die maximale Geschwindigkeit, die ein Elf erreichen kann, noch verändert es seine Fähigkeiten, sich auf bestimmtem Untergrund zu bewegen: Im Sumpf wird er genauso versinken und auf Eisflächen ausrutschen – aber es strengt ihn weniger an ...
Kosten: 5 AsP + 1 AsP pro Stunde
Zielobjekt: Einzelwesen, freiwillig (als 'freiwillige' Tiere gelten Vertraute, Tiuerische Begleiter sowie Nutztiere mit einer LO von mehr als 12)
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: nach AsP-Aufwand, höchstens ZfP* Stunden (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite, Wirkungsdauer
◆Bei der Anwendung auf ein *anderes Wesen* muss die Wirkungsdauer zu Beginn festgelegt werden, das Aufrechterhalten entfällt jedoch, es muss die *Reichweite* (mindestens auf *Berührung*) modifiziert werden.
◆*Wie ein Fisch* (+7). Statt auf das Laufen bezieht sich der Zauber auf das Schwimmen.
◆*Grenzenlose Ausdauer* (+7; ab ZfW 11). In diesem Fall gilt der Zauber für alle Aktivitäten, also auch z.B. auf Kampf. Kosten: 5 AsP + 2 AsP pro Stunde.
Reversalis: Den Elf strengt normales Gehen ebenso an wie ein Dauerlauf, Laufen ist so ermüdend wie ein Sprint. Er muss also alle paar Meter erst einmal verschnaufen, bevor er weitergehen kann.
Antimagie: kann in einer Zone des EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN nur erschwert gewirkt und von diesem Zauber beendet werden.
Merkmale: Eigenschaften
Komplexität: A
Repräsentationen und Verbreitung: Elf 7; Dru, Hex, Mag je (Elf)3
Lange Zeit haben die Magietheoretiker nicht erkannt, dass es sich bei der scheinbar grenzenlosen Ausdauer der Elfen in Wirklichkeit um die Auswirkung eines Zaubers handelt. Vor allem bei Au- und Steppenelfen ist dieser Zauber Allgemeingut, aber auch die anderen Elfenvölker scheinen ihn zu kennen.

MERKMAL EIGENSCHAFT

A KOMPLEXITÄT

MURKS UND PATZ

Probe: IN / IN / FF (+Mod.)
Technik: Die Schelmin sticht ihre Waffe (oder ersatzweise einen Wanderstock, im Notfall tut es auch ein Schlag auf den Boden) in den Boden und stützt anschließend die Hände auf die Hüften.
Zauberdauer: 4 Aktionen
Wirkung: Die Probe ist um die höchste MR und die Anzahl der vom Zauber Betroffenen erschwert. Alle Beteiligten des Kampfes, in den die Schelmin gerade verwickelt ist, werden augenblicklich besonders probierfreudig und fintenlustig, gleichzeitig aber tölpelhaft: Jede gelungene Attacke wird automatisch zum ungewöhnlichen und spektakulären Angriff, eine gelungene Parade zum unerwarteten Ausweichmanöver, alle nicht gelungenen AT und PA sind Patzer, die in die unglaublichsten Stolpersequenzen münden. Treffer erzeugen zwar mit Nadelstichen vergleichbare Schmerzen, erzielen aber keinen Schaden, so dass der Kampf schließlich zur reinen Farce wird. Gestandene Kämpfer stolpern waffenschwingend durch die Gegend, treffen hier und da rein zufällig, dann wieder nahezu genial, ohne dass es recht vorwärts gehen will. Irgendwann werden die Beteiligten sicherlich die Lust an diesem Treiben verlieren, das der Meister mehr und mehr unter seine eigene Regie nehmen und atmosphärisch schildern sollte.
Der Zauber betrifft alle am Kampf beteiligten Personen, also auch solche, die lediglich aus der Ferne angreifen. Wer nachträglich in das Kampfgeschehen eingreifen will, wird sofort von der Wirkung des Zaubers ergriffen. Der Zauber wirkt nicht auf Fernwaffen, Zauberei und Geschütze, die von außen in die Zone hineinschießen.
Kosten: 1 AsP pro Beteiligtem, mindestens jedoch 12 AsP
Zielobjekt: Zone
Reichweite: ein Kampfplatz / Kampfgeschehen von maximal 21 Schritt Radius
Wirkungsdauer: ein Kampf (nämlich so lange, bis alle Beteiligten entnervt aufgeben). Die Schelmin kann den Zauber jederzeit durch Rückwärtsausführen der Zaubertechnik (und nach gelungener erneuter Probe) beenden.
Modifikationen und Varianten: keine bekannt
Reversalis: Allen Kämpfern gelingen plötzlich auch die waghalsigsten Manöver – aber auch alle Paraden und Ausweichversuche, so dass auch hier niemand verletzt wird.
Antimagie: kann in einer Zone des EINFLUSS BANNEN nur erschwert gesprochen und von diesem Antimagie-Spruch beendet werden. Für Letzteres muss jedoch ein EINFLUSS BANNEN auf jedes Opfer dieses Zaubers gewirkt werden.
Merkmale: Einfluss
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Sch2
Hierbei handelt es sich um einen der Sprüche aus 'geheimem Koboldwissen', den ein Schelm keinesfalls an Außenstehende weitergeben wird.





NACKEDEI

Probe: KL / IN / FF (+Mod.)
Technik: Die Schelmin betrachtet ihr Opfer und macht eine abwinkende Handbewegung.
Zauberdauer: 2 Aktionen
Wirkung: Diese Schelmerei lässt die gesamte Kleidung, Rüstung und Ausrüstung des Opfers vom Leib rutschen, so dass es splitternackt dasteht: Alle Schnallen und Verschlüsse, Knöpfe und Bänder lösen sich auf magische Weise, Helme und Hüte rutschen vom Kopf, Kragen weiten sich, so dass Hemd und Jacke über die Schulter rutschen und dergleichen mehr. Das Opfer ist durch den wüst verwickelt um seine Füße liegenden Kleiderhaufen so behindert, dass es (vom Schreck einmal ganz abgesehen) mindestens 10 Aktionen und eine gelungene GE-Probe benötigt, um sich aus dem Schlamassel zu befreien (wenn es nicht ohnehin damit beschäftigt ist, rot anzulaufen und seine Blößen zu bedecken).
Kosten: 6 + RS AsP
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: ZfW Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Zielobjekt (mehrere)
◆Beim Einsatz *gegen mehrere Personen* ist die Erschwernis der höchste RS plus die Anzahl der Opfer; Kosten: 4 + RS AsP pro Opfer.
◆*Absatteln* (+5). führt dazu, dass Pferdegeschirre und Sattelgurte sich schlagartig lösen – auch, wenn der Reiter noch obenauf sitzt (danach wohl: saß); Kosten: 8 AsP.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: kann in einer Zone des BEWEGUNG STÖREN oder des OBJEKT ENTZAUBERN nur erschwert gewirkt werden.
Merkmale: Objekt, Telekinese
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Sch6
Da den Koboldkindern durchaus bewusst ist, dass andere Zauberkundige mit diesem Spruch nur Tod und Verderben, nicht aber Spaß und Spott verbreiten würden, halten sie diesen Spruch so geheim, wie es nur Schelme können.
Von der Wirkung des Spruches her mag man darauf schließen, dass es sich wiederum um eine Abart des MOTORICUS (oder in diesem Fall: des FORAMEN) handelt, denn der Zauber wirkt durch das 'fernfingrige' Öffnen von Verschlüssen und das Vergrößern von Öffnungen aller Art.









NEBELLEIB

Probe: MU / IN / KO
Technik: Der Druide konzentriert sich auf seinen Körper und dann auf die Nebelform, atmet dreimal kräftig aus und verwandelt sich.
Zauberdauer: 20 Aktionen
Wirkung: Mit diesem Zauber kann der Druide seine eigene Form auflösen und sich in einen wehenden Nebelfetzen verwandeln, der aus Kleidern und Fesseln, durch Türritzen, Gitter u.ä. entfleuchen kann. Die Verwandlung betrifft nur den Druiden selbst, nicht jedoch seine Ausrüstung.
Der Nebel besitzt dieselbe LE wie der Druide, ist nur mit magischen (und bestimmten geweihten) Waffen und Zaubersprüchen zu bekämpfen und kann sich mit GS 5 fortbewegen oder vom Wind tragen lassen, dabei aber nicht mehr als ZfW Schritt über den Boden erheben. (Bei der Rückverwandlung sollte er sich tunlichst in Bodennähe befinden.) Bei starkem Gegenwind sollte der Meister MU-Proben verlangen (der Druide in Nebelgestalt bewegt sich kraft seines Willens fort). In der Nebelgestalt kann der Druide weder sprechen noch zaubern, wohl aber seine Umgebung mit allen fünf Sinnen wahrnehmen.
Kosten: 7 AsP für die Verwandlung + 3 AsP pro Spielrunde (muss beim Zaubervorgang festgelegt werden)
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: nach AsP-Einsatz (beim Zaubervorgang festzulegen), jedoch maximal ZfW Spielrunden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Wirkungsdauer
Reversalis: hebt die Verwandlung auf.
Antimagie: VERWANDLUNG BEENDEN zwingt den Druiden in seine eigentliche Gestalt zurück; der Spruch kann in einer entsprechenden antimagischen Zone (und in solchen des LUFTBANN und des WASSERBANN) nur erschwert gewirkt werden. BEWEGUNG STÖREN hält den Nebel an Ort und Stelle fest; in eine Zone gestörter Bewegung kann der nebulöse Druide nicht eindringen.
Merkmale: Form, Elementar (Luft), Elementar (Wasser)
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Dru3
Aufzeichnungen belegen, dass dieser Zauber zur Zeit der Magierkriege auch unter Gildenmagiern bekannt war. Derzeit verfügt aber keine Akademie über eine verwertbare gildenmagische Thesis, und es ist auch kein Magier bekannt, von dem man wüsste, dass er diesen Spruch beherrscht.





NEBELWAND UND MORGENDUNST

Probe: KL / FF / KO
Technik: Der Elf spricht *feya val'ya na'biunda* und bläst in die zu einer Schale geformten Handflächen.
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Der Zauber erschafft eine nahezu undurchsichtige, stationäre Dunstwolke. Es können beliebig geformte Dunstwolken mit diesem Zauber hervorgerufen werden, vom natürlichen, schwadenhaften Nebelfeld über ein meilenlanges dünnes Band bis zum soliden Quader oder Drachen aus Nebel. Die Nebelwolke lässt sich nicht durch Wind beeinflussen oder wegwehen. Je nach Komplexität des Gebildes können bis zu 5 Punkte auf die Zauberprobe aufgeschlagen werden.
Kosten: 1 AsP pro 20 Raumschritt Nebel, mindestens aber 4 AsP
Zielobjekt: Zone
Reichweite: Die Nebelwolke kann in maximal ZfW Schritt Entfernung vom Elfen entstehen; maximal können ZfW mal 100 Raumschritt Nebel erzeugt werden.
Wirkungsdauer: doppelte ZfP* in Spielrunden, danach verflüchtigt sich der Nebel auf natürlich Art und Weise.
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite (sowohl Entfernung vom Zaubernden als auch Maximalvolumen), Wirkungsdauer
◆*Dunst* (+2). Der Elf kann einen dünnen Dunst anstatt eines dichten Nebels erzeugen – dafür jedoch ein doppelt so großes Volumen.
◆*Bewegliche Nebelwolke* (+3). Der Nebel bewegt sich mit dem Elfen mit und kann sich maximal ZfW mal 10 Schritt vom Zaubernden entfernen (A).
◆*Geisternebel* (+7; ab ZfW 11; nicht in der elfischen Repräsentation). Ein waberndes Nebelfeld, in dem sich immer wieder herausgreifende Klauen, abartige Fratzen und glotzende Augen bilden (MU-Probe+ZfP*/2 beim Anblick erforderlich).
◆*Nebelbilder* (+7; ab ZfW 14): Der Elf kann die Form der Nebelwolke während der gesamten Wirkungsdauer beliebig verändern (A), so dass auch zum Beispiel gehende Nebelriesen entstehen können – je nach Komplexität von Form und Bewegung kann der Meister hier jedoch (evtl. erschwerte) IN-Proben verlangen, bei deren Misslingen der Elf die Kontrolle über das Nebelfeld verliert und er keine neuen Formen mehr entstehen lassen kann.
Reversalis: löst natürliche und magische Nebelfelder im Handumdrehen auf.
Antimagie: VERÄNDERUNG AUFHEBEN und der jeweils passende ELEMENTARBANN wirken gegen die NEBELWAND.
Merkmale: Umwelt, Elementar (Wasser), Elementar (Luft)
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Elf6; Ach4; Dru, Geo je 3; Mag2; Hex(Elf)2; Srl(Mag)2
Eigentlich dient der NEBELWAND seinen Erfindern, den Waldelfen, als Zauber zum Verbergen oder zur Verwirrung von Feinden, die in die Elfenwälder eindringen. Die gildenmagische Form lässt sich nur an den Akademien von Donnerbach, Olport, Nostria, Festum und Rashdul erlernen (im Konzil im Raschtulswall kennt man die druidische Variante) sowie aus *Zauberkräfte der Natur* rekonstruieren. Sie ist mittlerweile auch bei einigen Scharlatanen bekannt, die im 'Nebel des Limbus' verschwinden wollen und unglaublichste Dunstgebilde zaubern.

MERKMAL UMWELT | MERKMAL ELEMENTAR | MERKMAL ELEMENTAR | C KOMPLEXITÄT

NEKROPATHIA SEELENREISE

Probe: MU / KL / CH

Technik: Der Magier legt den Toten oder einen Gegenstand, den dieser früher besessen hat, in ein mit Zauberkreide gezeichnetes Boronrad (oder ein entsprechendes Symbol seines Glaubens), tritt selbst hinzu, nimmt Platz und spricht die Formel.

Zauberdauer: 3 Spielrunden

Wirkung: Mit diesem Zauber kann der Magier eine Gedankenbrücke ins Totenreich (kosmologisch genauer: in Borons Hallen, den 'Wartesaal der Seelen') errichten und sich mit dem Verstorbenen verständigen. Je länger der Tod des Gerufenen zurückliegt, desto schwieriger gestaltet sich die Kommunikation. Als etwaige Aufschläge auf die Herstellung der Verbindung sollte die Zeit dienen, die der Verstorbene bereits in Borons Reich weilt: Von +/-0 für einen frisch Verstorbenen bis hin zu +30 für den Geist eines frühen güldenländischen Aventurien-Siedlers ist eine weite Spanne ...

Was der Verstorbene dem Magier zu erzählen bereit ist und ob er ihn vielleicht sogar skrupellos anlügt, hängt von dessen Charakter und Hintergrund ab und ist somit Meisterentscheidung.

Bei diesem Zauber handelt es sich nicht, wie vielleicht erwartet, um eine *Beschwörung*, denn der Geist des Verstorbenen erscheint nicht etwa im Boronrad; es ist vielmehr eine 'suchende', direkte Verbindung in die Vierte Sphäre, ins Totenreich – eine geistige Reise, die schon den Willen so manches Magus (vor allem solcher mit Totenangst) zerrüttet hat.

Mit Seelen, die in den Niederhöllen oder im Limbus leiden, und auch mit ruhelosen Seelen, die immer noch in der dritten Sphäre wandeln, ist durch diesem Zauber keine Verständigung möglich – genauso wenig wie eine Kommunikation mit Seelen, die in einem der zwölfgöttlichen Paradies residieren. Beide Erlebnisse würden einen Sterblichen auch schlichtweg um den Verstand bringen.

Kosten: 9 AsP für den Aufbau der gedanklichen Brücke plus 7 AsP pro Spielrunde

Zielobjekt: Einzelobjekt; Einzelperson

Reichweite: Der Magier muss den Toten/den Gegenstand berühren.

Wirkungsdauer: nach AsP-Aufwand, längstens jedoch ZfP* Spielrunden

Modifikationen und Varianten: keine bekannt

Reversalis: keine Wirkung

Antimagie: kann in einer Zone des VERSTÄNDIGUNG STÖREN oder des GEISTERBANN nur erschwert gesprochen und während der Wirkungsdauer auch von einem dieser Zauber beendet werden.

Merkmale: Geisterwesen, Verständigung

Komplexität: E

Repräsentationen und Verbreitung: Mag3, Dru2, Hex(Mag)2

Obwohl es sich, wie bereits erwähnt, um keine Beschwörung handelt, wird der Blick in Borons Hallen allgemein als lästerlich angesehen, so dass Magi und Magae den Spruch nur in Brabak oder an der Fasarer Al'Achami erlernen oder aus dem *Etherischen Geflüster* rekonstruieren können. Man munkelt, dass auch einige erfahrene Druiden diesen Zauber gemeistert haben. Inwieweit selbige jedoch bereit sind, Außenstehenden die Formel zu lehren, steht in den Sternen.









NIHILOGRAVO SCHWERELOS

Probe: KL / KO / KK
Technik: Der Zaubernde sucht sich einen festen Stand, hebt langsam die Arme und spricht dabei die Formel.
Zauberdauer: 15 Aktionen
Wirkung: Mit Hilfe dieser Formel kann der Zaubernde um sich eine zylinderförmige, nach oben unbegrenzte Zone erschaffen, in der Schwerelosigkeit herrscht: Gegenstände und Personen beginnen plötzlich zu schweben oder erheben sich durch unbedachte Bewegungen gar hoch in die Lüfte. Egal wo man sich innerhalb der Zone befindet, man verspürt ein ständiges Gefühl des Fallens (und muss, wenn man diese Schlechte Eigenschaft hat, sofort eine Probe auf *Höhenangst* ablegen; alle Talent- und Zauberproben sind um den Wert der Höhenangst erschwert). Sollten sich mehrere Gegenstände und/oder Lebewesen innerhalb des Wirkungsradius befinden, so bricht mit Sicherheit ein allgemeines Chaos aus. An Kampf oder ähnliche heftige Bewegungen ist nicht zu denken.
Die Zone verbleibt an der Stelle, an der sie erzeugt wurde; Personen und Objekte, die den Wirkungsradius verlassen, unterliegen wieder Sumus Griff – auch wenn sie gerade 10 Schritt über dem Boden schweben. Entgegen bisheriger Spekulationen ist dieser Zauber eindeutig *nicht* im elementaren Bereich angesiedelt, da er sich mit einer Eigenschaft der zweiten Sphäre befasst, in der die Elemente noch nicht getrennt sind.
Kosten: 5 AsP pro Schritt Radius
Zielobjekt: Zone
Reichweite: max. ZfW Schritt
Wirkungsdauer: ZfP* x 10 Kampfrunden (A)

Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Zielobjekt (selbst; s.u.), Reichweite, Wirkungsdauer
◆*Leicht und Beweglich* (+5, ab ZfW 7). Die Zone der Schwerelosigkeit kann sich mit dem Magier bewegen.
◆*Zaubern wie im Fluge* (+7). Der Magier muss während der Zauberdauer nicht sicher auf dem Boden stehen, sondern kann sich durchaus schnell vertikal bewegen – vulgo: fallen. Ausgesprochen praktisch in Kombination mit 'Zauberdauer verkürzen'.
◆*Levitation* (+7; ab ZfW 14). Der Magier erzeugt keine Zone der Schwerelosigkeit, sondern macht sich selbst immun gegen Sumus Griff (nicht aber gegen den Wind ...); Kosten: 7 AsP.
Reversalis: bewirkt bei allen Gegenständen im Wirkungsbereich eine Verdoppelung ihres Gewichtes.
Antimagie: Kann nicht in einer Zone des VERÄNDERUNG AUFHEBEN gewirkt werden und wird mit dieser antimagischen Formel beendet.
Merkmale: Umwelt
Komplexität: E
Repräsentationen und Verbreitung: Mag3
Der NIHILOGRAVO gehört zurecht zu den schwierigsten Formeln überhaupt, und es gibt nur wenige Magi und Magae, die von sich behaupten können, den Spruch in seiner Tiefe ausgelotet zu haben.
So verwundert es dann auch nicht, wenn sich fast ausschließlich die Abgänger der Akademien Nostria, Festum und die Raschtulswaller Elementaristen als Lehrmeister für diesen Spruch eignen. Gelehrt wird er zwar auch in Khunchom, Mirham und Punin, jedoch eher zu Studienzwecken denn zur praktischen Anwendung – und Übung macht schließlich den (Lehr-) Meister.

MERKMAL UMWELT

E KOMPLEXITÄT

NUNTIOVOLO BOTENVOGEL

Probe: MU / KL / CH
Technik: Der Magier bewegt seine ineinander verschränkten Finger wie Flügelschwingen und ruft die Formel in die Nacht hinaus.
Zauberdauer: 20 Aktionen
Wirkung: Auf den Ruf (der in der Tat nur nachts, also zwischen Sonnenunter- und -aufgang gesprochen werden kann) erscheint vor dem Zaubernden eine verdichtete Rauchgestalt dämonischer Natur, die vage Form, Größe und Bewegungsart einer Fledermaus besitzt. Die Wesenheit kann einen bis zu 10 Unzen schweren Gegenstand, üblicherweise eine schriftliche Botschaft, an einen vom Zaubernden bestimmten Ort überbringen.
Die beschworene 'Kreatur' (es ist eigentlich kein Wesen, sondern ein Konglomerat lolgramothscher Substanz) fliegt mit ca. 50 Meilen in der Stunde, dies jedoch unermüdlich die ganze Nacht und wenn nötig auch am Tage. Sie kann nicht Opfer von Raubvögeln werden, jedoch sehr wohl durch ungünstiges Wetter (jede Flugstunde bei 19 und 20 auf W20) vom Kurs abgebracht werden, was W6 Stunden Verzögerung mit sich bringt. Das Wesen ist unempfindlich gegen gewöhnliche Waffen (wie Pfeile), aber von Schadenszauberei zu verletzen.
Vor dem Zaubern muss festgelegt werden, wie viele AsP der Zaubernde investieren will, will heißen, wie viele Stunden die Fledermaus maximal unterwegs sein kann. Dauert der Flug durch eine Fehleinschätzung oder Verzögerung zu lange, löst sich die Wesenheit auf und die Botschaft fällt zu Boden.
Der Botenvogel ist – vor allem auf längeren Reisen – relativ unzuverlässig: Gegenüber seinem Beschwörer und Auftrag hat er eine Loyalität (LO) in Höhe der ZfP*. Alle 2W6 Flugstunden wird eine Probe auf die LO abgelegt, bei deren Misslingen die Kreatur ihre Nachricht einfach fallen lässt.
Kosten: 5 AsP + 1 AsP pro Stunde, die die Kreatur unterwegs sein soll (borbaradianische Variante: W6 AsP plus 1 AsP/Stunde bzw. die Hälfte dieser Kosten als LeP)
Zielobjekt: Einzelwesen
Reichweite: je nach AsP-Aufwand
Wirkungsdauer: maximal 2 x ZfW Stunden oder bis die Fledermauskreatur ihren Auftrag erledigt hat.
Modifikationen: Zauberdauer, Kosten, Wirkungsdauer
◆Die *dämonische Rauchgestalt* zeigt sich in jeder bekannten Repräsentation in anderer Form: üblicherweise als Fledermaus in der gildenmagischen, meist als Fischechse in der kristallomantischen, geflügelte Schlange in der borbaradianischen und zerfledderte Krähe in der hexischen Repräsentation.
◆*Hohe Loyalität* (+3). Die LO des dämonischen Boten kann um 1 Punkt pro investiertem AsP angehoben werden.
◆*Hohe Tragkraft* (+7). Das Botenwesen kann bis zu einem Stein Gewicht schleppen; Kosten 7 AsP +2 AsP / Stunde.
Reversalis: Eine Boten-Wesenheit kann hiermit aufgelöst werden.
Antimagie: Die beschworene Entität kann mit einem PENTAGRAMMA ausgetrieben werden, der um die ZfP* erschwert ist. Der Zauber kann in Zonen des LOLGRAMOTHBANN oder des BESCHWÖRUNG VEREITELN nur erschwert gewirkt werden; letztgenannter Zauber kann auch gewirkt werden, um die Beschwörung direkt zu verhindern.
Merkmale: Beschwörung, Dämonisch (Lolgramoth)
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Mag 3; Ach, Bor, Hex je 2
Der Zauber, der offenbar einst aus aus der Beschwörung Niederer Dämonen entwickelt wurde, ist ein gutes Beispiel für eine Beschwörung einer bestimmten dämonischen Substanz, verknüpft mit einem festen Auftrag. Er dient vor allem einigen schwarzen Magierakademien der Verständigung und ist an fast jeder Akademie der Bruderschaft der Wissenden bekannt, während ihn Graumagier kaum kennen und Weißmagier jede Art von Dämonenbeschwörung ablehnen.
Das obskure Zirkular *Spiegel der Schwarzmagie* wurde immerhin in dreistelliger Auflage von diesen dämonischen Boten ausgetragen, so dass häufig vermutet wurde, das Brabaker Haus dieses Journals nutze ein mächtiges NUNTIOVOLO-Artefakt.







OBJECTO OBSCURO

Probe: KL / FF / KO
Technik: Der Magier berührt das Objekt mit der flachen Hand und spricht die Formel.
Zauberdauer: 10 Aktionen
Wirkung: Diese Formel macht unbelebte Objekte auf die gleiche Art und Weise unsichtbar, wie dies der VISIBILI mit Lebewesen tut. Die Objekte lassen sich jedoch noch ertasten oder durch bestimmte Zaubersprüche (z.B. den ODEM ARCANUM) entdecken. Der Zauber erlischt, wenn der Gegenstand schneller als 1 Schritt pro Kampfrunde bewegt wird. Wie beim VISIBILI erwähnt, handelt es sich bei dieser Formel um eine Neuentwicklung (auf alten Grundlagen, namentlich den Schriften Mondrazars und Telekins) mit dem Ziel, den 'ursprünglichen Unsichtbarkeitszauber' wiederzuentdecken oder zu rekonstruieren. Eine Kombination beider Sprüche ist jedoch bisher noch nicht gelungen.
Kosten: 7 AsP + 2 AsP pro SR
Zielobjekt: Einzelobjekt von maximal ZfW Stein Gewicht
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: nach AsP-Einsatz (A), maximal jedoch ZfP* SR
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite
◆Dies ist die *neueste Arbeitsvariante* dieses Zaubers, an dem weiterhin heftig experimentiert wird, obwohl mittlerweile bekannt ist, dass es sich bei der gesuchten alten elfischen Formel wohl eher um eine Illusion handelt. Viele kleinere Varianten sind bekannt und im Umlauf.
◆Die *Achaz-Variante* erfordert absolute Bewegungslosigkeit, weswegen der Zauber auch nur auf Teile von Bauwerken angewendet wird. Dafür beträgt die Wirkungsdauer ein Jahr und einen Tag bei 7 Punkten AE-Einsatz pro Stein Gewicht. Es ist möglich, die Wirkung unter Einsatz eines zusätzlichen permanenten AsP pro Stein Gewicht permanent zu machen.
Reversalis: hebt die Verwandlung auf.
Antimagie: kann in einer Zone des OBJEKT ENTZAUBERN nur erschwert gewirkt und mit diesem Antimagie-Spruch aufgehoben werden.
Merkmale: Objekt
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Mag3, Ach2
Die Meisterformel kann an allen Verwandlungsakademien (also auch jenen, die sich eher mit Lebewesen befassen) und in Punin eingesehen werden. Vielleicht gelingt es ja in den nächsten Jahren den Gelehrten, das Geheimnis der Tarnkappe endlich zu lüften. Die Chancen hierfür gelten jedoch allgemein als gering.
Den Achaz-Kristallomanten ist eine Verwandlung von Objekten bekannt, die Durchsichtigkeit hervorruft – dies ist jedoch vermutlich den Gildenmagiern noch nicht bekannt.

MERKMAL OBJEKT

D KOMPLEXITÄT

OBJECTOFIXO

Probe: KL / KL / KK
Technik: Der Zaubernde berührt den Gegenstand, den er an einen Ort binden will, und spricht dabei die Formel.
Zauberdauer: 10 Aktionen
Wirkung: Der Spruch bewirkt, dass ein Gegenstand sich nicht mehr auf natürliche Weise (das heißt, durch den Einsatz von Kraft, egal ob sie mit Hand oder Hebel angesetzt wird) von dem Ort wegbewegen lässt, an den er durch den Zauber gebunden wurde – er ist sozusagen auf magische Weise festgeklebt. Natürlich kann das Objekt, an dem der Gegenstand fixiert ist, seinerseits bewegt werden – in diesem Fall wird das Objekt mitgenommen. Wenn also etwa eine Münze mit dem Objectofixo auf einer Tischplatte befestigt ist, dann müsste ein Dieb schon den ganzen Tisch mitnehmen, oder wenigstens das betreffende Brett aus der Tischplatte brechen.
Der Gegenstand selbst kann zwar durch heftige Schläge oder Feuer zerstört werden, jedoch verbleiben die Trümmer bis zum Ende der Wirkungsdauer an ihrem Fleck.
Eine Obergrenze für das Gewicht des verzauberten Gegenstandes konnte bisher noch nicht ermittelt werden. Es scheint so, als läge es in der Natur aller Dinge, an ihrem Ort zu verharren, wenn kein äußerer Anstoß erfolgt – und in diesem Sinne wäre der Zauber nur eine Verstärkung der natürlichen Eigenschaften des Objekts.
Kosten: 1 AsP pro Stein Gewicht des Gegenstands
Zielobjekt: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfP* mal 5 Spielrunden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Zielobjekt (mehrere), Reichweite, Wirkungsdauer
◆*Bilderhaken* (+5). Das Objekt kann ohne Haken und Nagel an einer glatten Wand fixiert werden.
◆*Spinnenfest* (+10). Das Objekt kann ohne Hilfsmittel unter der Decke fixiert werden.
◆*Lufthaken* (+15). Das Objekt kann mitten in der Luft fixiert werden. In diesem Fall bewirkt auch Bewegung der umgebenden Luft keine Positionsveränderung des betroffenen Objekts: Es ist an seinem Ort in Bezug auf den Dere-Mittelpunkt fixiert, nicht etwa an der Luft.
Reversalis: hebt die Verwandlung wieder auf.
Antimagie: kann in einer Zone des OBJEKT ENTZAUBERN (oder des hypothetischen TEMPORALZAUBEREI BANNEN) nur erschwert gewirkt und mit diesem Antimagie-Spruch gelöst werden.
Merkmale: Objekt, Temporal
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Ach5, Mag4
Unter Menschen ist dieser Zauber fast ausschließlich bei Magiern verbreitet, und selbst für diese ist die Formel noch gehörig schwer zu erlernen. Vorzugsweise wendet man sich hierzu an eine entsprechende Akademien. Die Thesis lässt sich jedoch leicht aus *Stillstand – Die unsichtbare Bewegung* deduzieren, da der Verfasser offensichtlich in diesem Zauber recht versiert war und ihn eingehend beschreibt. Höhere Verbreitung hat der Zauber jedoch bei den Achaz und scheint dort auch bereits lange bekannt zu sein, wie die Schutzvorrichtungen etlicher alter Tempelanlagen zeigen.

MERKMAL OBJEKT | MERKMAL TEMPORAL | D KOMPLEXITÄT

OBJECTOVOCO

Probe: KL / IN / CH
Technik: Der Zaubernde berührt den Gegenstand, den er befragen will, mit beiden Händen und spricht die Formel.
Zauberdauer: 25 Aktionen
Wirkung: Mit diesem Zauber kann der Magier bis zu ZfP*/2 Fragen an einen unbelebten Gegenstand stellen. Die Fragen müssen mit Ja oder Nein zu beantworten sein, und der Gegenstand kann nur Beobachtungen, nicht aber Beurteilungen weitergeben. Die Antwort erfolgt, für die Umstehenden hörbar, in einer Sprache, die der Zaubernde versteht, jedoch mit einer dem Objekt entsprechenden Stimme und Sprechweise. Hierbei ist zu beachten, dass Gegenstände natürlich nur ein begrenztes Wahrnehmungsfeld haben – auch im übertragenen Sinne. (Der Ausspruch, jemand sei dumm wie ein Stuhl, kommt sicher nicht von ungefähr.) Deshalb ist es Sache des Zauberers, seine Fragen so präzise wie möglich zu formulieren. Eine Armbrust könnte zum Beispiel ihren letzten Benutzer nur anhand seiner Hände (Fingerprofil) identifizieren, nicht jedoch anhand seines Gesichts.

Kosten: 5 AsP plus 2 AsP pro Frage
Zielobjekt: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Der Gegenstand ist eine Spielrunde lang bereit, Fragen zu beantworten.
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: kann in einer Zone des VERSTÄNDIGUNG STÖREN nur erschwert gewirkt und von diesem Zauber beendet werden.
Merkmale: Verständigung
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Mag5; Dru, Elf je 4; Geo3; Hex2; Srl(Mag)2
Erlernt werden kann dieser Spruch an fast jeder Magierakademie, aber auch von Druiden, Elfen und Hexen, wobei Letztere den geistigen Kontakt mit der toten Materie zu scheuen scheinen.

MERKMAL VERSTÄNDIGUNG

C KOMPLEXITÄT

OBJEKT ENTZAUBERN

Probe: KL / IN / FF (+Mod.)
Technik: Die Magierin berührt das Ziel ihres Zaubers mit der Hand, konzentriert sich auf die astralen Muster der Verzauberung und spricht die Formel.
Zauberdauer: 50 Aktionen
Wirkung: Mit dieser Formel können Zauber mit dem Merkmal *Objekt* aufgehoben werden, also solche, die einen Gegenstand mit einer bestimmten Verzauberung belegen. Der Zauber wirkt nicht gegen sekundäre Veränderungen, die nicht von der eigentlichen Zaubermatrix herrühren.
Die Zauberprobe ist um die vom gegnerischen Zauberer (demjenigen, der die Objekt-Verzauberung gewirkt hat) erzielten ZfP* erschwert, des Weiteren um 1/5 der AsP des zu brechenden Spruchs. Weitere Erschwernisse können aus einem PROTECTIONIS herrühren. Der Zauber wirkt auch gegen Objekte, die mit einem Hexenfluch belegt sind, wobei sich hier die übrig behaltenen TaP* *Ritualkenntnis* als Erschwernis auswirken. Dazu kommt wegen des nicht klar definierten Merkmals eine zusätzliche Erschwernis von 3 Punkten (letzteres nicht in der hexischen Repräsentation).
Sorgfältige magische Analyse des wirkenden Objekt-Zaubers im Vorfeld erleichtert die Probe: Pro 3 ZfP* bei einem ANALYS ARCANSTRUKTUR ist die Probe auf OBJEKT ENTZAUBERN um einen Punkt erleichtert.
Objekte, in denen durch den INFINITUM, ARCANOVI oder durch rituelle Zauberei permanente Astralpunkte gebunden sind, sind immun gegen den OBJEKT ENTZAUBERN; hier ist ein DESTRUCTIBO vonnöten (S. 44).
Kosten: 8 AsP plus 1/5 der Kosten des zu brechenden Spruchs.
Zielobjekt: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite
◆*Zone* (+3; ab ZfW 7). Für den Einsatz von 24 AsP kann die Magierin eine ortsfeste Zone von ZfW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal *Objekt* um ZfP* Punkte erschwert ist und die ZfP* SR lang anhält. In Objekten gespeicherte Zauber, egal welchen Merkmals, werden innerhalb der Zone nur ausgelöst, wenn ein W20-Wurf größer ist als die ZfP* der Zone.
◆Objektschutz (+3; ab ZfW 7; 8 AsP pro angefangenem Stein Gewicht des Objekts; Wirkungsdauer ZfP* Stunden). Das mit dieser Variante geschützte (nicht magische oder momentan anderweitig verzauberte, geweihte oder beseelte) Objekt wird präventiv mit einer antimagischen Aura versehen, sozusagen einer 'Magieresistenz': Jeder Zauber mit dem Merkmal *Objekt*, der auf das Objekt wirken soll, ist um die ZfP* des *Objektschutz* erschwert. Zusätzlich können weitere Astralpunkte eingesetzt werden, die jeden derartigen Zauber um den gleichen Betrag an AsP verteuern.
◆*Gesteigerter Objektschutz* (je +2 zusätzlich zu den +3 aus Objektschutz; ab ZfW 11). Diese Variante des *Objektschutz* erlaubt es (über dessen Grundwirkung hinaus), das Objekt gegen weitere Merkmale (mit Ausnahme von *Antimagie*) besonders gut zu schützen: Jedes gewählte Merkmal erschwert die Probe des OBJEKT ENTZAUBERN um 2 Punkte und verteuert den Zauber um 3 AsP. Alle Zauber, die ein gewähltes Merkmal besitzen, sind um die ZfP* des OBJEKT ENTZAUBERN erschwert.
Es ist nicht möglich, einen Gegenstand gegen ein Merkmal mehrfach zu schützen, auch *Objekt* kann nicht ein zweites Mal gewählt werden (da bereits die Grundvariante den gesteigerten Schutz gegen dieses Merkmal enthält). Diese Variante wirkt nur gegen Primäreffekte eines Spruchs (OBJECTOVOCO, DESINTEGRATUS, MOTORICUS, REFLECTIMAGO etc.), jedoch nicht gegen Sekundäreffekte (elementare IGNISPHAERO-Flammenwolke, Schlag eines mit KARNIFILO Verzauberten). Sie verhindert übrigens nicht das Gelingen eines Zaubers, wenn dessen Wirkung mehr als das Objekt betrifft: Gelingt ein CALDOFRIGO, der einen Raum in niederhöllische Kälte versetzen soll, in dem sich eine mit OBJEKT ENTZAUBERN gesicherte Phiole befindet, ohne den Zuschlag, so wird der gesamte Raum eiskalt – mit Ausnahme der Phiole, die erst gefriert, wenn die Zauberprobe auch mit dem Zuschlag gelingt.
◆*Objektschutz* (+3; ab ZfW 7; 8 AsP pro angefangenem Stein Gewicht des Objekts; Wirkungsdauer ZfP* Stunden). Das mit dieser Variante geschützte (nicht magische oder momentan anderweitig verzauberte, geweihte oder beseelte) Objekt wird präventiv mit einer antimagischen Aura versehen, sozusagen einer 'Magieresistenz': Jeder Zauber, der auf das Objekt wirken soll,







ist um die ZfP* des *Objektschutz* erschwert. Zusätzlich können weitere Astralpunkte eingesetzt werden, die jeden derartigen Zauber um den gleichen Betrag an AsP verteuern. Diese Variante wirkt nur gegen Primäreffekte eines Spruchs (OBJECTOVOCO, DESINTEGRATUS, MOTORICUS, REFLECTIMAGO etc.), jedoch nicht gegen Sekundäreffekte (elementare IGNISPHAERO-Flammenwolke, Schlag eines mit KARNIFILO Verzauberten).

Sie verhindert übrigens nicht das Gelingen eines Zaubers, wenn dessen Wirkung mehr als das Objekt betrifft: Gelingt ein CALDOFRIGO, der einen Raum in niederhöllische Kälte versetzen soll, in dem sich eine mit OBJEKT ENTZAUBERN gesicherte Phiole befindet, ohne den Zuschlag, so wird der gesamte Raum eiskalt – mit Ausnahme der Phiole, die erst gefriert, wenn die Zauberprobe auch mit dem Zuschlag gelingt.

◆*Gesteigerter Objektschutz* (je +2 zusätzlich zu den +3 aus Objektschutz; ab ZfW 11). Diese Variante des *Objektschutz* erlaubt es (über dessen Grundwirkung hinaus), das Objekt gegen spezielle Merkmale besonders gut zu schützen: Jedes gewählte Merkmal erschwert die Probe des OBJEKT ENTZAUBERN um 2 Punkte und verteuert den Zauber um 3 AsP. Zauber, die ein gewähltes Merkmal besitzen, sind um die doppelten ZfP* des OBJEKT ENTZAUBERN erschwert. Es ist nicht möglich, einen Gegenstand gegen ein Merkmal mehrfach zu schützen, auch *Objekt* kann nicht ein zweites Mal gewählt werden (da bereits die Grundvariante den gesteigerten Schutz gegen dieses Merkmal enthält).

Reversalis: keine Wirkung

Antimagie: Der PROTECTIONIS ist der typische Schutzzauber für verzauberte Objekte (S. 137). Die *Objektschutz*-Varianten (und nur diese) des OBJEKT ENTZAUBERN können, – als explizite Ausnahme zu dem auf Seite 6f. zu Antimagie Gesagten – durch einen anderen OBJEKT ENTZAUBERN aufgehoben werden.

Merkmale: Antimagie, Objekt

Komplexität: C

Repräsentationen und Verbreitung: Mag 5, Ach4, Hex3, Srl(Mag)2

Eine komplexe Zauberei, die eine hohe Erfahrung der Antimagierin erfordert, sowohl was die Entwirrung der komplexen astralen Muster einer Verwandlung als auch den schieren Kraftaufwand angeht. Dennoch muss die Beenderin der Verzauberung nur wissen, dass eine Verwandlung vorliegt, den entsprechenden Spruch aber nicht aktiv beherrschen. Der Spruch wird an allen Antimagie-Akademien gelehrt und ist bei den objektverzaubernden Echsen und den objektverfluchenden Hexen ebenfalls recht bekannt.

OCULUS ASTRALIS

Probe: KL / IN / CH
Technik: Der Magier konzentriert sich auf die astralen Schwingungen, berührt seine geschlossenen Augen mit Zeige und Mittelfinger und spricht die Formel.
Zauberdauer: 15 Aktionen
Wirkung: Sobald der Magier die Augen wieder öffnet, nimmt er seine Umgebung (oder einen Gegenstand) so wahr, wie sie bei der Betrachtung mittels einer Kombination von ODEM und ANALYS erscheinen würde: als leuchtende Ansammlung von Kraftfäden für magische Dinge, als nebulöse Dunkelheit für alles, was nicht von Zauberei erfüllt ist. Alle diesseitigen Dinge haben ihr Ebenbild in der Astralwelt (im 'Näheren Limbus', in den man mit diesem Zauber im Endeffekt blickt), weswegen man mit diesem Spruch auch die Orientierung im Diesseits behalten kann, während man gleichzeitig nach einem bestimmten astralen Muster sucht (z.B. ein Geist, der in einem Gegenstand gefangen ist). Vor allem in der diesseitigen Welt unsichtbare Wesen oder Illusionen lassen sich hiermit recht gut aufspüren.
Die Orientierung in der diesseitigen Welt ist mit einigen Schwierigkeiten verbunden, da der normale Gesichtssinn des Magiers nicht mehr funktioniert und nur noch Ansammlungen magischer Kraft eine Form von 'Licht' ausstrahlen. Als Meister können Sie auf alle Proben, die mit der Handhabung nichtmagischer, nichtlebender Gegenstände zu tun haben (z.B. ein Handwerkstalent wie *Holzbearbeitung*), rein körperliche Aufgaben beinhalten (*Akrobatik* oder Kampf gegen nicht Magiebegabte) einen Zuschlag von je 3 Punkten für 'nichtmagisch' und 'nichtlebend' auf die entsprechende Probe verhängen.
Allgemein gilt, dass unter der Wirkung dieser 'Magieraugen' ebenfalls *Sinnenschärfe*-Proben abgelegt werden müssen, um bestimmte Details zu erkennen (wobei bei nichtmagischen, nichtlebenden Objekten die o.g. Zuschläge gelten). ZfP* aus der OCULUS-Probe können diese Einschränkungen im Verhältnis 1:1 aufheben und/oder für je 2 ZfP* einen TaP *Sinnenschärfe* zur Verfügung stellen.
Seine eigentliche Wirkung entfaltet der Spruch jedoch im Limbus, wo ohne die Formel schlechterdings keine Form der Orientierung möglich ist. Jedem prospektiven Dimensionsreisenden sei daher eine Kenntnis dieses Zaubers wärmstens ans Herz gelegt.
Kosten: 11 AsP plus 3 AsP/SR
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite, Kosten
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: kann in Zonen des HELLSICHT TRÜBEN oder des METAMAGIE NEUTRALISIEREN nur erschwert gewirkt und mit diesen Antimagie-Sprüchen beendet werden. Verhüllte Auren oder der SCHLEIER DER UNWISSENHEIT setzen den *Sinnenschärfe*-Proben ihre eigenen Werte/ZfP* entgegen.
Merkmale: Hellsicht, Kraft, Limbus, Metamagie
Komplexität: E
Repräsentationen und Verbreitung: Mag3
Dieser Spruch wird in Punin, Methumis und Thorwal gelehrt. Die ursprüngliche Rekonstruktion basiert angeblich auf dem Buch *Das Wesen des Unbekannten* und soll mehrere Jahrzehnte in Anspruch genommen haben – was Wunder bei der Auslegung, die der Autor des Buchs, ein Praios-Geweihter, von allen magischen Phänomenen gegeben hat. Ebenso stellte sich im Nachhinein heraus, dass er auch in langwieriger Arbeit aus *Sphärenklänge – Harmonie der Dimensionen* hergeleitet werden kann.

MERKMAL HELLSICHT | MERKMAL KRAFT | MERKMAL LIMBUS | MERKMAL METAMAGIE | E KOMPLEXITÄT

ODEM ARCANUM

Probe: KL / IN / IN
Technik: Der Elf betrachtet sein Ziel intensiv und spricht die Melodie des *uida mandra sanya'ray*.
Zauberdauer: 4 Aktionen
Wirkung: Mittels dieses Zaubers lässt sich Zauberei in weltlichem Wirken erkennen. Wenn in dem vom Elfen betrachteten Ziel (das kann ein Gegenstand, ein Lebewesen oder auch eine Aktion sein) eine magische Kraft wirksam ist, nimmt er 4 Aktionen lang (die Zauberdauer) einen rötlichen Schimmer wahr, der das Ziel umgibt. Die Probe wird gemäß der Intensität der vorhandenen Astralenergie modifiziert (siehe die Tabelle auf der folgenden Seite). Je nach den ZfP* kann das Gewebe aus Matrixfäden auch genauer erkannt werden:

◆Bei *0 bis 2 ZfP** kann nur ein Urteil gefällt werden, ob hier Magie vorhanden ist oder nicht;

◆*3 ZfP** erlauben Aussagen über die Intensität der anwesenden Magie (wie dick sind die Fäden: ist also kaum, wenig, viel oder sehr viel Astralenergie zu sehen);

◆*7 ZfP** zeigen ein grobes Bild des Gewebes (ob die Kraft z.B. um den Kopf eines Opfers konzentriert ist; erfolgreiche *Magiekunde*-Proben erlauben dann eventuell Rückschlüsse auf die beobachtete Zauberwirkung, wenn der Elf diesen oder einen ähnlich wirkenden Zauber selbst beherrscht) und geben Aufschluss darüber, ob die Kraft durch LE (also Blutmagie) oder dämonisches Wirken 'verunreinigt' ist;

◆ab *12 ZfP** kann der Elf ein fein strukturiertes Bild des Gewebes erkennen und auch eine eventuelle Fließrichtung der Kraft sehen: Hierdurch ist die *Magiekunde*-Probe erleichtert und der Elf kann auch die Wirkung eines Zaubers einschätzen, der ihm ansonsten unbekannt ist. (Zuschläge auf die genannten *Magiekunde*-Proben sind jeweils Meisterentscheid.)

Der Zauber erkennt nur das Vorhandensein von Kraft und ihr Gewebe, nicht die *Art* der Kraft (also z.B. **nicht** die *Repräsentation* und die *Merkmale* eines wirkenden Zaubers); dafür müssen die Formeln ANALYS und OCULUS bemüht werden. Die Präsenz von göttlichem Wirken und von Karmaenergie ist nicht feststellbar. Zu starke Kraftquellen erscheinen als hellrotes Gleißen oder gar als im Geist des Hellsichtigen explodierende Sonne (bei den Gildenmagiern als *Teclador-Effekt* bekannt): Der Zaubernde ist für einige Zeit geblendet und wird für geraume Zeit von Kopfschmerzen geplagt (KL vermindert).

Genau wie der ANALYS bietet der ODEM dem Spielleiter viele Möglichkeiten, dem Zaubernden das Astralkontinuum anschaulich zu beschreiben.

Kosten: 4 AsP
Zielobjekt: Einzelperson, Einzelobjekt
Reichweite: ZfW Schritt
Wirkungsdauer: 1 KR
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Reichweite, Wirkungsdauer

◆*Sichtbereich* (+2). Statt eines Einzelobjektes kann der Elf einen Bereich betrachten, der von ihm aus kegelförmig im 45-Grad-Winkel ausgeht und eine Reichweite wie oben hat. Das Leuchten der erkannten magischen Objekte/Personen wird von unbelebter Materie deutlich geschwächt (Meisterentscheid) und von antimagischen Materialien oder anderen magischen Auren blockiert.

◆*Umgebung* (+7). Wie Sichtbereich, Wirkungsdauer ZfP* Kampfrunden lang (A), der Zaubernde kann den Kopf bewegen und damit den Kegel seiner Sicht verschieben.

Reversalis: nicht möglich
Antimagie: Eine Zone des HELLSICHT TRÜBEN erschwert das Wirken des Zaubers; gezielte Anwendung kann den ODEM abbrechen lassen.
Merkmale: Hellsicht, Kraft
Komplexität: A
Repräsentationen und Verbreitung: Ach, Elf, Mag je 7; Geo6; Dru, Hex je 5; Sch, Srl je 4

Der ODEM gilt als der bekannteste Zauber überhaupt – ein Spruch, über den alle Zauberkundigen recht früh verfügen können und sollten. Im Vergleich zur intuitiven Gabe *Magiegespür* ist er deutlich gezielter, sicherer und wissenschaftlicher. Häufig wird der Spruch als Vorbereitung einer Analyse mit dem ANALYS gesprochen. Ein gesundes Magiegespür wiederum erleichtert den ODEM.







ODEM ARCANUM: ASTRALINTENSITÄT (PROBENMODIFIKATOREN)

pro permanent gebundenem AsP (in Artefakten, Golems, Untoten ...)	-1
Punkte aus SCHLEIER DER UNWISSENHEIT / HELLSICHT TRÜBEN	+ZfP*
pro angefangenen 10 AsP über 30 (wirkender Zauber, Zauberkundiger mit AE-Vorrat)	-1
pro angefangenen 5 AsP unter 30 (wirkender Zauber, Zauberkundiger mit AE-Vorrat)	+1
Zeit seit Zauber vergangen (doppelter Zuschlag für einfache Präsenz):*	
Spielrunde	+4
Stunde	+6
Tag	+8
Woche	+10
Monat	+12
Jahr	+14
Jahrzehnt	+16
Jahrhundert	+18
Magische Wesen:	
Mindergeist, Ikanariaschmetterling	+5
Ghul, Wiedergänger	+3
Geist	+1
Elementargeist	-1
Grolm	-2
Kobold, Dschinn, Westwinddrache	-3
Niederer Dämon, Einhorn	-4
Gehörnter Dämon, Elementarer Meister, Purpurwurm, Kaiserdrache	-5
Elementarherr, Erzdämon, Alter Drache	-7

*) z.B. die Untersuchung von Objekten, die lediglich mit einem Kraftträger in Berührung gekommen sind (Schatulle, in der ein magisches Amulett lag; Türklinke, die ein Zauberer berührt hat; Fußstapfen eines Dämons; Raum, in dem sich ein Kobold aufgehalten hat etc.

PANDAEMONIUM

Probe: MU / MU / CH (+Mod.)
Technik: Die Hexe spreizt alle zehn Finger so weit wie möglich, deutet mit den Händen auf die Stelle, an der sich die Erscheinung manifestieren soll, und ruft die Kräfte der Niederhöllen an, ihr beizustehen.
Zauberdauer: 20 Aktionen
Wirkung: In dem von der Hexe verfluchten Gebiet wachsen plötzlich zuckende Krallenhände, sich windende Tentakel und klaffende Mäuler aus dem Boden. Das Gelände überzieht sich zudem mit niederhöllischem Reif und ein übler, miasmatischer Gestank schwebt in der Luft. Je nachdem, welche Wesenheit nach den momentanen Umständen eher zu 'helfen' bereit ist, finden sich hier Asfaloths ständige Formveränderung, Agrimoths Säurepfützen, Thargunitoths Skelletthände oder die typischen Wesensmerkmale der anderen Erzdämonen in der Mehrzahl, jedoch sind stets alle Kräfte der Niederhöllen irgendwie vertreten.
Die Zauberprobe ist pro angefangene 10 Rechtschritt dämonenverseuchtes Gebiet, die entstehen sollen, um 1 Punkt erschwert.
Wer auch immer eine solche Zone durchschreiten will, muss eine Mut-Probe ablegen, die um die ZfP* erschwert ist (und evtl. den Wert einer passenden *Schlechten Eigenschaft*, auf jeden Fall: Aberglaube); zum Fliehen aus der Zone (auf kürzestem Wege) ist natürlich keine Mut-Probe erforderlich.
Der Wagemutige kann dann die Zone durchqueren (mit einer halbierten GS, mindestens jedoch GS 1), muss jedoch in Kauf nehmen, von den dämonischen Erscheinungen angegriffen zu werden: Pro Rechtschritt entstehen ZfP* Krallenhände, ZfP*/2 Tentakel und ein Maul. Alle Erscheinungen haben eine AT von 7 und keine Parade. Die Krallenhände richten bei einem Treffer 1W TP an, die Tentakel 1W+2 TP und die Mäuler 2W TP. Fällt bei einer der Attacken eine 1, so hat die entsprechende Erscheinung den Helden ergriffen und festgehalten: Hier hilft nur eine KK-Probe, um sich loszureißen (kostet eine Aktion). Gegen festgehaltene Helden haben die Erscheinungen eine AT von 9, während die PA des Helden um 2 Punkte erschwert ist.
Es ist auch möglich, eine Schneise durch das verfluchte Gebiet zu schlagen oder zu zaubern. Jede Erscheinung hat 10 LeP und einen RS von 2, ist aber grundsätzlich auch mit gewöhnlichen Waffen verletzbar; geweihte Waffen richten doppelten Schaden an.
Kosten: 11 AsP für die Beschwörung plus 1 AsP pro 10 Rechtschritt dämonenverseuchtes Gebiet (borbaradianische Variante: W20+3 AsP für ein Gebiet von 10 x AsP Rechtschritt bzw. die Hälfte dieser Kosten als LeP)
Zielobjekt: Zone
Reichweite: 21 Schritt (Entfernung der Zone von der Hexe, die Größe der Zone hängt von den AsP ab, s.o.)
Wirkungsdauer: ZfP* Spielrunden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite
Reversalis: bannt das PANDAEMONIUM.
Antimagie: Ein BESCHWÖRUNG VEREITELN oder ein DÄMONENBANN erschweren als Zone die Erschaffung des PANDAEMONIUMS und können gezielt auch als Gegenzauber genutzt werden.
Merkmale: Beschwörung, Dämonisch
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Bor4, Hex3, Mag2
Auch wenn es sich ursprünglich wohl um einen Zauber satuarischen Ursprungs handelt, so ist die Technik (und eine entsprechende Meisterformel) vor allem bei all jenen bekannt, die sich eingehend mit der Dämonologie beschäftigt haben, namentlich einigen hochrangigen Abgängern der Akademie Brabak und bei den ehemaligen Dämonologen aus Rashdul, von denen sich etliche nach Brabak, andere in die Schwarzen Lande geflüchtet haben. Auch aus den *Wegen ohne Namen* lässt sich die entsprechende Thesis herleiten.









PANIK ÜBERKOMME EUCH!

Probe: MU / CH / CH
Technik: Der Borbaradianer hebt die Hände, spreizt die Finger und ruft die Formel.
Zauberdauer: 6 Aktionen
Wirkung: Dieser Zauber bewirkt bei Einzelpersonen und selbst großen Menschenmassen eine panische Angst vor dem Zauberer. Die betroffenen Personen – nämlich alle, die den Borbaradianer sehen können und deren MR geringer ist als die ZfP*/2 des Zaubers – werden von unergründlicher Furcht befallen und suchen schreiend das Weite.
Die detaillierte Festlegung, wer den Zauberer genau genug sehen kann, um betroffen zu sein, ist dem Meister überlassen: Richtwert ist eine Entfernung von 10 Schritt. Die panische Angst verfliegt wenige Augenblicke, nachdem ein Opfer den Grund der Panik nicht mehr sehen kann, und hinterlässt nur ein Gefühl unterschwelliger Furcht. Sobald der Borbaradianer jedoch keine Aura der Angst mehr verströmt, kann es leicht passieren, dass ihm eine Welle von Hass entgegen schwappt, die aus friedlichen Betrachtern einen wütenden Lynchmob machen kann. Die MR von Personen mit beliebigen Ängsten und Phobien (Schlechten Eigenschaften, in denen diese Bezeichnungen vorkommen, sowie Aberglauben) kann gegen diesen Zauber um bis zur Hälfte der stärksten Angst vermindert sein.
Kosten: 2W20 AsP bzw. W20/2 LeP
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst (Alle, die den Borbaradianer deutlich sehen können, geraten in Panik.)
Wirkungsdauer: Der Borbaradianer verströmt 2W20 SR lang (also 1 SR pro AsP) eine Aura von Furcht und Schrecken.

Modifikationen und Varianten: Zauberdauer ◆*Objekt* (+3). Den Zauber auf ein Objekt zu legen, ist zwar eine übliche Anwendung, aber dennoch eine erschwerte Variante. Hier ist allerdings zu bedenken, dass ein kleines Objekt nicht so deutlich zu erkennen ist wie eine Person und der Abstand zwischen Objekt und Opfern daher geringer ausfallen muss.
Reversalis: Der Borbaradianer (bzw. das Objekt) wirkt sehr anziehend auf alle Betrachter, das führt zu einem um 7 Punkte erhöhten Charisma bei dem Zauberer bzw. einer GROSSEN GIER bei Objekten.
Antimagie: kann in einer Zone des EINFLUSS BANNEN oder des AMAZEROTHBANN nur erschwert gesprochen und auch durch Anwendung dieser Zauber auf den Borbaradianer beendet werden. ÄNGSTE LINDERN kann die Wirkung dieser Zauber aufheben oder zumindest abschwächen.
Merkmale: Einfluss, Dämonisch (Amazeroth)
Komplexität: E
Repräsentationen und Verbreitung: Bor3, Mag(Bor)1
Dieser Spruch findet sich – so wird in Anchopal und Rashdul zumindest behauptet – in den *Gorischen Fragmenten*, einer Manuskriptsammlung aus der Zeit der letzten Schlacht der Magierkriege. Ob diese Aufzeichnungen überhaupt existieren, ist nicht bekannt – zumindest haben sie keine weite Verbreitung erlangt. Momentan existiert eine niedergeschriebene, borbaradianische Thesis nur in der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar, wo der Zauber jedoch nicht gelehrt wird. Die besondere Struktur der Thesis zeigt deutlich, dass dieser Spruch auch an nicht Magiebegabte weitergegeben werden kann, und Berichte belegen, dass Borbaradianer dies bereits getan haben.



PAPPERLAPAPP

Probe: IN / FF / FF (+MR)
Technik: Die Schelmin macht plappernde Mundbewegungen und dreht dabei den Kopf von links nach rechts und zurück.
Zauberdauer: 10 Aktionen
Wirkung: In einem Gebiet um die Schelmin herum sprechen plötzlich alle Menschen unterschiedliche, fremdartige Sprachen, so dass sie sich nicht mehr miteinander verständigen können. Mit schriftlichen Botschaften verhält es sich genauso. Jeder, der sich im Gebiet aufhält, rollt bei Beginn des Zaubers einen W20. Alle, die die gleiche Zahl gewürfelt haben, sprechen die gleiche Sprache (und nur diese eine), so dass sie sich miteinander unterhalten können (auch dann, wenn sie vorher keine gemeinsame Sprache beherrschten). Einzig und allein die Schelmin kann weiterhin alle verstehen, sich dafür aber niemandem mitteilen (demzufolge würfelt sie auch nicht). Verständigungszauber werden vom PAPPERLAPAPP nicht betroffen. Keine der benutzten Sprachen existiert in Aventurien, so dass selbst der beste Sprachenkenner die anderen Verzauberten nicht verstehen kann.
Das Gebiet bewegt sich nicht mit der Schelmin mit. Wer das Gebiet verlässt, spricht weiterhin so lange eine fremdartige Sprache, bis der Zauber beendet ist. Auf der anderen Seite wird jeder von der Wirkung betroffen, sobald er das Gebiet betritt. Nach Ablauf der Wirkungsdauer finden alle wieder zu ihrer normalen Sprache zurück.
Kosten: 18 AsP
Zielobjekt: Zone
Reichweite: maximal ZfW Schritt Radius
Wirkungsdauer: maximal ZfP* Spielrunden; die Schelmin kann den Zauber jederzeit durch erneutes Ausführen der Zaubertechnik (und nach gelungener erneuter Probe) beenden.
Modifikationen und Varianten: keine bekannt
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Eine Zone des EINFLUSS BANNEN erschwert das Wirken des Zaubers; einzelne Opfer müssen einzeln entzaubert werden.
Merkmale: Einfluss
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Sch2
Hierbei handelt es sich um einen der Sprüche aus 'geheimem Koboldwissen', den ein Schelm keinesfalls an Außenstehende weitergeben wird.



MERKMAL EINFLUSS

D KOMPLEXITÄT

PARALYSIS STARR WIE STEIN

Probe: IN / CH / KK (+MR)
Technik: Der Magier schlägt mit der rechten Faust in seine linke Handfläche und spricht dabei die Formel.
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Mit diesem Spruch kann der Zauberer einen oder mehrere Gegner dadurch in eine magische Starre versetzen, dass er sie mit Haut und Haaren in eine bleiche Substanz von diamantener Härte und stählerner Festigkeit verwandelt (wobei das Gewicht jedoch gleich bleibt). Das erstarrte Opfer kann sich nicht bewegen, ist aber auch unverwundbar durch alle gewöhnlichen Waffen, Feuer oder ähnliches. Am Leib oder in der Hand getragene Gegenstände werden nicht mitversteinert. (Es ist aber in den meisten Fällen unmöglich, dem Versteinerten Gegenstände aus der Hand zu nehmen.)
Will der Magier gleichzeitig mehrere Gegner versteinern, so ist die Probe um die höchste vorhandene Magieresistenz der Opfer plus deren Anzahl erschwert.
Ein mittels PARALYSIS gelähmtes Opfer ist nicht in der Lage zu hören oder zu fühlen, sehr wohl aber innerhalb seines eingeschränkten Sichtfeldes zu sehen und besonders starke Düfte zu riechen. Ebenso kommen alle seine Stoffwechselfunktionen zum Erliegen, was bedeutet, dass auch Gift- und Krankheitswirkungen angehalten sind.
Die Unverwundbarkeit durch den PARALYSIS bezieht sich ausschließlich auf physische Einwirkungen. Darunter fallen auch alle magischen Effekte, die dem Verzauberten durch irgendeine fassbare Kraft Schaden zufügen, also z.B. den IGNIFAXIUS oder magisch erhöhte Waffen-TP, nicht jedoch Zauber wie der FULMINICTUS. Der Verwandelte ist während der Wirkungsdauer auch nur mit Zaubern zu beeinflussen, die nicht seine physische Form verändern sollen; es wirken also nur reine Beeinflussungen wie der HORRIPHOBUS, o.ä., und selbst diese Zauber sind um 3 Punkte erschwert.
Es sind in letzter Zeit übrigens Fälle bekannt geworden, in denen ein Magus den PARALYSIS auf sich selbst anwandte, um sich vor einer Lawine oder einem Brand zu schützen. Hier gelten die üblichen Regelungen für die Spontane Modifikation *Selbstverzauberung* (siehe die Zauberregeln in **Mit Wissen und Willen**).
Kosten: 11 AsP
Zielobjekt: Einzelwesen
Reichweite: 7 Schritt
Wirkungsdauer: ZfP* Spielrunden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Zielobjekt (selbst, mehrere, freiwillig), Reichweite, Erzwingen
◆In der Variante *gegen mehrere Personen* kostet der Zauber nur 9 AsP pro Opfer.
Reversalis: Der reversalierte PARALYSIS hebt die Versteinerung auf.
Antimagie: kann in einer Zone des VERWANDLUNG BEENDEN oder des ERZBANN nur erschwert gewirkt und mit diesem Antimagie-Spruch beendet werden. Wird vom GARDIANUM aufgehalten und vom INVERCANO reflektiert.
Merkmale: Form, Elementar (Erz)
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Mag7, Dru(Mag)3
Dies ist einer der bekanntesten Magiersprüche überhaupt und kann demzufolge auch bei fast jedem Gildenmagier erlernt werden. Er ist außerhalb der gildenmagischen Gemeinschaft nur wenig verbreitet. Trotz aller Versuche, die Formel mittel der Zauberwerkstatt in die entsprechende Richtung zu modifizieren, ist es bislang nicht gelungen, den Zauber so zu verändern, dass nur einzelne Körperteile betroffen sind. Die Versuche mit den neu geschaffenen Formeln endeten jedes Mal mit dem Verlust der entsprechenden Gliedmaße.



PECTETONDO ZAUBERHAAR

Probe: KL / CH / FF
Technik: Der Magier schüttelt kurz den Kopf und streicht sich über die Haare, während er die Formel murmelt.
Zauberdauer: 6 Aktionen
Wirkung: Mittels dieses Zaubers kann der Magier sein Haupthaar und/oder seinen Bart nach Belieben verändern. Dies kann von einem einfachen Richten der Frisur bis zum Schaffen einer purpurfarbenen, hüftlangen Mähne reichen. Das Haar wächst während der Wirkungsdauer des Spruches nicht weiter. Die Verwandlung von 'astralaktivem Haar' (Vorteil *Zauberhaar* bzw. Nachteil *Körpergebundene Kraft*) ist um 7 Punkte erschwert.
Kosten: 4 AsP; eine Verlängerung der Haare kostet 2 zusätzliche AsP pro Spann.
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: maximal ZfP* Tage, die Wirkung kann jedoch vorher beendet werden.
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite, Wirkungsdauer
◆*Farbtopf* (+3). Der Magier kann auch unnatürliche Farben wie purpurn oder grasgrün wählen. Dies erhöht die Basiskosten auf 6 AsP.
◆*Ohne Kamm* (+3). Wenn eine bereits mit PECTETONDO geformte Haarpracht zerzaust oder verzwirbelt wurde, kann die Frisur mit dieser Variante für 2 AsP wieder gerichtet werden. Erzielt man dabei mindestens halb so viele ZfP* wie bei der ursprünglichen Gestaltung, so ist kein Unterschied zu bemerken.
◆*Winterpelz und Katzenfell* (+5, ab ZfW 7). Der Magier kann sein gesamtes Körperhaar verändern. Nützlich, um bei gefärbter Mähne nicht anhand der Armhärchen gleich als Schwindler enttarnt zu werden ... Diese Variante erhöht die Basiskosten um 2 AsP
Reversalis: hebt die Verwandlung auf.
Antimagie: kann in einer Zone des VERWANDLUNG BEENDEN nur erschwert gewirkt und mit diesem Antimagie-Spruch beendet werden.
Merkmale: Form
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Mag, Srl je 5; Hex(Mag)3; Sch(Mag)2
Dieser Spruch findet sich im *Almanach der Wandlungen* und ist in letzter Zeit auch als Zirkular an vielen Akademien verbreitet.



MERKMAL FORM

B KOMPLEXITÄT

PENETRIZZEL TIEFENBLICK

Probe: KL / KL / KO
Technik: Die Magierin lehnt ihre Stirn gegen das Hindernis, durch das sie hindurchblicken möchte, und konzentriert sich auf die Zauberformel.
Zauberdauer: 5 Aktionen plus 1 Aktion pro Spann Dicke
Wirkung: Die Magierin kann mit Hilfe dieser Formel durch feste Materialien blicken, so als befänden sich ihre Augen auf der gegenüberliegenden Seite der Barriere, die ihre Sicht behindert. Das Durchdringen der Wand benötigt 1 Aktion pro Spann Dicke, in dieser Zeit kann die Magierin keinerlei weitere Aktionen unternehmen. Der Meister kann die Probe je nach Art des Materials auch mit Zuschlägen belegen. Eisen, Gold, magische Materialien oder gar elementare Wände sollten Erschwernisse bis zu 7 Punkten mit sich bringen. Wenn es hinter der Wand dunkel ist, nützt übrigens der beste PENETRIZZEL nichts.
Anmerkung: An der Stelle, an der die Magierin durch die Wand späht, ist ein astraler Kanal zum Körper der Zauberin vorhanden. Wenn also im Raum hinter der Wand ein Zauberkundiger den Spähversuch z.B. mittels OCULUS bemerkt, kann er durchaus einen Zauber durch die astralen Augen der Magierin wirken, sprich: Sie gilt für Zwecke der Spruchzauberei als im Sichtfeld befindlich.
Kosten: 3 AsP plus 1 AsP pro Spann (20 cm) Materie, die durchdrungen werden soll.
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst; Sichttiefe nach AsP-Einsatz
Wirkungsdauer: ZfP* mal 2 Kampfrunden (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite (sowohl Übertragung auf andere Person als auch Ausdehnung der Sichttiefe)
◆*Zaubertunnel* (+7; nicht in scharlatanischer Repräsentation). Die Magierin kann den PENETRIZZEL dazu nutzen, um Sichtkontakt zu einem Ziel aufzunehmen und dieses zu verzaubern (oder mit einem zusätzlichen Sinn wie dem ODEM oder den KATZENAUGEN zu spähen). Neben den genannten 7 Punkten ist der Zauber noch durch das Aufrechterhalten des PENETRIZZEL erschwert. Sprüche, die erfordern, dass ein Opfer die Zauberin hört, oder die durch Berührung wirken, lassen sich nicht anwenden.
◆*Zusätzlicher Sinn* (je +7; nicht in scharlatanischer Repräsentation). Die Magierin kann zusätzlich zu ihrem Gesichtssinn auch noch Geruch und/oder Gehör durch die Wand senden und dies jenseits der Barriere nutzen.
◆*Durchdringender Blick* (+7; ab ZfW 11; nur in schelmischer und scharlatanischer Repräsentation). Der Scharlatan muss nicht seine Stirn an das zu durchdringende Objekt halten, sondern kann bis zu einem Schritt entfernt sein. Dafür durchdringt der Blick auch nur Materialien bis maximal zwei Finger Dicke – allemal genug, um in jemandes Rucksack oder auf die interessante Seite seiner Spielkarten zu sehen.
◆*Alternativer Sinn* (ab ZfW 14). Die Magierin kann sich entscheiden, Gehör- oder Geruchssinn als primären Sinn (der durch die Wand geschickt wird) zu verwenden.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: kann in einer Zone des HELLSICHT TRÜBEN nur erschwert gewirkt und durch diesen Zauber auch beendet werden.
Merkmale: Hellsicht
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Mag5; Elf, Sch je 4; Sr13
Trotz der Tatsache, dass es sich von der Bekanntheit her um einem Magierspruch handeln muss (er wird an sehr vielen Akademien gelehrt), hat er auch bei Elfen und Schelmen weite Verbreitung in ihrer jeweils eigenen Repräsentation gefunden – Neugier ist schließlich eine universelle Eigenschaft.



PENTAGRAMMA SPHÄRENBANN

Probe: MU / MU / CH (+Mod.)
Technik: Der Magier zeichnet ein Pentagramm auf den Boden, konzentriert sich und spricht die Formel.
Zauberdauer: 20 Aktionen
Wirkung: Der PENTAGRAMMA gilt als eine der mächtigsten, universellen Formeln zur Vertreibung von Sphärenwesen aller Art. Dieser Exorzismus wirkt allgemein gegen alle *beschworenen* Wesen aus anderen Sphären – also in erster Linie gegen Geister und Dämonen. Wenn der Zauber gelingt, werden die Erscheinungen durch das Pentagramm in ihre 'Heimatsphäre' gezogen und dadurch als derische Existenz ausgelöscht. (Der Verbleib von exorzierten Geistern ist umstritten: siehe hierzu die Anmerkungen zum GEISTERBANN auf Seite 97.) Der Spruch wird also gezielt auf eine bestimmte Wesenheit gerichtet.
Die Probe ist um ebenso viele Punkte erschwert wie die entsprechende Beschwörungsprobe (siehe die Werte der beispielhaften Dämonen und Geister im entsprechenden Kapitel im Band **Mit Wissen und Willen** oder die komplette Liste in **Mit Geistermacht und Sphärenkraft**), zusätzlich jedoch um 1 Punkt für Geister, 3 Punkte für Niedere Dämonen, 9 Punkte für Gehörnte Dämonen und 27 Punkte für Erzdämonen. Ein Dämon mit der Eigenschaft *Existenz* oder einer, der *manifestiert* oder *gebunden* ist, erschwert die Probe um weitere 7 Punkte. (Zu *Bindung*, *Manifestation* und *Existenz* siehe **Mit Geistermacht und Sphärenkraft.**)
In Artefakten gebundene, nicht aktive Dämonen können mit dieser Formel nicht gebannt werden. Kenntnis des Wahren Namens des Dämonen, Bannschwert und korrekte Bekleidung (Weißes Beschwörungsgewand) sowie passende Donarien (materielle Komponenten) können die Probe erleichtern, weitere Paraphenalia nicht. Misslingt die Probe, so hat der Exorzist auf jeden Fall die Aufmerksamkeit des Sphärenwesens auf sich gelenkt.
Anmerkungen:
◆Hält ein körperlich präsenter Dämon (Manifestation) eine andere Person fest im Griff, so wird diese vom PENTAGRAMMA mit in die Niederhöllen gerissen.
◆Dieser Zauber ist geeignet, Träume zu beenden, die durch Besessenheit hervorgerufen wurden. Dies wird dann gemäß der Art des Geistes bzw. Dämons abgehandelt.
◆Führt man bereits ein fertiges Pentagramm mit sich (z.B. einen Teppich mit eingewebtem Pentagramm – ein handtellergroßes Amulett reicht nicht) oder wurde das Pentagramm mittels einer Illusion ersetzt, so verkürzt sich die Zauberdauer auf 3/6/9+W3 Aktionen; Modifikation Zauberdauer ist in diesem Fall nicht möglich.
Kosten: 7 AsP pro Geist, 11 AsP pro Niederem Dämon, 17 AsP pro Gehörntem Dämon, 35 pro Erzdämon
Zielobjekt: einzelner Geist oder Dämon
Reichweite: 7 Schritt Radius um das Pentagramm
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Zielobjekt (mehrere), Erzwingen, Reichweite (Die neueste Form des Spruches geht davon aus, dass von diesen Methoden Gebrauch gemacht wird.)
◆Eine (separat zu erlernende) Version, mit der eine Zeitlang experimentiert wurde, basiert darauf, die Entschwörung durch materielle Komponenten zu erleichtern. Dazu wurde ein Karneol für Geister, ein Onyx für Niedere Dämonen oder ein Diamant für Gehörnte Dämonen verwendet, was die PENTAGRAMMA-Probe jeweils um 1, 3 bzw. 5 Punkte erleichterte. Der eingesetzte Edelstein – er muss mindestens 5 Karat Gewicht haben – geht bei gelungener Zauberprobe verloren.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Eine mittels PROTECTIONIS (S. 137) gesicherte Wesenheit setzt der Bannung einen höheren Widerstnd entgegen.
Merkmale: Antimagie, Beschwörung, Dämonisch, Geisterwesen
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Mag5; Dru, Geo, Hex je 2
Dieser Universalexorzismus kann laut Beschluss des Allaventurischen Konvents von 1020 BF an jeder Magierschule erlernt werden. (Zumindest theoretisch, da

MERKMAL ANTIMAGIE | MERKMAL BESCHWÖRUNG | MERKMAL DÄMONISCH | MERKMAL GEISTERWESEN | D KOMPLEXITÄT

oft geeignete Lehrmeister fehlen und nur eine Thesis-Niederschrift vorliegt.) Die neuen PENTAGRAMMA-Varianten entstanden im Laufe einer dreijährigen Forschungsarbeit an der Puniner Akademie, wobei folgende Methoden zu Anwendung kamen: der Einsatz 'echsischer', pseudo-kristallomantischer Methoden (eigentlich eher Anti-Donarien) und die Tatsache, dass rohe Kraft bisweilen diffizil gewebte Muster ersetzen kann (zumal, wenn es in Bereiche des siebtsphärischen Chaos führt). Des Weiteren wurden wohl Kenntnisse des GEISTERBANN sowie die Thesiskerne der reversalierten INVOCATIO-Formeln eingewoben. Etliche ältere Varianten sind noch im Umlauf. Die Bekanntheit des PENTAGRAMMA bei anderen Traditionen beruht auf der einmaligen und leider kurzfristigen Zusammenarbeit während des Borbarad-Krieges, als dieser Zauber von den Magiergilden zur öffentlichen Verfügung gestellt wurde. Nähere Informationen zu Dämonen finden Sie in der Box **Götter und Dämonen**.

PESTILENZ ERSPÜREN

Probe: KL / IN / CH (+Entdeckungs-Stufe der Krankheit oder des Giftes)
Technik: Der Druide berührt den Patienten gleichzeitig in Herz- und Nierengegend und senkt seinen Geist in den Körper des Kranken.
Zauberdauer: etwa drei Spielrunden
Wirkung: Mit diesem Zauber kann der Druide erkennen, an welcher Krankheit oder welchem Gift der Patient leidet. (Zu Krankheiten siehe **Basis 152** bzw. **GA 205ff.**; als Entdeckungsschwierigkeit für die o.g. Probe gilt ein Drittel der Stufe der Krankheit, wenn nichts anderes angegeben ist und es sich um eine schleichende Pestilenz (S) mit uneinheitlichen Symptomen handelt.) Die Kenntnis des Zaubers beinhaltet ein gewisses Allgemeinwissen über Krankheitsverläufe und gegebenenfalls Ansteckungsgefahr; um nach der Diagnose geeignete Heilmittel und Kuren auswählen zu können, benötigt der Druide jedoch zusätzlich das Talent *Heilkunde Krankheiten*. Der Druide kann auch sich selbst mit diesem Zauber untersuchen.
Kosten: 6 AsP
Zielobjekt: Einzelwesen
Reichweite: selbst, Berührung
Wirkungsdauer: etwa drei Spielrunden (die Zauberdauer)
Modifikationen und Varianten: Kosten, Reichweite ◆*Gift Entdecken* (+5). Mit dieser Variante kann Gift im Körper des Patienten entdeckt werden. Die Probe ist dann um die genannten 5 Punkte plus die Stufe des Giftes erschwert. Zauberdauer: 5 Aktionen.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Mit einem gezielten HELLSICHT TRÜBEN lässt sich der Zauber vor Ablauf der Wirkungsdauer abbrechen, mit der Zonenvariante erschweren.
Merkmale: Hellsicht
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Dru6, Hex5, Elf3
Der Gildenmagie scheint bisher entgangen zu sein, dass die überragenden Fähigkeiten vieler Druiden und Hexen bei der Diagnose von Krankheiten auf Zauberei beruhen. Von den Elfen scheinen ausschließlich die Firnelfen diesen Zauber zu kennen, die damit Fremde untersuchen, bevor sie sie in ihre Eispaläste einlassen, damit niemand Krankheiten einschleppt.
Die Behauptung, Elfen würden mit diesem Spruch ihresgleichen auf Anzeichen von *badoc* untersuchen, muss jedoch ins Reich der Legende verwiesen werden. Etwas glaubwürdiger klingen Gerüchte, Druiden würden mit einer Variante dieses Spruchs auch Krankheiten der lebendigen Sumu, vulgo: dämonische Verseuchung der Landschaft wie etwa in den Heptarchien, erspüren.

MERKMAL HELL-SICHT

C KOMPLEXITÄT

PFEIL DES [ELEMENTS]

Probe: KL / IN / CH
Technik: Der Elf setzt einen Pfeil sechsmal kurz dem Element aus (in die Luft werfen, unter Steinen begraben etc.), dessen Kraft er übertragen will, und konzentriert sich auf die Melodie des Elements.
Zauberdauer: 20 Aktionen
Wirkung: Eine Hexalogie der elementaren Verzauberung, die eigentlich aus sechs einzelnen Zaubern besteht, die jede für sich erlernt und gesteigert werden müssen. Sie sind hier der Übersichtlichkeit halber gemeinsam dargestellt. Die Kraft des vom Zaubernden angerufenen Element fährt in den Pfeil, so dass dieser seine Beschaffenheit und sein Aussehen ändert und nach dem Abschuss eine zusätzliche Wirkung entfaltet. Wird nichts anderes gesagt, dann gelten die Eigenschaften der verzauberten Pfeile zusätzlich zu denen, die das unverzauberte Geschoss hat. Pfeile aller Elemente sind in der Lage, Geister, Dämonen und ähnliche Sphärenwesenheiten zu verletzen.

Pfeil des Feuers: Die roten und gelben Farbtöne des *Feuertänzers* erscheinen dem Betrachter wie züngelnde Flammen. Wird dieser Pfeil abgeschossen, erhitzt er sich im Flug immer mehr, bis er nur noch ein weißglühendes Geschoss ist. Trifft er auf einen brennbaren Gegenstand, flammt dieser sofort auf. Befindet sich entzündliches Material in bis zu 1 Schritt Entfernung, so fängt es bei einem Wurf von 1 bis ZfP* auf dem W20 Feuer, bei bis zu 2 Schritt Entfernung immer noch bei einem Würfelergebnis zwischen 1 und ZfP*/2 auf W20. Ein lebendes Wesen, das vom Pfeil getroffen wird, erhält jede KR (max. ZfP*/2 KR lang), in der das glühende Projektil nicht entfernt werden kann, je W6 SP.

Pfeil des Wassers: Der Wasserpfeil oder *Efferdspfeil* hat einen grünblauen Schaft und eine irisierende Perlmuttspitze. Er schießt durch Wasser, als ob es Luft wäre. Bei strömendem Regen oder Nebel und selbst unter Wasser (die Reichweitenbeschränkungen aus **Schwerter und Helden** gelten nicht) findet er ebenso sein Ziel wie bei klarer Sicht, so dass für den Schützen (wenn er das Ziel überhaupt erkennen kann) kein Malus anfällt.

Pfeil des Erzes: Der *Hämmerer* ist ein Pfeil, der so schwer und fest wie ein Stein ist. Durch das Gewicht sinkt die Maximalreichweite jeder Schusswaffe auf ein Drittel. Die Fernkampf-Probe ist um 4 Punkte erschwert. Dafür entwickelt der Pfeil während des Fluges eine ungeheure Schmetterkraft: Pro 3 ZfP* verursacht der Hämmerer einen zusätzlichen W6 TP bis zu einem Maximalwert von 4W + regulärer Waffenschaden. Von einem Hämmerer getroffen zu werden, ist ein *Angriff zum Niederwerfen*.

Pfeil der Luft: Von blassem Blau und leicht wie eine Feder ist der *Windläufer*. Er kann nicht nur doppelt so weit wie jeder andere Pfeil geschossen werden, sondern wird in seiner Flugbahn auch vom stärksten Rondrikan nicht abgelenkt (keine Einschränkungen durch Seiten- oder Gegenwind); die TP-Minderung bei großen Entfernungen entfällt (keine Reibung). Die TP-Wirkung im Ziel ist immer genau so hoch, als sei der Pfeil aus nächster Nähe abgeschossen worden.

Pfeil des Humus: Der *Efeupfeil* sieht aus wie ein halbwegs gerader Zweig mit zwei Blättern als Befiederung. Schießt man ihn gegen eine Mauer oder eine Felswand (halbe Reichweite eines normalen Pfeils), so verwurzelt er sich in Sekundenschnelle in den Fugen und überzieht ganze Mauern mit schnell wachsenden Kletterranken, die man leicht erklettern kann. Nach Ablauf der Wirkungsdauer fällt das ganze Pflanzenwerk zusammen und es bleibt nur noch unscheinbarer Staub zurück. Wird ein Lebewesen von diesem Pfeil getroffen, erhält es nur die Hälfte der üblichen TP, wird aber ebenso überwuchert: Blitzschnell wird es von Ranken umsponnen, aus denen es sich nur mit einer *Entfesseln*-Probe befreien kann, die um die angerichteten TP erschwert ist. Das Opfer darf diese Probe einmal pro KR ablegen, jedoch steigt die Schwierigkeit für jede misslungene Probe um 1. Ein Außenstehender kann das Opfer ohne Probe befreien, was jedoch TP KR dauert.

Pfeil des Eises: Der *Eiszapfen* sieht genau so aus, wie er heißt: weiß, kalt, spitz. Er fliegt halb so weit wie ein gewöhnlicher Pfeil und verursacht bei einem Treffer normalen Schaden. Dem Opfer wird jedoch durch den Eiszapfen langsam die Körperwärme entzogen: Es verliert jede KR ZfP*/2 Ausdauerpunkte. Sinkt die Ausdauer auf 0, so erleidet das Opfer pro weiterer KR 1 SP, bis der Pfeil aus der Wunde gezogen wird. Gegen kälteempfindliche Wesen ist die Wirkung verdoppelt, gegen kälteresistente halbiert.
Kosten: 8 AsP
Zielobjekt: Einzelobjekt

MERKMAL ELEMENTAR | MERKMAL OBJEKT | C KOMPLEXITÄT

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Der Pfeil ist für ZfP* x 10 KR verzaubert
Modifikationen: Zauberdauer, Kosten, Wirkungsdauer
◆*Speer und Bolzen* (+3/+7). Die Zauber können auch auf andere Fernwaffen gelegt werden, wobei Bolzen um 3 Punkte schwieriger zu verzaubern sind und Speere 7 ZfP erfordern. Kugeln oder Schleuderbleie sind hiermit nicht zu verzaubern.
◆*Permanenz* (+7). Der Pfeil wird permanent verzaubert. Diese Variante kostet 21 AsP, einen davon permanent. Permanenz heißt in diesem Fall, dass der Pfeil seine magische Wirkung so lange behält, bis er das erste Mal eingesetzt wird.
◆Vermutet wird ein siebter, der *Kraft* zugeordneter Zauber: Angeblich sollen Kraftpfeile magiebegabte Wesen todsicher treffen.
Reversalis: Der Effekt des gegensätzlichen Elements tritt ein.
Antimagie: Die Zauberpfeile können durch den OBJEKT ENTZAUBERN oder den jeweils passenden ELEMENTARBANN ihre Kräfte verlieren; der Zauber ist in der entsprechenden Zone erschwert zu wirken.
Merkmale: Elementar (je nach Zauber), Objekt
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Elf 1, Mag 1 für PFEIL DES FEUERS; Ach 3, Elf 1 (nur Au- und Firnelfen) für PFEIL DES WASSERS; Mag 2 für PFEIL DES ERZES; Elf 5, Mag 3 für PFEIL DER LUFT; Elf 4, Ach 3 für PFEIL DES HUMUS; Elf 3 (nur Firnelfen) für PFEIL DES EISES

Diese sechs Zauber stammen vermutlich ursprünglich von den artefaktschaffenden und elementbeherrschenden Hochelfen (mehrere Hinweise, angeblich auch konkrete Ausformulierungen, finden sich in den kürzlich entdeckten *Simyala-Fragmenten*), sind aber teilweise auch – vor allem im tulamidischen Raum – bei Magiern bekannt. Die permanent verzauberten Pfeile sind bei reichen Fürsten begehrte Artefakte, aber zu teuer, um eine ganze Einheit damit ausrüsten zu können (immerhin 100 – 400 Dukaten pro Stück oder eine Gefälligkeit des Potentaten für den Zauberer). Lediglich Kalif Malkillah III. konnte die neue Bogenschützeneinheit der Murawidun mit einigen Dutzend *Hämmern* und *Windläufern* der Mherweder Zauberschule bewaffnen.

Der PFEIL DER LUFT wird in Khunchom für 'nur' 333 Dukaten an Außenstehende weitergegeben, in Rashdul und Mherwed werden die Luft- und die Erzausformung lediglich den hauseigenen Scholaren beigebracht. Die übrigen elementaren Ausformungen sind meist nur bei einigen Elfen zu erlernen, während einige Kristallomanten der Achaz die Humus- und die Wasserausformung beherrschen.

Angeblich existierten für Nahkampfwaffen entsprechende Sprüche, mit denen die Hochelfen in ihren letzten Schlachten ihre Feuerschwerter, Steinschneider und Sturmklingen aufgerüstet haben.

PLANASTRALE ANDERWELT

Probe: MU / MU / KO
Technik: Der Magier ballt die Fäuste, stellt sich breitbeinig auf den Boden und erhebt die Arme gen Himmel. Dabei spricht er laut und deutlich das Zauberwort.
Zauberdauer: 50 Aktionen
Wirkung: Diese Formel öffnet ein Tor in den näheren Limbus, den Zwischenraum zwischen der Dritten und Vierten Sphäre: Vor den Augen des Magiers zerreißt das Gefüge der Welt und macht dem grauen Wabern des Limbus Platz, umrandet von schwarzen Schwaden, dort, wo Welt und Nichtwelt aufeinander stoßen. Nun kann der Magier, so er den Mut hat, hindurchtreten; er kann andere Wesen dorthin führen oder Gegenstände dort deponieren und letztlich das Tor vor oder hinter sich wieder schließen. Nähere Informationen über den Limbus finden Sie im entsprechenden Kapitel in **Mit Wissen und Willen**. Die Gefahren dieses Zaubers bestehen, neben möglichen Sphärendurchbrüchen, auch darin, dass die im näheren Limbus entstehende Signatur für alle Wesen dort sehr auffällig ist – sprich: Dämonen und ähnliche unangenehme Bewohner des Limbus geradezu anzieht.
Kosten: je nach Größe des Tors: Ein etwa kopfgroßes Loch kostet 13 AsP, eine rumpfgroße Öffnung 17 AsP, ein mannshohes Portal 40 AsP und eine scheunentorgroße Durchfahrt schließlich 80 AsP.
Zielobjekt: Zone
Reichweite: 3 Schritt
Wirkungsdauer: ZfP*/2 Spielrunden
Modifikationen und Varianten: keine bekannt
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: kann aus einer Zone des LIMBUS VERSIEGELN heraus nur erschwert und in eine solche Zone hinein gar nicht durchgeführt werden.
Merkmale: Limbus
Komplexität: F
Repräsentationen und Verbreitung: Magl; die rituelle Form ist auch bei Achaz, Druiden, Elfen und Hexen prinzipiell bekannt.
Diese 'Feldversion' eines großen Rituals war eine Zeit lang in Punin, im Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik und bei extrem wenigen Privatgelehrten bekannt, wo sie in Jahrzehnten mühevoller Kleinarbeit aus verschiedenen alten Schriften zurückgerechnet wurde. Sie steht aber aufgrund neuester Erkenntnisse (so soll es mitunter bei den Anwendungen zu kleineren Beinahe-Sphärendurchbrüchen gekommen sein) offiziell unter Bann und wird an den genannten Akademien nun nicht mehr gelehrt, sondern es wird im Gegenteil angeraten, das Wissen an diese Formel tilgen zu lassen. Dieses trifft auch für den Hauptteil der Privatgelehrten zu – zumindest für diejenigen Gelehrten, die nicht seltsamen Unfällen zum Opfer gefallen sind. Sollte die Möglichkeit zu Reisen in andere Sphären (vornehmlich die Niederhöllen) oder gar andere Welten in Ihrer Vorstellung von Aventurien nicht existieren, so ersetzen Sie den vorangegangenen Abschnitt einfach durch den einfachen Satz: "Dieser mächtige Spruch bleibt den erfahrensten zauberkundigen Meisterpersonen vorbehalten." Auf diese Weise stellen Sie sicher, dass Nahema, Xeraan, Tula, Archon Megalon und andere jederzeit an beliebigen Orten in Aventurien auftauchen können, ohne dass Sie sich lange über deren Anreise Gedanken machen müssten ...

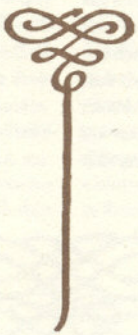




PLUMBUMBARUM SCHWERER ARM

Probe: CH / GE / KK (+Mod.)
Technik: Der Zaubernde deutet mit den gespreizten Fingern der rechten Hand oder dem Zauberstab auf das Opfer und spricht die Formel.
Zauberdauer: 3 Aktionen
Wirkung: Dieser Spruch wirkt sich lähmend auf die Angriffskraft der Widersacher des Zaubernden aus. Er senkt den Attacke- und den INI-Basiswert um jeweils ZfP* Punkte. Der Zauber wird üblicherweise gegen mehrere Gegner gleichzeitig gesprochen; der Modifikator beträgt daher: höchste MR der zu Verzaubernden plus Zahl der Opfer.
Besonders effektiv wirkt der Zauber übrigens gegen wilde Tiere, die nicht nur in ihrer Attackefähigkeit eingeschränkt werden, sondern – erschreckt über die merkwürdige Veränderung, die sie befallen hat – häufig desorientiert das Weite suchen (MU-Probe, erschwert um ZfP*).
Kosten: 4 AsP plus 2 AsP für jeden Gegner
Zielobjekt: mehrere Wesen
Reichweite: 7 Schritt
Wirkungsdauer: 5 Kampfrunden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Reichweite, Wirkungsdauer

◆*Demotivation* (+3). Nicht nur die Angriffsfähigkeiten, sondern auch Zauber, die Gesten erfordern, sind für ein Opfer um ZfP* Punkte behindert.
Reversalis: bewirkt für 5 Kampfrunden eine Steigerung des AT- und des INI-Basiswertes um je ZfP* Punkte.
Antimagie: kann in einer Zone des EINFLUSS BANNEN nur erschwert gewirkt und mit diesem Spruch beendet werden. Kann von der GARDIANUM-Variante *Schild gegen Zauber* aufgehalten werden.
Merkmale: Einfluss
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Mag7: Dru, Geo, Hex je 5; Ach, Elf, Sch je 4; Srl je 3
Dieser Verteidigungszauber gilt als einer der ältesten bekannten Sprüche, da sowohl seine gesprochene Formel als auch seine Wirkung in mehreren Werken noch aus dem horasischen Zeitalter überliefert sind. Kein Wunder also, dass die Thesis an fast jeder Magierakademie eingesehen werden kann und auch verschiedenste Nichtmagier diesen Zauber in ihrer jeweils eigenen Repräsentation beherrschen.



MERKMAL EINFLUSS

B KOMPLEXITÄT

PROJEKTIMAGO EBENBILD

Probe: MU / IN / CH (+Mod.)
Technik: Der Magier konzentriert sich auf den Ort, an dem sein Abbild erscheinen soll, spricht die Formel und lässt seine Kräfte fließen.
Zauberdauer: 10 Aktionen
Wirkung: Der Magier kann ein naturgetreues, bewegtes Abbild seiner selbst an den Zielort projizieren, wobei jedoch nur Bild und Geräusch übertragen werden. Während der gesamten Wirkungsdauer handelt und spricht das Abbild ebenso wie der Magier. Der Magier kann sich nur an solche Orte projizieren, die er selbst schon einmal gesehen hat oder von denen er eine detaillierte Beschreibung besitzt. Während der Wirkungsdauer hat der Magier nur eine mangelhafte Wahrnehmung seiner Umgebung (und deutliche Einbußen auf alle Tätigkeiten, die er unternimmt). Die Probe ist um die Anzahl der Meilen Entfernung zwischen dem Magier und dem projizierten Abbild entfernt. Die Projektion erfolgt blind, das heißt, der Magier weiß nicht, wie sein Abbild erscheint und wirkt, es sei denn, er würde gleichzeitig ein Schwarzes Auge benutzen. (In diesem Fall würde das Abbild sich jedoch gleichfalls so gebärden, als ob es in ein Schwarzes Auge schaute.) Der Zaubernde erhält ansonsten keinerlei Eindrücke dessen, was am Zielort vor sich geht. Um zu erkennen, dass es sich um ein Abbild und nicht etwa den Magier selbst handelt, ist eine *Sinnenschärfe*-Probe nötig, die um die ZfP* erschwert ist. Die Projektion birgt gewisse Gefahren in sich, denn bei einem Zauberpatzer kann es passieren, dass sich der Geist des Magiers auf Dauer vom Körper trennt und in Zukunft am Ort der Erscheinung umherspuken muss.

Kosten: Grundkosten von 2 AsP pro Meile Entfernung, Folgekosten 1 AsP pro Kampfrunde Projektion
Zielobjekt: das projizierte Bild: Einzelperson; für Projektion: Zone
Reichweite: maximal ZfW Meilen
Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz (A: s.o.)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer
◆*Ohne Bild* (+3). Der Magier übermittelt nur Geräusche. Grundkosten: 1 AsP pro Meile; maximale Reichweite: ZfW mal 2 Meilen.
◆*Leuchtendes Bild* (+7; ab ZfW 11). Der Magier kann eine Illusion durch die erstellte Verbindung zaubern. Diese ist wegen des Aufrechterhaltens des PROJEKTIMAGO und wegen mangelnder Sicht aufs Ziel um 9 Punkte erschwert.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Der Zauber kann sowohl mit einem gelungenen VERSTÄNDIGUNG STÖREN als auch mit einem ILLUSION AUFLÖSEN gebrochen werden; die Zonen dieser Zauber erschweren das Wirken des PROJEKTIMAGO.
Merkmale: Illusion, Verständigung
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Ach, Mag, Srl je 2
Nur die Akademien in Donnerbach, zu Grangor und in Zorgan kennen und lehren die Formel, die sich jedoch aus der *Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung* rekonstruieren lässt. Interessanterweise existiert bei den eigentlich sonst eher materiell gebundenen Achaz eine fast identische Zauberei.

MERKMAL ILLUSION
MERKMAL VERSTÄNDIGUNG
D KOMPLEXITÄT

PROTECTIONIS KONTRABANN

Probe: KL / CH / KO
Technik: Der Magier spricht zunächst die PROTECTIONIS-Formel und anschließend die Formel, die er gegen Antimagie absichern will.
Zauberdauer: 8 Aktionen (plus Zauberdauer des zu schützenden Zaubers)
Wirkung: Der nach dem PROTECTIONIS gesprochene Spruch wird von der Matrix des Zaubers vor Antimagie geschützt, so dass es für einen Contramagier wesentlich schwerer, ja sogar unmöglich werden kann, den Zauber aufzuheben.
Zum einen ist die Zauberprobe für einen Antimagie-Spruch, der den geschützten Zauber aufheben soll, um ZfP* erschwert, zum anderen kann der Zaubernde zu den Grundkosten eine beliebige Menge an AsP aufwenden. Der Antimagier muss dann bei seinem aufhebenden Spruch ebenso viele zusätzliche AsP + ZfP* investieren, was ihn unerwartet viel Kraft kosten könnte.
Ein Dämon wird durch diesen Spruch geschützt, indem der PROTECTIONIS in das Beschwörungsritual eingebaut wird – ein späterer Schutz ist nicht möglich.
Die Probe für den PROTECTIONIS ist um so viele Punkte erschwert wie 1/10 der AsP-Kosten des geschützten Spruchs an Punkten ergeben.
Kosten: 8 AsP plus selbst auferlegte Kosten (plus Kosten des zu schützenden Spruchs). Borbaradianische Variante: 8 + W6 AsP plus selbst auferlegte Kosten plus Kosten des zu schützenden Spruchs bzw. die Hälfte dieser Kosten als LeP)
Zielobjekt: einzelner Zauber
Reichweite: selbst (Der Schutz des Zaubers findet im Kopf des Magiers statt.)
Wirkungsdauer: Das Wirken des zu schützenden Spruchs muss innerhalb von 20 KR (A) nach dem PROTECTIONIS begonnen werden.

Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten
◆*Austreibung verhindern* (+5). Auf eine beschworene oder mit Magie geschaffene Wesenheit gesprochen (vor allem Geister, Dämonen, Chimären, Golems und Untote), ist diese für die Wirkungsdauer stärker gegen magische Exorzismen gefeit: Austreibungsproben sind um ZfP* erschwert. Diese Variante kostet 12 AsP pro geschütztem Wesen.
◆*Antimagische Zone* (+7; ab ZfW 14). Der Zauber erzeugt eine 'antimagisch aufgeladene' Zone, in der nicht nur Antimagie, sondern jegliche Zauberei um ZfP* erschwert ist. Diese Variante kostet 24 AsP und hält ZfP* Spielrunden lang.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: kann in einer Zone des METAMAGIE NEUTRALISIEREN oder des OBJEKT ENTZAUBERN nur erschwert gewirkt werden; einzig ein gezielter METAMAGIE NEUTRALISIEREN kann den PROTECTIONIS aufheben.
Merkmale: Antimagie, Metamagie
Komplexität: F
Repräsentationen und Verbreitung: Bor, Mag je 2
Dieser Spruch wurde von Galotta vermutlich mit Hilfe des Dämonenmeisters selbst entwickelt. Diese erste echte Contra-Contramagica wurde das erste Mal bei der Eroberung Ysilias eingesetzt, wo der PROTECTIONIS der Untergang der Bannakademie war. Die Schaffung dieser Formel überraschte – eigentlich dachte man, dass der Dämonenmeister zuerst neue Invokationen oder Sprüche für seine weltliche Gefolgschaft preisgeben würde.
Bislang wird der Zauber nur an der 'Heptagonakademie' Galottas in Yol-Ghurmak gelehrt; gerüchteweise soll es Renegaten aber gelungen sein, Kenntnis der Formel außer Landes zu schmuggeln.

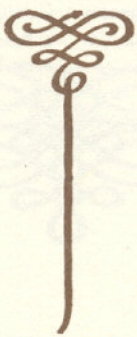
MERKMAL ANTI-MAGIE

MERKMAL META-MAGIE

F KOMPLEXITÄT

PSYCHOSTABILIS

Probe: MU / KL / KO
Technik: Der Magier reibt sich oder das Wesen, das er verzaubern will, an den Schläfen und murmelt die Formel.
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Dieser Zauber stärkt das Selbstbewusstsein und die Integrität der körperlichen Aura und erhöht auf diese Weise die Magieresistenz einer Person um ZfP* Punkte, gegen auf den Geist einwirkende Zauber mit den Merkmalen *Einfluss, Hellsicht, Herrschaft* und *Verständigung* jeweils um zusätzliche 2 Punkte.
Kosten: 8 AsP plus 1 AsP pro SR
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: nach AsP; muss vorher festgelegt werden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite
◆*Zielobjekt* (Einzelwesen) (+3; ab ZfW 7). Mit dieser Variante kann die Magieresistenz von Tieren (wie Vertrauten oder Reittieren) erhöht werden.
◆*Selbstanwendung* (+3; ab ZfW 7). Die Variante, bei der der Zaubernde die eigene MR verbessert, ist erschwert, da der Zaubernde sich quasi 'selbst einmauert'.
◆*Kleine Stabilisierung* (ab ZfW 10). Es existiert eine längerfristig, aber nicht so stark wirkende Variante: Der Zauber hebt für 7 AsP pro Stunde die MR des Verzauberten um ZfP*/2 Punkte.
◆*Gegenzauber* (+MR des Nutznießers; ab ZfW 10). Diese Variante kann auf das Opfer eines bereits wirkenden Zauberspruchs mit dem Merkmal Einfluss oder Herrschaft gesprochen werden und reduziert die Stärke von dessen Auswirkung (also die ZfP*) um die ZfP* des PSYCHOSTABILIS, eventuell bis zur völligen Wirkungslosigkeit. Nach Ablauf der Wirkung des Gegenzaubers setzt die volle Wirkung des Beherrschungsspruchs wieder ein. Bei Zaubern, deren Wirkungsdauer von den ZfP* bestimmt wird, ist die Gesamtwirkungsdauer um die Wirkungsdauer des PSYCHOSTABILIS reduziert. (Der wirkende Spruch ist also während des Gegenzaubers aufge*hoben*, nicht aufge*schoben*.)
Reversalis: senkt die MR des Verzauberten um ZfP* Punkte.
Antimagie: kann mit einem EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN beendet und nicht in einer entsprechenden Zone gewirkt werden. Ein mit einem PROTECTIONIS gesicherter Zauber, der gegen den Verzauberten gerichtet ist, kann eine entsprechende Punktzahl erhöhter MR ignorieren.
Merkmale: Antimagie, Eigenschaften
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Mag 6; Dru, Geo, Hex je 5; Ach, Srl je 3; Elf (Mag)3
Dieser Spruch ist die neueste Variante des Zaubers zur Steigerung der Widerstandskraft gegen Zauber, der bereits seit geraumer Zeit bekannt ist und der im Lauf der letzten Jahrzehnte durch die mittlerweile völlig ersetzte Formel WIDER HELLSICHT eine weitere Verbesserung erhalten hat. Der Zauber scheint dem ATTRIBUTO eng verwandt, zeigt jedoch in seiner Struktur einige deutliche Änderungen.









RADAU

Probe: MU / CH / KO
Technik: Die Hexe dreht ihren Besen (oder einen beliebigen Stecken) um ihre Hand und wirft ihn anschließend auf das Ziel.
Zauberdauer: 4 Aktionen
Wirkung: Das Ziel kann eine einzige Person sein oder ein Gebiet von 7 Schritt Radius, in dem der Besen seine Schläge blind für Freund und Feind austeilt. Der Besen schlägt wie eine Furie mit 2 Attacken pro KR um sich. Seine Werte sind **IB** 12, **AT** 12, **DK** N; er gilt während des Kampfes als unzerbrechlich und als magisch, so dass er z.B. Dämonen verletzen kann; ihm unterlaufen weder Glückliche Schläge noch Patzer. Der Besen beginnt den Kampf mit 1W+2 TP und steigert sich alle 5 Kampfrunden um 1 TP. Will die Hexe den Zauber beenden, so muss ihr eine Charisma-Probe gelingen (für die sie eine Aktion aufwenden muss), sonst wendet sich der Besen in seiner Raserei gegen sie selbst. Die Probe kann in jeder zweiten KR wiederholt werden.
Kosten: 5 AsP plus 1 AsP pro Kampfrunde (so lange, bis der Besen 'beruhigt' werden kann)

Zielobjekt: Einzelwesen oder Zone (7 Schritt Radius)
Reichweite: maximal 21 Schritt
Wirkungsdauer: je nach Wunsch der Hexe (siehe oben) oder bis alle AsP aufgebraucht sind oder der Spruch mittels der SF *Zauberkontrolle* beendet wird.
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Zielobjekt (mehrere Opfer), Reichweite
Reversalis: hebt einen wirkenden RADAU auf.
Antimagie: BEWEGUNG STÖREN und LUFTBANN erschweren das Wirken des Zaubers oder können direkt gegen den wütenden Besen eingesetzt werden.
Merkmale: Elementar (Luft), Telekinese
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Hex 6
Da dieser Zauber ausschließlich Hexen bekannt ist und auch nur von ihnen verwendet wird, ist der magischen Öffentlichkeit wenig über die genaue Struktur, geschweige denn über irgendeine Thesis des Zaubers bekannt. Allgemein sieht man den Zauber als eine besondere Form des HEXENHOLZES an.









REFLECTIMAGO SPIEGELSCHEIN

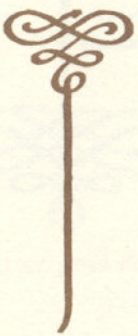
Probe: KL / CH / FF
Technik: Der Zaubernde legt die Hände an die Augen und schaut dann auf seine Handflächen.
Zauberdauer: 10 Aktionen
Wirkung: Solange der Zauber wirkt, kann der Zaubernde beliebig vielen Objekten oder Wesen in seinem Blickfeld eine spiegelnde Oberfläche geben. Werden Lebewesen verspiegelt, so ist die Probe um 7 Punkte erschwert. Der Zauber wurde dazu geschaffen, dass man sich selbst jederzeit betrachten kann, und in der Tat kann in der unmodifizierten Version nur der Illusionist selbst die Spiegelungen sehen. Die Qualität (Realitätsdichte) der Illusion bestimmt sich aus den übrig behaltenen Zauberfertigkeitspunkten: sie beträgt ZfP*/2 +7 Punkte.
Kosten: 3 AsP für den eigentlichen Zauber plus 1 AsP für jedes verspiegelte Objekt (von maximal Türgröße, d.h. von 2 Rechtschritt Größe mit einer maximalen Ausdehnung von 3 Schritt)
Zielobjekt: mehrere Objekte
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: ZfP* Spielrunden (Der Magier kann ZfP* Spielrunden lang Gegenstände verzaubern, deren spiegelnde Oberfläche aber auch nur bis zum Ablauf dieser Zeit bestehen bleibt.)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Wirkungsdauer
◆*Handspiegel* (+3). Der Illusionist kann einen Teil seiner eigenen Anatomie mit einem für sich und andere sichtbaren Spiegeleffekt überziehen. Diese Variante unterliegt nicht dem +7-Aufschlag für die Verzauberung von Wesen.
◆*Wandspiegel* (+3). Die Illusionen sind auch für andere Betrachter erkennbar (und wirken wie gewöhnliche, ebene Spiegel), was jedoch 2 AsP pro Objekt erfordert.
◆*Spiegelsaal* (+7). Der Illusionist kann ebene Spiegel von maximal Türgröße aus dem Nichts erschaffen. Sollen sie auch von anderen erkennbar sein, kosten sie 2 AsP pro Spiegel, erfordern jedoch keinen zusätzlichen Aufschlag auf die Probe.
◆*Optick-Trick* (ab ZfW 14). Der Illusionist kann den aus dem Nichts erschaffenen Spiegeln auch die Form von Kugel- oder Parabolspiegeln geben und deren Brennweiten nach Belieben während der Wirkungsdauer manipulieren.
Reversalis: Die Illusion wird aufgehoben.
Antimagie: kann in einer Zone des ILLUSION AUFLÖSEN nur erschwert gewirkt und von dieser Antimagie auch gezielt beendet werden. Gerät ein mit REFLECTIMAGO verzaubertes Objekt oder eine Person in eine entsprechende antimagische Zone, so wird die Wirkung zeitweilig vermindert.
Merkmale: Illusion
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Mag5, Srl4
Die Formel deutet darauf hin, dass es sich wiederum um einen Zauber Methelessas handelt, der berühmtesten lebenden Illusionistin (die aber, wie viele ihrer Sprüche zeigen, nicht ganz frei von Eitelkeit ist). Der Spruch stammt ursprünglich wohl aus der *Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung*, wurde von ihr entsprechend hergeleitet und ist heutzutage im Buch *Magie – Macht der Überzeugung* nachzulesen, das mittlerweile zur Grundausstattung fast jeder Akademie und magischen Privatbibliothek (und auch dem Repertoire etlicher Scharlatane) gehört. Offiziell gelehrt wird die Formel jedoch nur in Zorgan.

MERKMAL ILLUSION

B KOMPLEXITÄT

REPTILEA NATTERNNEST

Probe: MU / IN / CH
Technik: Der Magier legt die Fingerspitzen seiner gespreizten rechten Hand vor sich auf den Boden und zieht sie langsam zusammen, um dann die geballte Faust auf den Boden zu stoßen.
Zauberdauer: 50 Aktionen
Wirkung: Um den Zaubernden herum entsteht eine Zone, deren soeben vom Magier bestimmter Mittelpunkt auf alle Echsenwesen (Reptilien und Amphibien), die kleiner sind als der Zauberer selbst, eine magische Anziehungskraft ausübt: Koste es das eigene Leben, werden sie doch versuchen, das Zentrum zu erreichen. Auch alle intelligenten Echsenwesen, die die Zone betreten, während der Zauber noch wirkt, fallen unter diesen Bann, wenn ihre MR geringer ist als die ZfP* des Zaubers; ihnen steht jedoch stündlich eine MU-Probe, erschwert um die ZfP* zu, um die Zauberwirkung abzuschütteln. Die Tiere fallen über alles her, was in ihr Fress-Schema passt (auch übereinander), und selbst der Zaubernde ist gegen eventuelle Angriffe durch die herbeigerufenen Kröten, Schlangen, Panzerechsen usw. nicht gefeit.
Kosten: 17 AsP (borbaradianische Version: W20+5 AsP oder die Hälfte davon als LeP)
Zielobjekt: Zone
Reichweite: ZfW x 20 Schritt Radius
Wirkungsdauer: ZfP* x 2 Stunden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite
◆*Selemer Verhältnisse* (+7). Der Zauber hält ZfP* Tage lang an und kostet 28 AsP.
◆*Krötenkunde* (+7). Für den Einsatz von 7 ZfP kann der Magier speziell eine (ihm bekannte; im Zweifelsfall *Tierkunde*-Probe) Reptilien- oder Amphibienart herbeirufen oder diese von dem Ruf ausnehmen.
Reversalis: erzeugt eine Schutzzone vor Reptilien und Amphibien (s.o.).
Antimagie: kann in einer Zone des HERBEIRUFUNG STÖREN nur erschwert gesprochen und von diesem Antimagie-Spruch aufgehoben werden; gegen die borbaradianische Version hilft auch ein MISHKHARA-BANN.
Merkmale: Herbeirufung (borbaradianische Version: Herbeirufung, Dämonisch (Mishkhara))
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Ach4, Bor3, Mag2
Auch dieser Spruch wurde (siehe auch den ARACHNEA KRABBELTIER) von einem gewissen Doctor Drinji Barn entwickelt, der sich offensichtlich sowohl mit alter echsischer Zauberei als auch mit historischer Dämonologie beschäftigt hat.
Diese Formel wird offiziell nur in Brabak gelehrt, hat aber in den Jahren ihrer Verbreitung etliche Anhänger gefunden. Neuere Forschungen haben gezeigt, dass die traditionelle Achaz-Variante dieses Zaubers eine extreme Ähnlichkeit mit Dr. Barns Thesis aufweist.







RESPONDAMI WAHRHEITSZWANG

Probe: MU / IN / CH
Technik: Der Magier blickt seinem Opfer in die Augen und spricht die Formel, anschließend stellt er eine Frage.
Zauberdauer: 3 Aktionen
Wirkung: Der Zauber zwingt das Opfer zur wahrheitsgemäßen Beantwortung einer (einzigen) Ja-oder-Nein-Frage. Kann der Verzauberte die gestellte Frage nicht mit Ja oder Nein beantworten, so bleibt er stumm, erleidet jedoch unter Schmerzen 1W6–2 SP(A) – ganz so, als hätte er eine Ohrfeige erhalten. Es ist Sache des Magiers, die Frage so eindeutig wie möglich und nötig zu formulieren.
Kosten: 3 AsP
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich (eine Frage)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite, Erzwingen
◆*Fragenkatalog* (+5; ab ZfW 14). Eine längerfristig wirkende Variante erschließt sich all jenen, die den RESPONDAMI auf mindestens ZfW 14 *und* den IMPERAVI oder den ZAUBERZWANG auf mindestens ZfW 11 beherrschen: Für den Einsatz von 7 AsP und bei einer Erschwernis von 5 Punkten gelingt es, das Opfer zu ZfP* wahrheitsgemäßen Antworten (jedoch ebenfalls nur auf Ja/Nein-Fragen) zu zwingen. Auch hier gilt, dass das Opfer für jede Frage, die es nicht mit Ja oder Nein beantworten kann, 1W6–2 SP(A) erleidet.
Reversalis: zwingt das Opfer zu einer Lüge bei einer Ja/Nein-Frage.
Antimagie: kann nicht in einer Zone des BEHERRSCHUNG BRECHEN gewirkt werden; die langfristige Variante kann mit einem BEHERRSCHUNG BRECHEN beendet werden.
Merkmale: Herrschaft
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Mag7; Dru, Geo je 5; Elf, Hex je 4
Wie zu sehen, ist die Kenntnis dieses Spruchs recht weit verbreitet (so u.a. als ZWANG ZUR WAHRHEIT bei Druiden und Geoden); als besondere Meister des RESPONDAMI gelten die Abgänger der Elenviner Akademie. Übrigens wird der RESPONDAMI in einigen Akademien gern zur Züchtigung von Eleven eingesetzt, indem der Lehrer die Formel mit einer nicht mit Ja oder Nein zu beantwortenden Frage verbindet und den Schüler zum Beispiel fragt: "Refardeon, was sagt Rohal über die Unaufmerksamkeit?"

Schüler: Aber die Kirche der Hesinde lehrt, den Unterweisungen des Lehrers nicht aufmerksam zu folgen, sei ein Frevel.
Rohal: Unaufmerksamkeit, mein Sohn, ist vielmehr ein Mangel an Einsicht in den zukünftigen Schmerz fehlenden Wissens

MERKMAL HERR-SCHAFT

B KOMPLEXITÄT

REVERSALIS REVIDUM

Probe: KL / IN / CH
Technik: Die Magierin spricht zunächst die REVERSALIS-Formel und dann anschließend – rückwärts – die Formel, deren Wirkung sie umkehren will.
Zauberdauer: 8 Aktionen (plus die Zauberdauer der umzukehrenden Formel)
Wirkung: Dieser Spruch dreht die Wirkung des Zaubers, der im Anschluss an den REVERSALIS gesprochen wird, um. Der umgekehrte Spruch (dessen Formel, wie oben erwähnt, rückwärts zelebriert werden muss) kann als Gegenzauber oder zu Spezialzwecken benutzt werden, die sich jeweils unter dem Eintrag 'Reversalis' bei allen Zaubersprüchen in diesem Band finden.
Die Zauberdauer des umgekehrten Spruchs steigt um 2 Aktionen, die Probe ist um 2 Punkte erschwert; eine Reversalierung eines Zaubers gilt als Spontane Modifikation.
Kosten: 7 AsP (plus die Kosten des umgekehrten Spruches; ein eventueller Sparzauber auf dem Zauberstab spart bei *beiden* Sprüchen.)
Zielobjekt: einzelner Zauber
Reichweite: selbst; wirkt im Kopf der Magierin.
Wirkungsdauer: augenblicklich; die Zaubernde kann die Konzentration auf die Reversion jedoch nur für maximal 20 Kampfrunden aufrechterhalten (Kenner der SF *Zauber bereithalten* bis zu 50 Kampfrunden). Wenn danach nicht mit dem Wirken eines betroffenen Spruchs begonnen wurde, verfliegt die Wirkung des REVERSALIS. (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Das Wirken des Spruchs ist in einer Zone des METAMAGIE NEUTRALISIEREN erschwert; diese Antimagie kann auch eine REVERSALIS-Wirkung aufheben. Dadurch kommt häufig (Meisterentscheid) die ursprüngliche Wirkung eines Spruches zum Tragen.
Merkmale: Metamagie
Komplexität: E
Repräsentationen und Verbreitung: Ach, Mag je 3; Dru, Hex je (Mag)2
Der Spruch wird nur selten 'aus dem Handgelenk heraus' angewendet (und wenn, dann meistens zur Vertreibung von Dämonen), jedoch ist er unersetzlich zur Erschaffung neuer Zauberformeln.
Als erklärte Meister des REVERSALIS, einer selbst für Magier schwierig zu handhabenden Formel, gelten die Puniner Magietheoretiker. Da die Formel nur aus den schwer verständlichen *Systemen der Magie* oder aus dem *Codex Daemonis* hergeleitet werden kann, muss man in der Tat die Reise in die almadanische Kapitale antreten, wenn man keine private Lehrmeisterin findet. (Selbige hat die Formel übrigens mit größter Wahrscheinlichkeit ebenfalls in Punin studiert ...)
Die Variante der Kristallomanten beruht auf spiegelnden optischen Effekten von Kristallen, weswegen die entsprechenden Matrixgeber nicht ganz einfach herzustellen sind, funktioniert aber ansonsten wie oben genannt. Einige wenige Druiden und Hexen (Erstere meist Mehrer der Macht, Letztere meist Schlangenschwestern) haben den Spruch in gildenmagischer Repräsentation ebenfalls gemeistert.

MERKMAL
META-
MAGIE

E
KOMPLEXITÄT

RUHE KÖRPER, RUHE GEIST

Probe: KL / CH / KO
Technik: Der Elf legt Zeige- und Mittelfinger beider Hände auf die geschlossenen Augen des zu Heilenden und summt leise die Melodie des *raya dao, raya mandra*.
Zauberdauer: 20 Aktionen
Wirkung: Der Verzauberte fällt in einen tiefen und erholsamen Schlaf, aus dem er erst nach mehreren Stunden wieder erwacht. Während dieser Zeit kann nichts und niemand ihn wecken, selbst im tiefsten Schlachtengetümmel wird er weiterhin schlafen. Sein Atem ist dabei so flach und sein Puls so schwach, dass man ihn sehr leicht für tot halten kann (einfache *Sinnenschärfe*-Probe erforderlich; ein Heilkundiger mit einem TaW *Heilkunde Wunden* VON mindestens 11 erkennt den Zustand jedoch ohne Probe). Wenn er jedoch erwacht, hat er pro verschlafener Stunde 2 LeP und 1 AsP regeneriert und 4 Punkte Überanstrengung bzw. 8 Punkte Erschöpfung abgebaut; für jeweils 6 Stunden ist zusätzlich auch noch eine Wunde vollständig verheilt.
Während der Wirkungsdauer kann kein anderer Heilzauber auf den Patienten angewandt werden, und bei allen anderen Zaubern gilt die MR des Patienten als zusätzliche Erschwernis – was durchaus dazu führen kann, dass die MR doppelt angerechnet wird.
Kosten: 4 AsP + 2 AsP pro Stunde (muss vor dem Wirken des Spruchs festgelegt werden)
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Der Schlaf dauert maximal ZfP* Stunden, die Heilwirkung ist natürlich augenblicklich.
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer
Reversalis: Der Elf findet für die nächsten ZfP* Stunden keinen Schlaf, egal wie erschöpft er ist. Dies bringt ihm ZfP* Punkte Erschöpfung ein.
Antimagie: kann in einer Zone des HEILKRAFT BANNEN nur erschwert gewirkt und von diesem Zauber beendet werden.
Merkmale: Heilung
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Elf5; Ach, Mag je 4; Dru, Hex je 3
Dieser heilsame Schlaf erfreut sich nicht nur bei allen Elfenvölkern großer Beliebtheit (obwohl auch er wohl ursprünglich aus dem firnelfischen Kanon stammt), sondern hat sich auch in den unterschiedlichen menschlichen Traditionen weit verbreitet.



MERKMAL HEILUNG

B KOMPLEXITÄT

SALANDER MUTANDER

Probe: KL / CH / KO (+MR)
Technik: Die Magierin berührt ihr Opfer mit beiden Händen oder dem Zauberstab und spricht dabei die Formel.
Zauberdauer: 10 Aktionen
Wirkung: Mit diesem Spruch kann ein Lebewesen (Tier oder kulturschaffendes Wesen) in ein beliebiges anderes, jedoch kleineres und leichteres Lebewesen oder eine Pflanze verwandelt werden. Ist der Größenunterschied zu extrem (Meisterentscheid, etwa bei der Verwandlung eines Ogers in eine Maus), kann die Spielleiterin einen Zuschlag von 2 Punkten auf die Probe verlangen; soll das Opfer in eine Pflanze verwandelt werden, so wird auf jeden Fall ein weiterer Zuschlag von 4 Punkten auf die Zauberprobe fällig. Die Magierin kann das Opfer nur in solche Tiere und Pflanzen verwandeln, die sie auch kennt. Das Ergebnis einer SALANDER-Verwandlung ist immer ein Tier oder eine Pflanze. Das entstehende Wesen / Pflanze darf nicht magisch oder anderweitig 'übernatürlich' sein. Das Opfer behält in seiner neuen Form noch einen Rest ursprünglichen Verstandes und eine nebelhafte Erinnerung an sein bisheriges Leben. Allerdings erscheint das Opfer bei hoher Lebensenergie entsprechend stattlich für die Tier- oder Pflanzenart, denn es behält seine ursprüngliche Lebensenergie und hat den natürlichen Rüstungsschutz seiner neuen Form. So kann zum Beispiel Alrik, eine prachtvolle Brennnessel, praktisch nicht ausgerissen oder geknickt werden ...
Kosten: 15 AsP
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfP* Stunden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite
◆Ab *ZfW 7* ist es der Magierin möglich, den Zauber auch in einer Variante zu sprechen, die das Opfer für ZfP* Tage verwandelt; dies erfordert den Aufwand von 27 AsP.
◆Ab *ZfW 14* kann der Zauber auch permanent auf ein Opfer gelegt werden; dies kostet 42 AsP, von denen einer permanent aufgewendet werden muss.
◆*Bärenfell und Froschschenkel* (+7; ab ZfW 11). Die Magierin kann den SALANDER auf bestimmte (äußere) Organe und Gliedmaßen des Opfers beschränken, so dass ihm z.B. ein Fell wächst, er Krallen, eine gespaltene Zunge oder geschlitzte Pupillen erhält. Diese Variante erfordert auf jeden Fall eine gelungene *Tierkunde*-Probe, die bei exotischen Tierarten auch deutlich erschwert sein kann.
Reversalis: hebt eine bestehende Verwandlung auf; die Beendigung einer permanenten Verwandlung erfordert den Einsatz von einem permanentem AsP
Antimagie: kann in einer Zone des VERWANDLUNG BEENDEN nur erschwert gewirkt und mit diesem Spruch beendet werden. Die Fern-Variante kann von der *Schild gegen Zauber*-Variante des GARDIANUM aufgehalten und vom INVERCANO reflektiert werden.
Merkmale: Form
Komplexität: E
Repräsentationen und Verbreitung: Mag5; Ach, Hex je 3; Dru2
Dies ist eine der mächtigsten und zugleich 'klassischsten' Formeln, die die Gildenmagie hervorgebracht hat. Selbst vielversprechende Novizen brauchen Jahre, bis sie diesen Zauber gemeistert haben. Wer sich jedoch mit diesem komplizierten Spruch befassen will, der findet Unterstützung bei allen Akademien und Gildenhäusern, die sich mit den Merkmalen *Eigenschaft* oder *Form* befassen, oder bei verschiedenen freischaffenden Magi und Magae, die jedoch für die Vermittlung des SALANDER ein saftiges Lehrgeld sehen wollen. Die Achaz haben wohl schon seit Urzeiten Zugriff auf eine ähnliche Formel.

MERKMAL FORM

E KOMPLEXITÄT

SANFTMUT

Probe: MU / CH / CH (+MR)
Technik: Die Hexe schaut einem Tier in die Augen und vollführt mit beiden Händen eine beschwichtigende Geste.
Zauberdauer: 4 Aktionen
Wirkung: Die Hexe kann die Angriffslust eines Tieres beschwichtigen, indem sie es in vorübergehende Lethargie versetzt. Das Tier kauert sich wie im Halbschlaf nieder und verbleibt so, wenn es nicht angegriffen, gereizt oder sonst wie belästigt wird. Der Zauber wirkt nur gegen Tiere im engeren Sinn. Da die hexische Magie die Gefühle des Tieres manipuliert, fällt der Zauber nicht augenblicklich, sondern fließend von dem Tier ab. Bereits anstürmende Tiere können mit diesem Zauber nicht gestoppt werden, bei besonders ausgehungerten Tieren kann der Meister die Probe um bis zu 3 Punkte erschweren.
Kosten: halber Gefährlichkeitswert des Tieres in AsP, mindestens jedoch 3 AsP
Zielobjekt: einzelnes Tier
Reichweite: 7 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Spielrunde
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Zielobjekt (mehrere), Reichweite, Wirkungsdauer
Reversalis: Ein bezaubertes Tier verwandelt sich in eine rasende Bestie und greift sofort an.
Antimagie: Eine Zone des EINFLUSS BANNEN erschwert das Wirken des Zaubers, gezielter Einsatz der Antimagie beendet den SANFTMUT.
Merkmale: Einfluss
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Geo, Hex je 6; Dru, Elf je 4; Ach2
Wegen ihrer Nützlichkeit in der freien Wildbahn ist die Formel bei allen Zauberkundigen, die sich häufiger in der freien Natur aufhalten, recht bekannt. Zur wahren Meisterschaft in dieser Zauberei bringen es jedoch offensichtlich nur die Hexen.

MERKMAL EINFLUSS

B KOMPLEXITÄT

SAPEFACTA ZAUBERSCHWAMM

Probe: KL / CH / FF
Technik: Der Zaubernde feuchtet die Hände leicht an und streicht mit ihnen über Gewand oder Körper. Dabei spricht er die Formel.
Zauberdauer: 50 Aktionen
Wirkung: Um den Zauberer beginnt die Luft zu flirren, und er muss sich kurz schütteln, sodann weht eine kleine Staubwolke auf – durch die Kraft dieses Spruch reinigt der Magier sich und seine Kleidung von jeder Verschmutzung nichtmagischen Ursprungs, sei es Straßenstaub oder getrocknetes Blut. Ausgenommen sind dauerhafte (chemische) Veränderungen wie die Farbe eines Stoffes oder Tätowierungen der Haut.
Die Reinigung von Kleidung, die mittels ACCURATUM geformt wurde, ist um 3 Punkte erschwert.
Den Grad der 'scheinbaren Sauberkeit' kann man anhand der ZfP* bestimmen – 10 ist für aventurische Verhältnisse bereits fürstlich sauber, ein Ergebnis von 3 könnte man auch mit etwas mehr Zeitaufwand und ein wenig Klopfen und Reiben auch ohne Zauberei hinbekommen.
Kosten: 5 AsP für eine komplette Selbstreinigung oder für die Reinigung eines kompletten Satzes Kleidung
Zielobjekt: Einzelobjekt, Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite

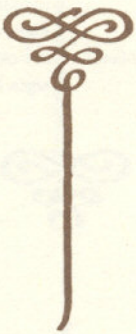
◆*Stiefelputzer (+3).* Mit dieser Variante kann der Magier nur Teile seiner Kleidung reinigen, was auch bedeutet, dass er nur 2 AsP aufwenden muss.
◆*Läusekamm (+7).* Normalerweise sind Lebewesen in der Kleidung oder auf dem Körper von diesem Zauber nicht betroffen – diese Variante richtet sich jedoch speziell gegen solche Kleintiere. Sie kostet 1 AsP mehr als die gewöhnliche Reinigung, befreit dafür bei Erfolg gänzlich von den kleinen Plagegeistern. (Wenn die Kleidung schmutzig bleibt, kann es natürlich sein, dass sich bald neue ansiedeln.)
Reversalis: Ein verzauberter Gegenstand bzw. eine verzauberte Person zieht allen Schmutz in der Umgebung an.
Antimagie: kann in einer Zone des BEWEGUNGEN STÖREN oder des passenden ELEMENTARBANNS nur erschwert gewirkt werden.
Merkmale: Telekinese, Elementar (Luft), Elementar (Wasser)
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Mag5, Srl4, Hex(Mag)2
Die Thesis dieses Spruches findet sich sowohl im *Almanach der Wandlungen* als auch in einer neuzeitlichen Flugschrift namens *Magie – Macht der Überzeugung*, die in fast allen Akademien einzusehen ist. Zudem wird diese Formel an den Schulen in Riva und in Festum gelehrt und ist in Nordaventurien auch einigen Hexen auf diese Weise bekannt geworden.

MERKMAL TELE-KINESE | MERKMAL ELE-MENTAR | MERKMAL ELE-MENTAR | C KOMPLEXITÄT

SATUARIAS HERRLICHKEIT

Probe: IN / CH / CH
Technik: Die Hexe sticht sich in den Finger und benetzt mit dem Blut ihr Haar, ihre Lippen und ihre Brust.
Zauberdauer: 10 Aktionen
Wirkung: Der Zauber bewirkt subtile körperliche Veränderungen an der Hexe, die sie begehrlicher wirken lassen und direkt auf ihr Umfeld wirken: Sämtliche prinzipiell am Geschlecht (und natürlich der Spezies und Rasse) der Hexe interessierten Wesen erliegen ihrem Charme. Hierbei handelt sich um einen Liebeszauber im klassischen Sinn, nur wird hier die Zaubernde und nicht das Opfer verzaubert. Bei Gelingen des Zaubers steigt für die Wirkungsdauer der *Betören*-Wert der Hexe um ZfP* Punkte. Die *Selbstbeherrschungs*-Proben des Opfers gegen die Betörung sind um TaP* erschwert. Alle Proben auf andere Gesellschaftliche Talente sind während der Wirkungsdauer um 1 Punkt erleichtert, ebenso eventuell andere anfallende CH-Proben, um auf Personen einzuwirken. Für Personen mit einem deutlich anderen Schönheitsideal kann der Meister die Probenzuschläge modifizieren.
Kosten: 7 AsP

Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: ZfP* in Stunden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Zielobjekt (freiwillig, mehrere), Kosten, Wirkungsdauer
Reversalis: Durch SATUARIAS FRATZE wird die Hexe für alle Betrachter außerordentlich widerwärtig anzuschauen – es gelten die Bedingungen für *Widerwärtiges Aussehen*.
Antimagie: ILLUSION AUFLÖSEN und EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN hemmen in ihrer Zonenvariante das Entstehen des Spruches und können ihn, gezielt gesprochen, beenden.
Merkmale: Eigenschaften, Illusion
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Hex5
Möglicherweise stellt dieser Zauber eines der Geheimnisse für das erotische Knistern der Luft auf Hexenfesten dar, denn natürlich ist eine Anwenderin dieses Spruches nicht gegen die Wirkung von Satuarias Herrlichkeit einer anderen Hexe gefeit. Der Spruch ist ausschließlich bei Hexen bekannt – aber bei weitem nicht jede erotische Ausstrahlung ist auf diesen Zauber zurückzuführen ...









SCHABERNACK

Probe: KL / IN / CH (+MR)
Technik: Die Schelmin muss ihr Opfer zwei Aktionen lang sehen können, dreht ihm eine Nase und wünscht sich etwas Lustiges.
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Mit dieser geradezu klassischen Schelmerei lässt die Schelmin ihr Opfer irgendetwas Ungeschicktes, aber für es selbst nicht unmittelbar Schädliches tun, zum Beispiel könnte das Opfer stolpern, heftig niesen müssen oder im Gespräch mit angesehenen Persönlichkeiten plötzlich eine Schweinerei sagen.
Kosten: 4 AsP
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: ZfW Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Zielobjekt (mehrere; s.u.)

◆In der Variante *gegen mehrere Personen* kostet der Zauber 3 AsP pro Opfer und ist zusätzlich zu der höchsten MR noch um die doppelte Anzahl der Opfer erschwert.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: kann in einer Zone des EINFLUSS BANNEN nur erschwert gewirkt werden.
Merkmale: Einfluss
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Sch7
Während eines ernsthaften Kampfes oder einer ähnlichen Situation kann eine Schelmin den Zauber nicht einsetzen, da es ihr nicht gelingen wird, sich in eine heitere Stimmung zu versetzen und an etwas Lustiges zu denken, während ihr Leben auf dem Spiel steht, mal davon abgesehen, dass sie in solchen Situationen auf keinen Fall 'zum Spaß zaubern' wird.



MERKMAL EINFLUSS

B KOMPLEXITÄT

SCHADENSZAUBER BANNEN

Probe: MU / IN / KO (+Mod)
Technik: Die Magierin fixiert das (mögliche) Opfer eines Schaden-Zauberspruchs, konzentriert sich auf das Verteilen des Schadens und spricht die Formel.
Zauberdauer: 4 Aktionen
Wirkung: Mit dieser Formel können noch wirkende Zauber mit dem Merkmal *Schaden* unterbrochen werden, ebenso solche, die gerade gezaubert werden.
Es ist nicht möglich, mittels dieses Zaubers bereits erlittenen magischen Schaden rückgängig zu machen.
Die Zauberprobe ist um die vom gegnerischen Zauberer (demjenigen, der den Schadenszauber gewirkt hat) erzielten ZfP* erschwert, des Weiteren um 1/3 der AsP des wirkenden Spruchs; dazu können noch Punkte aus einem PROTECTIONIS kommen.
Sorgfältige magische Analyse (so man die Zeit dazu hat) der wirkenden Schadenszauberei im Vorfeld erleichtert die Probe: Pro 3 Punkte ZfP* bei einem ANALYS ARCANSTRUKTUR ist die Probe auf SCHADENSZAUBER BANNEN um einen Punkt erleichtert.
Kosten: 6 AsP plus 1/10 der Kosten des zu brechenden Spruchs
Zielobjekt: ein Zauber
Reichweite: 7 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite
◆*Zone* (+3; ab ZfW 7). Für den Einsatz von 18 AsP kann die Magierin eine ortsfeste Zone von ZfW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal *Schaden* um ZfP* Punkte erschwert ist und die ZfP* SR lang anhält.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Schadenszauber können mit dem PROTECTIONIS (S. 137) geschützt sein und daher eventuell die antimagische Wirkung ignorieren.
Merkmale: Antimagie, Schaden
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Mag3, Elf2
Dieser Spruch, der menschlichen Magiern an Kampf- und Antimagieschulen beigebracht werden kann, ist zwar schnell genug, um mögliche Opfer von Schadenszauberei zu schützen, aber so wenig verbreitet, dass die meisten Kampfmagier diese Möglichkeit nicht in Betracht ziehen.









SCHELMENKLEISTER

Probe: IN / GE / FF
Technik: Die Schelmin nimmt eine Hand voll eines beliebigen, körnigen Materials (Sand, Mehl, Sägespäne) und wirft es mit Schwung auf den Boden.
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Der von diesem Zauber betroffene Untergrund wird so zäh und klebrig, dass man sich nur mit großer Mühe auf ihm bewegen kann. Wer die betroffene Zone durchqueren will, hat eine um ZfP*/2 verminderte GS. Fällt der Wert dabei auf (oder unter) 0, so bleibt der Betroffene am Boden kleben.
Kosten: 2 AsP pro Schritt maximaler Ausdehnung
Zielobjekt: Zone
Reichweite: so weit die Schelmin werfen kann (ca. 3 Schritt). Um diesen Punkt herum bildet sich die klebrige Fläche, deren Größe die Schelmin bestimmen kann; die maximale Ausdehnung beträgt ZfW Schritt.
Wirkungsdauer: ZfP* mal 5 Kampfrunden.
Modifikationen und Varianten: Reichweite
◆*Schelmenschleim* (+5). Statt klebrig wird die Oberfläche glitschig und von grünem Schleim überzogen, wahlweise wird Steinboden eisglatt oder Parkett glatt wie frisch gebohnert: *Körperbeherrschungs*-Probe+ZfP*, um nicht auszurutschen, bei Misslingen *Körperbeherrschungs*-Probe +ZfP*/2, um wieder aufzustehen.
Reversalis: hebt einen bestehenden SCHELMENKLEISTER auf.
Antimagie: kann in einer Zone des VERÄNDERUNG AUFHEBEN nur erschwert gesprochen und mit diesem auch gebannt werden.
Merkmale: Umwelt
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Sch5
Diese offensichtlich urkoboldische Art der Verteidigung ist bislang nur deren Zöglingen bekannt und für andere Zauberkundige anscheinend schwer zu duplizieren, da sie keinen elementaren Prinzipien zu folgen scheint. Interessant ist ebenfalls, dass zu diesem Spruch von vornherein eine materielle Komponente gehört, was für nichtrituelle Zauberhandlungen eher ungewöhnlich ist.



MERKMAL UMWELT

C KOMPLEXITÄT

SCHELMENLAUNE

Probe: MU / IN / CH (+Mod.)
Technik: Der Schelm stellt sich eine Menschenmenge mit gleichen Gesichtern vor und schnippt mit den Fingern.
Zauberdauer: 10 Aktionen
Wirkung: Alle Personen im Wirkungsradius nehmen die gleiche Stimmung und Laune an wie der Schelm, was zu regelrechten Massenhysterien führen kann. Glücklicherweise sind Schelme zumeist grundsätzlich positiv gestimmt und allem Leben gegenüber freundlich gesonnen. Die Probe ist um die höchste MR im Wirkungsbereich und die Zahl der Betroffenen erschwert, dazu um bis zu 7 Punkte für totale Stimmungsumschwünge (ein gut gelaunter Schelm auf einer Beerdigung).
Kosten: 4 AsP plus 1 AsP pro Betroffenem
Zielobjekt: mehrere Personen
Reichweite: maximal ZfW Schritt Radius
Wirkungsdauer: ZfP* SR
Modifikationen und Varianten: keine bekannt
Reversalis: Alle Personen der Umgebung verfallen in die entgegengesetzte Stimmung wie der Schelm.
Antimagie: kann in einer Zone des EINFLUSS BANNEN nur erschwert gewirkt werden. Gezielt kann diese Antimagie eingesetzt werden, um einzelne Personen aus dem Bann zu befreien.
Merkmale: Einfluss
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Sch2
Es heißt zwar, dass es ähnliche Schamanen-, vor allem jedoch Derwischrituale geben soll, aber diese Zauberei ist wohl mit Sicherheit koboldischen Ursprungs.



MERKMAL EINFLUSS

D KOMPLEXITÄT

SCHELMENMASKE

Probe: IN / CH / GE
Technik: Der Schelm schließt die Augen und denkt intensiv an ein Wesen, dessen äußere Gestalt er annehmen will.
Zauberdauer: 6 Aktionen
Wirkung: Urplötzlich erscheint der Schelm als jemand ganz anderes, vielleicht gar als Tier. Das Wesen, dessen Aussehen er annimmt, darf nicht größer als ein Pferd und nicht wesentlich kleiner als der Schelm selbst sein. Der Schelm verfügt in der neuen Gestalt weiterhin über seine Sprache und alle normalen Fähigkeiten, nicht aber über die Fähigkeiten des anderen Wesens – er kann also auch in Adlergestalt nicht fliegen. Normalerweise wird er 'die Schelmenmaske anlegen', um einen anderen Menschen nachzuahmen. Um für den unbedarften Beobachter als 'echter Tiger' oder 'Khomgeier' durchzugehen, muss er sich natürlich auf allen Vieren bewegen bzw. darf die Arme nur in Flügelschlägen bewegen (was nicht heißt, dass er in einem unbeobachteten Moment nicht den Kristallpokal unter seinem Gefieder verschwinden lassen kann). Das Aussehen einer dem Schelm gut bekannten Person nachzuahmen, sollte ohne Schwierigkeiten möglich sein, während ein Tier Erschwernisse bis zu 7 Punkten mit sich bringen kann. Der Schelm muss das Tier oder die Person natürlich vorher schon einmal gesehen haben, ansonsten entsteht eine Gestalt aus der Phantasie des Schelms. Die Realitätsdichte (siehe den Kasten zum Thema Illusionen auf Seite 34) beträgt ZfP*/2+7 Punkte.
Kosten: 6 AsP pro Spielrunde
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: nach Wunsch und AsP-Aufwand (A)
Modifikationen und Varianten: keine bekannt
Reversalis: hebt eine SCHELMENMASKE auf.
Antimagie: kann in einer Zone des ILLUSION AUFLÖSEN nur erschwert gewirkt und mittels gezielter Anwendung dieser Antimagie aufgehoben werden.
Merkmale: Illusion
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Sch6; Mag, Srl je (Sch)2
Die Ausführung dieser Illusion ist nur Schelmen (und natürlich ihren Zieheltern, den Kobolden) bekannt. Da die Illusionistenschulen in Zorgan und Grangor offensichtlich einen Pakt mit Kobolden geschlossen hatten, durften sie den Spruch an ihre Eleven weitergeben, denen es jedoch bei Strafe untersagt war, ihr Wissen zu verbreiten. An beiden Schulen hat man den Pakt mittlerweile gelöst, denn die Kobolde verbreiteten in den Hallen der Akademien mehr Unheil, als durch die Kenntnis des Spruches aufgewogen werden konnte. Zudem wurden und werden die Abgänger häufig ungesehen von Kobolden begleitet, oder soll man sagen: überwacht, die durch ihre Schelmereien schnell die Reputation des besten Magus ruinieren können.

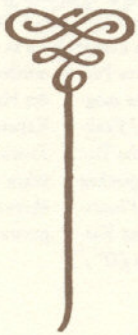






SCHELMENRAUSCH

Probe: IN / CH / CH (+MR)
Technik: Die Schelmin fixiert ihr Gegenüber, verdreht die Augen, greift sich in gespieltem Schwindel an den Kopf und grinst ihr Opfer sinnlos verzückt an.
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Die Schelmin versetzt mit diesem Zauber ihr Gegenüber in einen friedvoll-glücklichen Rauschzustand, in dem ihm seine Umwelt und deren Bedrohungen herzlich egal sind. Da es sich zum einen zu keiner noch so fordernden Aufgabe besonders anstrengen wird, noch sich um irgendwelche Ängste schert, gelten alle guten Eigenschaftswerte während der Wirkungsdauer als um 2 Punkte gesenkt, alle Schlechten Eigenschaften können vollständig ignoriert werden. Die einzige Situation, die einen solcherart Berauschten aus seinem Glücksgefühl reißen kann, ist eine akute, unabwendbare Lebensbedrohung – zum Beispiel das Auftreten von Dämonen, ein Brand im eigenen Zimmer, nicht jedoch ein gewöhnlicher Kampf, bei dem man auf Gnade hoffen kann.
Kosten: 5 AsP
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: 3 Schritt
Wirkungsdauer: ZfP* mal 10 KR
Modifikationen und Varianten: Zielobjekt (mehrere; dabei erschwert um doppelte Anzahl der Opfer)
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Der Verzauberte kann mit EINFLUSS BANNEN befreit werden; in einer entsprechenden Zone ist das Wirken des SCHELMENRAUSCH erschwert.
Merkmale: Einfluss
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Sch5







SCHLEIER DER UNWISSENHEIT

Probe: KL / KL / FF
Technik: Die Hexe berührt das Objekt oder die Person mit der flachen, linken Hand, konzentriert sich auf den ihr eigenen Hang zur Heimlichkeit und lässt ihre Kräfte fließen.
Zauberdauer: 1 Spielrunde
Wirkung: Diese Formel ermöglicht es, eine magisch begabte Person oder ein zauberkräftiges Artefakt vor magischer Entdeckung zu schützen. Die Hexe gibt an, wie viele AsP sie in den Spruch investieren will. Gelingt der Spruch, so wird diese Zahl plus die ZfP* auf eine eventuelle ODEM- oder ANALYS-Probe oder auf die *Sinnenschärfe*-Probe unter der Wirkung des OCULUS ASTRALIS aufgeschlagen, ebenso auf eine *Magiegespür*-Probe.
Göttlich-karmatisches Wirken wird von diesem Spruch nicht betroffen. Im Limbus wirkt der Zauber zwar, ist jedoch wegen der Struktur seiner 'Umgebung' um 7 Punkte schwerer zu sprechen. Dämonen, die sich auf ihre magische Wahrnehmung verlassen, können mit diesem Zauber getäuscht werden. Der Zauber wirkt auch gegen mächtige Artefakte wie Zauberstäbe, Knochenkeulen, Druidendolche usw. Die Auswirkungen des Zaubers sind kumulativ zu solche aus eventuellen Aura-Tarnungen.
Anmerkung: Dieser Zauber wirkt auch gegen die Entdeckung durch Nachtwinde. Für das Magiegespür eines Nachtwinds kann man von einem Wert von 2W6+6 ausgehen, auf den eine einfache Probe abgelegt wird, eventuell erschwert um den Wert von AsP + ZfP*.
Kosten: 2 AsP plus die blockierenden AsP (siehe oben) (borbaradianische Variante: mindestens W3 AsP plus die blockierenden AsP bzw. die Hälfte dieser Kosten als LeP)

Zielobjekt: Einzelobjekt, Einzelwesen, freiwillig (speziell auch der Vertraute der Hexe)
Reichweite: selbst, Berührung
Wirkungsdauer: ZfP* Stunden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Zielobjekt (mehrere), Reichweite
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: kann in einer Zone des EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN oder des METAMAGIE NEUTRALISIEREN nur erschwert gewirkt und von diesem Zauber auch beendet werden.
Merkmale: Eigenschaften, Metamagie
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Hex 6; Mag 4; Bor, Dru je 2
Es ist schwer zu sagen, ob diese Formel aus dem satuarischen oder dem gildenmagischen Umfeld stammt, da beide Gruppen einen Zauber ähnlicher Wirkung entwickelt haben. Bei den Magiern geriet er im Rahmen ihres Aufstiegs in die höchsten gesellschaftlichen Positionen in Vergessenheit, während er bei den Töchtern Satuarias nie vergessen war und gerade zur Zeit der Priesterkaiser eine Blüte erlebte.
Gegen die göttlichen Gaben, mit denen Praios- und Hesinde-Geweihte Spuren von Zauberei entdecken können, wirkt diese Formel jedoch nicht. Unter bestimmten Umständen kann eine Anwendung dieses Spruches sogar eine Anklage gemäß Cod.Alb. Fol. III. § 19 nach sich ziehen.
Magiern ist diese Formel als AURARCANIA DELEATUR bekannt; sie wird Gildenmagiern an den beiden Fasarer Akademien, in Mirham und der Halle der Macht in Lowangen gelehrt (und ist in Punin bekannt).

MERKMAL EIGENSCHAFT | MERKMAL METAMAGIE | D KOMPLEXITÄT

SCHWARZ UND ROT

Probe: MU / CH / KO (+MR)
Technik: Der Magier berührt sein Opfer mit dem Zeigefinger in der Herzgegend und spricht dabei die Formel
Zauberdauer: 10 Aktionen
Wirkung: In der Herzgegend des Opfers entsteht ein rotes Mal, das sich langsam ausdehnt und dabei immer dunkler wird. Der Zauber setzt den raschen Verfall der kompletten Lebenskräfte eines Opfers in Gang: Es verliert pro Stunde ZfP*/2 LeP und insgesamt ZfP*/2 Punkte auf die körperlichen Eigenschaften KO, KK, GE, FF. (Jeweils stündlich in der Reihenfolge dieser Liste verteilen: ein Verlust von 5 Punkten würde also bedeuten, dass die KO um 2 Punkte sinkt, die anderen Eigenschaften um je 1 Punkt). Nach Ablauf der Wirkungsdauer wird das Opfer für eine SR bewusstlos. Wenn es am Ende dieser Zeit erwacht, hat es alle durch den Zauber verlorenen Eigenschaftspunkte, nicht jedoch die Lebenspunkte wieder regeneriert. Sinkt die LE während der Wirkungsdauer des Zaubers unter 0, so ist es tot. Sinkt eine Eigenschaft auf 0 oder darunter, so verliert das Opfer in dieser Eigenschaft permanent einen Punkt.
Dieser Zauber ist, oftmals unter Einsatz der letzten Lebenskraft des Magiers, ein häufiger Fluch, den finstere Gesellen vor ihrem Dahinscheiden von sich geben. Skrupellose Magier wenden ihn auch auf Geiseln an, um die 'Kooperation' der Geiseln selbst oder von Freunden und Verwandten zu gewährleisten.
Kosten: 3 AsP pro Stunde, die der Zauber wirken soll (borbaradianische Variante: W6 AsP pro Stunde bzw. die Hälfte dieser Kosten als LeP)
Zielobjekt: Einzelwesen
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: nach AsP-Einsatz (vorher festlegen)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Zielobjekt (mehrere), Erzwingen, Reichweite, Wirkungsdauer
◆Es wird gemunkelt, dass es eine Variante dieses Zaubers gibt, die dem Opfer *Ausdauer und geistige Eigenschaften* raubt. Es ist jedoch nicht bekannt, ob es sich dabei um einen eigenen Zauber oder wirklich um eine Variante handelt.
◆Die Variante *gegen mehrere Personen* kostet 2 AsP pro Stunde und Opfer.
Reversalis: bewirkt die langsame Genesung und den Wiederaufbau verlorener Eigenschaftswerte.
Antimagie: kann in einer Zone des EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN oder des SCHADENSZAUBEREI BANNEN nur erschwert gewirkt und mit diesen Antimagie-Sprüchen beendet werden. (Dies stoppt auf der Stelle den Verfall von Eigenschaftswerten und macht den eingetretenen Verlust rückgängig, regeneriert jedoch keine verlorenen Lebenspunkte.) Die Fern-Variante kann vom GARDIANUM aufgehalten und vom INVERCANO reflektiert werden.
Merkmale: Eigenschaften, Schaden
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Bor4, Mag3; Hex(Mag)2
Die Formel wird an beiden Lowanger Akademien, aber auch an der Beherrschungsschule zu Fasar gelehrt. In Tuzak, wo sie einstmals gar zu den Haussprüchen gehörte, ist sie schon vor der borbaradianischen Invasion (seit der Besetzung durch das Kaiserreich und der strengen Überwachung durch die praiosgefällige Sondergerichtsbarkeit) im Giftschrank verschwunden. Frühere Abgänger der Tuzaker Schule sollen jedoch die Formel so gut beherrschen, dass sie sie an willige Zöglinge weitergeben können.
Die grundsätzliche Struktur der Formel ist borbaradianischen Zaubereien so ähnlich, dass auch Anhänger dieser Tradition einen leichten Zugriff auf die Formel haben (Vermutungen gehen gar dahin, die Formel Borbarad selbst zuzuschreiben), während es wenige Hexen gibt, die sich die gildenmagische Variante abgeschaut haben.



SCHWARZER SCHRECKEN

Probe: MU / IN / CH (+MR)
Technik: Der Borabaradianer berührt sein Opfer mit der Hand und spricht die Formel.
Zauberdauer: 3 Aktionen; die Berührung muss während der gesamten Zauberdauer aufrechterhalten werden.
Wirkung: Der Borbaradianer pflanzt seinem Opfer eine panische Angst vor der Farbe Schwarz ein (er erzeugt eine Schlechte Eigenschaft *Schwarzangst* in Höhe von ZfP*/2 +7 Punkten). Wann immer es eine schwarze Fläche oder eine schwarze Form von mehr als Handtellergröße (z.B. einen Raben, die Kutte eines Boron-Geweihten oder auch nur ein größeres Stück Obsidian) erblickt, muss es eine Probe auf die Schlechte Eigenschaft ablegen, bei deren Gelingen es für die nächste halbe Stunde jeweils insgesamt ZfP* Punkte auf die geistigen Eigenschaften (MU, KL, IN, CH; Verteilung wie bei SCHWARZ UND ROT) verliert, da es vor Angst nicht in der Lage ist, einen klaren Gedanken zu fassen. Während der Nacht sinken die geistigen Eigenschaften sogar um zusätzliche 5 Punkte (Verteilung wie oben) und an Schlaf oder gar Regeneration ist natürlich nicht zu denken.
Die Möglichkeit, auch andere Farben, ja sogar Formen als Angstauslöser zu verwenden, hat Spekulationen neue Nahrung gegeben, mit diesem Spruch ließen sich beliebige Ängste erzeugen, jedoch scheinen zumindest Ängste vor Abstrakta oder Sammelbegriffen definitiv nicht möglich zu sein.
Die Magieresistenz des Opfers ist gegen diesen Zauber um den Wert einer eventuell vorhandenen *Dunkelangst* vermindert.
Kosten: 10 AsP (borbaradianische Variante: 3W6 AsP oder 3W6/2 LeP)
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfP* Tage (borbaradianische Variante: AsP in Tagen)

Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Zielobjekt (mehrere), Reichweite
◆In der Variante *gegen mehrere Personen* kostet der Zauber nur 8 AsP pro Opfer.
◆*Farbenfroher Terror* (+3). Auch wenn der Zauber eigentlich Schwarz als 'Schreck-Farbe' vorsieht, kann eine Farbe (aus den Grundfarben Rot, Grün, Blau, Gelb, Orange, Violett, Weiß) nach Belieben des Magiers gewählt werden.
◆*Vielformiges Grauen* (+7; ab ZfW 14). Mit dieser Variante kann der Schrecken an bestimmte Formen anstatt an Farben gekoppelt werden, womit Schwert-Phobien oder Tempel-Ängste möglich sind.
Reversalis: erzeugt eine fast krankhafte Vorliebe zu schwarzen Flächen und Objekten, eine regelrechte 'Schwarzgier'.
Antimagie: kann in einer Zone des EINFLUSS BANNEN nur erschwert gewirkt und mit diesem Antimagie-Spruch beendet werden.
Merkmale: Einfluss
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Bor6, Mag3
Auch diese Formel gehört zu den finstersten borbaradianischen Zaubereien, die heutzutage nur noch in borbaradianischen Kreisen kursieren, wenn sie auch an der Fasarer Al'Achami und in Lowangen an der Halle der Macht sowie in Al'Anfa noch bekannt ist, aber nicht mehr gelehrt wird. Magi und Magae von tadelloser Reputation können die Thesis auch in Punin einsehen. Für alle anderen bleibt nur der Weg zu einem borbaradianisch gesinnten Privatgelehrten oder in die Schwarzen Lande.
Bei der gildenmagischen Variante handelt es sich um die von Magister Karjunon Silberbraue de-borbaradianisierte Thesis (Anrufungs- und Blutkomponente sowie die auf Borbarad gerichtete Kontrollverbindung entfallen) der Borbaradianer-Formel. Alle vier genannten Akademien verfügen auch über die gildenmagische Variante; in Punin wird sie jedoch nicht gelehrt.

MERKMAL EINFLUSS

D KOMPLEXITÄT

SEELENTIER ERKENNEN

Probe: IN / IN / CH (+MR)
Technik: Die Hexe konzentriert sich auf ihr Seelentier und versucht damit, das der Zielperson zu erkennen.
Zauberdauer: 10 Aktionen
Wirkung: Die Hexe erkennt das Seelentier der Zielperson als durchscheinendes Bild über deren Gesicht. Einige Beispiele für Seelentiere sind:
Affe: schelmisch, kindisch, zu Späßen aufgelegt
Eule: verschwiegen, wachsam, heimlich
Falke: stolz, selbstbewusst, Autorität ausstrahlend
Hund: treu, loyal, pflichtbewusst
Katze: leidenschaftlich, das Leben genießend, verspielt, auch: grausam
Kröte: erdverbunden, geduldig, ruhig
Rabe: träumerisch, seherische Begabung
Schlange: gelehrig, klug, auch: gefährlich, verschlagen
Spinne: verschlagen, tückisch, auch: konzentriert, planvoll, geduldig
Wildkatze: einzelgängerisch, unabhängig
Von den gängigen Arten charakterisieren die Unterarten die Person noch weiter, es besteht zum Beispiel ein deutlicher Unterschied zwischen dem friedfertigen *Olporter* und dem aggressiven *Zornbrechter Bluthund* ...
Wenn die Hexe das Seelentier ihres Gegenübers kennt (notfalls durch eine erschwerte *Tierkunde*-Probe nachzuweisen), kann sie daraus natürlich Schlüsse ziehen, was in einem dauerhaften Bonus von ZfP*/2 Punkten auf Anwendung des Talents *Menschenkenntnis* gegenüber der Zielperson resultiert – vorausgesetzt, die Hexe erinnert sich, um welches Seelentier es sich handelt.
Zu Seelentieren ist jedoch Folgendes anzumerken: Das Seelentier
◆ist unabhängig von der Betrachterin. (Es kann gut sein, dass sie mit dem Seelentier *Kranich* nichts anzufangen weiß oder vollkommen falsche Assoziationen verbindet.)
◆kann sich im Lauf des Lebens einer Person ändern. (Durch den Verlust der Seele kann man es sogar verlieren.)
◆beschreibt nur einen Teil des Wesens der Person und ist bestenfalls eine intuitive Annäherung. (Jemand mit dem Seelentier *Hase* könnte trotz seiner Achtung vor dem Leben aus Verzweiflung oder aus begründeter Notwendigkeit eine Kreatur töten.)
◆hat nicht zwangsläufig mit den zugeordneten Tieren der Zwölfgötter zu tun. Gleichermaßen sind magische oder 'überderische' Tiere extrem selten – wer als Seelentier einen Drachen hat ... ist vermutlich selbst einer.
Kosten: 7 AsP
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: 3 Schritt
Wirkungsdauer: 20 Aktionen, danach verblasst das Bild.
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Reichweite, Wirkungsdauer
Reversalis: Das Gegenüber erkennt das Seelentier der Hexe.
Antimagie: kann in einer Zone des HELLSICHT STÖREN nur erschwert gewirkt und von diesem Zauber während der Zauberdauer/Wirkungsdauer gezielt beendet werden.
Merkmale: Hellsicht
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Hex3, Elfl
Dieser Spruch gilt als altes Mysterium der Hexen, dessen wahre Bedeutung erst im Zuge des Kampfes gegen Borbarad wieder deutlich geworden ist. Trotzdem ist er noch nicht wieder weit verbreitet. Außer den Hexen kennen einige Elfen diesen Spruch, die sich jedoch meist darauf verlassen, dass eine junge Elfe ihr Seelentier selbst erkennt (magische Hilfe hieße, der eigenen Erkenntnis vorzugreifen).
Abgesehen von der gemeinsamen Kenntnis dieses Zaubers könnten Elfen und Hexen über die 'wahre' Natur der Seelentiere sicherlich in Streit geraten.





SEELENWANDERUNG

Probe: MU / CH / KO (+ doppelte MR, mindestens aber +7)
Technik: Der Achaz-Kristallomant legt sich auf den Rücken, den Kristall auf seiner Brust, und konzentriert sich auf das Opfer.
Zauberdauer: 1 Spielrunde
Wirkung: Der Achaz-Kristallomant tauscht seinen Geist und seine Seele mit Geist und Seele des Opfers. Er muss dieses Opfer schon einmal gesehen haben. Kennt er es genauer, so ist die Zauberprobe um 2 Punkte erleichtert; kann er es während des Zaubervorgangs sehen, um 3 Punkte. Die Probe ist prinzipiell um 1 Punkt pro voller Meile Entfernung erschwert.
Der Achaz-Kristallomant übernimmt die *körperlichen* Eigenschaften FF, GE, KO und KK seines Gastkörpers sowie *körperliche* Vor- und Nachteile und die LE, behält aber seine eigenen *geistigen* Eigenschaften bei (MU, KL, IN, CH, AE; geistige Vor- und Nachteile wie z.B. schlechte Eigenschaften). AU, MR und die Kampf-Basiswerte müssen ggf. neu berechnet werden. Talentwerte, mit Ausnahme von *Athletik*, *Körperbeherrschung* und *Sinnenschärfe*, entsprechen denen des Zauberers, ebenso eventuelle Sonderfertigkeiten.
Stirbt einer der beiden Körper während des Zaubers, so wird die in diesem 'Gefäß' enthaltene Seele zum ruhelosen Geist, während die andere Seele vollständig Besitz von ihrem neuen Körper ergreift.
Kosten: Grundkosten von 2 AsP pro Meile Entfernung, danach 4 AsP pro Spielrunde
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: ZfW Meilen
Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer
◆Besitzt der Kristallomant ein Körperteil des Opfers (z.B. eine Haarlocke), so kann er es als *Fokus* verwenden. Die Zauberprobe wird dadurch um 3 Punkte erleichtert. Der Fokus wird nicht verbraucht.
◆*Haut des Tiers* (+7; ab ZfW 14). Mit dieser Variante ist eine Übertragung in ein Tier möglich.
◆*Seelentausch* (+11; ab ZfW 18). Mit dieser Variante werden die Geister und Seelen von zwei Personen, zu denen nicht der Kristallomant gehört, miteinander vertauscht.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Der Zauber lässt sich, während er aufrechterhalten wird (A), mit VERSTÄNDIGUNG STÖREN (auf Kristallomant oder Opfer gesprochen) aufheben; die Zonenvariante erschwert das Wirken der SEELENWANDERUNG. Gleiches gilt für den EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN. Ist jedoch einmal ein endgültiger Seelentausch vollzogen, so ist schon ein kleineres Abenteuer notwendig, um dem ursprünglichen Geist seinen Körper wieder zurückzugeben.
Merkmale: Eigenschaften, Verständigung
Komplexität: F
Repräsentationen und Verbreitung: Ach, Dru, Geo, Hex je 2; Magl
Druiden behaupten, dieser Zauber sei nicht auf Personen beschränkt, sondern sie könnten auch mit Tieren den Seelentausch vollziehen. Achaz-Kristallomanten halten diese Behauptung für erwiesen: Sie können sich nicht nur in Achaz, sondern auch in Menschen und andere Säugetiere versetzen (wenn auch widerwillig). Der Seelentausch kann freiwillig geschehen, etwa um dem Kristallomanten Einblick in Räume zu geben, die er in seinem eigenen Körper nicht erreichen könnte. In den meisten Fällen ergreift jedoch der Kristallomant Besitz vom Körper eines unwilligen Opfers. In diesem Fall sollte er natürlich geeignete Maßnahmen treffen, damit die fremde Seele in seinem (des Kristallomanten) eigenen Körper derweil kein Unheil anrichten kann.
Es heißt, dass einige mächtige Druiden ihr Leben verlängern, indem sie im Augenblick ihres Todes (womöglich selbst gewählt durch DRUIDENRACHE) oder kurz davor von einem fremden Körper Besitz ergreifen und ihren alten Leib mit der fremden Seele darin vergehen lassen. Aufgrund gleichlautender Gerüchte über finstere Schwarzmagier ist dieser Zauber nach dem *Codex Albyricus* streng verboten.

MERKMAL EIGENSCHAFT
MERKMAL VERSTÄNDIGUNG
F KOMPLEXITÄT

SEIDENWEICH SCHUPPENGLEICH

Probe: IN / FF / FF
Technik: Der Schelm reibt seine Hände so lange schnell gegeneinander, bis die Handflächen erhitzt sind, und berührt dann mit beiden Händen den Gegenstand, dessen Oberfläche er mit der Illusion überziehen will.
Zauberdauer: 10 Aktionen
Wirkung: Der vom Schelm berührte Gegenstand (der ein klar definiertes Objekt wie ein Stuhl, eine Robe oder Stück Braten sein muss und nicht magisch oder geweiht sein darf), fühlt sich plötzlich so an, wie es dem Schelmen gerade in den Sinn kommt: Der Stuhl scheint mit Bärenfell, die Robe mit kaltem Schleim überzogen zu sein und das Stück Braten fühlt sich wie ein Reibeisen an. Je nach gewünschtem Tastempfinden kann dies einem unbedarften Beobachter (oder besser: Berührer) nur wunderlich vorkommen oder aber ihn bis ins Mark erschrecken. Die Qualität (sprich: die Realitätsdichte) der Illusion bemisst sich nach den übrig behaltenen Zauberfertigkeitspunkten (siehe hierzu den Abschnitt auf Seite 34) und beträgt ZfP*/2+7 Punkte.
Kosten: 5 AsP
Zielobjekt: Einzelobjekt von maximal ZfW Stein Gewicht
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfP* Stunden, längstens jedoch bis zum nächsten Sonnenaufgang
Modifikationen und Varianten:
◆ *Zähneknirschen* (+3). Das 'Tastempfinden' des Gaumens und der Zunge wird beeinflusst: Der Braten scheint den Händen normal, aber der Mund scheint voller Haare zu sein. (Der Schelm muss für diese Modifikation den Gegenstand anlecken.)
Reversalis: Die Illusion wird aufgehoben.
Antimagic: kann in einer Zone des ILLUSION AUFLÖSEN nur erschwert gewirkt und von diesem Zauber beendet werden.
Merkmale: Illusion
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Sch6, Srl2
Wie beim KOBOLDGESCHENK rätseln die Spektabilitäten auch bei diesem Spruch, wie es den vermaledeiten 'Koboldsbankerten' bloß gelingen mag, so spielerisch eine Illusion für den Tastsinn zu erschaffen – etwas, woran Magier seit Jahrhunderten hart arbeiten. Bislang ist auch nicht bekannt, dass ein Schelm einem Magier diese Formel beigebracht hätte; bei Scharlatanen, Hexen oder Elfen lassen sie sich vielleicht dazu überreden ...

MERKMAL ILLUSION

C KOMPLEXITÄT

SEIDENZUNGE ELFENWORT

Probe: KL / IN / CH (+MR)
Technik: Der Elf blickt seinem Opfer in die Augen und konzentriert sich auf die Melodie von *saya uida´za eo´gra e´fey var.*
Zauberdauer: 6 Aktionen
Wirkung: Dieser Zauber hindert das Opfer daran, allzu genau über Aussagen des zaubernden Elfen nachzudenken. Es ist wesentlich eher bereit, einer Lüge (allgemein: einer auch noch so seltsamen Aussage) Glauben zu schenken, obwohl es bei näherer Betrachtung eigentlich darauf kommen würde, dass das nicht stimmen kann. Dadurch kann der Meister alle *Überreden*-Proben des Elfen (gleich, in welchem Bereich des Überredens) um die ZfP* erleichtern und sogar auf manche solche Proben verzichten.
Wenn der Elf jedoch allzu dick aufträgt, die Aussagen dem gesunden Menschenverstand des Opfers allzu sehr zuwiderlaufen oder aber es von Außenstehenden auf offensichtliche Unstimmigkeiten aufmerksam gemacht wird, dann kann der Meister weitere *Überreden*-Proben natürlich entsprechend erschweren.
Aber auch wenn das Opfer dem Elfen einzelne Aussagen nicht glaubt, wird es zwar insgesamt misstrauischer, der Zauber verliert deswegen aber noch nicht an Wirkung. Mit entsprechend geschickten Erklärungen kann der Elf dieses Misstrauen also auch wieder entkräften.
Auch nach Ablauf der Wirkungsdauer wird das Opfer keineswegs sofort erkennen, dass es belogen worden ist. Erst, wenn es einen Anlass bekommt, noch einmal über die Aussagen nachzudenken, wird es all die kritischen Fragen stellen, die ihm vorher nicht in den Sinn gekommen sind. Aber selbst in diesem Fall wird es nur dann erkennen, dass es vorher einem Zauber unterlegen ist, wenn ihm eine Magiekunde-Probe gelingt (erschwert um 7 Punkte, wenn es diesen Zauber nicht kennt).
Kosten: 6 AsP
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: ZfP* Spielrunden (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Zielobjekt (mehrere), Reichweite
Zielobjekt: mehrere Personen (Probe erschwert um höchste MR +Anzahl der Personen, Kosten + 3 AsP für jede weitere Person). Wenn der Elf die Wirkung des Zaubers nachträglich auf weitere Opfer ausdehnen will, dann muss er für jede weitere Person eine neue Probe ablegen und die AsP bezahlen, die Probleme des Aufrechterhaltens entstehen jedoch nicht mehrfach.
Reversalis: Das Opfer ist nicht bereit, dem Elfen irgendeine Aussage mehr zu glauben, seien sie auch noch so offensichtlich wahr.
Antimagie: EINFLUSS BANNEN beendet diesen Zauber; kann in der entsprechenden Zone nur erschwert gewirkt werden.
Merkmale: Einfluss
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Elf3, Sch2
Bei diesem Zauber ist vielen Elfen gar nicht bewusst, dass sie Magie einsetzen, um ihre Glaubwürdigkeit zu erhöhen. So ist es nicht erstaunlich, dass nur die wenigsten Menschen die Existenz dieses Spruches ahnen, geschweige denn, eine eigene Repräsentation entwickelt hätten. Die gleiche Aussage trifft auf die Schelme zu, die diesen Spruch selten einmal von ihren koboldischen Zieheltern erlernen.



SENSATTACCO MEISTERSTREICH

Probe: MU / IN / GE
Technik: Der Magier berührt Augen, Ohren und Schwerthand mit seiner flachen Linken, konzentriert sich und spricht die Formel.
Zauberdauer: 7 Aktionen
Wirkung: Durch diesen Zauber ist ein Kämpfer in der Lage, Lücken in der Deckung seines Gegenübers zu erkennen, Schwachstellen der Rüstung zu ahnen, um dann im richtigen Moment zuzuschlagen, d.h. er kann auch mit höheren Würfelwürfen als der 1 eine *Glückliche Attacke* **(Basis 100f. oder Mit Blitztenden Klingen 27f.)** schlagen. Je nachdem, wie bewandert der Zauberer in dieser Formel ist, kann er versuchen, den Wert nach oben zu verbessern: Um den Wert für die *Glückliche Attacke* auf 2 zu heben, ist eine Zauberprobe ohne Modifikatoren nötig. Für jeden weiteren Punkt, um den der Wert steigen soll, ist die Zauberprobe um 7 Punkte erschwert. Diese Steigerung der Probenerschwernis ist weder eine Spontane Modifikation noch eine Variante. Die Summe aus dieser Ansage und den Erschwernissen aus Spontanen Modifikationen darf nicht größer sein als der ZfW.
Kosten: 11 AsP
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst, Berührung
Wirkungsdauer: ZfP* x 5 Kampfrunden (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Zielobjekt (mehrere Personen), Reichweite, Wirkungsdauer
Reversalis: erhöht die Wahrscheinlichkeit für einen Patzer; dem Verzauberten ist keine *Glückliche AT* mehr möglich.
Antimagie: kann in einer Zone des HELLSICHT TRÜBEN oder des EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN nur erschwert gewirkt und mit diesen Antimagie-Sprüchen beendet werden.
Merkmale: Eigenschaften, Hellsicht
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Mag3
Die einzige Quelle, die von diesem Zauber berichtet, war lange Zeit *Magie im Kampf – Kämpfende Magie*. Das Buch enthält jedoch leider nicht die Thesis der Formel, die sich ein Studiosus des Buches schon selbst herleiten muss (was durch Kenntnis des STANDFEST KATZENGLEICH übrigens erleichtert würde). Seit neuestem steht dieser Spruch in Al'Anfa auf dem Lehrplan, und es heißt, dass dieser Spruch zum geheimen Teil des Ausbildungsprogramms der Pfeile des Lichts gehört.

MERKMAL EIGENSCHAFT
MERKMAL HELLSICHT
D KOMPLEXITÄT

SENSIBAR EMPATHICUS

Probe: KL / IN / CH (+MR)
Technik: Der Elf konzentriert seine Gedanken auf das Opfer und harmonisiert diese mit der Melodie des *sanya bha vara la*.
Zauberdauer: 10 Aktionen
Wirkung: Der Zaubernde kann die Gefühle und Stimmungen seines Gegenübers erkennen. Ist es nervös, gefasst, traurig, frohlockend oder ängstlich? Steht es einer anderen Person oder dem Zauberer freundlich oder feindlich gegenüber? Dabei ist es recht einfach zu erkennen, was das Ziel des Zaubers allgemein fühlt (Grundstimmung), etwa schwieriger, was es dem Zauberer gegenüber fühlt, noch schwieriger, was es unterschwellig fühlt (aber sich selbst vielleicht gar nicht bewusst ist), und am schwierigsten, was es gegenüber anderen Personen oder gar Konzepten und Prinzipien fühlt.
Zum echten Gedankenlesen oder zum Erkennen selbst einfachster Gedankenbilder ist diese Empathieformel nicht geeignet, ebenso wenig zum Einsatz gegen nichtfühlende Wesen wie Untote und Dämonen.
Die Zauberprobe kann je nach *Menschenkenntnis* des Zaubernden, Gefühlsstärke des Gegenübers und Fremdartigkeit seines Geistes im Rahmen von +/-5 Punkten modifiziert werden. Weiß der Beobachtete, dass seine Gefühle erforscht werden, kann er mühsam versuchen, seine wahren Gefühle unterdrücken: *Selbstbeherrschungs*-Probe + ZfP*.
Kosten: 3 AsP pro 10 Aktionen
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: ZfW Schritt
Wirkungsdauer: nach AsP-Aufwand (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Zielobjekt (s.u.), Reichweite, Wirkungsdauer
◆*Massensinn* (+3 + höchste MR). Der Elf erhält einen Eindruck, was die vorherrschende Stimmung in einer Gruppe von Wesen (maximal ZfW x 5 Personen) ist.
◆*Tierempathie* (+3; Zielobjekt: Einzelwesen; nur in elfischer, geodischer und hexischer Repräsentation). Der Spruch kann auch auf Tiere angewendet werden, deren Gefühlsleben den Zaubernden interessiert. Zu einer Verständigung mit Tieren ist der Spruch jedoch nicht geeignet, dafür wird der TIERGEDANKEN (S. 163) benötigt.
◆*Artefaktempathie* (+5; nicht in der elfischen, druidischen und schelmischen Repräsentation). Mit dem Zauber kann man die Stimmungslage einer Artefaktseele bestimmen.
Reversalis: Die Gefühle des Zaubernden werden dem Gegenüber offenbar (Probe gegen MR, falls das Gegenüber unwillig ist).
Antimagie: ist in einer Zone des HELLSICHT TRÜBEN erschwert zu wirken und kann von diesem Zauber gezielt beendet werden.
Merkmale: Hellsicht
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Elf 7; Mag6; Dru, Hex, Geo je 5; Ach, Sch, Srl je 4
Dieser elfische Zauber ist auch unter anderen Völkern seit Jahrhunderten bekannt, so dass sich eigentlich stets eine Akademie oder ein Lehrmeister finden lässt, der einem Helden die Formel beibringt.



MERKMAL HELLSICHT

C KOMPLEXITÄT

SERPENTIALIS SCHLANGENLEIB

Probe: MU / CH / GE
Technik: Der Kristallomant klemmt einen Smaragd zwischen die Finger, streckt die Arme ruckartig von sich und zischt.
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Die Arme des Zaubernden verwandeln sich in ZfP*/2 (mindestens jedoch 2) giftgrüne, 2 Schritt lange Schlangen, die mit ihrem hinteren Rumpf noch mit der Schulter des Magiers verbunden sind. Die Schlangen können Gegner in den Distanzklassen H, N und S attackieren.
Jeder Schlangenleib hat eine INI-Basis von ZfP*, kann in jeder KR mit AT: ZfP* angreifen, hat jedoch keine PA. Die Echsenhaut schützt mit RS 3, der Leib besitzt 10 LeP. Die Hälfte der Schadenspunkte, die die Schlangen erleiden, werden nach Ablauf der Wirkungsdauer von den LeP des Zaubernden abgezogen.
Die Vipernzähne verursachen 1W+3 TP und können, wenn sie durch die Rüstung des Gegners dringen, ein lähmendes Gift verspritzen (Stufe 7, einmalig, 1 SP(A) /KR für ZfP* KR, GE, KO, KK, AT, PA je -2 für einen Tag).
Kosten: 7 AsP und 1W6 LeP für die Verwandlung, danach 1 AsP pro KR
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: nach AsP-Aufwand (A)
Modifikationen: Zauberdauer, Kosten, Reichweite
◆*Fadenvipern* (+3). Die Schlangen reichen vier Schritt weit, Distanzklasse P ist möglich, dafür haben die Schlangen nur eine AT von ZfP*/2
◆*Schlangenhaar* (+3, nur in der hexischen Repräsentation). ZfP* x 2 Schlangen entstehen anstatt aus den Armen aus dem Haupt- und Barthaar des Zaubernden. Sie sind 2 Spann lang (nur Distanzklasse H), besitzen 4 LeP, RS 1 und verursachen nur 1W TP, gleichen aber in allen anderen Werten den obigen Exemplaren.
◆*Beißender Schwanz* (+3). Der Schuppenschwanz des Zaubernden ist ebenfalls von der Verwandlung betroffen, die Mindestzahl der Schlangen beträgt also 3. Nur möglich in kristallomantischer Repräsentation (und bei Besitz eines Schwanzes ...).
◆*Schlangengriff* (+3). Die Arme verwandeln sich in friedfertige Nattern, die nicht zum Kampf taugen, jedoch mit ihren Mäulern nach Willen des Zaubernden simple Tätigkeiten ausführen können, wie Gegenstände ergreifen, Umrühren, einen Schlüssel im Schloss drehen und selbst einen Knoten binden. Maß für die Geschicklichkeit ist die FF des Zaubernden. Diese Variante kostet 5 AsP pro SR.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: kann nicht in einer Zone des VERWANDLUNG BEENDEN gewirkt und von diesem Zauber beendet werden.
Merkmale: Form
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Ach 4, Hex2, Mag(Ach)2
Als Kampfzauber unter den Achazzauberern weit verbreitet, ist diese unheimliche Formel ansonsten nur im Spruchrepertoire weniger selemitischer Zauberer und mancher Schlangenhexe zu finden. Die Magiermogule sollen eine gildenmagische Thesis jedoch beherrscht und in einem ihrer so genannten Magiergräber verborgen haben.



SILENTIUM SCHWEIGEKREIS

Probe: KL / IN / CH
Technik: Der Elf flüstert *sala diun, sala dao'lir* und legt einen Zeigefinger an seine Lippen.
Zauberdauer: 2 Aktionen
Wirkung: Der Zauber erschafft eine kugelförmige Zone, in der kein Laut mehr übertragen wird. Dies gilt sowohl für Geräusche, die in der Zone entstehen, als auch für solche, die von außen in den Wirkungsbereich eindringen. Die Zone entsteht mit dem Kopf des Elfen als Zentrum und durchdringt auch Wände. Der Zaubernde kann sich zu Beginn entscheiden, ob die Zone fest am Ort bleiben soll oder sich die ganze Zeit mit ihm bewegt. Ein nachträglicher Wechsel ist jedoch nicht möglich.
Dieser allseits beliebte 'Anschleichzauber' hat seine Tücken: Zum einen ist, außer mittels Zeichensprache, innerhalb der Zone des Schweigens keine Verständigung mehr möglich (Sie sollten als Meister bei den Spielern auf der Zeichensprache bestehen und jede andere Form von Absprachen unterbinden: Die Schleichenden innerhalb der Zone sind de facto stocktaub.), zum anderen ist es für ein Tier oder einen Wachtposten natürlich schon auffällig, wenn er plötzlich kein Grillenzirpen oder Stiefelscharren seines Nebenmannes mehr hört.
Auf Lebewesen, die sich vor allem an Geräuschen orientieren, wirkt die Zone verheerend. Es sollen damit schon ganze Fledermausschwärme in ein heilloses Chaos gestürzt worden sein.
In der Zone magischer Stille können gesprochene Formeln zwar grundsätzlich angewendet werden (die Magiekunde geht davon aus, dass das *Aussprechen* wichtig ist, nicht die *Hörbarkeit*), sind jedoch um ZfP*/2 Punkte erschwert (maximal um +7). Deutlich schwerer anwendbar sind dagegen gebrüllte Formeln, die offenbar von Opfern wahrgenommen werden müssen (wie HORRIPHOBUS, HÖLLENPEIN ...): Hier muss durch eine Spontane Modifikation für 12 Punkte eine fehlende zentrale Komponente ersetzt werden.
Kosten: 1 AsP pro angefangenen 5 Schritt Radius und Spielrunde
Zielobjekt: Zone
Reichweite: maximal ZfW Schritt Radius
Wirkungsdauer: nach AsP-Aufwand (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Zielobjekt, Reichweite
◆*Zielobjekt* (+3). Unbewegliche Zone in bis zu 2 x ZfW Schritt Entfernung als Zentrum der Stille.
◆*Zielobjekt* (+5). Zone entsteht um eine freiwillige Person herum und bewegt sich auch mit ihr.
◆*Zielobjekt* (+3; ab ZfW 7). Nur selbst, einschließlich am Körper getragener Ausrüstung. Zauberdauer muss vorher festgelegt werden, es ist dann jedoch kein Aufrechterhalten erforderlich. Der Elf ist dann aber für die Dauer des Zaubers taub und stumm.
◆*Psst!* (+3+MR; ab ZfW 7). Wie die letzte Zielobjekt-Variante, diesmal erstreckt sich die Wirkung jedoch nur auf eine Einzelperson, welche nicht damit einverstanden ist. Ein patentes und recht häufig gebrauchtes Mittel strenger Magister gegen Störenfriede unter den Novizen, oder die letzte Rettung, wenn ein Gardist die Helden bei seinem Hauptmann verpfeifen will ...
Reversalis: Jedes Geräusch wird um ein Vielfaches lauter: Kaum Wahrnehmbares ist jetzt hörbar, Gesprächslautstärke dagegen schon unerträglich lärmend.
Antimagie: kann in einer Zone des VERÄNDERUNG AUFHEBEN nur erschwert gewirkt und mit diesem Zauber gezielt beendet werden.
Merkmale: Umwelt
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Elf7; Mag, Sch je 5; Geo, Srl je 4; Dru, Hex je 2
Dieser bei den Auelfen zuerst beobachtete Zauber ist eine Grundlage für die wundersamen Pirschfähigkeiten der elfischen Jäger, die ohne ein einziges Blätterrascheln plötzlich direkt neben einem Wanderer erscheinen. Die Formel ist weit verbreitet und kann an vielen Orten erlernt werden.

MERKMAL UMWELT

B KOMPLEXITÄT

SINESIGIL UNERKANNT

Probe: KL / IN / FF
Technik: Der Magier reibt mit gespreizten Fingern seine Hände, legt dann die Hand mit dem zu tarnenden Siegel an die Stirn und spricht die Formel
Zauberdauer: 50 Aktionen
Wirkung: Dieser Spruch legt eine bewegte Illusion über die Handfläche einer Person, so dass das in der Hand angebrachte Gildensiegel sowohl weltlichem als auch magischem Blick entzogen wird und die Hand wie eine gewöhnliche Handfläche wirkt. Die Realitätsdichte – die 'Glaubwürdigkeit' – der Illusion beträgt ZfP*/2+7 Punkte; sie gilt auch gegen magische Entdeckung
Kosten: 7 AsP
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst, Berührung
Wirkungsdauer: ZfP* mal 2 Stunden (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten ◆*Beliebige Körperstelle* (+3). Diese Variante muss gewählt werden, wenn sich das Siegel nicht in einer der beiden Handflächen befindet.
◆*Fremde Hand* (+3). Das Siegel einer anderen Person zu verhehlen, ist um 3 Punkte erschwert.
Reversalis: Die Illusion wird aufgehoben.
Antimagie: kann in einer Zone des ILLUSION AUFLÖSEN nur erschwert gewirkt und mit diesem Zauber gezielt beendet werden. Betritt eine mit SINESIGIL verzauberte Person eine entsprechende antimagische Zone, so wird die Wirkung zeitweilig vermindert.
Merkmale: Illusion
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Mag2
Diese Formel wurde erst 1019 BF von einem Alanfaner Privatgelehrten aus dem IMPERSONA und dem SCHLEIER DER UNWISSENHEIT entwickelt und gilt als bestenfalls halblegal. Bekannte Anwender müssen damit rechnen, mit einer *disliberatio* belegt zu werden. Der Spruch wird offiziell nirgendwo gelehrt, ist aber im Umfeld großer südaventurischer Magierakademien (namentlich Al'Anfa, Brabak, Fasar und Mirham) für den korrekten Obulus an die richtige Person durchaus zu erlernen.



MERKMAL ILLUSION

D KOMPLEXITÄT

SKELETTARIUS TOTENHERR

Probe: MU / MU / CH (+ Beschwörungs-Schwierigkeit je nach Untotem)
Technik: Der Magier berührt einen Leichnam mit der Hand oder dem Zauberstab und spricht die Formel.
Zauberdauer: 30 Aktionen, der Leichnam erhebt sich 30-ZfP* Kampfrunden danach.
Wirkung: Mit diesem Zauber kann der Magier Leichname zu Untoten erwecken und sie seinem Willen unterwerfen. Untote besitzen nur geringe Intelligenz und bewegen sich meist sehr langsam; sie sind jedoch unerbittliche und Furcht einflößende Gegner. Die Loyalität des Untoten bestimmt sich aus dessen Grundwert (siehe Kasten auf Seite 244) und den ZfP*; bei mehreren gleichzeitig gerufenen Untoten müssen die ZfP* nach Belieben des Beschwörers verteilt werden. Mittels dieses Zaubers kann der Nekromant maximal ZfW Untote gleichzeitig erheben und kontrollieren. Will er noch mehr dieser Wesen erheben, muss er auf die Hilfe einer Beseelung der Leichen mittels Nephazzim (zu diesen Dämonen siehe **Mit Geisterkraft und Sphärenmacht**) zurückgreifen. Will der Beschwörer die Untoten längerfristig erheben und eventuell deren Kampfwerte modifizieren, muss er den Zauber TOTES HANDLE wählen.
Kosten: 11 AsP pro Untotem für die Erweckung, danach 1 bis 5 AsP pro SR für die Kontrolle (borbaradianische Variante: W20 AsP für die Erweckung plus 1W6 AsP/SR bzw. die Hälfte dieser Kosten als LeP)
Zielobjekt: Einzelobjekt
Reichweite: Der Magier muss den Leichnam bei der Erweckung berühren, danach sind dessen Bewegungen keine Grenzen gesetzt.
Wirkungsdauer: je nach AsP-Aufwand, maximal jedoch ZfW Spielrunden oder bis zum nächsten Sonnenaufgang (was früher eintritt)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Zielobjekt (mehrere), Reichweite
◆In der Variante, in der *mehrere Untote* gleichzeitig erweckt werden, betragen die Erweckungskosten nur 8 AsP pro Untotem, die Kosten für die Kontrolle zwischen 1 und 5 AsP pro 2 Spielrunden. Der Probenzuschlag ist in diesem Fall die höchste Beschwörungs-Schwierigkeit plus die Gesamtzahl der erhobenen Untoten.
◆*Unleben* (+3). Der Magier kann einzelne Gliedmaßen zu einem kurzfristigen Unleben erwecken. Die genauen Effekte liegen in der Hand des Spielleiters; die Kosten betragen zum Beispiel für eine Hand 3 AsP + 1 AsP pro SR.
◆*Kadaver* (+3). Der Magier kann auch verstorbene Tiere erwecken; einige beispielhafte Werte finden Sie in dem oben genannten Kapitel.
Reversalis: verwandelt Untote in normale Leichen; außer diese wurden durch TOTES HANDLE! oder dämonische Besessenheit belebt.
Antimagie: Der Untote kann durch einen THARGUNITOTHBANN exorziert werden. Er kann in einer entsprechenden antimagischen Zone nur erschwert erschaffen werden und diese Zone auch nur unter Anstrengung betreten.
Merkmale: Dämonisch (Thargunitoth)
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Mag4, Bor2
Die klassische Formel der Nekromantie kann an vielen grauen und schwarzen Magierschulen erlernt werden, und es gibt (leider) mehr als nur einen Privatgelehrten, der sich diesem Zweig der Schwarzen Kunst zugewandt hat. Die Beschwörung von Untoten und damit die Verehrung des Erzdämons Thargunitoth wird fast immer von den weltlichen und kirchlichen Autoritäten hart bestraft, wenn auch immer noch viele Akademiezauberer der Meinung sind, man könne den Spruch auch zu anderen Zwecken als dem eigenen Vorteil einsetzen.
Der SKELETTARIUS ist die 'einfachste' Form der Erhebung von Untoten – komplexere Varianten wie das ungleich mächtigere Magnum Opus der Nekromantie, mit dem ein Zauberer auch Dutzende Untote gleichzeitig aus ihrem Grab rufen kann, sowie zu den verschiedenen Arten von Untoten finden Sie kurzgefasst im Kapitel **Thargunitoths Verdammte Diener** im Band **Mit Wissen und Willen**, ausführlicher im gleichnamigen Kapitel im Band **Mit Geisterkraft und Sphärenmacht**.

MERKMAL
DÄMONISCH

C
KOMPLEXITÄT

WERTE UND LOYALITÄT VON UNTOTEN

In wieweit Untote dem Willen ihres Erschaffers untergeordnet sind, bestimmt sich aus der Loyalität (LO) der Kreatur, deren Startwert sie der unten stehenden Tabelle entnehmen können. Dazu können Punkte aus der Beschwörungs- oder der Beherrschungs-Probe (Letzteres nur beim TOTES HANDLE, S. 259 oder bei der Beschwörung eines Nephazz) auf die Loyalität addiert werden (Details siehe jeweils bei den entsprechenden Zaubern).

Wann immer der Beschwörer dem Untoten einen Auftrag erteilt, ist eine Probe auf den Beherrschungswert (MU+MU+CH+ZfW, geteilt durch 4) nötig, die um die Differenz zu LO 18 und die Art des Befehls erschwert oder erleichtert ist. Gelingt diese Probe, führt die Kreatur den Befehl aus. Misslingt die Probe, sinkt die LO der Kreatur um 1 und der Zauberer kann die Probe wiederholen. Eine solche Probe erfordert jeweils den Zeitaufwand einer Aktion; dabei können mehrere Wesen den gleichen Befehl erhalten, was insgesamt nur eine Aktion dauert, aber für jede Kreatur einzeln ausgewürfelt werden muss.

Befehle, die für das Wesen keine Gefahr darstellen und typisch für seine Möglichkeiten sind, erleichtern die Ausführung um bis zu 3 Punkte.

Der Maximalwert der LO ist 21 und drückt bedingungslosen Gehorsam aus. Der Minimalwert beträgt 0 und drückt den Verlust jeder Kontrolle über die Kreatur aus.

Der Erschaffer kann bei längerfristig gebundenen Untoten (TOTES HANDLE, Nephazz) zu einem späteren Zeitpunkt durch erneute Durchführung des Zaubers (zu einem Viertel der Kosten; bei einer generellen Erleichterung der Beschwörungsprobe um 7 Punkte) eine neue Beherrschungs-Probe ablegen, um eine gesunkene LO wieder auf den dann neu zu bestimmenden Grundwert zu heben.

Art	Beschw	Beherr	Kosten	Start-LO
Eisleiche	+5	+2	1-2 AsP / Tag	10
Lebender Leichnam	+2	+3	3 AsP / 2 SR	10
Mumie	+6	+7	5 AsP / 2 KR	7
Skelett	+4	+5	3 AsP / 2 KR	9
Untote Mähre	+4	+2	3 AsP / 2 KR	12
Untoter Hund	+5	+3	1 AsP / SR	12
Zombie	+3	+4	1 AsP / SR	12

Beschw: Probenzuschlag bei der Beschwörung (SKELETTARIUS und TOTES HANDLE).
Beherr: Probenzuschlag bei der Beherrschung (TOTES HANDLE).
Kosten: Kontroll-Kosten beim Skelettarius.
Start-LO: Loyalität bei der Beschwörung.

SOLIDIRID WEG AUS LICHT

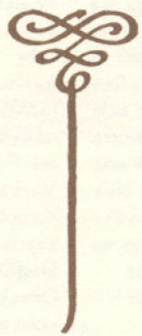
Probe: IN / KO / KK
Technik: Der Elf spricht den Zauber und beschreibt mit der ausgestreckten rechten Hand einen Bogen in die Luft, summt das *sala dir'dha e'fey bhanda* und deutet dann an die Stelle, wohin die Brücke wachsen soll.
Zauberdauer: 10 Aktionen + 1 Aktion für je 5 Schritt Spannweite
Wirkung: Von den Füßen des Elfen ausgehend, wächst vor ihm eine 1 Schritt breite, bogenförmige Brücke, die in allen Regenbogenfarben schimmert und schillert. Erst wenn der Bogen vollständig ist, ist sie tragfähig, dann allerdings trägt sie jedes beliebige Gewicht. Die Brücke fühlt sich an, als bestehe sie aus sehr glattem, weichem Stoff, und Schritte auf dieser Oberfläche machen keinerlei Geräusche. Dennoch ist sie von der Oberseite aus völlig undurchlässig, auch das höchste Gewicht oder der heftigste Schlag kann sie nicht beschädigen. Anders ist es jedoch von der Unterseite, denn von dort ist sie so durchlässig wie Luft. Wer also von unten (oder auch von der Seite) kommt, spürt nicht einmal, dass er die Brücke durchdringt. Selbst ein Angriff von unten gegen eine Person, die auf der Brücke steht, ist möglich – allerdings kann man die Waffe dann nicht zurückziehen, da die Durchlässigkeit wie gesagt nur in eine Richtung funktioniert.
Die Brücke hat immer die Form eines Bogens, wobei sie in der Mitte pro 5 Schritt Spannweite einen Schritt höher ist als am Anfangs- und Endpunkt. Anfangs- und Endpunkt müssen dabei etwa auf gleicher Höhe liegen, denn ab einem Höhenunterschied von mehr als einem Schritt pro 5 Schritt Spannweite wird die Steigung am unteren Ende so steil, dass es nicht mehr möglich ist, ihre glatte Oberfläche emporzuklettern. In die Gegenrichtung ist es aber immerhin noch möglich, sie als 'Rutschbahn' zu benutzen, wobei der Meister hier *Körperbeherrschungs-* oder *Akrobatik*-Proben verlangen kann, ob der Held nicht unterwegs von der Bahn abkommt und an der Seite hinabstürzt.
Kosten: 3 AsP + 1 AsP pro Schritt Spannweite
Zielobjekt: Zone
Reichweite: Die Brücke beginnt zu Füßen des Elfen, die maximale Spannweite beträgt ZfW mal 7 Schritt.
Wirkungsdauer: ZfW mal 10 Aktionen (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite (Spannweite, Abstand vom Elfen), Wirkungsdauer
◆*Unsichtbare Brücke* (+3). Nur der Elf kann die Brücke sehen, so dass es für andere so aussieht, als würde er durch die Luft laufen – allerdings können auch andere Personen die Brücke fühlen, so dass sie sie mit etwas Mut auch benutzen können.
◆*Breite Brücke* (+3). Die Brücke ist 2, 3 oder mehr Schritt breit, dies kostet den Elf aber auch die zwei-, drei- oder mehrfache Menge an AsP.
◆*Bogentreppe* (+5). Die Brücke beschreibt nur einen halben Bogen, hat aber eine treppenartige Oberfläche, so dass der Elf mit ihrer Hilfe auch größere Höhenunterschiede überwinden kann: Pro Schritt Länge ist ein Höhenunterschied von einem halben Schritt möglich. Für die Berechnung von Kosten, Zauberdauer und maximaler Ausdehnung werden in diesem Fall Strecke und Höhenunterschied addiert.
◆*Steg ins Nichts* (+3; ab ZfW 7). Im Gegensatz zum Normalfall braucht diese Variante keinen Aufsatzpunkt, das heißt sowohl Anfang als auch Ende können sich einfach irgendwo in der Luft befinden. Mit dieser Variante ist es auch möglich, größere Entfernungen zu überbrücken, indem jeweils am Ende einer Brücke die nächste begonnen wird.
Reversalis: kann einen bestehenden SOLIDIRID auflösen.
Antimagie: kann in einer Zone des VERÄNDERUNG AUFHEBEN oder des LUFTBANN nur erschwert gewirkt und von diesen Zaubern beendet werden
Merkmale: Umwelt, Elementar (Luft)
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Elf 4, Mag2, Mag(Elf)2
Obwohl bereits seit Jahrhunderten immer wieder Berichte über diesen spektakulären Firnelfenzauber auftauchen, ist die wirkliche Kenntnis um diesen Spruch unter Menschen doch auf einen sehr kleinen Kreis von spezialisierten Gelehrten beschränkt.

MERKMAL UMWELT | MERKMAL ELEMENTAR | D KOMPLEXITÄT

SOMNIGRAVIS TIEFER SCHLAF

Probe: KL / CH / CH (+MR)
Technik: Der Elf stellt ein Gähnen dar und summt dann leise die Melodie des *samagra dao'sa sha e'fey*.
Zauberdauer: 7 Aktionen
Wirkung: Dieser Zauber versetzt ein Lebewesen in traumlosen Tiefschlaf, aus dem es jedoch sofort erwacht, wenn es tätlich angegriffen oder unsanft geschüttelt wird.
Der Zauberer muss das Opfer sehen können, das sich unmittelbar vor dem Zauber in einem ruhigen Zustand (Sitzen, Stehen, Liegen; dabei nicht körperlich aktiv) befunden haben muss.
Wer von diesem Schlafzauber getroffen wird, fällt nicht schlagartig zu Boden, sondern sinkt langsam in sich zusammen. Während des unnatürlichen Schlafs findet keine Regeneration statt; Krankheiten oder Gifte setzen ihr verheerendes Werk jedoch unvermindert fort. Wird eine bereits schlafende Person verzaubert, vertieft sich deren Nachtruhe, so dass sie erst durch lauten Lärm oder schmerzhafte Handgreiflichkeiten erwacht.
Kosten: 7 AsP
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: ZfW/2 Schritt
Wirkungsdauer: ZfP*/2 Stunden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Zielobjekt (s.u.), Reichweite

◆*Zielobjekt: mehrere.* In der Variante gegen mehrere Personen kostet der Zauber 6 AsP pro Opfer
◆*Zielobjekt: beliebiges Wesen* (+3). Wirkt auch gegen Tiere, nicht jedoch gegen Wesen, die keinen Schlaf kennen, wie Elementare, Geister, Dämonen, Untote und Golems, sehr wohl aber gegen Vampire und etliche Chimären.
◆*Ohnmacht* (+7; ab ZfW 11). Eine verschärfte Version, die mit verkürzter Zauberdauer (4 Aktionen) das Opfer selbst mitten im Kampfgetümmel schlagartig in Bewusstlosigkeit versinken lässt, aus der es für ZfP* Kampfrunden kaum wieder zu erwecken ist.
Reversalis: weckt einen Schlafenden und führt zu einem kurzzeitigen Unvermögen, Schlaf zu finden.
Antimagie: EINFLUSS BANNEN beendet die Wirkung; kann in einer entsprechenden antimagischen Zone nur erschwert gewirkt werden.
Merkmale: Einfluss
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Elf6; Mag5; Ach, Dru, Geo, Hex, Sch, Srl je3
Dieser Zauber gehörte zu den ersten, die die menschlichen Magier nach Tamaras Forschungen von den Waldelfen übernahmen, und dementsprechend verbreitet ist er auch. *Zauberkräfte der Natur* beschreibt die Formel jedoch kaum ausreichend.







SPINNENLAUF

Probe: IN / GE / KK
Technik: Die Hexe spreizt die Finger so weit wie möglich auseinander, kauert sich nieder und konzentriert sich auf den Zauber.
Zauberdauer: 10 Aktionen
Wirkung: Unter der Wirkung dieses Zaubers ist die Hexe in der Lage, phänomenale akrobatische Leistungen zu vollbringen: Sie kann an glattesten Felswänden, ja sogar an Überhängen oder unter Decken klettern. Zudem steigen die Talente *Körperbeherrschung* und *Klettern* um je ZfP* Punkte. Im SPINNENLAUF, der darauf gründet, dass die Hände der Hexe nach ihrem Willen magisch an jeglicher Art von Wand haften, kann die Tochter Saturarias übrigens in Bewegung bleiben oder einfach lauernd an einer Stelle der Wand verharren.
Die Hexe kann den Zauber auch auf einen Gefährten anwenden.
Kosten: 7 AsP +2 pro Spielrunde
Zielobjekt: Einzelwesen, freiwillig (wobei kaum ein Tier außer *Vertrauten* oder *Tierischen Begleitern* als freiwillig angesehen werden kann)
Reichweite: selbst, Berührung
Wirkungsdauer: je nach AsP-Aufwand (A)

Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Zielobjekt (mehrere), Reichweite, Wirkungsdauer
◆ *Freihändig* (+7): Die Hexe haftet nur mit den Füßen an der Wand, so dass sie die Hände frei hat, um etwas zu tragen oder zu befestigen.
Reversalis: Sie lässt ständig alles fallen, kann sich nirgends festhalten und selbst griffige Gegenstände rutschen ihr ständig aus der Hand.
Antimagie: kann in einer Zone des EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN nur erschwert gewirkt und von dieser Antimagie gebrochen werden.
Merkmale: Eigenschaften
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Hex4, Ach3, Elf2
Die körperliche Gewandtheit, die dieser Spruch verleiht, ist jedem Zauberkundigen zugänglich, der eine gewillte satuarische Lehrmeisterin findet, jedoch scheint der Zauber auch nur wenigen Hexen bekannt zu sein. Die kristallomantische Variante ist offensichtlich völlig eigenständig, die elfische sehr wenig unter Wald- und Firnelfen verbreitet.



MERKMAL EIGENSCHAFT

C KOMPLEXITÄT

SPURLOS TRITTLOS

Probe: IN / GE / GE
Technik: Der Elf wedelt mit der flachen Hand über den Boden, als wolle er seine Spur verwischen, und spricht *sa'biunda la dha'ra la fey'dha la.*
Zauberdauer: 10 Aktionen
Wirkung: Ab sofort verschwinden alle Spuren des Elfen in dem Augenblick, in dem er sie erzeugt: Fußabdrücke füllen sich wieder, umgeknickte Grashalme richten sich wieder auf, aufgewirbelter Staub verteilt sich wieder genau so, wie er vorher gelegen hat. Damit ist jede Spur des Elfen nur noch für wahre Meister ihres Faches überhaupt wahrzunehmen: Jede *Fährtensuchen*-Probe ist um die doppelten ZfP* erschwert, und Erleichterungen durch weichen Untergrund (Schnee, weicher Waldboden) kommen nicht mehr zum Tragen.
Der Zauber unterdrückt zusätzlich auch noch das Entstehen einer Fährte, so dass auch für Verfolger, die der Spur nach ihrem Geruchssinn folgen (z.B. Spürhunde) die gleiche Erschwernis für ihre *Sinnenschärfe*-Proben erhalten.
Sobald sich ein Elf in einer ungewohnten oder unbekannten Umgebung bewegt, kann der Meister die Zauberprobe um bis zu 3 Punkte erschweren. Das gilt vor allem auf künstlichem Untergrund wie Straßen oder Teppichen (auf denen zum Glück kaum Spuren entstehen), aber beispielsweise auch für Firnelfen auf weichem Waldboden.
Kosten: 4 AsP plus 2 AsP pro SR
Zielobjekt: Einzelperson (eigentlich: die Zone um eine einzelne Person), freiwillig
Reichweite: selbst (Nur die Spuren des Elfen selbst werden verwischt.)
Wirkungsdauer: höchstens ZfP* SR (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Zielobjekt, Reichweite

◆*Zielobjekt andere Person* (+3). Reichweite: Berührung; die Wirkungsdauer muss zu Beginn festgelegt werden, dafür wird der Zauber nicht aufrechterhalten.
◆*Reichweite: Zone* (+7). Der Zauber bezieht sich nicht auf bestimmte Personen, sondern auf ein Gebiet, das den Elfen umgibt und sich auch mit ihm fortbewegt. In einer Umgebung mit höchstens ZfP/2 Schritt Radius um ihn herum entstehen keinerlei Spuren, unabhängig davon, wie viele Wesen sich in dieser Zone aufhalten. Das gilt auch für Personen, die sich nur zeitweilig in dem Wirkungsbereich aufhalten – sobald sie die Zone betreten, hinterlassen sie keine Spuren, wenn sie sie wieder verlassen, entstehen normale Spuren. Die Kosten betragen allerdings 5 AsP pro SR und pro Schritt Radius der Zone.
Reversalis: Der Elf hinterlässt eine besonders leicht sichtbare Spur. *Fährtensuchen*-Proben sind um die ZfP* erleichtert.
Antimagie: VERÄNDERUNG AUFHEBEN beendet den Zauber; in einer entsprechenden Zone kann er erschwert gewirkt werden. Außerdem senkt eine solche antimagische Zone beim Betreten oder Durchqueren die effektiven ZfP* des SPURLOS ... um ihre eigen ZfP*.
Merkmale: Umwelt
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Elf6; Dru, Geo je 3; Hex2
Dieser Spruch, der bei allen Elfenvölkern sehr verbreitet ist und den selbst Elfenkinder allein schon aus Überlebensgründen erlernen, ist bei Magiern bis heute kaum bekannt. Wie auch bei anderen Zaubern erklären sich die Menschen dieses Phänomen mit der Fähigkeit der Elfen, sich in der freien Natur zu bewegen, nicht aber mit dem Wirken von Magie. Studenten des Buches *Zauberkräfte der Natur* werden hier zwar eine Schilderung des Zaubers finden, aber daraus keinesfalls eine Thesis ableiten können.



STANDFEST KATZENGLEICH

Probe: IN / GE / FF
Technik: Der Elf ballt beide Hände über dem Kopf zu Fäusten, spricht *thara iama sala biunda*, legt dann beide Handflächen auf die Brust und greift zur Waffe.
Zauberdauer: 4 Aktionen
Wirkung: Der Elf erreicht eine derartige Verschmelzung mit seiner Waffe, dass seine Kampfgewandtheit deutlich zunimmt. Er erleidet während eines Nahkampfs keinerlei Patzer mehr (bei einer gewürfelten 20 gilt der Prüfwurf immer als gelungen), außerdem werden alle Zuschläge, die er auf Attacke- oder Parade-Würfe erhält, um 4 Punkte erleichtert. Dies gilt nicht für die Folgen von Wunden oder Behinderung, sehr wohl aber für alle Zuschläge, die durch eigene Manöver oder die Manöver des Gegners entstehen, auch selbst gewählte Ansagen. Das Entwaffnen des Elfen ist um zusätzliche 8 Punkte erschwert.
Sobald der Elf die Waffe aus den Händen legt oder verliert, verfällt die Zauberwirkung. Dies gilt vor allem, wenn er die Waffe wechselt oder zwischendurch zaubert oder sich ganz aus dem Kampfgeschehen zurückzieht. Wenn er ausweicht, rennt, läuft, sich dreht, sich orientiert, Atem holt oder die Aktion *Taktik* durchführt, wird der Zauber jedoch nicht unterbrochen.
Kosten: 6 AsP plus 2 AsP pro KR
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: maximal ZfP* x 3 KR (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite (Berührung)
Reversalis: Der Elf neigt besonders schnell zu Patzern und Fehltritten. Schon eine 19 zählt als möglicher Patzer, und jeder Prüfwurf muss zweimal ausgeführt werden, wobei jeweils das ungünstigere Ergebnis zählt. Alle Zuschläge, die der Elf erhält (Auswahl wie oben), zählen doppelt.
Antimagie: kann in einer Zone des EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN nur erschwert gewirkt und von diesem Zauber auch beendet werden.
Merkmale: Eigenschaften
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Ach, Elf je 2
Ähnlich wie bei FALKENAUGE MEISTERSCHUSS fordert ein Kampf alle Konzentration des Elfs, so dass es für ihn nur natürlich ist, dass er das mit seinen magischen Fähigkeiten unterstützt.
Allerdings stammt dieser Zauber vermutlich aus Zeiten, in denen die Elfen noch Kriege führen mussten, denn das Wissen ist heute kaum noch verbreitet – ganz im Gegensatz zum FALKENAUGE, der als Jagdzauber auch außerhalb von Kriegszeiten sehr nützlich ist.

MERKMAL EIGENSCHAFT

C KOMPLEXITÄT

STAUB WANDLE!

Probe: MU / KL / CH (+Mod.)
Technik: Der Zaubernde formt aus Sand oder Staub der Gorischen Wüste und Wasser des Flusses Chaluk eine Gestalt und setzt sich mit dieser in ein Hexagramm. Während der gesamten Zauberdauer berührt er sie am Kopf und in der Herzgegend.
Zauberdauer: ca. 7 Stunden
Wirkung: Die Formel haucht einer Sandfigur ein künstliches Leben ein und macht sie zu einem Elementargolem. Sofort nach der Erschaffung muss der Zauberer eine CH-Probe ablegen. Misslingt diese, kann er es ein zweites Mal versuchen, jedoch ist die Probe dann um 7 Punkte erschwert. Misslingt auch diese Probe oder hat der Magier bei der ersten CH-Probe eine 20 gewürfelt, greift ihn die Kreatur an, bis sie zerstört oder er tot ist. Der Golem ist bei Gelingen völlig dem Willen seines Erschaffers ausgeliefert, kann jedoch nur einfachste Befehle ausführen.
Offensichtlich lassen sich die Elementargolems, die mit dieser Formel belebt werden können, nur aus dem Sand der Gorischen Wüste und dem Wasser des dort entspringenden Chaluk herstellen, wobei der Zaubernde persönlich die Zutaten mischen und aus ihnen die Statuen formen muss. Es ist jedoch nicht möglich, filigrane Figuren zu erschaffen, die motorische Feinarbeit leisten können, da die Golems primär als Kampf- und Wachkolosse entwickelt wurden.
Ob sich die Formel nach entsprechender Modifikation auch auf andere Elemente ausweiten lässt (oder zumindest nicht mehr solch exotische Zutaten erfordert), wird sich wohl erst in einigen Jahren erweisen, wenn die Spionage der anderen Magierakademien die Formel in Mherwed, Khunchom und Punin so weit verbreitet hat, dass ausgedehnte Forschungen an der Thesis möglich sind.
Die ZfP* aus der Probe können im Verhältnis 1:1 verwendet werden, um AT, PA, TP, LO und MR des Golems über die Startwerte (orientieren sie sich grob am dämonischen *Homunculus*, **Mit Wissen und Willen 136**)) hinaus anzuheben; zur Verbesserung von GS und RS um je 1 Punkt sind je 2 ZfP* erforderlich, der Einsatz von 1 ZfP* bringt dem Golem 3 LeP.
(Verwenden Sie diese Regelung, wenn Sie ohne die Box **Götter & Dämonen** spielen. Bei der Verwendung der Box gelten die Regeln aus **MGS 84ff.**)
Kosten: 36 AsP für einen menschengroßen Golem (kleinere bieten sich als Kämpfer nicht an), 48 AsP für einen trollgroßen, 120 AsP für einen Riesengolem.
Zielobjekt: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: bis zur nächsten Sommersonnenwende
Modifikationen und Varianten: formell keine bekannt
◆*Sultan Hasrabal* beherrscht persönlich eine Variante, die einen so genannten 'Fließsandgolem' zu erschaffen erlaubt, eine Kreatur, die nicht in ihrer Form festgelegt ist und daher auch durch schmale Ritzen dringen kann. Außenstehenden ist über diese Variante jedoch nichts bekannt.
Reversalis: hebt die Verzauberung auf und verwandelt den Golem in einen Haufen Sand.
Antimagie: Der Golem kann durch einen ERZBANN exorziert und durch die entsprechende Zone in der Entstehung gehindert werden. (Ein OBJEKT ENTZAUBERN hilft nicht.) Er kann eine entsprechende antimagische Zone nur erschwert betreten.
Merkmale: Elementar (Erz)
Komplexität: E
Repräsentationen und Verbreitung: Mag2
Diese modifizierte, entdämonisierte Form des STEIN WANDLE! wird derzeit nur an der Pentagramma-Akademie zu Rashdul gelehrt, wobei der Akademieleiter (und Erfinder dieser Formel), Sultan Hasrabal, von auswärtigen Magiern für das Erlernen einen persönlichen Dienst (Meisterentscheidung) verlangt. Dennoch bringt er ihnen nur eine sehr spezielle Fassung des Zaubers bei, mit dem er seine Armee erschaffen hat: Mittels dieses sehr kostspieligen Spruches wird ihm kein Zauberer gefährlich werden können.
Gerüchten zufolge ist es in Khunchom und Punin bereits gelungen, die Formel in ihre wirksamen Komponenten zu zerlegen, aber bis eine generalisierte Form (oder gar eines anderen Elements) gelehrt wird, werden wohl noch etliche Jahre ins Land gehen.

MERKMAL ELEMENTAR

E KOMPLEXITÄT

STEIN WANDLE!

Probe: MU / CH / KK (+Mod.)
Technik: Der Zauberer formt eine Gestalt aus einem dem Erzdämon, dem er den Golem weihen will, gefälligen Material und setzt sich mit ihr zusammen in ein Pentagramm. Während der gesamten Zauberdauer berührt er den Golem am Kopf und in der Herzgegend.
Zauberdauer: etwa 7 Stunden
Wirkung: Diese Formel haucht einer (humanoiden) Figur aus unbelebtem Material Leben ein und verwandelt sie in einen Golem. Zur Erschaffung einer bestimmten Form von Golem ist jeweils eine Erschaffungs-Thesis nötig, die angibt, welche Eigenschaften der Golem hat und wie die Zauberprobe modifiziert wird (sprich: welche Erschaffungs-Schwierigkeit der Golem aufweist). ZfP* aus der Zauberprobe können verwendet werden, um die Werte des Golems über seine Startwerte (siehe die unten genannten Kapitel) hinaus anzuheben.
Sofort nach der Erschaffung muss der Zauberer eine Probe auf seinen Beherrschungs-Wert ((MU+MU+CH+ZfW)/4) ablegen, die um die Beherrschungs-Schwierigkeit des Golems erschwert ist; misslingt diese, so kann er es ein zweites Mal mit einem Aufschlag von 7 Punkten versuchen. Misslingt auch dies oder würfelt der Magier einem Patzer, so greift ihn die Kreatur an. Gelingt die Probe, so ist der Golem seinem Willen unterworfen und besitzt eine Loyalität von W6+7 (eventuell auch mehr) Punkten; er kann jedoch nur einfachste Befehle ausführen.
Sowohl bei der Beschwörungs- als auch bei der Beherrschungsprobe können dem jeweiligen Erzdämon gefällige Paraphernalia, Pakte etc. eingesetzt werden. Die Werte exemplarischer Golems finden Sie in dem Band **Mit Wissen und Willen** im Kapitel **Widernatürliche Wesenheiten**; eine detaillierte Betrachtung des Golembaus im Kapitel **Asfaloths Transmutationen** im Band **Mit Geisterkraft und Sphärenmacht**.

Kosten: 8W6 AsP für einen kleinen Golem (etwa Kindergröße), 12W6 für einen Golem in Menschengröße und 16W6 für einen maximal trollgroßen Golem, davon jeweils ein Zwanzigstel der Kosten permanent (borbaradianische Variante: jeweils 2W6 AsP weniger; wahlweise die Hälfte dieser Kosten als LeP)
Zielobjekt: einzelner Golem
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: permanent
Modifikationen und Varianten: erzdämonische Varianten bekannt, jedoch keine Modifikationen
Reversalis: hebt Ursprungszauber auf und verwandelt den Golem in die Ursprungsmaterialien zurück; benötigt 1 permanenten AsP.
Antimagie: Der Golem kann durch einen ERZBANN exorziert und durch die entsprechende Zone in der Entstehung gehindert werden. (Ein OBJEKT ENTZAUBERN hilft nicht.) Er kann eine entsprechende antimagische Zone nur erschwert betreten.
Merkmale: Beschwörung, Dämonisch (allgemein)
Komplexität: E
Repräsentationen und Verbreitung: Bor, Mag je 2
Diese Formel zur Erschaffung von Golems wird momentan ausschließlich in Mirham und Brabak (und vermutlich an etlichen Orten in den Heptarchien) gelehrt. Sie lässt sich aus *Chimären und Hybriden*, der verstümmelten Fassung des großen Werks *Vom Leben in all seinen natürlichen und über-natürlichen Formen* unter großem Aufwand herleiten; aus dem Original ließe sie sich einfach erlernen – allein, die zwei noch existierenden Exemplare stehen im Hesinde-Tempel zu Kuslik und in den Bleikammern der Stadt des Lichts unter Verschluss. (Von zwei weiteren Exemplaren wird gemunkelt, jedoch sind diese dann wahrscheinlich im Besitz mächtiger Chimärologen.)

MERKMAL BE-SCHWÖ-RUNG
MERKMAL DÄMO-NISCH
E KOMPLEXITÄT

STILLSTAND

Probe: MU / IN / GE
Technik: Der Kristallomant lässt seine Finger mitsamt einem Baryt schnell vor dem Gesicht zappeln und hält sie dann unvermittelt an.
Zauberdauer: 7 Aktionen
Wirkung: Es entsteht eine Zone der Langsamkeit, in der die Geschwindigkeit aller physischen Bewegungsabläufe halbiert wird. Jede Bewegung erscheint nur noch als zäh fließend. Als Nebeneffekt wird die Luft spürbar kühler. Die GS von Lebewesen halbiert sich, jedes Lebewesen hat nur die Hälfte seiner möglichen Aktionen pro KR zur Verfügung, alle AT-Werte sind halbiert. Jeder Treffer erzeugt nur noch die Hälfte der üblichen TP; das gilt auch für Objekte (z.B. Pfeile), die von außen in die Zone eindringen. Wahrnehmung und Denken sowie alle Zauberhandlungen sind nicht von der Verlangsamung betroffen. Kampfpatzer kommen dadurch nicht mehr vor.
Der Zaubernde und alles, was er am Leib trägt, sind nicht der Wirkung des Zaubers unterworfen: Er kann mit normaler Geschwindigkeit agieren.
Kosten: 11 AsP pro Spielrunde
Zielobjekt: Zone
Reichweite: Zentrum der Zone ist der Zaubernde, sie bewegt sich jedoch nicht mit ihm mit. Die Radius ist frei bestimmbar, beträgt aber maximal ZfW Schritt.
Wirkungsdauer: nach AsP-Aufwand (A): maximal ZfP* SR
Modifikationen: Zauberdauer, Kosten, Wirkungsdauer, Reichweite
◆*Abdämpfen* (+5). Eine kurzzeitige Variante, die nur 2 Aktionen Zauberdauer benötigt, 5 KR wirkt und einmalig 9 AsP kostet. Sie kann dazu verwendet werden, einen schmerzhaften Aufprall in letzter Sekunde abzudämpfen (die Schadenswirkung zu halbieren).
◆*Bewegliche Zone* (+7; ab ZfW 11). Die Zone bewegt sich mit dem Zaubernden mit.
Reversalis: entspricht einem flächenwirksamen AXXELERATUS. Da die Akteure ihren Bewegungen jedoch kaum folgen können, verursachen die beschleunigten Bewegungen vor allem Missgeschicke, die – z.B. im Kampf – schnell tödlich enden können. Patzer geschehen schon bei 18–20 auf W20. Der Kristallomant selbst ist von der Beschleunigung ausgenommen.
Antimagie: kann in einer Zone eines VERÄNDERUNG AUFHEBEN oder eines EISBANN nur erschwert gewirkt und von diesen Zaubern beendet werden. Wer in der STILLSTAND-Zone einen AXXELERATUS wirkt, kann sich wieder mit normaler Geschwindigkeit bewegen.
Merkmale: Elementar (Eis), Umwelt
Komplexität: E
Repräsentationen und Verbreitung: Ach3, Geo2
Anwendungen dieser Formel wurden von Gildenmagiern bisweilen mit der Zeitformel TEMPUS STASIS verwechselt, doch die unbeeinträchtigten geistigen Fähigkeiten zeigen, dass es sich nicht um einen temporalen Zauber handeln kann. Er zeigt vielmehr eine Dritteigenschaft des Eises, die nach Kälte und Dunkelheit der Stillstand ist. Nur wenige Achaz-Kristallomanten und die finsteren und lebensverachtenden Geoden des Eises beherrschen diese Zauberei und sind selten geneigt, mit Außenstehenden dieses Wissen zu teilen. Hinweise gibt jedoch das Werk *Stillstand – Die unsichtbare Bewegung* von Telekin.









SUMUS ELIXIERE

Probe: IN / CH / FF
Technik: Der Geode hält das Kräuterbündel, das er verzaubern will, in beiden Händen, konzentriert sich auf die den Kräutern innewohnenden Kräfte und berührt dann mit den Kräutern dreimal den natürlichen, von Leben erfüllten Erdboden. (Wenn Beeren oder ähnliche Kleinteile verzaubert werden sollen, genügt es, wenn die Hände des Geoden den Boden berühren.)
Zauberdauer: 1 Spielrunde
Wirkung: Kräuter, Beeren, Wurzeln, Rinde, Saft u.ä., die auf diese Art und Weise verzaubert werden, entfalten stets das Doppelte ihrer angegebenen Wirkung; sei es, dass sie die doppelte Anzahl LeP zurückgeben, dem Patienten doppelte Probenerleichterung bringen oder doppelten Schaden anrichten.
Der Zauber wirkt nur auf leidlich frische Pflanzen und Pflanzenteile, nicht auf verwelkte oder bereits verarbeitete Kräuter (getrocknet, in Alkohol eingelegt, als Tee gekocht ...), nicht auf tierische oder mineralische Gifte und nicht auf alchimistische Mixturen.
Kosten: 5 AsP
Zielobjekt: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Die Pflanzenteile bleiben ZfP* Minuten 'aufgeladen'; danach verlässt sie auch ihre natürliche Heil- oder Vergiftungskraft. Werden die Kräuter jedoch während dieser Zeitspanne angewendet, so ist die Wirkung natürlich permanent (im Rahmen der entsprechenden Kräuterwirkung).
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Wirkungsdauer
◆ *Trockenkräuter* (+7). Die Wirkung getrockneter Kräuter/Beeren/Wurzeln, ausgepresster Säfte, von Blütenstaub oder anderen Pflanzen-teilen kann ebenfalls mit dem Zauber verstärkt werden, nicht jedoch die Wirkung von Gemischen, wo der wirksamen Pflanze etwas hinzugefügt wurde (in Alkohol eingelegt, in Salbenfett gerührt etc.).
Reversalis: Hierdurch verlieren alle unverarbeiteten Heilkräuter und pflanzlichen Gifte sofort ihre Wirksamkeit.
Antimagie: kann in einer Zone des HUMUSBANN nur erschwert gewirkt und von diesem Zauber während der Wirkungsdauer beendet werden.
Merkmale: Elementar (Humus)
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Geo5, Dru4, Hex3, Mag(Dru)2
Dieser Zauber ist vor allem bei 'radikalen' Anhängern Sumus, die möglichst wenig mit dem Einfluss der Zivilisation zu tun haben wollen, bekannt. Magiern wird er einzig im Raschtulswaller Konzil gelehrt.

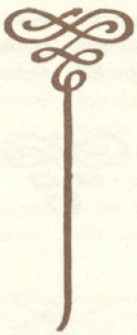


MERKMAL ELEMENTAR

C KOMPLEXITÄT

TAUSCHRAUSCH

Probe: IN / FF / KO
Technik: Der Schelm zwinkert zuerst dem einen, dann dem anderen Gegenstand zu, den er vertauschen will; dann klatscht er in die Hände.
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Zwei unbelebte Objekte tauschen auf der Stelle ihren Platz! Die Gegenstände dürfen nicht weiter als ZfW Schritt voneinander entfernt stehen, jeweils nicht schwerer als ZfW Stein sein, von keinem Lebewesen berührt werden und nicht an einem schwereren Gegenstand befestigt sein.
Der Schelm muss beide Gegenstände sehen können. Ist einer der beiden Gegenstände geweiht oder magisch, ist die Probe um 7 Punkte erschwert.
Die Wirkung beruht darauf, dass die Gegenstände jeweils quasi einen TRANSVERSALIS zum Ort des anderen Gegenstandes machen, also durch den Limbus springen. Da dieser aber an einigen Stellen von unangenehmen Zeitgenossen bevölkert ist, sollte ein Schelm in Yol-Ghurmak vielleicht auf diesen Spruch verzichten ...
Kosten: 7 AsP
Zielobjekt: zwei Einzelobjekte von jeweils maximal ZfW Stein Gewicht
Reichweite: ZfW Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Reichweite (sowohl die Entfernung der Gegenstände voneinander als auch die Entfernung des Schelms zu jedem der Gegenstände)
Reversalis: Die Gegenstände springen an ihren Ursprungsort zurück.
Antimagie: Eine Zone des LIMBUS VERSIEGELN verhindert den Zauber vollständig.
Merkmale: Limbus
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Sch2
Diese Zauberei ist bislang einzig Schelmen (und vermutlich ihren Lehrmeistern, den Kobolden) bekannt, was ob der potentiell gefährlichen Möglichkeiten dieses Zaubers sicherlich nicht die schlechteste Voraussetzung ist. Die Verwandtschaft zum VERSCHWINDIBUS ist unverkennbar.



MERKMAL LIMBUS

D KOMPLEXITÄT

TEMPUS STASIS

Probe: MU / KL / KK (+Mod.)
Technik: Der Magier ballt die rechte Hand zur Faust, schließt die Linke darum und führt die Fingerknöchel an die Stirn.
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Dieser Spruch bewirkt, dass sämtliche Bewegung innerhalb des Wirkungsradius zum Erliegen kommt. Alle Lebewesen und Gegenstände bis auf den Magier (und seine am Leib oder in der Hand getragene Habe) sind an ihrem Ort eingefroren, das Gleiche gilt für fallende oder geworfene Objekte, fließendes Wasser, Flammen etc. Dies heißt aber auch, dass sich keine Türen öffnen oder Gegenstände anheben lassen. Unter der Wirkung dieses Zaubers sind alle Gegenstände und Lebewesen hart wie bester Stahl und vom Magier körperlich nicht zu verletzen, ja nicht einmal anzukratzen.
Die einzige Kraft, die noch Bewegung oder Schaden hervorrufen kann, ist die Zauberkraft des Magiers oder die nicht an Lebewesen gebundene Magie: Ein auf den Magier losgelassener FULMINICTUS stört sich nicht am Zeitstillstand, mit einem MOTORICUS lassen sich Gegenstände normal bewegen, ein durch AXXELERATUS beschleunigtes Wesen ist jedoch ebenso starr wie alles andere. Die Wirkungsdauer von Zaubern läuft auch während eines TEMPUS STASIS weiter, die Wirkung von Kräutern, Giften und Krankheiten dagegen nicht.
Personen und Objekte, die in die Zone eindringen, unterliegen sofort deren Wirkung.
Kosten: 17 AsP
Zielobjekt: Zone
Reichweite: maximal 7 Schritt Radius
Wirkungsdauer: maximal ZfW Kampfrunden (Der Magier muss die Zeit zu Beginn festlegen.)
Modifikationen und Varianten: keine bekannt
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: könnte in einer Zone des TEMPORALZAUBEREI BANNEN nur erschwert gewirkt und von diesem – nur theoretisch bekannten – Antimagie-Spruch aufgehoben werden.
Merkmale: Temporal
Komplexität: E
Repräsentationen und Verbreitung: Ach, Mag je 2 Wie üblich besagen die Gerüchte, dass 'nur Nahema' diesen Zauber beherrsche. Fakt ist jedoch, dass mit den jüngsten borbaradianischen Ereignissen auch die satinavschen Phänomene zugenommen haben und es möglicherweise noch mehr Zauberer gibt, die sich diesem unverständlichsten aller Unsterblichen verschrieben haben.
Aus einigen Erzählungen kann auch geschlossen werden, dass dieser Spruch bei den Achaz nicht unbekannt ist. Weitere Hinweise finden sich im *Arkanum*, wenn auch eine Rekonstruktion der Formel aus diesem Werk nicht möglich scheint.



MERKMAL TEMPORAL

E KOMPLEXITÄT

TIERE BESPRECHEN

Probe: MU / IN / CH (+Mod.)
Technik: Die Hexe berührt das Tier möglichst nahe der Wunde oder des Krankheitsherdes.
Zauberdauer: 50 Aktionen
Wirkung: Verletzungen, Krankheiten und Vergiftungen von Tieren werden auf magische Weise geheilt: Gebrochene Gliedmaßen wachsen zusammen, offene Verletzungen schließen sich, und das Blut wird von allen Fremdstoffen gereinigt. Außerdem verhindert dieser Zauber Panikreaktionen des verletzten Tieres, das sich mindestens während der nächsten ZfP* Stunden friedfertig gegen die Heilerin verhalten wird. Die Hexe spendet AsP, die dem Tier als Lebenspunkte zugute kommen oder die Krankheits-/Giftwirkung bannen. Die Formel ist auf denkende Wesen nicht anwendbar.
Kosten: siehe unten bei *Varianten*
Zielobjekt: einzelnes Tier



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite

◆*Stärken.* Dem Tier werden LeP zurückgegeben: für die ersten 5 LeP müssen 5 AsP eingesetzt werden, für je 2 weitere LeP nur noch 1 AsP.

◆*Heilen von Wunden.* Pro (regeltechnischer) Wunde, die geheilt werden soll, ist der Zauber um 3 Punkte erschwert, heilt außer der Wunde einen LeP und kostet 4 AsP.

◆*Heilen von Krankheiten.* Die Probe ist um die Stufe der Krankheit erschwert. Ein erfolgreicher Zauber beendet die Krankheit und gibt dem Tier ZfP* LeP zurück. Kostet 2 AsP pro Stufe der Krankheit.

◆*Bannen von Gift.* Die Probe ist um die halbe Stufe des Giftes erschwert. Ein erfolgreicher Zauber beendet die Giftwirkung und gibt dem Tier ZfP* LeP zurück. Kostet 1 AsP pro Stufe des Giftes.

Reversalis: bekannt als TIERE QUÄLEN, mit der umgekehrten Wirkung
Antimagie: VERWANDLUNG BEENDEN unterbricht den Prozess; Anteil der Heilung bis zum Zeitpunkt der Unterbrechung bleibt bestehen. Kann in Zonen des VERWANDLUNG BEENDEN und des HEILKRAFT BANNEN nur erschwert gesprochen werden.
Merkmale: Heilung, Form
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Hex6; Dru, Geo je 2, Elf(Hex)2

Warum diese mächtige Formel, die vor allem bei Hexen, selten auch bei Elfen verbreitet ist, nur auf Tiere wirkt, konnte bisher noch nicht enträtselt werden. (Genau genommen hat sich auch noch kein gelehrter Magus darum gekümmert). Da mit dem BALSAM Tier wie Mensch geheilt werden können, scheint der Unterschied so groß nicht zu sein. Vielleicht liegt es daran, dass bei denkenden Wesen immer noch eine Spur magischer Resistenz wirkt, die erst überwunden werden will?



TIERGEDANKEN

Probe: MU / IN / CH (+MR)
Technik: Die Elfe wirft einen kurzen Blick auf das Tier, dann schließt sie die Augen und konzentriert sich auf die Melodie des *dha'sanya fiala valva* und auf die Gedankenbilder des Tieres.
Zauberdauer: 20 Aktionen
Wirkung: Die Elfe sieht die aktuellen Gedanken und Gefühle eines Tieres in Form von Bildern vor ihrem geistigen Auge vorüberziehen. Bei der Schilderung dieser Bilder sollte die Spielleiterin bedenken, dass selbst vergleichsweise intelligente Tiere nur eine eingeschränkte Wahrnehmung haben und ihre Umgebung einzig aufgrund ihrer eigenen Bedürfnisse einschätzen: Diese Bedürfnisse sind in erster Linie fressen, nicht gefressen werden, sich paaren und fortpflanzen, das eigene Revier verteidigen und dergleichen mehr. Die Schilderung der Umwelt eines Tieres aus seiner subjektiven Sicht kann sehr reizvoll sein, und eine einfühlsame Elfe kann diesen Schilderungen eventuell zahlreiche Hinweise entnehmen, die für sie selbst von Bedeutung sind.
Wenn die Elfe auf diese Weise einmal Kontakt mit dem Tier aufgenommen hat, kann sie auch versuchen, ihm telepathisch Botschaften zukommen zu lassen und es so zu bestimmten Aktivitäten zu bewegen. Dazu muss ihr eine zweite Probe gelingen, die auf die Eigenschaften IN/CH/CH abgelegt wird und die ZfP* als 'Talentwert' bekommt. Je nach Intelligenz des Tieres und Komplexität der Botschaft kann die Spielleiterin diese Probe beliebig erschweren. Wenn sie gelingt, hat das Tier die Botschaft zwar verstanden, sieht sie aber als 'freundliche Aufforderung' und keineswegs als Befehl. Ob es dieser Aufforderung nachkommt oder nicht, liegt im Ermessen der Meisterin.
Bei Tieren, in die sich die Elfe mittels ADLERSCHWINGE verwandeln kann, kann die Zauber- und Befehlsprobe um bis zu 7 Punkte erleichtert werden (höchstens aber um den ZfW in ADLERSCHWINGE), da der Elfe die Gedanken- und Gefühlswelt eines solchen Tieres vertraut ist. Ähnlich verhält es sich bei Hexen mit Artgenossen ihres Vertrautentieres.
Kosten: 7 AsP pro Spielrunde
Zielobjekt: einzelnes Tier
Reichweite: ZfW Schritt
Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz (A)

Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer
◆*Loyalität* (ab ZfW 7). Um dem Zauber von vornherein mehr Nachdruck zu verleihen, kann die Elfe sich entscheiden, ihre Vorschläge überzeugungskräftiger zu machen, indem sie 'mit der Stimme des Rudelältesten' spricht. Regeltechnisch heißt dies, dass sie für je einen Punkt Erschwernis die Loyalität (LO) des Tieres zu sich um 1 Punkt erhöhen kann, ausgehend von einer Basis-LO von 7, modifiziert nach Tierart (Meisterentscheid).
◆*LO 10:* Das Tier ist bereit, einfache Dinge zu tun, die nicht seiner Natur widersprechen.
◆*LO 15:* Es erfüllt auch Aufgaben, die anstrengend sind und aus seiner Sicht nicht ganz ungefährlich, obwohl es selbst keinen Nutzen daraus hat.
◆*LO 18:* Es nimmt die Aufforderung als Befehl eines in der Hierarchie höher stehenden Rudelmitglieds und wird dementsprechend meistens gehorchen. Es erfüllt alle Aufgaben, solange es keine LeP verliert oder sein Leben in Gefahr sieht.
◆*LO 20:* Das Tier ist gegenüber der Elfe so loyal wie es zu seiner Brut wäre, d.h., es würde auch an ihrer Seite kämpfen.
Reversalis: nicht bekannt
Antimagie: HELLSICHT TRÜBEN und VERSTÄNDIGUNG STÖREN; kann in den Zonen-Varianten jeweils erschwert gewirkt und von den gezielten Varianten beendet werden.
Merkmale: Hellsicht, Verständigung
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Elf, Geo je 5; Ach, Dru, Hex je 4; Mag3
Ursprünglich diente dieser Zauber den Elfen dazu, sich mit Tieren zu verständigen, und hier natürlich vor allem den Tieren, denen sie sich besonders nahe fühlen (also den Tieren, die ihren Seelentieren entsprechen). Nach und nach wurde er aber weiterentwickelt und diente dann auch als Informationsquelle und mitunter als Möglichkeit, in Notlagen die Hilfe wilder Tiere zu erbitten. Zu diesem Zweck haben sich mittlerweile auch Druiden und Hexen den Zauber angeeignet, und Magierakademien, die der elfischen Magie nahe stehen, haben ebenfalls eine eigene Repräsentation entwickelt.







TLALUCS ODEM PESTGESTANK

Probe: MU / IN / GE
Technik: Der Beschwörer zeichnet ein Pentagramm in die Luft und rülpst heftig. Danach ruft er die Formel.
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Dieser Zauber beschwört eine üble Wolke aus den Dämonensphären, die wie ein heftiger Windstoß aus dem Mund des Beschwörers fährt, sich kegelförmig bis zu einer Entfernung von sieben Schritt ausbreitet und dort so lange verharrt, bis sie von einem Luftzug aufgelöst wird. Diese wie Dungfliegen schillernde und Ekel erregend süßlich stinkende Wolke bewirkt bei allen, die sie einatmen, eine heftige Übelkeit (ZfP* SP (A)) und führt bei misslungener KO-Probe dazu, dass das Opfer für 1W SR das Bewusstsein verliert. (*Resistenz/Immunität gegen Atemgifte* oder *Resistenz gegen Krankheiten* hilft bei der KO-Probe.) Die kegelförmige Ausbreitung bewirkt, dass der Beschwörer den stinkenden Nebel bei seiner Entstehung einigermaßen auf ein Ziel ausrichten kann. Wie viele Opfer von dem Spruch betroffen werden, hängt jedoch von deren genauer Position ab.
Selbst der Beschwörer bleibt von dieser gasförmigen Widerlichkeit nicht unberührt: 1W6 SP (A) und ein eine Stunde andauernder CH-Verlust von 2 Punkten. Der CH-Verlust gilt übrigens auch beim Zaubern, da der Beschwörer nach diesem Spruch (verständlicherweise) einen gehörigen Selbstekel empfindet.
Bei einem Patzer verbleibt die Wolke übrigens im Magier, was nicht nur 4W6 Schadenspunkte verursacht, sondern eventuell (19 und 20 auf W20) bei ihm zudem die Duglumspest auslöst ...
Trotz des Namens des Zaubers können die miasmatischen Ausdünstungen keiner erzdämonischen Wesenheit direkt zugeordnet werden – je nach 'Vorliebe' des Beschwörers kann dies ein Säurenebel sein (Agrimoth), Blasen auf der Haut hervorrufen (Asfaloth), das Gefühl des Ertrinkens mit sich bringen (Charyptoroth) und dergleichen.

Kosten: 11 AsP (borbaradianische Variante: W20 AsP bzw. W20/2 LeP)
Zielobjekt: Zone
Reichweite: 7 Schritt (Kegel)
Wirkungsdauer: maximal ZfP* Spielrunden, je nach Wind auch kürzer
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite
◆*Miasmafaxius* (+3). Der Kegel kann zu einem Strahl verengt und auf genau eine Person gezielt werden. Neben dem Schaden erleidet sie noch einen CH-Verlust von 2 Punkten für ZfP* Stunden (durch Gestank, Pusteln etc.) und muss eine um 3 Punkte erschwerte KO-Probe ablegen, um auf den Beinen zu bleiben. Diesem Strahl kann mit einer Ausweichen-Probe+10 ausgewichen werden.
◆*Miasmasphaero* (+5). Der Beschwörer bildet den Mittelpunkt einer Gestankwolke, die in der Mitte ZfP* SP(A) anrichtet und pro Schritt Entfernung 1 Punkt von ihrer Wirkung verliert. Alle Betroffenen, auch, wenn sie nur 1 SP(A) erlitten haben, müssen eine KO-Probe bestehen, um nicht für 1W6 KR handlungsunfähig zu werden. Da der Beschwörer sich auf den Effekt vorbereiten kann, erleidet er nur ZfP*/2 SP(A) und seine KO-Probe ist um 5 Punkte erleichtert.
Reversalis: hebt eine bestehende Gestankwolke auf.
Antimagie: Die Wolke kann durch einen DÄMONENBANN exorziert und durch Zonen des SCHADENSZAUBER STÖREN oder BESCHWÖRUNG VEREITELN in der Entstehung erschwert werden. All dies hilft jedoch nichts gegen bereits erlittenen Schaden.
Merkmale: Beschwörung, Dämonisch, Schaden
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Mag3; Bor, Dru, Hex je 2
Dieser Spruch wird zur Zeit nur in Brabak (und vermutlich in den Heptarchien) gelehrt; zudem finden sich die Grundlagen im *Arcanum*.

MERKMAL BE-SCHWÖ-RUNG | MERKMAL DÄMO-NISCH | MERKMAL SCHADEN | C KOMPLEXITÄT

TOTES HANDLE!

Probe: MU / CH / KO (+ Beschwörungs-Schwierigkeit je nach Untotem)
Technik: Die Magierin berührt eine Leiche am Kopf und in der Herzgegend und wiederholt die Formel so lange, bis der Leichnam sich erhebt.
Zauberdauer: 1 Spielrunde
Wirkung: Die Formel erfüllt eine Leiche mit 'Lebenskraft' und verwandelt sie – je nach Verwesungszustand – in eine der bekannten Varianten eines Untoten (Leichnam, Zombie, Skelett oder Mumie; siehe eine Kurzfassung im Kapitel **Thargunitoths verdammte Diener** im Band **Mit Wissen und Willen**, eine ausführlichere Beschreibung im gleichnamigen Kapitel im Band **Mit Geisterkraft und Sphärenmacht**). Der erhobene Untote hat dann die in den o.g. Kapiteln angegebenen Werte, auf die noch die ZfP* aus der Zauberprobe verteilt werden können: Je 1 ZfP* steigert AT, PA, TP, LE, LO oder MR um einen Punkt oder erleichtert die folgende Beherrschungsprobe um 1 Punkt; je 2 ZfP* erhöhen die Werte von IB, GS oder RS um 1 Punkt; kein Wert darf das Anderthalbfache des Startwertes überschreiten oder sich verschlechtern. Sofort nach der Erschaffung (also nach der gelungenen Zauberprobe) muss der Zauberer eine Probe auf seinen Beherrschungs-Wert ((MU+MU+CH+ZfW)/4) ablegen, die um die Beherrschungs-Schwierigkeit des jeweiligen Untoten erschwert ist. Misslingt diese, so kann er es ein zweites Mal mit einem Aufschlag von 7 Punkten versuchen. Misslingt auch dies oder würfelt der Magier einen Patzer, so greift ihn die Kreatur an. Gelingt die Probe, so können hier nicht benötigte Punkte auf den den LO-Wert der Kreatur addiert werden. Mehr zu den Beschwörungswerten und der Loyalität von Untoten finden Sie im Kasten auf Seite 244. Sowohl bei der Beschwörungs- als auch bei der Beherrschungs-Probe können Thargunitoth-gefällige Paraphernalia, Pakte etc. eingesetzt werden. In die Kreatur kann ein Nephazz einfahren (mehr zu diesem Dämon finden Sie im Band **Mit Geisterkraft und Sphärenmacht**).
Kosten: 8W6 AsP, davon ein Zwanzigstel der Kosten permanent (borbaradianische Variante: wahlweise die Hälfte dieser Kosten als LeP)
Zielobjekt: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: permanent
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite
Reversalis: hebt den Ursprungszauber auf und verwandelt den Untoten in eine gewöhnliche Leiche zurück; erfordert ebenfalls 1 permanenten AsP.
Antimagie: Der Untote kann durch einen THARGUNITOTHBANN oder DESTRUCTIBO exorziert und durch BESCHWÖRUNG VEREITELN in der Entstehung gehindert werden. Ist er von einem Nephazz besessen, kann dieser durch einen PENTAGRAMMA ausgetrieben werden.
Merkmale: Beschwörung, Dämonisch (Thargunitoth)
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Bor, Mag je 2
Diese Formel zur Beschwörung von länger haltbaren Untoten wird momentan ausschließlich in Brabak (sowie in Warunk) gelehrt und ist in Mirham bekannt.

MERKMAL BESCHWÖRUNG

MERKMAL DÄMONISCH

D KOMPLEXITÄT

TRANSFORMATIO FORMGESTALT

Probe: KL / FF / KK (+Mod.)
Technik: Die Kristallomantin berührt einen Gegenstand siebenmal mit einem Smaragd und konzentriert sich auf die Formel.
Zauberdauer: 8 Aktionen
Wirkung: Der Gegenstand verwandelt sich in ein anderes Objekt nach Wunsch der Kristallomantin. Je größer die Veränderung ist, desto schwieriger ist sie zu bewerkstelligen. Die Probenerschwernis wird vom Spielleiter bestimmt, der sich nach folgenden Werten (und Gedanken zum Spielgleichgewicht) richten kann:

Material bleibt identisch: +0
Material bleibt dasselbe Element (Granit zu Obsidian): +2
Material verwandelt sich in neutrales Element (Granit zu Holz): +4
Material verwandelt sich in gegensätzliches Element (Granit zu Luft): +8
Material wird 'edler' (höhere und reinere Manifestation des Elements): +2 (verrostete Klinge zu glänzendem Stahl) bis +12 (Staub zu Rubinen)
Material wird 'unedler' (niedere und unreinere Manifestation des Elements): +2

Volumen oder Gewicht bleibt identisch: +0
Volumen oder Gewicht verdoppelt/halbiert: +2
Volumen oder Gewicht vervierfacht/geviertelt: +4
Volumen oder Gewicht verachtfacht / auf ein Achtel verringert: +6

Form und Struktur bleiben identisch: +0
Verfeinerung von Form und Struktur: je nach Komplexität bis zu +12 (Knäuel Kamelhaar zu feinem mhanadischen Teppich)
Vergröberung von Form und Struktur: je nach Vereinfachung bis zu +6 (Marmorplastik zu unbehauenem Marmorblock)

Nach gelungener Zauberprobe muss mit dem W20 eine Probe auf die ZfP* abgelegt werden: Bei Misslingen zeigt der verwandelte Gegenstand einen deutlichen Makel (der vom Spielleiter zu bestimmen ist).
Lebende Wesen können durch diesen Zauber ebenso wenig verwandelt wie erzeugt werden. Magische Materialien/verzauberte Gegenstände sind gegen den Zauber immun, ebenso geweihte Objekte. Der Zaubernde muss eine genaue Vorstellung vm zu erzeugenden Objekt haben, kann also z.B. kein Material erschaffen, das er nicht gut kennt.



Kosten: je nach Gewicht des Objekts: 5 AsP bis zu 10 Unzen, 10 AsP bis zu 100 Unzen, 20 AsP bis zu 1.000 Unzen etc.; dazu 1/10 des Probenaufschlags als AsP
Zielobjekt: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfP* Spielrunden
Modifikationen: Zauberdauer, Kosten, Erzwingen, Reichweite
◆ *Wirkungsdauer* (+3): Der Gegenstand bleibt ZfP* Stunden verzaubert, maximal jedoch bis zum nächsten Sonnenaufgang; kostet das Doppelte an AsP.
◆ *Permanenz* (+7; ab ZfW 11): Der Gegenstand wird permanent verwandelt. Diese Variante kostet das Vierfache an AsP, davon 1/20 (echt gerundet) an permanenten AsP.
◆ *Ritual der Veränderung* (ab ZfW 11; nur in der kristallomantischen Repräsentation). Eine lang andauernde Variante, mit der große Verzauberungen vollzogen werden. Für jede der folgenden Zeitraumschwellen, die für die Zauberdauer überschritten werden, ist die Probe um 3 Punkte erleichtert: 1 Spielrunde / 1 Stunde / 7 Stunden / 1 Tag. Diese Variante kann nicht mit der Spontanen Modifikation Zauberdauer kombiniert werden.
Reversalis: Ein mit TRANSFORMATIO verzauberter Gegenstand wird zurückverwandelt.
Antimagie: Sowohl VERWANDLUNG BEENDEN als auch OBJEKT ENTZAUBERN wirken gezielt gegen den TRANSFORMATIO und erschweren in der Zonenversion das Wirken des Verwandlungszaubers.
Merkmale: Objekt, Form
Komplexität: E
Repräsentationen: Ach3; Geo, Mag je 1
Dass die Echsen diese Kernformel der magischen Objektverwandlung seit ewigen Zeiten beherrschen (und manche uralte Kristallomanten Jahre damit verbringen, mit dem *Ritual der Veränderung* seltsame Dinge zu schaffen), ist anderen Völkern nicht bekannt. Unter Gildenmagiern war der TRANSFORMATIO als Gegenstück zum SALANDER selbst vor den Magierkriegen nur wenig verbreitet, danach ganz verschollen. Erst mit der Entdeckung des Depositums der göttlichen Gnade, eines geheimen Hesindehortes auf den Zyklopeninseln, gelangte wieder ein Thesisblatt dieser Formel zur Halle der Metamorphosen zu Kuslik. Und diese denkt vorerst gar nicht daran, diesen "höchst potenten und gefahrenbehafteten" Zauber Außenstehenden zugänglich zu machen.

Die Verwandlung von Wasser in Wein erfordert also eine Probe plus 4, die eines Steins in ein Kurzschwert eine Probe plus 10. Wer hingegen aus einer Haselnuss eine prächtige, goldbeschlagene Kutsche zaubern will, müsste mit einem Aufschlag von etwa plus 36 rechnen, so dass dies wohl den Feen vorbehalten bleibt ...

TRANSMUTARE KÖRPERFORM

Probe: CH / GE / KO (+MR)
Technik: Der Magier legt den zu Verwandelnden in ein zum Humus hin orientiertes Hexagramm, setzt sich daneben und rezitiert so lange wie möglich die Formel. Unterbrechungen von mehr als einer Spielrunde führen zum Abbruch der Zauberwirkung. Dabei kann es zu schweren Pannen kommen.
Zauberdauer: 1 Tag (von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang)
Wirkung: Mit diesem Spruch kann das Aussehen einer Person radikal geändert werden, ohne dass sich ihre inneren Werte, sprich: ihre Eigenschaften, ändern. Haar-, Haut- und Augenfarbe, Proportionen der Gliedmaßen und des Gesichts lassen sich so ändern, ja, selbst Größe und Gewicht können um bis zu 5 % verändert werden. Auch kleinere Narben, Falten und geringfügige Verstümmlungen lassen sich so entfernen. Unabhängig davon, ob das 'Opfer' in die Verwandlung einwilligt, muss die MR in die Probe eingerechnet werden. Sollen Wesen von einer anderen Spezies als der Zauberer oder gar Tiere mit diesem Zauber belegt werden, muss eine um bis zu 7 Punkten erschwerte Probe gelingen. Durch Narben entstandene permanente CH-Verluste können zwar mittels TRANSMUTARE wieder rückgängig gemacht werden, doch ist diese Prozedur für den Verwandelten sehr anstrengend, so dass es zusätzlich 1W6 permanente LeP pro zurückgewonnenem CH-Punkt kostet. Eine generelle Steigerung des Charismas ist aber nicht möglich, und auch die Änderung von Aussehens-Vor- und -Nachteilen ist jenseits der Möglichkeiten dieses Zaubers. Der Magier kann den Spruch auch auf sich selbst anwenden, doch auch er muss seine eigene Magieresistenz bezwingen.
Es ist möglich, einem bereits mittels TRANSMUTARE Verwandelten nochmals eine neue Gestalt zugeben, doch ist für jede folgende Behandlung die Zauberprobe um 3 Punkte erschwert. Eine Rückverwandlung führt hierbei aber immer zur Ursprungsform zurück.
Kosten: 42 AsP; der Verwandelte verliert durch den Zauber 5-ZfP* permanente LeP

Zielobjekt: Einzelwesen
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: ZfP* Wochen
Modifikationen und Varianten: Kosten
◆*Neue Existenz* (+7). Die Wirkungsdauer des Zaubers wird auf permanent verlängert. Kosten: 65 AsP, davon 1 AsP permanent. Durch Anpassung der neuen Gestalt an die bisherige natürliche Aura ist diese Veränderung nach 20-ZfP* Monaten nicht mehr rückgängig zu machen.
◆*Neues Leben* (+7). Die Wirkungsdauer eines bereits permanent andauernden TRANSMUTARE wird auf augenblicklich verlängert – sprich: Die neue Form wird die natürliche Form des Verzauberten. Kosten: 75 AsP, davon 3 AsP permanent.
Reversalis: hebt die Verwandlung auf; permanente Verwandlungen natürlich unter Einsatz eines permanenten AsP.
Antimagie: kann mit einem VERWANDLUNG BEENDEN wieder aufgehoben werden; bei permanenten Verwandlungen unter Einsatz von pAsP. Kann in einer Zone der genannten Antimagie nur erschwert gesprochen werden.
Merkmale: Form
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Mag2
Obwohl der Spruch an mehreren Akademien (namentlich in Vinsalt, Lowangen und Mirham) bekannt ist – das Original der Formel stammt aus vorhelaischer Zeit und wird in Mirham aufbewahrt –, wird dieser Spruch nur an solche Magier weitergegeben, die besonders intensiv und mit der Unterstützung durch schweres Gold (man munkelt von 250 Dukaten und mehr) nach diesem Spruch fragen. Den Eleven der drei Akademien ist die Formel, offensichtlich eine gezielte Reduktion des SALANDER, meist gänzlich unbekannt. Eine nicht angezeigte und überwachte Verwendung dieses Spruches zu kriminellen Machenschaften wird gemäß C.A. III-271 mit schweren Strafen geahndet.



TRANSVERSALIS TELEPORT

Probe: KL / IN / KO
Technik: Die Magierin verschränkt die Arme vor der Brust, denkt an den Ort, an dem sie erscheinen will, und nickt mit dem Kopf.
Zauberdauer: 3 Aktionen
Wirkung: Die Magierin ist in der Lage, fast schlagartig vom Ausgangsort ihrer Reise zu verschwinden und ohne Zeitverzug am Zielort zu erscheinen. An diesem Zielort muss sie mindestens einmal im Leben gewesen sein. Mit sich nehmen kann sie eine Last bis zu 25 Stein Gewicht. Die Beschränkung 'muss schon einmal am Zielort gewesen sein' ist hier von äußerster Wichtigkeit, da die Magierin die astralen Muster des Ortes mit ihrem Geist erfasst haben muss (was gewöhnlich automatisch geschieht, solange die Magierin noch mindestens einen AsP besitzt).
Experte: Der Durchgang durch den Limbus auf diese rabiate Art und Weise ist in neuerer Zeit eine sehr unangenehme Erfahrung geworden, die bei jedem Reisenden W20–ZfP* SP(A) verursacht. Ein vorher gesprochener GARDIANUM schützt gegen diesen Schaden, indem er die *echten* SP bis zur Höhe seiner Schutzwirkung (S. 92) absorbiert.
Am Zielort verdrängt die Zauberin die bestehende Materie. Da nach moderner Elementartheorie Humus (also auch ein menschlicher Körper) in der Lage ist, Luft, Feuer Wasser und anderen Humus ähnlicher oder geringerer Masse zu verdrängen, nicht aber Erz und Eis, ist somit die Auswahl der Zielorte beschränkt. Sollte irgendjemand so perfide gewesen sein, am geplanten Zielort einen Haufen Eis oder Erz aufzuschütten, von dem die Magierin nichts weiß, so erleidet sie W20 SP und wird zurückgeschleudert (und erleidet dadurch nochmals W20 – ZfP* SP (A)).
Will die Magierin sich an einen Ort teleportieren, den sie zwar *sehen* kann, an dem sie aber noch nicht gewesen ist (z.B. auf eine Turmzinne oder über einen Abgrund), so ist die Zauberprobe um 7 Punkte erschwert, für einen Ort, den sie nur von irgendeiner Art von Geistreise kennt (also seine Schwingungen bereits erspürt hat), ist die Probe immer noch um 3 Punkte schwieriger.
Wer bei einem Patzer verschwindet, landet im Limbus – wahrlich kein Ort, an dem man sich aufhalten möchte. (Näheres zum Limbus erfahren Sie im Kapitel **Der Limbus in Mit Wissen und Willen.**) Bei gewöhnlichem Misslingen kann man sich nicht auf die Muster des gewünschten Ortes einstellen und sie bleibt am Ausgangsort.
Es ist möglich, jedoch eine ausgesprochen schwierige magische Operation, einer Teleportierenden zu folgen: Hierzu sind gute Beherrschung diverser Hellsichtzauber sowie die Möglichkeit der Bewegung im Limbus vonnöten – und selbst damit hat die Teleportierende noch einen gehörigen Vorsprung.
Kosten: 10 AsP plus 1 AsP pro Meile Entfernung
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst; die Versetzung selbst kann maximal ZfW Meilen weit erfolgen.
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten
◆*Erweiterte Aura* (+3). Die Magierin kann bis zu 50 Stein Gewicht unbelebte Materialien mitnehmen.
◆*Personen mitnehmen* (+7). Die gleichzeitige Erweiterung von Zielobjekt (auf mehrere freiwillige Einzelpersonen) und Reichweite (auf Berührung) erlaubt es, ein oder zwei zusätzliche Personen mitzunehmen. Der Zauber ist um 7 Punkte pro zusätzlicher Person erschwert und kostet dann pro Person 7 AsP plus 2 AsP pro Meile.
◆*Reichweite vergrößern* (+3; ab ZfW 14). Für je 3 eingesetzte ZfP verdoppeln sich die Zahl der Meilen pro AsP und die Maximalreichweite (bei +9 also 8 Meilen pro AsP bis zu 8 x ZfW Meilen).
◆*Lastenteleport* (+11; ab ZfW 14). Für 2 AsP pro Stein Gewicht plus 1 AsP pro Meile Entfernung (mindestens jedoch 7 AsP) kann man eine Last an einen gewünschten Ort teleportieren, ohne selbst dabei sein zu müssen.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: kann aus einer Zone des LIMBUS VERSIEGELN heraus nur erschwert, in eine solche Zone hinein jedoch gar nicht durchgeführt werden.
Merkmale: Limbus
Komplexität: E
Repräsentationen und Verbreitung: Mag3
Die Formel kann nur in den Akademien Gerasim, Belhanka, Rashdul und Punin erlernt oder aus dem *Codex Dimensionis* rekonstruiert werden.

MERKMAL LIMBUS

E KOMPLEXITÄT

TRAUMGESTALT

Probe: IN / CH / CH (+MR)
Technik: Die Hexe versetzt sich in Trance und konzentriert sich auf ihre Gefühle zu demjenigen, dem sie die Traumgestalt schicken will.
Zauberdauer: Die Vorbereitung der Trance dauert etwa 1 SR. Danach konzentriert sich die Hexe beliebig lange auf die Erscheinung, die in dem fremden Traum entstehen soll.
Wirkung: Die Hexe erscheint in den Träumen desjenigen, für den die Sendung bestimmt ist. Sie kann auf diese Art Warnungen aussprechen, Botschaften überbringen oder auch dem Träumer Alpdrücken bereiten. Details zu Traumwelten finden Sie im Kapitel **Tödliche Träume** in **Mit Wissen und Willen**. Die Realitätsdichte des Traumes (ein Maß für die 'Glaubwürdigkeit' der Traumerscheinung) entspricht den ZfP*. Die Anwendung auf eine Person, zu der die Hexe keine Gefühlsbindung besitzt, bringt eine Erschwernis von 3 Punkte mit sich; der Besitz von Komponenten aus dem Besitz des Träumers erleichtert die Probe um 3 (häufig getragenes Kleidungsstück) bis 7 (Zauberhaar) Punkte.
Der Zauber zeigt nur Wirkung, wenn das Opfer zum Zeitpunkt des Zaubervorgangs schläft – sollte das Opfer jedoch wach sein, so kann der Zaubernde den Spruch nach Kontaktaufnahme abbrechen (und zahlt nur einen AsP für die Traummanipulation). Der Träumer muss sich nach dem Schlaf nicht unbedingt an den Traum erinnern können. Deswegen sollte die Hexe ihre Botschaft aufschreiben. Als Meister können Sie dann, entsprechend dem Ergebnis einer IN-Probe (erleichtert um die halbe Realitätsdichte des Traumes), dem Spieler des Träumers einen entsprechend verstümmelten, visionären oder vollständigen Eindruck seiner nächtlichen Erlebnisse geben. Hat der Träumer im Traum Schaden genommen, kehrt seine Erinnerung meist schlagartig zurück.

Kosten: Grundkosten von 1 AsP pro 10 Meilen Entfernung, Folgekosten von 6 AsP pro Spielrunde
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: ZfW mal 10 Meilen
Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen (Erhöhung der Realitätsdichte durch AsP-Einsatz oder Überwindung der MR), Kosten, Zielobjekt (mehrere), Reichweite, Wirkungsdauer
◆In der Variante, die auf *mehrere Träumer* ausgerichtet ist, berechnen sich die Kosten nach der größten Entfernung (für die Sendung). Die Folgekosten belaufen sich auf 6 + Anzahl der Träumer AsP/SR.
◆*Marionettenspielerin* (+3). Will die Hexe im Traum als jemand anderer (oder gar nicht) erscheinen, als sie wirklich ist, muss sie 3 Punkte investieren.
Reversalis: Die Hexe verhindert bei einem Schlafenden Träume. Auf Schlaftiefe und Regeneration hat dies keinen Einfluss – es sei denn, mögliche Alpträume werden dadurch verhindert.
Antimagie: Ein VERSTÄNDIGUNG STÖREN beendet die Verbindung, ebenso wie es schwieriger ist, die TRAUMGESTALT in einer entsprechenden Zone zu wirken. Dabei ist es gleich, ob der Träumer oder die Hexe von der Antimagie betroffen sind.
Merkmale: Verständigung
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Hex5; Dru, Elf je 3; Mag2
Das nächtliche Erscheinen (meist eines Freundes oder Mentors) in Zeiten der Not wird aus allen Völkern und Kulturen berichtet, die der Zauberei mächtig sind. Zur Meisterschaft gebracht haben diese Art der Verständigung jedoch die Töchter Satuarias. Es ist zwar möglich, den Spruch aus *Druidentum und Hexenkult* herzuleiten, jedoch ungemein schwierig; Gleiches gilt für die Hinweise, die sich in *Schlüssel zur magischen Verständigung* und *Ominibus et Portentis* fiinden.





UNBERÜHRT VON SATINAV

Probe: KL / FF / KO (+Mod.)
Technik: Der Kristallomant berührt das Objekt mit der flachen Hand, fixiert es durch einen Diamanten und berührt es dann drei Mal mit diesem Edelstein.
Zauberdauer: 1 Spielrunde
Wirkung: Durch diesen Spruch kann der Zerfall von unbelebten Gegenständen, sei es ein Brot, ein Pergament oder auch eine Leiche, zeitweise aufgehalten werden. Das verzauberte Objekt wird weder von Parasiten befallen, noch beginnt es, durch innere Auflösung zu verrotten. Diese Wirkung widersteht auch den widrigsten Witterungseinflüssen, wie sie z.B. in den Selemer Sümpfen herrschen. Während der Wirkungsdauer ist der Zauber – auch vom Kristallomanten selbst – nur mittels OBJEKT ENTZAUBERN aufzuheben. Mit dem Zauber können mehrere Objekte gleichzeitig konserviert werden (wenn die Astralenergie hierfür ausreicht).
Vor allem für die Konservierung von Leichen für spätere anatomische Untersuchungen und für die Bewahrung von Lebensmitteln hat sich dieser Zauber schon jetzt bewährt, wenn er auch eine willentliche Zerstörung durch Feuer oder rohe Gewalt nicht verhindern kann. Lebensmittel müssen natürlich vor dem Verzehr zurückverwandelt werden (oder die festgelegte Zeit muss verstrichen sein), da sie sich sonst nicht verdauen lassen.
Kosten: 1 AsP pro 5 Stein Gewicht, mindestens jedoch 3 AsP
Zielobjekt: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: maximal ZfW Tage (Der Zaubernde muss vorher festlegen, wie viele Tage der Spruch wirken soll; jeder Tag über einen Tag hinaus erschwert die Probe um 1 Punkt.)

Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Wirkungsdauer
◆Bei der *Achaz-Variante* wirkt der Gegenstand wie in einen Kokon aus kristallinen Fäden eingesponnen; diese Version hält doppelt so lange wie oben angegeben.
Reversalis: bewirkt schnellen Verfall bei verderblichen Gegenständen, sie altern schlagartig um ZfP* Tage.
Antimagie: kann in einer Zone des OBJEKT ENTZAUBERN nur erschwert gewirkt und mit diesem Zauber beendet werden. Eine entsprechende antimagische Zone kann durch Senkung der ZfP* den Zauber ebenfalls beenden. Der nur hypothetische TEMPORALZAUBEREI BANNEN hätte jeweils die gleiche Wirkung.
Merkmale: Objekt, Temporal
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Ach6, Mag4, Elf1
Ursprünglich ist die Formel wohl in den Selemer Sümpfen beheimatet, wo ihr Nutzen auch auf den ersten Blick offensichtlich ist, aber auch Kristallomanten aus Maraskan oder von den Waldinseln kennen diesen Zauber.
Die gildenmagische Variante der Formel ist in Mhanadistan wiederentdeckt worden und wird zurzeit sowohl an der Bannakademie Fasar als auch in Khunchom gelehrt, steht auf dem Lehrplan in Vinsalt und soll angeblich auch in der Silem-Horas-Bibliothek zu Selem einzusehen sein. Der Spruch scheint einem alten Firnelfenzauber zu ähneln, jedoch deutet die Quelle der Spruchforschung auf die Zeit der Magier-Mogule hin. Eine Möglichkeit zur Herleitung bietet *Das Buch der Leiber* von Salpikon Savertin, das wiederum unter anderem auf altem Achaz-Wissen aufbaut.



UNITATIO GEISTESBUND

Probe: IN / CH / KO
Technik: Alle am Bund beteiligten fassen sich an den Händen und konzentrieren sich auf die Melodie des *diun i'dao sala mandra*.
Zauberdauer: 30 Aktionen
Wirkung: Dieser Zauber vereinigt die Zauberkraft aller Beteiligten. Er gelingt allerdings nur, wenn jedem Einzelnen die Zauberprobe gelingt – der vorher erwählte Bundführer ist in der Lage, durch seine ZfP* fehlende Punkte anderer Zauberer im Verhältnis 1:1 auszugleichen. Wer als einfacher Beteiligter den UNITATIO mit einen ZfW von 10 oder mehr beherrscht, kann beim Schließen des Bundes ebenfalls versuchen, gescheiterte Proben der Mitzauberer auszugleichen, allerdings zu doppelten Kosten: Für jeden fehlenden ZfP eines anderen braucht er 2 ZfP*, um den Kreis zu harmonisieren.
Wenn der Bund zustande kommt, stellen alle Beteiligten ihre Astralenergie, aber auch ihre Zauberfähigkeit dem Bundführer zur Verfügung; der den gewünschten Zauber jedoch selbst beherrschen muss. Der Bundführer kann nun im Namen des ganzen Bundes Zauber sprechen, und dafür gelten folgende Modifikationen: Die verbrauchte Astralenergie verteilt sich gleichmäßig auf alle Beteiligten, wobei Teilungsreste zu Lasten des Bundführers gehen. Jeder in dem Bund, der den gewünschten Zauber beherrscht, spricht die Formel (wer ihn nicht beherrscht oder glaubt, dies nicht gut genug zu können, spendet nur AsP).
Für die Auswirkung wird pro Beteiligtem, dem die Zauberprobe gelungen ist, ein Punkt zu den ZfP* des Bundführers addiert; misslungene Zauberproben haben keinen negativen Effekt (außer wenn die Zauberprobe des Bundführers misslingt, in diesem Fall ist der gesamte Zauber misslungen). Spielt auch der ZfW eine Rolle (z.B. für die Reichweite eines Zaubers), dann wird hierfür pro Beteiligtem 1 Punkt zum ZfW des Bundführers addiert.
Jeder Beteiligte, der über die Sonderfertigkeit *Zauber vereinigen* verfügt, kann sogar seinen kompletten ZfW bzw. bei gelungener Zauberprobe seine ZfP* in das Gesamtergebnis einbringen.
Gilt als Zielobjekt des Zaubers der Zauberer selbst, dann ist der Bundführer der Nutznießer. Ist das Zielobjekt durch Berührung definiert, dann muss der Bundführer es berühren – es kann auch ein Mitglied des Bundes sein.
Angehörige unterschiedlicher Zaubertraditionen haben gewisse Schwierigkeiten, gemeinsam zu zaubern. Das heißt, dass jeder Beteiligte, der den UNITATIO in einer anderen Repräsentation als der Bundführer zaubert, diese Probe um 3 Punkte erschwert bekommt. Gleichzeitig ist die Probe für den Bundführer selbst pro fremdartiger Repräsentation um 1 Punkt erschwert. Beteiligte, die den wirkenden Zauber in einer anderen Repräsentation als der Bundführer sprechen, können nur die Hälfte ihrer ZfP* / ihres ZfW ins Ergebnis einbringen, wenn sie die Sonderfertigkeit *Zauber vereinigen* besitzen; Beteiligte ohne diese SF bringen wie üblich nur einen Punkt ein (s.o.). Außerdem ist die Probe auf den wirkenden Zauber für sie um 3 Punkte erschwert.
Kostet ein Zauber einen Beteiligten mehr AsP, als er noch hat, so werden die fehlenden Punkte wiederum gleichmäßig auf die anderen aufgeteilt. Reichen die AsP des Bundführers nicht aus, gilt der Zauber als gescheitert. Es ist für einzelne Beteiligte möglich, im UNITATIO die Verbotenen Pforten zu nutzen, jedoch reduziert dies natürlich ihre ZfP* in entsprechendem Maße.
Kosten: Jeder am Bund Beteiligte muss 1 AsP aufwenden.
Zielobjekt: mehrere Personen
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: solange sich alle Beteiligten berühren. In dieser Zeit können durchaus auch mehrere Zauber gesprochen werden.
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite
◆ *Wechselnder Bundführer* (+2). Unterschiedliche Zauber können von unterschiedlichen Bundführern gesprochen werden; dieser mögliche Wechsel muss beim Schließen des Bundes festgelegt werden.
Reversalis: nicht bekannt
Antimagie: VERSTÄNDIGUNG STÖREN auf ein Mitglied des Bundes gesprochen, nimmt dieses Mitglied aus dem Kreis aus, auf den Bundführer gesprochen, löst es den UNITATIO auf. In der entsprechenden antimagischen Zone ist das Wirken des UNITATIO erschwert.
Merkmale: Verständigung, Kraft
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Elf7; Hex, Mag je 6; Ach, Dru, Geo je 4
Angeblich benutzen Firnelfen diese Formel bei fast jedem Zauber, den sie anwenden, auch wenn ihnen das rechnerisch nicht unbedingt Vorteile bringt – damit leben sie die enge Verbundenheit in ihren Sippenverbänden aus. Ob dieses Gerücht stimmt, sei einmal dahingestellt. Menschliche Zauberkundige benutzen diese Formel jedoch vor allem bei sehr riskanten und anstrengenden Zaubern, etwa bei Beschwörungen.
Daher ist diese Formel auch vor allem bei erfahrenen Magiern verbreitet sowie bei solchen, die sich zu einem großen Teil mit Beschwörungen beschäftigen.







UNSICHTBARER JÄGER

Probe: IN / FF / GE
Technik: Die Elfe kauert sich so klein wie möglich zusammen und harmonisiert ihre Melodie und die der Umgebung mit den Kräften des Zaubers.
Zauberdauer: 10 Aktionen
Wirkung: Die Elfe wird mitsamt ihrer Kleidung und Ausrüstung (alles, was in die 'Erweiterte Aura' fällt) unsichtbar – um sie herum entsteht eine bewegte, optische Illusion des Hintergrundes. Dies bewirkt, dass alle zufälligen Beobachter die Elfe vollständig ignorieren und ein aufmerksamer Betrachter eine *Sinnenschärfe*-Probe ablegen muss, die um die fünffachen ZfP* erschwert ist.
Der Zauber erfordert höchste Aufmerksamkeit, was dazu führt, dass jegliche Form konzentrierter Aktion, wie sie für einen Angriff oder einen Zauber nötig ist, den Zauber enden lässt.
Dieser Zauber unterliegt nicht den üblichen Regeln zur Realitätsdichte.
Kosten: 4 AsP pro Spielrunde
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz (A: s.o.), maximal ZfP* SR
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Wirkungsdauer

◆*Unhörbar Geruchlos* (+7; ab ZfW 11). Nicht nur das Bild der Elfe verschwindet, sondern auch ihre Schritte werden unhörbar (eigentlich jegliche Geräusche, die sie macht), und Tiere können ihre Witterung nicht mehr aufnehmen.
Reversalis: Die Elfe beginnt zu leuchten und wäre selbst im dichtesten Nebel noch über mehrere Schritt gut zu erkennen.
Antimagie: Eine Zone des ILLUSION AUFLÖSEN erschwert das Wirken des Zaubers; gezielte Anwendung kann den Zauber beenden. Betritt die Elfe eine solche Zone, werden ihre ZfP* reduziert, solange sie sich in der Zone aufhält; fallen die ZfP* dabei auf oder unter 0, endet die Illusion.
Merkmale: Illusion
Komplexität: E
Repräsentationen und Verbreitung: Elf2, Hex(Elf)1
Mit diesem Zauber konnten die Elfen früher Meisterwerke wie die *Tarnkappe* schaffen. Die Gildenmagier haben das Geheimnis der elfischen Tarnung auch nach Jahrhunderten nicht entschlüsseln können und versuchen mittels Umwegen – wie dem unausgereiften OBJECTO OBSCURO – unbelebte Gegenstände unsichtbar zu machen. Heutzutage beherrschen nur noch sehr wenige Waldelfen diesen Spruch, und man munkelt von der ein oder anderen (Meisterpersonen-)Hexe, die ihn in den Wäldern erlernt haben soll.

MERKMAL ILLUSION

E KOMPLEXITÄT

VERÄNDERUNG AUFHEBEN

Probe: KL / IN / KO (+Mod.)
Technik: Die Achaz umschreibt die verzauberte Umgebung mit ihren Armen und fixiert sie dann über einen polierten Magnetit.
Zauberdauer: 50 Aktionen
Wirkung: Mit dieser Formel können Umgebungs-Verwandlungszauber, also solche mit dem Merkmal *Umwelt*, aufgehoben werden. Nicht direkt von der Zaubermatrix verursachte Veränderungen (wie entstandene Brände beim CALDOFRIGO) werden jedoch nicht zurückverwandelt. Die Contra-Zauberin muss nur wissen, dass eine Verwandlung vorliegt, den zu bannenden Spruch aber nicht aktiv beherrschen.
Die Zauberprobe ist um die vom gegnerischen Zauberer (demjenigen, der die Umwelt-Verwandlung gewirkt hat) erzielten ZfP* erschwert, des Weiteren um 1/10 der AsP des zu brechenden Spruchs. Weitere Erschwernisse können aus einem PROTECTIONIS herrühren, und der Zauber wirkt nicht bei mit INFINITUM verlängerten Zaubern.
Sorgfältige magische Analyse des wirkenden Veränderungszaubers im Vorfeld erleichtert die Probe: Pro 3 Punkte ZfP* bei einem ANALYS ist die Probe auf VERÄNDERUNG AUFHEBEN um einen Punkt erleichtert.
Kosten: 12 AsP plus 1/10 der Kosten des zu brechenden Spruchs. Um einen permanent wirkenden und mittels permanenter AsP fixierten Umgebungszauber aufzuheben, muss die Kristallomantin permanente AsP investieren: 1/20 der Kosten des wirkenden Umgebungszaubers. Misslingt die Probe, entstehen keine permanenten Kosten.
Zielobjekt: Zone
Reichweite: Berührung (Die Kristallomantin muss mindestens am Rand der verzauberten Umgebung stehen.)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite
◆*Zone* (+3; ab ZfW 7). Für den Einsatz von 30 AsP kann die Kristallomantin eine ortsfeste, antimagische, verzauberte Zone von ZfW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal *Umwelt* um ZfP* Punkte erschwert ist und die ZfP* SR lang anhält. Die Stärke von Zonen, die mit Umwelt-Zaubern belegt sind und die in die antimagische Zone hineinreichen, wird um die ZfP* der Antimagie reduziert und unter Umständen aufgehoben. Gegen Sprüche mit dem Merkmal *Objekt* wirkt die Zone in halber Stärke (ZfP*/2).
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Bisweilen sind Umwelt-Zauber durch den PROTECTIONIS geschützt (S. 137).
Merkmale: Antimagie, Umwelt
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Ach, Geo, Mag je 5; Dru4
Diese Aufhebung von Umgebungszaubern ist bei all jenen Traditionen bekannt, die sich auch mit der Verzauberung der Umgebung beschäftigen. Er wird an allen antimagischen Akademien gelehrt und ist speziell auch (in jeweils eigener Repräsentation) bei Achaz, Druiden und Geoden verbreitet.

MERKMAL ANTIMAGIE | MERKMAL UMWELT | D KOMPLEXITÄT

VERSCHWINDIBUS

Probe: IN / CH / GE
Technik: Der Schelm fixiert den Gegenstand seines Interesses, verschränkt die Arme vor der Brust und zwinkert einmal pro Spielrunde, die das Objekt verschwunden bleiben soll.
Zauberdauer: 2 Aktionen
Wirkung: Dieser Zauber bringt wie durch Geisterhand Gegenstände zum Verschwinden. Der Gegenstand, der bis zu ZfW Stein schwer sein darf, wird nicht einfach unsichtbar, sondern verschwindet tatsächlich (im Limbus). Am Ende der Wirkungsdauer kehrt er normalerweise an seinen ursprünglichen Platz zurück, aber es kommen auch Abweichungen vor (bei einer 20 auf W20 erscheint das Objekt W20 Schritt von seinem Ursprungsort entfernt wieder). Gegenstände, die von lebenden Wesen in der Hand gehalten oder gerade betrachtet werden, können nicht zum Verschwinden gebracht werden, ebenso wenig geweihte, magische und solche, die an schwereren Objekten befestigt sind.
Kosten: 4 AsP pro Spielrunde
Zielobjekt: Einzelobjekt
Reichweite: 15 Schritt
Wirkungsdauer: je nach AsP-Aufwand, maximal ZfW Spielrunden
Modifikationen und Varianten: Zielobjekt (mehrere, s. u.)

◆Bei der Anwendung auf *mehrere Objekte* ist der Zauber um die doppelte Anzahl der Objekte erschwert.
◆*Magischer oder geweihter Gegenstand* (+7). Der Zauber wirkt auch auf magische und geweihte Gegenstände. (Auch wenn mehrere betroffene Objekte magisch oder geweiht sind, müssen die 7 ZfP nur einmal entrichtet werden.)
Reversalis: hebt einen VERSCHWINDIBUS innerhalb der Reichweite auf oder bewirkt das Erscheinen eines Gegenstands aus dem Nichts (Heller, Korken, Gänsekiel ...), eben eines jener Dinge, die irgendjemandem mal unwiederbringlich verloren schienen.
Antimagie: kann nicht in einer Zone des LIMBUS VERSIEGELN gewirkt werden; eine entsprechende, später entstehende Zone führt zum Zurückfallen der Gegenstände ins Diesseits.
Merkmale: Limbus
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Sch7
Wie auch beim AUGE DES LIMBUS handelt es sich bei diesem Zauber um eine unkontrollierte, jedoch reduzierte Variante des PLANASTRALE ANDERWELT, denn die verschwundenen Gegenstände verbringen ihre 'Zwischenzeit' in der Tat im Limbus, wo sie weitestgehend ungestört sind. Dies lässt sich erkennen, wenn man die Aura der Objekte direkt nach dem Auftauchen genau studiert. Bekannt ist der Zauber offensichtlich ausschließlich Schelmen.







VERSTÄNDIGUNG STÖREN

Probe: KL / KL / IN (+MR)
Technik: Die Elfe schlägt mit der Kante der rechten Hand auf die linke Handfläche
Zauberdauer: 2 Aktionen
Wirkung: Das Opfer hört am Rande seiner bewussten Wahrnehmung nur noch eintöniges Rauschen; das Wirken von Verständigungs-Zaubern wird um ZfP* Punkte erschwert. Wann immer das Opfer dieses Spruchs einen Zauber mit Merkmal *Verständigung* formt und dieser misslingt, schwillt das Rauschen an, so dass das Opfer für ZfP* Kampfrunden praktisch taub ist. Gegen bereits wirkende *Verständigungs*-Zauber gesprochen gilt: Die Zauberprobe ist um die vom gegnerischen Zauberer (demjenigen, der die Verständigung gewirkt hat) erzielten ZfP* erschwert, des Weiteren um 1/5 der AsP des zu brechenden Spruchs. Weitere Erschwernisse können aus einem PROTECTIONIS herrühren.
Sorgfältige magische Analyse des wirkenden Verständigungszaubers im Vorfeld erleichtert die Probe: Pro 3 Punkte ZfP* bei einem ANALYS ARCANSTRUKTUR ist die Probe auf VERSTÄNDIGUNG STÖREN um einen Punkt erleichtert.
Dieser Zauber ist dazu geeignet, einen von außen verursachten Traum zu beenden, insbesondere dann, wenn dieser gerade aktiv (mittels TRAUMGESTALT) induziert wird.
Der Zauber wirkt nicht gegen Formen göttlich geschenkter oder durch Karmaenergie hervorgerufener Verständigung.
Kosten: MR des Opfers in AsP, mindestens jedoch 5 AsP
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: ZfW Schritt
Wirkungsdauer: ZfP*/2 Spielrunden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite
◆*Keine Verbindung* (+3; ab ZfW 7) Die Elfe kann ihr Opfer so verzaubern, dass es seine normale Wahrnehmung behält, auch wenn sein Verständigungszauber misslingt. Es glaubt dann vermutlich eher, sein Gegenüber könne es nicht hören oder wolle nicht antworten.
◆*Zone* (+3; ab ZfW 7). Für den Einsatz von 15 AsP kann die Elfe eine ortsfeste Zone von ZfW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal *Verständigung* um ZfP* Punkte erschwert ist und die ZfP* SR lang anhält. Wer versucht, in die Zone hinein eine Verständigungszauberei zu wirken, dessen ZfP* werden um die ZfP* des VERSTÄNDIGUNG STÖREN reduziert; sinkt der Wert dabei unter 1, hört der Zauberer nur noch Rauschen. Diese Auswirkung gilt auch für die Elfe selbst.
◆*Aura* (+3; ab ZfW 11). Die Elfe kann eine Aura von VERSTÄNDIGUNG STÖREN um sich selbst legen. Dies kostet sie 10 AsP pro Spielrunde (A) und bewirkt, dass jemand, der sie mit einer Verständigung erreichen oder sie gar dadurch verzaubern will, nur Rauschen hört, wenn die ZfP* des Verständigungszaubers kleiner oder gleich den ZfP* der Elfe beim VERSTÄNDIGUNG STÖREN sind. Die MR spielt hierbei keine Rolle.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Bisweilen kann ein Verständigungszauber von einem PROTECTIONIS (S. 137) geschützt sein, was die Entzauberung schwieriger gestaltet.
Merkmale: Antimagie, Verständigung
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Elf6; Ach, Dru, Mag je 5; Geo4; Hex3
Ursprünglich von den Firnelfen entwickelt, hat der Spruch weite Verbreitung gefunden, so dass das Auffinden eines Lehrmeisters leicht möglich sein sollte. Allen Akademien mit Schwerpunkt Antimagie, Hellsicht und Verständigung sowie wohl auch einigen anderen ist die Thesis ebenfalls bekannt und auch andere Traditionen haben über die Jahre eigene Repräsentationen hervorgebracht.

MERKMAL ANTIMAGIE
MERKMAL VERSTÄNDIGUNG
C KOMPLEXITÄT

VERWANDLUNG BEENDEN

Probe: KL / CH / FF (+Mod.)
Technik: Die Hexe berührt das Ziel ihres Zaubers mit der Hand.
Zauberdauer: 50 Aktionen
Wirkung: Mit dieser Formel können Verwandlungszauber mit dem Merkmal *Form* aufgehoben werden. Der Zauber ist jedoch nicht geeignet, im Zustand der Verwandlung entstandene Schäden ungeschehen zu machen. Der Zauberer kann sich mit dieser Formel nicht selbst aus einer ungewünschten Form zurückverwandeln, und gegen Zauber, die mit INFINITUM verlängert sind, wirkt diese Antimagie ebenfalls nicht. Die Zauberprobe ist um die vom gegnerischen Zauberer (demjenigen, der die Form-Verwandlung gewirkt hat) erzielten ZfP* erschwert, des Weiteren um 1/5 der AsP des zu brechenden Spruchs. Weitere Erschwernisse können aus einem PROTECTIONIS herrühren. Der Zauber wirkt gegen körperverändernde Hexenflüche, wobei sich hier die übrig behaltenen TaP* *Ritualkenntnis* als Erschwernis auswirken. Dazu kommt wegen des nicht klar definierten Merkmals eine zusätzliche Erschwernis von 3 Punkten (Letzteres nicht in der hexischen Repräsentation).
Sorgfältige magische Analyse des wirkenden Verwandlungszaubers im Vorfeld erleichtert die Probe: Pro 3 Punkte ZfP* bei einem ANALYS ARCANSTRUKTUR ist die Probe auf VERWANDLUNG BEENDEN um einen Punkt erleichtert.
Kosten: 10 AsP plus 1/5 der Kosten des zu brechenden Spruchs. Um einen permanent wirkenden und mittels permanenter AsP fixierten Verwandlungszauber aufzuheben, muss der Druide permanente AsP investieren: 1/10 der Kosten des wirkenden Verwandlungszaubers, mindestens aber 1 AsP. Misslingt die Probe, entstehen keine permanenten Kosten.
Zielobjekt: Einzelwesen
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite
◆*Zone* (+3; ab ZfW 7). Für den Einsatz von 30 AsP kann der Druide eine ortsfeste Zone von ZfW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal *Form* um ZfP* Punkte erschwert ist und die ZfP* SR lang anhält.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Der PROTECTIONIS kann auch einen Verwandlungszauber schützen (S. 213).
Merkmale: Antimagie, Form
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Dru, Hex, Mag je 5; Geo 4
Wie auch beim BEHERRSCHUNG BRECHEN ist bei dieser Formel eine hohe Erfahrung des Verwandlungsbrechers vonnöten, sowohl was die Entwirrung der komplexen astralen Muster einer Verwandlung als auch den schieren Kraftaufwand angeht. Dennoch muss der Verwandlungsbeender nur wissen, dass eine Verwandlung vorliegt, muss den entsprechenden Spruch aber nicht aktiv beherrschen. Der Spruch wird an allen antimagischen Akademien gelehrt, jedoch sind es vor allem die Töchter Satuarias, die ihn zur Meisterschaft perfektioniert haben.



VIPERNBLICK

Probe: MU / MU / CH (+MR)
Technik: Die Hexe starrt ihrem Opfer in die Augen.
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Die Hexe verzaubert die Augen der Hexe, so dass ihr starrer Blick das Opfer regelrecht hypnotisiert. Solange die Hexe den Augenkontakt mit dem Opfer aufrechterhält, ist dieses nicht mehr in der Lage, sich zu bewegen, ja, es scheint wie gelähmt. Auch die Hexe kann jedoch nur erschwert agieren, da das Abbrechen des Blickkontakts den Bann brechen würde: Alle Talentproben sind um 7 Punkte erschwert und bisweilen können GE-Proben für ansonsten alltägliche Dinge wie Geradeausgehen oder FF-Proben für das blinde Öffnen von Truhen anfallen.
Das Opfer fixiert die gesamte Zeit nur die Augen der Hexe, so dass es nicht weiß, was diese während der Zeit des VIPERNBLICKS getan hat oder was in der Umgebung geschehen ist.
Nach der ersten Minute muss die Hexe für jede weitere Minute, die sie dem Opfer starr in die Augen schauen will, *Selbstbeherrschungs*-Proben ablegen, die jeweils um +2 steigen. Tatsächlich sind Abwehrmaßnahmen gegen diesen Zauber sehr einfach: Eine dritte Person kann mit der Hand den Blickkontakt unterbrechen und damit den Zauber stören.
Kosten: 4 AsP
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: 3 Schritt
Wirkungsdauer: Grunddauer 1 Minute, abhängig von der Selbstbeherrschung der Hexe (s.o.)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Reichweite, Wirkungsdauer
Reversalis: Der Blick der Hexe ist so Furcht erregend, dass eine *Selbstbeherrschungs*-Probe + ZfP* nötig ist, um ihm zu begegnen.
Antimagie: kann in einer Zone des EINFLUSS BANNEN schwieriger gewirkt und von diesem Zauber beendet werden.
Merkmale: Einfluss
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Ach, Hex je 3 Unter den Hexen wird der VIPERNBLICK fast ausschließlich von den Schwestern des Wissens und den Töchtern der Erde gelehrt.

MERKMAL EIN-FLUSS

B KOMPLEXITÄT

VISIBILI VANITAR

Probe: KL / IN / GE

Technik: Der Elf spricht *visya'bha lir'faenya'dha* und nickt mit dem Kopf. Alle weiteren Personen, die unsichtbar gemacht werden sollen, müssen während der gesamten Wirkungsdauer mit dem Zaubernden in körperlichem Kontakt bleiben.

Zauberdauer: 3 Aktionen pro Person, die unsichtbar gemacht werden soll.

Wirkung: Der Leib des Verzauberten wird kurz durchscheinend, schließlich völlig durchsichtig und unsichtbar. Der Zauber wirkt nur auf Lebewesen, nicht aber auf tote Materie wie z.B. Kleidung, Ausrüstung, Waffen. Unsichtbare sind weiterhin fühlbar und hinterlassen auch Spuren auf dem Boden.

Was in den Körper eindringt (Nahrung, Waffenspitzen) bleibt sichtbar, bis es ebenfalls von der Zaubermatrix assimiliert wird (20 – ZfP* Sekunden). Was einen Körper verlässt (z.B. Blut), wird erst nach Ablauf der Wirkungsdauer sichtbar. Staub in größeren Mengen lässt die Umrisse des Unsichtbaren erkennen. Im Wasser ist er ebenfalls sichtbar, da Luft natürlich ein anderes Brechungsverhalten als Wasser hat.

Jede Person, die zusätzlich zum Elfen selbst unsichtbar gemacht werden soll, erschwert die Probe um 3 Punkte.

Kosten: 4 AsP pro Person und Spielrunde

Zielobjekt: Einzelwesen, Mehrere Wesen (maximal ZfW/2 Wesen), freiwillig

Reichweite: selbst, Berührung

Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz (A), maximal jedoch ZfP* Spielrunden

Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite

◆ *Teilweise Unsichtbarkeit* (+7; nur in der gildenmagischen Repräsentation). Der Magier kann einen Teil seines oder eines fremden Körpers unsichtbar machen.

Reversalis: hebt einen wirkenden VISIBILI auf.

Antimagie: VERWANDLUNG BEENDEN erschwert als Zone das Wirken des VISIBILI und kann, gegen einen Unsichtbaren direkt gesprochen, den Zauber beenden.

Merkmale: Form

Komplexität: C

Repräsentationen und Verbreitung: Elf6; Mag, Sch je 5; Srl3

Der VISIBILI gehört nicht nur zum bekannten Repertoire aller Elfen und Magier, sondern kann auch von Schelmen recht leicht erlernt werden, da ja die Unsichtbarkeit eine der klassischen Eigenschaften ihrer koboldischen Zieheltern ist.

MERKMAL FORM

C KOMPLEXITÄT

VOCOLIMBO HOHLER KLANG

Probe: KL / CH / FF
Technik: Der Magier konzentriert sich auf die Worte, die er ertönen lassen will, legt die linke Hand an den Mund und murmelt die Formel.
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Von einem vom Zaubernden benannten Ort innerhalb der Reichweite des Spruchs ertönt eine deutlich vernehmbare, hohle Stimme. Der Magier muss die Stelle, von der aus die Stimme ertönen soll, nicht sehen können, jedoch wissen, wo sie ist (sie also schon einmal gesehen haben). Mit Hilfe des Talents *Stimmen Imitieren* kann der Magier die Stimme der eines bekannten Wesens ähneln lassen. Maximal können 2 x ZfW Worte einer Sprache, die der Illusionist selbst kennt, gesprochen werden.
Die Realitätsdichte (siehe den Kasten zum Thema Illusionen auf Seite 34) beträgt ZfP*/2+7 Punkte.
Kosten: 3 AsP
Zielobjekt: Zone
Reichweite: außer Sicht; maximal ZfW x 3 Schritt (Entfernung vom Magier zu dem Ort, an dem die Stimme erschallt.)
Wirkungsdauer: bis alle Worte gesprochen sind, maximal jedoch 10 KR
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite
◆*Zeitversetzt* (+2): Die Botschaft ertönt einige Zeit, nachdem der Zauber gewirkt wurde. Pro zwei Punkte Erschwerung setzt die Wirkung eine Kampfrunde später ein.
◆*Vox Memoriae* (+7; ab ZfW 11). Die Botschaft kann am vorgesehenen Ort 'aufbewahrt' werden. Sie wird erst aufgerufen, wenn ein bestimmtes Ereignis eintritt, das der Illusionist vorher festlegen muss, oder wenn eine bestimmte Zeit abgelaufen ist. Längstens hält diese 'Stimme der Erinnerung' bis zur nächsten Sommersonnenwende. Für eine Aufbewahrungszeit von einem Tag muss 1 AsP zusätzlich bezahlt werden, für eine Woche 2 AsP, für einen Monat 3 AsP und für ein Jahr 5 AsP.
◆Ab *ZfW 14* kann mit diesem Zauber auch eine Botschaft, die der Magier leise spricht, direkt übertragen werden. Diese Anwendung kostet jedoch 1 AsP pro KR und erfordert Konzentration (A).
Reversalis: Die Illusion wird aufgehoben.
Antimagie: kann in einer Zone des ILLUSION AUFLÖSEN nur erschwert gewirkt (unabhängig davon, ob der Magier oder das Ort des Geräuschs sich in der Zone befindet) und auch mit diesem Antimagie-Zauber beendet werden.
Merkmale: Illusion
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Mag, Srl je 5; Sch(Mag)2
Wie der FAVILLUDO stammt auch dieser Spruch aus dem dort erwähnten *Liber Methelessae* und ist auch unter den gleichen Bedingungen zu erlernen (entweder aus dem Buch oder durch Besuch der Akademien Grangor oder Zorgan). Der Spruch zeigt wieder einmal die enorme Vielfältigkeit des AURIS NASUS OCULUS, aus dem Methelessa ihn entwickelt – oder besser: wiederentwickelt – hat. (Ein sehr ähnlicher Zauber findet sich nämlich auch bei Deliberas im *Schlüssel* ...). Via Zorgan ist er auch etlichen Scharlatanen bekannt, und es gibt sogar einige wenige Schelme (vorzugsweise im Horasreich), die sich diese Formel (wenn auch in der ihnen ungewohnten Magier-Variante) angeeignet haben.



VOGELZWITSCHERN GLOCKENSPIEL

Probe: MU / IN / GE
Technik: Die Magierin legt die Hände an die Ohren, spricht die Formel und deutet dann mit beiden Händen auf den zu Verzaubernden.
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Mit diesem Spruch kann die Magierin die Art der Geräusche ändern, die sie oder ein anderer verursacht; das heißt, ihre Schritte klingen wie Fanfarenstöße oder Wassergeplätscher, ein Händeklatschen wie ein Trommelschlag und dergleichen. Nicht veränderbar ist die absolute Lautstärke der Geräusche, der Zauber ist daher nur bedingt als Schleichhilfe geeignet. Das gesprochene Wort zählt – außer bei einem Zauberpatzer – nicht zu den Geräuschen im obigen Sinne. Die Qualität – die Realitätsdichte – der Illusion hängt von den übrig behaltenen Zauberfertigkeitspunkten ab und beträgt ZfP*/2 +7 Punkte.
Kosten: 8 AsP
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst, 1 Schritt
Wirkungsdauer: ZfP* Stunden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Zielobjekt (Einzelobjekt), Wirkungsdauer
◆*Geräusch-Orchester* (+2). Will die Illusionistin mit diesem Zauber einer Person mehrere verschiedene Geräusche anhexen (ein Tritt des linken Fußes klingt wie eine Schelle, ein Fingerschnippen wie ein Fanfarenstoß, ein Schnalzen wie ein Paukenschlag ...), so ist die Zauberprobe für jedes zusätzliche Geräusch um 2 Punkte erschwert.
◆*Spieluhr* (+5). Der Zauber kann auf ein Objekt gesprochen werden; kann mit der vorigen Variante kombiniert werden.
◆*Saustall* (+7; nur in der schelmischen Repräsentation). Der Schelm ist durchaus in der Lage, auch das gesprochene Wort zu verändern – und beim bekannt schlechten Geschmack der Koboldskinder ist das Ergebnis meist ein Schweinegrunzen oder Ziegenmeckern (oder Flatulenzen).
◆*Permanenz* (+7; ab ZfW 11). Ein Gegenstand oder auch eine Person können hiermit permanent verzaubert werden. Diese Variante kostet 40 AsP, davon 1 AsP permanent.
Reversalis: Die Illusion wird aufgehoben.
Antimagie: kann in einer Zone des ILLUSION AUFLÖSEN nur erschwert gewirkt und von diesem Zauber beendet werden; betritt eine mit VOGELZWITSCHERN verzauberte Person eine entsprechende antimagische Zone oder wird ein Objekt hineingetragen, so wird die Wirkung zeitweilig vermindert.
Merkmale: Illusion
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Mag, Srl je 5; Sch3
Neben der persönlichen Eitelkeit kann man mit diesem Zauber auch dem eigenen Säckel etwas Gutes tun: Vor allem an tulamidischen Fürstenhöfen erfreut sich der Wohlklang bei ausschweifenden Festen großer Beliebtheit. Speziell das 'Geräusch-Orchester' hat den Thaluser Illusionisten Haschnabah 'ibn Djinni' (Sohn des Djinns) und seine Partnerin, die Sharisad Ayrina 'saba Tharisha' (Tochter des Bergwinds) reich und berühmt gemacht.
Dieser Spruch findet sich (vermutlich als Ersterwähnung) u.a. in *Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung*, dem illusionistischen Standardwerk, dazu im *Liber Methelessae* und dem Brevier *Magie – Macht der Überzeugung*. Zum festen Curriculum zählt der Zauber an keiner Akademie, obwohl viele Illusionisten aus Grangor und Zorgan die Formel bereits nach Abschluss ihrer Elevenzeit beherrschen und er sich gerade unter Bühnenzauberern großer Beliebtheit erfreut. Der Zauber ist auch unter Schelmen recht verbreitet. (Sie wenden ihn meist nur auf andere an, da sie ansonsten ihre eigene Form der Geräuschhexerei vorziehen.)

MERKMAL ILLUSION

B KOMPLEXITÄT

WAND AUS DORNEN

Probe: MU / KL / CH
Technik: Der Geode legt beide Handflächen vor der Brust zusammen, breitet danach die Arme aus (Handflächen nach außen) und konzentriert sich darauf, wie sich die Erdkraft zur gewünschten Wand erhebt.
Zauberdauer: 30 Aktionen
Wirkung: Dieser Zauber erschafft im Sichtfeld des Geoden eine Wand aus sich windenden, wachsenden und wieder vergehenden Dornen. Die Wand hat eine Höhe von etwa drei Schritt und kann vom Geoden beliebig geformt werden, entscheidend ist allein die Länge der Barriere. (Um unnötige Rechnerei bei der Erschaffung eines Ringes zu vermeiden, nehmen Sie einfach mal an, Pi sei genau gleich 3, egal, was Ihr Mathematiklehrer Ihnen erzählt hat.) Die Wand muss entweder auf festem Boden oder ihrem eigenen Element stehen.
Es ist möglich, die Wand zu durchdringen, indem man an einer Stelle binnen fünf Kampfrunden ZfP* x ZfP* gegen einen RS von 3 anrichtet. (Dauert es länger, ist die Stelle wieder zugewachsen – und die 'Gesamt-LE' der Wand ist annähernd unendlich.) Es ist auch möglich, sich hindurchzuwinden, was aber eine MU-Probe erfordert, ZfP* Aktionen benötigt und während jeder dieser Aktionen ZfP*/2 TP anrichtet.
Anmerkung: Dieser Zauber ist exemplarisch für die *Hexalogie der Elementaren Wände*. Jede Art von Wand hat ihre eigenen, speziellen Eigenschaften, die jener der anderen Elemente jedoch ebenbürtig ist: Eine Wasserwand kann z.B. Wesen ersticken, die versuchen, sie zu durchdringen, eine Feuerwand verursacht Flammenschaden und ist nur mit einer MU-Probe zu durchschreiten, eine Wand aus Luft hingegen ist ein kleiner, stationärer Orkan usf. Allen elementaren Wänden ist jedoch gemein, dass sie weder von Geschossen noch von Zauberei durchdrungen werden können. Hinweise zur Wirkung der einzelnen elementaren Barrieren finden Sie im Kapitel **Die Macht der Elemente** im Band **Mit Wissen und Willen**. Die genaue spieltechnische Wirkung (die Macht der Barriere) sollte vom Spielleiter nach den ZfP* bemessen werden.
Kosten: 5 AsP plus 2 AsP pro Schritt Länge der Barriere
Zielobjekt: Zone
Reichweite: Die Wand darf bei ihrer Entstehung maximal 7 Schritt vom Geoden entfernt sein; danach verbleibt sie an dem Ort, an dem sie beschworen wurde. Die maximale Länge der Wand beträgt ZfW x 2 Schritt.
Wirkungsdauer: ZfP* Spielrunden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite (Entfernung vom Geoden), Wirkungsdauer ◆*Hohe Wand* (+3). Für den Einsatz von 3 ZfP kann die Wand eine Höhe von ZfW/2 Schritt haben.
Reversalis: Es ergibt sich der elementare Wechsel zum Eis und es entsteht eine EISWAND.
Antimagie: kann in einer Zone des HUMUSBANN nur erschwert gewirkt und durch diesen Antimagie-Spruch aufgehoben werden.
Merkmale: Elementar (Humus)
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Geo4; Dru, Mag je 3 (Gilt allgemein für die *Elementaren Wände*; die WAND AUS FLAMMEN ist bei Magiern und Druiden noch eine Stufe weiter verbreitet, die GLETSCHERWAND ist bei Geoden unbekannt und bei Druiden nur mit Stufe 2 verbreitet.)
Dieser Zauber scheint, wie einige andere Zauber auch, gleichzeitig bei mehreren magischen Gemeinschaften entstanden zu sein, weswegen sowohl Magier als auch Geoden und Druiden ihn als 'ihr Eigen' betrachten dürfen. Bei Geoden ist diese Hexalogie recht weit verbreitet (die Eis-Formel ist natürlich eher wenigen Geoden bekannt). Magier müssen diesen Spruch in Punin oder Rashdul erlernen oder gar zum Konzil der Elementaren Gewalten pilgern, Druiden einen der seltenen Zirkel besuchen (nach Absprache mit dem Meister, vielleicht ergibt sich hieraus ja ein kleines Abenteuer). Eine Rekonstruktion aus dem *Groszen Elementarium* (alle Fassungen) ist möglich, aber extrem schwierig.



WARMES BLUT

Probe: MU / IN / IN
Technik: Der Kristallomant blickt durch einen Bergkristall.
Zauberdauer: 8 Aktionen
Wirkung: Der Kristallomant kann mit seinem Gesichtssinn in Sichtweite Wärmequellen erkennen: Die ganze Umgebung wird grünlich, nur kältere oder wärmere Stellen heben sich farblich ab. Grünblau, Blau und Schwarz sind Punkte, die kälter als die Umgebung sind. Wärmequellen heben sich gelb (Warmblüter), orange (Holzfeuer) oder rot (glühendes Eisen) ab. Als TaW *Sinnenschärfe* gelten beim Wärmesinn die ZfP*.
Kosten: 3 AsP pro Spielrunde
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: nach AsP-Aufwand (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite

Reversalis: Der Verzauberte verliert jeglichen Temperatursinn und spürt es nicht einmal, wenn seine Haut im Lagerfeuer Brandblasen wirft.
Antimagie: kann in Zonen des EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN, des FEUERBANN oder des HELLSICHT TRÜBEN nur erschwert gewirkt und von diesen Zaubern beendet werden. Betreten einer entsprechenden Zone senkt die ZfP*.
Merkmale: Eigenschaften, Hellsicht, Elementar (Feuer)
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Ach7
Die unheimliche Fähigkeit mancher Echsen, Menschen und andere Warmblüter aufzuspüren, die in ihre Sümpfe eingedrungen sind, stammt von diesem Zauber. Unter allen Warmblütern ist er unbekannt (vielleicht, weil Warmblütigkeit das Wirken erschwert), während ihn die Kristallomanten der Achaz als eine der ersten Zauberhandlungen überhaupt erlernen.



MERKMAL EIGENSCHAFT | MERKMAL HELLSICHT | MERKMAL ELEMENTAR | B KOMPLEXITÄT

WASSERATEM

Probe: MU / KL / KO
Technik: Der Elf schöpft eine Hand voll Wasser, bläst sachte darüber hinweg und flüstert *i'dao awa biunda fey'la*. Dann berührt er mit der rechten, noch nassen Hand Mund und Nase der Person, die er verzaubern will.
Zauberdauer: 30 Aktionen
Wirkung: Dieser Zauber verwandelt die Atmungsorgane solcherart, dass der Verwandelte in der Lage ist, Atemluft aus dem Wasser ziehen, was durchaus auch zur Folge hat, dass er an der Luft nicht mehr atmen kann und zu ersticken droht. Unter Wasser kann der Zauber nicht erneuert werden, so dass der Elf die Wirkungsdauer zu Beginn festlegen muss. Ein Zauberer, der kein Elf ist, kann den Spruch auch nicht vorzeitig enden lassen, so dass er Gefahr läuft, zu ersticken, wenn er zu früh das Wasser verlässt.
Die Möglichkeiten, die ein Elf unter Wasser hat, hängen in erster Linie von seinen schwimmerischen Fähigkeiten ab (im Idealfall mit der Spezialisierung *Tauchen*). Die maximale Tauchtiefe beträgt ZfP* x 20 Schritt.
Kosten: 6 AsP plus 3 AsP pro SR
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst, Berührung
Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer
◆*Aufrechterhalten* (ab ZfW 7). Zielobjekt: nur selbst; in diesem Fall muss der Elf die Wirkungsdauer nicht zu Beginn festlegen, dafür aber den Zauber aufrechterhalten, was wie üblich immer einen Teil seiner Konzentration kostet.
◆*Amphibium* (+7; ab ZfW 10). Die bezauberte Person kann an Land genauso gut atmen wie unter Wasser.
Reversalis: Ein wasseratmendes Opfer ist nicht mehr in der Lage, unter Wasser zu atmen, kann dafür aber normale Luft atmen.
Antimagie: kann in einer Zone des VERWANDLUNG BEENDEN nur erschwert gesprochen und von diesem Zauber beendet werden.
Merkmale: Form
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Elf6; Dru, Geo, Mag je 2
Entgegen ursprünglicher Annahmen zeigt die Thesis dieses Spruchs keinerlei Ähnlichkeit mit der ADLERSCHWINGE, sondern scheint wirklich einzig und allein dazu zu dienen, sich längere Zeit unter Wasser aufzuhalten, zum Beispiel auf der Suche nach Muscheln oder beim Fischfang. Die gildenmagische Variante wird in Lowangen und Festum gelehrt.



MERKMAL FORM

C KOMPLEXITÄT

WEICHES ERSTARRE!

Probe: MU / KL / KK
Technik: Der Zaubernde berührt mit ausgestrecktem Arm die Materie, die erstarren soll, und spricht die Formel.
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Nachdem der Magier den Arm zurückgezogen hat, sind bis zu ZfW Raumschritt (Kubikmeter) Luft, Wasser o.ä. zu einer festen Masse geworden und verbleiben während der Wirkungsdauer in diesem Zustand. Der Zauber ist nicht gegen lebende Materie (oder Flüssigkeiten und Gase in Lebewesen, sprich Blut oder Atemluft) anwendbar und wirkt auch nicht gegen magische Materie. Außerdem darf die betroffene Materie (das endgültige Volumen) zum Zeitpunkt des Zaubers von niemandem außer dem Zauberer selbst berührt werden. Die Probe zur Erstarrung freier Luft oder anderer Gase ist prinzipiell um 7 Punkte erschwert. Sumpf oder Treibsand gelten für diesen Zauber ebenfalls als weich oder fließend. Wie beim HARTES SCHMELZE ist auch hier die elementare Komponente noch nicht vollständig geklärt, jedoch deutet vieles darauf hin, dass er die erzene Komponente in den verzauberten Medien steigert.
Das mit dem Zauber erstellte 'Objekt' besitzt eine 'LE' in Höhe des Quadrates des ZfW des Anwenders und einen 'RS' in Höhe der Hälfte der ZfP*.
Kosten: 17 AsP (borbaradianische Variante: W20 AsP oder W20/2 LeP)
Zielobjekt: Zone (s.o.)
Reichweite: Die Masse erstarrt in Armeslänge Abstand vom Magier (Berührung), die maximal betroffene Menge sind ZfW Raumschritt, wobei der entfernteste Punkt 21 Schritt vom Magier entfernt sein darf.
Wirkungsdauer: ZfP* Spielrunden (borbaradianische Variante: AsP Spielrunden)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten ◆Es ist ab einem *ZfW von 7* möglich, dem verwandelten Stoff bei der Erstarrung eine einfache Form wie Kugel(schale), Würfel oder Quader zu geben; kompliziertere Formen (wie eine feste Schicht auf einem Sumpf) bringen einen Zuschlag von +5 bis +10 auf die Probe mit sich.
Reversalis: Die Formel kehrt sich zum HARTES SCHMELZE! um.
Antimagie: kann in einer Zone des VERÄNDERUNG AUFHEBEN oder des ERZBANN (borbaradianische Variante: des AGRIMOTHBANN) nur erschwert gewirkt werden (und wird dort abgeschwächt) und kann mit diesem Antimagie-Spruch beendet werden.
Merkmale: Elementar (Erz), Umwelt; *borbaradianische Variante:* Dämonisch (Agrimoth), Umwelt
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Bor5; Ach, Mag je 3
Die borbaradianische Formel ist – außer in den Borbaradianer-Zirkeln – in Punin, Mirham, Khunchom und Festum bekannt, wird jedoch, wie alle borbaradianischen Sprüche, nicht gelehrt. Der Spruch ist im Schrifttum der Borbaradianer niedergelegt.
Bei der gildenmagischen Variante handelt es sich um die von Magister Karjunon Silberbraue deborbaradianisierte Thesis (Anrufungs- und Blutkomponente sowie die auf Borbarad gerichtete Kontrollverbindung entfallen) der Borbaradianer-Formel. Diese Form des Spruches kann in Punin, Mirham und Khunchom erlernt werden; die Lernkosten betragen 50 Dukaten.



WEIHRAUCHWOLKE WOHLGERUCH

Probe: IN / CH / FF
Technik: Der Zaubernde streicht mit der rechten Hand kurz über die Nase, spricht die Formel und fährt mit der Hand über den ganzen Körper des Nutznießers.
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Dieser Zauber verleiht dem Anwender jeden gewünschten Geruch. Da er dafür entwickelt wurde, um sich mit einem angenehmen Blüten- oder Parfumduft zu umgeben, sind ungewöhnliche und üble Gerüche auf jeden Fall erschwert zu erzeugen, ebenso Gerüche, die der Magier nicht aus eigener Erfahrung kennt. Der Illusionist kann mit diesem Spruch auch andere Personen und Gegenstände mit dem gewünschten Wohlgeruch umgeben.
Die Qualität – die Realitätsdichte – der Illusion hängt von den übrig behaltenen Zauberfertigkeitspunkten ab und beträgt ZfP*/2 +7 Punkte.
Kosten: 6 AsP
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst, Berührung
Wirkungsdauer: ZfP* Stunden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Zielobjekt (Einzelobjekt), Wirkungsdauer
◆*Geruchspender* (+5). Der Zauber kann auf ein Objekt gesprochen werden.
◆*Gestank* (+7). Mit dieser Variante ist es auch möglich, üble Gerüche zu erzeugen. (Nur in der schelmischen Repräsentation ist es ohne Zuschläge möglich, 'Wohlgerüche' zu erzeugen, die allgemein eher als 'Gestank' bezeichnet werden.)
◆*Ausgedehnte Wirkung* (+7): Die Wirkungsdauer beträgt ZfP* Tage.
◆*Künstlicher Geruch* (+12). Der Illusionist kann Gerüche (Wohlgeruch oder Gestank) erzeugen, die er nicht kennt, ja sogar komplett neue Geruchsmischungen simulieren.
Reversalis: Die Illusion wird aufgehoben; starke natürliche Gerüche können gebannt werden.
Antimagie: kann in einer Zone des ILLUSION AUFLÖSEN nur erschwert gewirkt und von diesem Zauber beendet werden; betritt eine mit WEIHRAUCHWOLKE verzauberte Person eine entsprechende antimagische Zone, so wird die Wirkung zeitweilig vermindert.
Merkmale: Illusion
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Mag, Srl je 5; Sch2
Dieser Spruch stammt ebenfalls aus dem Octavo *Magie – Macht der Überzeugung*, das in fast allen Akademien einzusehen ist und von dem sich auch etliche Kopien in Privatbesitz befinden. Es heißt, dass die Formel vom Thaluser Illusionisten Haschnabah ibn Djinni erfunden wurde; zudem steht dieser Spruch, der vermutlich eine gezielte Reduktion des AURIS NASUS darstellt, in Riva und Zorgan auf dem Lehrplan. Durch letztere Schule hat er auch Eingang in das Bühnenrepertoire der Scharlatane gefunden – und die Idee scheint auch Schelmen so zuzusagen, dass sie eine eigene Variante 'entwickelt' haben.

MERKMAL ILLUSION

B KOMPLEXITÄT

WEISHEIT DER BÄUME

Probe: MU / IN / KO (+Mod.)
Technik: Der Geode stellt sich nackt und barfüßig auf den Erdboden, die Füße dicht nebeneinander, hebt die Arme, spreizt die Finger und konzentriert sich auf die elementaren Kräfte des Humus'.
Zauberdauer: 6 Spielrunden
Wirkung: Während der Zauberdauer verwurzelt der Geode im Boden. Sein Körper streckt sich; er wächst, treibt Äste und Blätter aus und verwandelt sich schließlich in einen prächtigen Baum seiner Wahl. Eine *Pflanzenkunde*- oder *Wildnisleben*-Probe kann klären, ob der Baum am gewünschten Ort überhaupt eine Chance zum Gedeihen hat.
In Baumform kann der Geode sich vor Verfolgern verborgen halten, überwintern oder einfach eine Weile ausruhen und 'die Seele baumeln' lassen. Er regeneriert LE und AE wie in seinem Normalzustand, kann jedoch nicht zaubern; Wahrnehmung, Denk- und Handlungsfähigkeit sind auf das unter Bäumen übliche Maß begrenzt. Die gewünschte Wirkungsdauer muss daher beim Zaubervorgang festgelegt werden. Der Geode verwandelt sich jedoch vorzeitig zurück, wenn ihm erheblicher Schaden zugefügt wird (Waldbrand, Holzfäller ...). Bei schleichendem Schaden (Wassermangel, längerer Dauerfrost) regeneriert der Baum zunächst nicht mehr und erleidet dann langsam Schaden, was den Geoden durchaus töten kann.
Die Probe ist um 1 Punkt pro Woche erschwert, die der Zauber wirken soll. Hinzu kommt eine Erschwernis von bis zu 7 Punkten, wenn der Geode den Zauer in dämonisch verseuchter Umgebung spricht. Hier muss ihm außerdem täglich eine *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingen, um nicht aus der Baumform vertrieben zu werden. (Ein solcher Baum stärkt jedoch durchaus die Widerstandskraft der noch unverseuchten Natur, so dass etliche tobrische Druiden dieses Los auf sich genommen haben.)
Bei einem Zauberpatzer kann es passieren, dass der Geode den Rest seines Lebens als Baum verbringt; es kursieren aber auch Gerüchte über glücklose Zauberer, die sich in Waldschrate verwandelt haben sollen.
Es ist möglich, dass dieser Zauber zu einer Hexalogie elementarer Verkörperungen gehört, denn man hört auch (jedoch sehr selten) von Geoden, die sich in Felsen, und Druiden, die sich in Teiche, gar in Wolken verwandeln. Auch der NEBELLEIB könnte ursprünglich zu diesem Kanon gehört haben.







Kosten: 11 AsP bis zum nächsten Neumond + 3 AsP pro weiterem Mondmonat
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: nach AsP-Einsatz (beim Zaubervorgang festzulegen), jedoch maximal ZfW Mondmonate
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Wirkungsdauer
◆Pflanzt sich der Geode an einem *Kraftlinienknoten*, in einem *Zauberwald* oder an einem *vergleichbaren magischen Ort* ein, so erhält er pro Mondmonat (von Neumond zu Neumond), den er dort verbringt, einen permanenten AsP. An einem solchen Ort astraler Turbulenzen die Verwandlung aufrechtzuerhalten, ist allerdings schwieriger; die Zauberprobe ist daher für jede Woche gewünschter Wirkungsdauer um 1 zusätzlichen Punkt erschwert, und der Zauber kostet 11 AsP +1 AsP *pro Tag*. Außerdem kann es zu Schwierigkeiten mit anderen ortsansässigen magischen Wesen kommen.
◆Ab einem *ZfW von 14* kann der Geode als Baum sein Bewusstsein so 'verdichten', dass er sich unter Einsatz von 11 AsP mit einer erneuten Zauberprobe (MU/IN/KO, normale Werte) jederzeit zurückverwandeln kann, wenn ihm das ratsam erscheint.
Reversalis: hebt die Verwandlung auf.
Antimagie: Mit VERWANDLUNG BEENDEN oder HUMUSBANN wird der Geode wieder in zwergische Gestalt gebracht; eine entsprechende antimagische Zone erschwert das Wirken des Zaubers.
Merkmale: Form, Elementar (Humus)
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Geo, Dru je 4; Elf2; Mag(Dru)2; Hex(Geo)1
Für die meisten Geoden und Druiden ist das Dasein als Baum eine religiöse Erfahrung, die sie – so sagen sie – die Sprache der Bäume verstehen und Sumus Kraft erfahren lässt. Sie gewinnen tiefe Einblicke in die Wege der Elemente Humus, Wind und Wasser, die Zyklen des Lebens, die Gewohnheiten kleiner Kerbtiere und so weiter. Viele reden von einer Variante dieses Zaubers, die es dem Geoden in Baumform ermöglicht, seine Umgebung mit zwergischen Augen zu sehen und die Gespräche von Passanten zu verstehen; außerdem soll er in Baumgestalt zaubern und sich jederzeit zurückverwandeln können. Vielleicht beruht dieses Gerücht aber auf einer Verwechslung mit Dryaden. In elfischer Repräsentation ist dieser Zauber anscheinend nur bei Waldelfen bekannt. Angeblich beherrschen ihn auch einige erfahrene Hexen in geodischer Repräsentation, ebenso wie er am Konzil der Elementaren Gewalten Magiern zugänglich ist.

WEISSE MÄHN' UND GOLD'NER HUF

Probe: KL / IN / CH
Technik: Der Elf begibt sich an einen unbeobachteten Ort, spricht *valva'sa mandra ya'dha fey*, formt die Hände sodann zu einem Trichter und imitiert ein Pferdewiehern.
Zauberdauer: 10 Aktionen
Wirkung: Der Elf ruft ein magisches Pferd herbei, das wenig später bei ihm eintrifft und ihm aufs Wort gehorcht. Es hat zwar weder Zaumzeug noch Sattel, trägt den Elf aber wie ein bestens ausgebildetes Reittier (alle *Reiten*-Proben um 7 erleichtert). Andere Personen als seinen Beschwörer weigert es sich jedoch zu tragen und wirft jeden ab; allerdings kann der Elf eine zweite Person mitnehmen. Das Pferd lässt sich unter keinen Umständen satteln oder zäumen, nicht mit Gepäck beladen oder in ein Gespann einschirren.
Für den Verlauf seiner Anwesenheit kennt es keine Erschöpfung (unendliche Ausdauer), außerdem kann es deutlich schneller laufen als irgendein gewöhnliches Pferd (GS 30) und findet selbst in schwierigem Gelände immer einen sicheren Tritt. Seine Sprungweite und -höhe entsprechen dem Anderthalbfachen eines ausgebildeten Reitpferds.
Sobald das Pferd gerufen ist, erscheint es an einem unbeobachteten Ort (in einem Wäldchen, hinter einem Gebüsch etc.); aus irgendwelchen Gründen ist das Auftauchen eines Zauberpferdes noch nie beobachtet worden. Falls es in der Umgebung des Elfen einen solchen Ort nicht gibt, heißt dies, dass der Erscheinungsort auch weiter entfernt sein kann. Daher kann es auch geschehen, dass der Elf längere Zeit warten muss, bis das gerufene Tier ihn erreicht. In geschlossenen Gebäuden können die Tiere offensichtlich nicht erscheinen, und außerhalb der freien Natur erscheinen sie angeblich ungern (Probe um 7 Punkte in Städten, auf Schiffen etc. erschwert).
Das Verschwinden nach Ablauf der Wirkungsdauer ist ebenso geheimnisvoll: Der Elf erkennt am Verhalten des Pferdes, dass es ihm nun lange genug gedient hat. Wenn er sich weigert, abzusteigen, wird er abgeworfen. Dann stürmt das Pferd so lange davon, bis es außerhalb des Blickfeldes aller Beobachter ist, und verschwindet. Es heißt, es würde dabei auch sehr genau spüren, wenn sich noch versteckte oder unsichtbare Beobachter in der Nähe aufhalten, und dann mit seiner unendlichen Ausdauer so lange weiterlaufen, bis es alleine ist.
Kosten: 12 AsP
Zielobjekt: ein Zauberpferd
Reichweite: Das Pferd erscheint in der Nähe des Elfen; s.o.
Wirkungsdauer: ZfP* Stunden
Modifikationen und Varianten: keine bekannt
Reversalis: nicht bekannt; vermutet ist eine Verbannung des Pferdes.
Antimagie: kann in einer Zone des BESCHWÖRUNG VEREITELN nur erschwert gerufen werden; eine Formel, um das Pferd an seinen (unbekannten) Herkunftsort zu verbannen, ist nicht bekannt.
Merkmale: Beschwörung
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Elf5
Dieser Zauber ist bei den Elfen recht verbreitet, vor allem natürlich bei den Steppenelfen. Bei den herbeigerufenen Pferden handelt es sich zumeist um milchweiße Stuten – Berichte über Hengste oder Pferde mit anderer Färbung sind bisher unbestätigt. Woher diese Pferde kommen, ist bisher nicht bekannt, obwohl es unterschiedliche Legenden dazu gibt.

MERKMAL BE-SCHWÖ-RUNG

D
KOMPLEXITÄT

WELLENLAUF

Probe: MU / GE / GE
Technik: Die Auelfe stellt sich barfuß ans Ufer, breitet die Arme aus und konzentriert sich auf die Melodie des *a'bha a'sela biunda awa'e*.
Zauberdauer: 6 Aktionen
Wirkung: Mittels dieses Zaubers ist die Elfe in der Lage, auf dem Wasser zu wandeln, als sei es fester Boden, egal, ob es sich um einen ruhigen Teich oder reißende Stromschnellen handelt: Sie scheint auf Wasserflächen kein Gewicht auszuüben, ja, sie sinkt nicht einmal ein.
Sie erleidet geringere Einbußen auf die Anwendung Körperlicher Talente oder Kampffertigkeiten auf feuchten Oberflächen oder beim Klettern an feuchten Felswänden (Erschwernisse bis zu ZfP* werden kompensiert). Beim Sturz auf eine Wasserfläche (egal, wie tief diese ist) kann sie ZfP* Punkte von der Schadenswirkung abziehen.
Der Zauber erlaubt das Mitführen von maximal 25 Stein Ausrüstung. Er schützt nicht vor anderen Auswirkungen des Elements (wie Ertrinken oder gar einem AQUAFAXIUS) und er ist bei der Bewegung auf dämonisch pervertiertem Wasser um 7 Punkte erschwert (bzw. der Bonus auf die genannten Talente ist um 7 Punkte reduziert).
Kosten: 7 AsP plus 3 AsP pro Spielrunde
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: je nach AsP-Aufwand (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Zielobjekt (mehrere), Reichweite, Wirkungsdauer
◆*Gegen den Strom* (+3). Die Elfe kann die Strömung des Wassers ignorieren, solange es sich nicht um ein reißendes Gewässer handelt.
◆*Wasserwand* (+7). Die Elfe kann nicht nur die Fließrichtung des Wassers ignorieren, sondern auch die Schwerkraft – wenn sie an einem Wasserfall emporklettert. Die ZfP* kompensieren nicht nur Erschwernisse, sondern können auch als Erleichterungen auf entsprechende *Klettern*-Proben angewendet werden.
◆*Sinken* (+3; ab ZfW 7). Die Elfe kann ins Wasser eintauchen und sogar untertauchen; der Zauber wird also für eine bestimmte Zeit unterdrückt. Um den WELLENLAUF wieder zu aktivieren, muss 1 AsP aufgewendet werden.
Reversalis: keine Wirkung bekannt
Antimagie: Sowohl EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN als auch WASSERBANN erschweren als Zone das Wirken des WELLENLAUF und können ihn, gezielt gesprochen, beenden.
Merkmale: Elementar (Wasser), Eigenschaften
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Elf5 (Auelfen, bei anderen Elfen 3); Ach, Dru, Geo je 2; Mag(Dru)2
Ebenfalls zur *Hexalogie der Elementaren Bewegung* gehörig (wie der FIRNLAUF und der WIPFELLAUF), ist dieser Spruch unter Menschen wenig verbreitet (die Druiden haben ihn vermutlich einst von den Geoden erlernt), während er sich bei Elfen und Achaz einiger Beliebtheit erfreut. Gildenmagier können die druidische Variante im Raschtulswaller Konzil erlernen.

MERKMAL ELEMENTAR
MERKMAL EIGENSCHAFT
D KOMPLEXITÄT

WETTERMEISTERSCHAFT

Probe: MU / CH / GE (+Mod.)
Technik: Der Druide stellt sich mit bloßen Füßen auf den Boden, konzentriert sich auf die Witterungserscheinungen, die er hervorrufen will, dreht sich dann mit ausgestreckten Armen dreimal im Kreis und deutet schließlich auf die Stelle, an der sich das Wetter manifestieren soll.
Zauberdauer: 1 Spielrunde
Wirkung: Während der Druide zaubert, baut sich im Wirkungsbereich ein Wetter nach seinem Willen auf. Jeder Punkt Veränderung der Wetterlage in den folgenden Kategorien kostet 3 AsP und erschwert die Zauberprobe um eins; der Ausgangszustand wird nicht mitgezählt.
◆*Bewölkung:* klar – heiter – wolkig – bedeckt – finster verhangen
◆*Niederschlag:* trocken – schwül oder Nebel – Nieselregen – Schauer – heftiger Dauerregen – Wolkenbruch
◆*Temperatur:* frostig – kalt – kühl – lau – warm – heiß – Khômwüste mittags
◆*Wind:* windstill – leichte Brise – frische Brise – steife Brise – Sturm – Orkan –tropischer Wirbelsturm
Der Wind behält seine vorherige, natürliche Richtung bei. War es zuvor windstill, so kann der Druide sich die Windrichtung aussuchen.
Bestimmte Änderungen bedingen einander natürlich. So kann ein Wolkenbruch nicht aus heiterem Himmel erscheinen, und ein Schneesturm bedeutet das Zusammenspiel von bedecktem oder verhangenem Himmel, Wolkenbruch, kalter oder frostiger Umgebung und Sturm.
Kosten: 5 AsP für die prinzipielle Veränderung plus 3 AsP pro Punkt Veränderung der Wetterlage (s.o.); von der Summe werden ZfP* AsP abgezogen; der Zauber kostet jedoch mindestens 6 AsP.
Zielobjekt: Zone
Reichweite: Das Zentrum der Wirkungszone kann maximal ZfW mal 50 Schritt vom Druiden entfernt entstehen, und der Druide muss diesen Ort sehen können. Die Zone veränderten Wetters hat einen Radius von ZfW mal 50 Schritt (auf Wunsch auch weniger).
Wirkungsdauer: Nach Ende der Zauberdauer bleibt die erzeugte Wetterlage für eine Viertelstunde (3 Spielrunden) bestehen. Danach gleicht sich das Wetter auf natürliche Weise (Austausch von warmer und kalter Luft, Wolken ziehen ...) der Umgebung an, was eine weitere Spielrunde dauert (nach Meisterentscheid auch länger). Ist das herbeigerufene Wetter für die Region typisch, kann es auch länger Bestand haben.
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer
◆Mit einer *Probe +3* (zusätzlich zu allen anderen Erschwernissen) kann der Druide die Wind*richtung* beliebig ändern.
◆Ab *ZfW 10* kann der Druide mit einer Probe +7 (zusätzlich zu allen anderen Erschwernissen) die Zone veränderten Wetters um sich herum entstehen lassen (bis zu ZfW mal 20 Schritt Radius) und mit sich fort bewegen, wobei er immer im Mittelpunkt bleibt; der Zauber muss dann aufrechterhalten werden (A). Der Druide ist dabei dem Wüten des Wetters genauso ausgesetzt.

Ein Beispiel: An einem klaren, trockenen, heißen und windstillen Sommertag möchte der Druide Drawan eine adlige Jagdgesellschaft aus seinem Wald verscheuchen, und zwar mittels heftigen Schneetreibens. Dazu muss er die Bewölkung von 'klar' auf 'bedeckt' ändern, was ihn 9 AsP kostet und seine Zauberprobe um 3 Punkte erschwert. Die Veränderung des Niederschlags von 'trocken' zu 'Dauerregen' erfordert 12 AsP (Probe +4), das Absinken der Temperatur auf 'kalt' 12 AsP (Probe +4) und das Aufziehen einer steifen Brise 9 AsP (Probe +3). Insgesamt legt Drawan also eine Probe +14 ab und zahlt 47 AsP abzüglich eventuell noch übrig behaltener ZfP. Eine aufwendige Verzauberung, aber sollte ihm der Zauber gelingen, wird die Jagdgesellschaft mit Sicherheit die Flucht ergreifen.*

MERKMAL	MERKMAL	E
ELEMENTAR	UMWELT	KOMPLEXITÄT

gesetzt wie jedes andere Wesen innerhalb des Wirkungskreises.

Reversalis: keine Wirkung

Antimagie: Eine Zone des VERÄNDERUNG AUFHEBEN kann das Wirken des Zaubers erschweren oder die Auswirkungen vermindern; gezielte Anwendung beendet den Wetterzauber, so dass sich das Wetter wieder den natürlichen Gegebenheiten der Umgebung anpasst. All diese Aussagen gelten auch für den LUFTBANN.

Merkmale: Elementar (Luft), Umwelt

Komplexität: E

Repräsentationen und Verbreitung: Dru5; Geo4; Ach3; Hex, Mag je 2

Allem Anschein nach ist dies nur die 'Feldversion' eines Rituals, das sonst Stunden oder gar Tage in Anspruch nimmt und allerlei Materialkomponenten und Beschwörungstänze beinhaltet, dafür aber längerfristig und auf einen größeren Bereich wirkt. Während die WETTERMEISTERSCHAFT unter Druiden und Geoden recht verbreitet ist, bevorzugen die Töchter Satuarias für ihre gefürchteten Wetterzauber entweder spezielle Flüche oder gar die Dienste Agrimoths. Erfahrene Olporter Magier kennen den Zauber, geben ihn aber genauso wenig an Außenstehende weiter wie die Elementaristen des Konzils im Raschtulswall. Auch manchen Schamanen und Derwischen wird nachgesagt, sie verfügten über vergleichbare Fähigkeiten, das Wetter zu beeinflussen.

WIDERWILLE UNGEMACH

Probe: MU / IN / GE
Technik: Die Magierin konzentriert sich und zieht zum Abschluss der Konzentrationszeit mit der Hand einen Kreis um den Gegenstand oder vor dem Raum und spricht sodann die Formel.
Zauberdauer: 2 Spielrunden
Wirkung: Dieser Zauber bewirkt bei allen Betrachtern außer der Magierin selbst eine Abscheu oder unerklärliches Misstrauen vor dem verzauberten Objekt. Der Zauberspruch kann entweder auf einen Raum angewendet werden, der dann äußerst ungern betreten wird, oder ein Objekt, das daraufhin niemand mehr berühren möchte. Es kommt dem Betrachter auch gar nicht in den Sinn, dies zu tun, denn die Angst vor dem Objekt ist unterbewusst.
Das Objekt darf durchaus vom Platz seiner Verzauberung wegbewegt werden. Um dennoch den Gegenstand zu berühren oder den Raum zu betreten, muss eine MU-Probe gelingen, die um die ZfP* erschwert ist. (Eine erwürfelte 1 gilt in diesem Fall nicht als automatischer Erfolg.) Dieser Effekt wirkt nur auf Personen, deren MR niedriger ist als die ZfP* der Magierin.
Für den Meister bringt der WIDERWILLE ein erzählerisches Problem: Wie teilt man den Spielern mit, dass etwas ausdrücklich ihrer Neugier entgeht, ohne selbige zu wecken? Wir empfehlen, den verzauberten Raum oder Gegenstand nicht zu erwähnen, solange sich die Helden nicht ausdrücklich wundern, was an dieser Stelle fehlt (was wohl nur bei sorgfältigem Kartenzeichnen geschieht).
Kosten: 10 AsP für ein Objekt, 17 AsP für einen Raum (oder für ein raumgroßes Objekt wie z.B. eine Kutsche)
Zielobjekt: Einzelobjekt oder Zone (*ein* Raum, der maximal jeweils ZfW Schritt hoch, breit und lang sein darf)
Reichweite: B; die Magierin muss das Objekt berühren oder sich in dem Raum aufhalten.
Wirkungsdauer: ZfP* Wochen
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Wirkungsdauer
◆*Ausgedehnte Wirkung* (+7): Die Wirkungsdauer beträgt ZfP* Monate.
◆Ab einem *ZfW von 14* kann dieser Zauber auch auf ein Lebewesen (egal, ob Mensch oder Tier, freiwillig oder unfreiwillig) gesprochen werden, das damit quasi aus der Wahrnehmung seiner Umwelt herausfällt.
Reversalis: Aufhebung eines WIDERWILLE
Antimagie: kann in einer Zone des EINFLUSS BANNEN oder ILLUSION AUFLÖSEN nur erschwert gewirkt werden. Wird ein mit WIDERWILLE verzaubertes Objekt in eine entsprechende antimagische Zone eingebracht, so wird die Wirkung zeitweilig vermindert.
Merkmale: Einfluss, Illusion
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Mag, Srl je 3
Bei diesem Spruch handelt es sich angeblich um eine Eigenschöpfung von Spektabilität Thomeg Atherion, dem derzeitigen Leiter der Fasarer Al'Achami (jedoch sind Ähnlichkeiten zum REVERSALIS [BAND UND FESSEL], dem HEXENKNOTEN und der schamanistischen Tabuzone unverkennbar). Es heißt auch, dass er sich mit diesem Spruch praktisch die Berufung zum Rat der Akademie erkauft hat, einer Position, die er dann so geschickt auszunutzen verstand, dass er zwei Jahre darauf zur Spektabilität ernannt wurde.
Die Spur des Spruches zieht sich dann (mit allen Mitteln der zauberischen Spionage) über die Bannakademie Fasar und die Puniner Hochschule bis nach Rommilys und Gareth. In allen genannten Akademien wird der Spruch, dessen Thesis sich in keinem Buch findet, mittlerweile gelehrt, und es heißt, dass mittlerweile bereits eine Hand voll Scharlatane diese Formel kennen.



WINDHOSE

Probe: MU / IN / KK
Technik: Der Druide formt mit seinen Händen einen Trichter, konzentriert sich und bläst in die Hände.
Zauberdauer: 15 Aktionen
Wirkung: Dieser Zauber erzeugt einen Wirbelsturm. Je nach AsP-Einsatz reichen die Ausmaße von einem Luftwirbel mit tanzendem Laub bis zu einem Tornado, der Hausdächer abdeckt und Menschen wie Spielzeuge durch die Luft schleudert. Die genauen Auswirkungen muss der Meister nach den jeweiligen Gegebenheiten festlegen, wobei die Windstärke ein Drittel der Summe aus eingesetzten AsP plus ZfP* beträgt. Für jeden investierten AsP hat der Wirbel etwa 1 Schritt Durchmesser.

◆ *Windstärke 8:* Alle 2 Aktionen muss jedes Opfer innerhalb des Wirkungskreises eine KK-Probe ablegen, um sich auf den Beinen halten zu können. Kleinere und leichte Gegenstände, die lose herumliegen (z.B. Decken, brennende Äste aus dem Lagerfeuer ...) werden umhergewirbelt.

◆ *Windstärke 10:* Die KK-Proben sind um 2 Punkte erschwert. Gegenstände wie Stühle, abgestellte Rucksäcke und mittelgroße Äste werden, wenn vorhanden, zeitweise in die Luft gerissen; gegebenenfalls müssen Personen im Wirkungsbereich Ausweichen-Proben ablegen oder erleiden Schaden.

◆ *Windstärke 13 und mehr:* Trümmer bis zur Größe von Dachbalken, Tiere bis zur Größe von Kühen (so vorhanden) fliegen durch die Luft. Auf Personen im Wirkungsbereich, die sich verzweifelt an Bäumen oder Felsen festklammern (KK-Probe+5), drischt ein Regen von Kleinteilen ein und verursacht W6–3 Schadenspunkte pro Kampfrunde.

Die Windhose verbleibt an dem Ort, an dem sie beschworen wurde (sie wandert höchstens W6 Schritt zufällig in eine Richtung), und sie nimmt auch den Druiden von ihrer Wirkung nicht aus.

Kosten: 1 AsP pro Schritt Durchmesser; weitere AsP (max. ZfW) können zur Steigerung der Windstärke eingesetzt werden
Zielobjekt: Zone
Reichweite: Die Trombe (Windhose) entsteht maximal ZfW mal 20 Schritt vom Druiden entfernt; der Durchmesser beträgt maximal ZfW Schritt und hängt ansonsten von den eingesetzten AsP ab.
Wirkungsdauer: 20 Kampfrunden (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer

◆ Ab *ZfW 14* kann der Druide den Wirbel mit sich oder auch unabhängig bewegen, was 1 AsP pro 10 Schritt Strecke kostet (A).

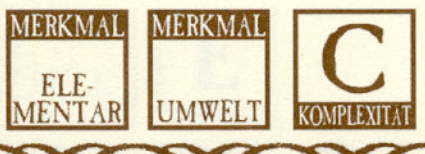
Reversalis: hebt den Zauber auf; für sich allein gesprochen, kann die umgekehrte Wirkung eine natürliche Windhose zusammenfallen lassen oder einer großen Windhose ein wenig ihrer Kraft nehmen.
Antimagie: VERÄNDERUNG AUFHEBEN beendet den Zauber, der auch in einer entsprechenden Zone oder in einem wirkenden LUFTBANN nur erschwert gewirkt werden kann. Die Zone kann auch die Wucht des Tornados reduzieren.
Merkmale: Elementar (Luft), Umwelt
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Dru5, Geo4, Mag2

Es ist bisher nicht gelungen, zu entschlüsseln, ob es sich bei dieser Formel um einen alten Spruch druidischen Ursprungs handelt, oder ob sie auf den frühen Kontakt güldenländischer Elementaristen mit den aventurischen Sumudienern zurückgeht. Allem Anschein nach gehört die WINDHOSE zusammen mit dem MAHLSTROM (siehe dort) zu einer *Hexalogie elementarer Wirbel.* Gildenmagier können diesen Spruch am Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall erlernen; in Olport wird er nur an die eigenen Schüler weitergegeben.



WINDSTILLE

Probe: KL / CH / KK (+Mod.)
Technik: Der Elf formt die Hände über seinem Kopf zu einem Dach, spricht *rongra sala bian'dao* und breitet die Arme aus.
Zauberdauer: 30 Aktionen
Wirkung: Der Zauber erschafft eine Zone völliger Windstille, unabhängig von der Windstärke außerhalb dieser Zone. Diese Zone bewegt sich mit dem Elfen. Die Zauberprobe ist um die vorherrschende Windstärke (in irdischer Beaufort-Zählung mit einem Wert von 2 – 5 für eine leichte bis frische Brise, 6 – 8 für steife Brise bis stürmischen Wind, 9 – 11 für Sturm und 12+ für Orkane und tropische Wirbelstürme) erschwert. Die Tatsache, dass es innerhalb der Zone windstill ist, heißt übrigens nicht, dass keine Gegenstände in diese Zone hineingeweht werden können. Von einem schweren Sturm umgeworfene Bäume oder mitgerissene Gegenstände können natürlich in die windstille Zone fallen, nur dass sie in dieser Zone nur noch von der Schwerkraft und ihrem Schwung bewegt werden, nicht mehr vom Wind. Nach Ende der Wirkungsdauer setzt der Wind abrupt wieder ein, was schon manches Schiff ins Verderben gestürzt hat.
Kosten: 5 AsP pro Spielrunde
Zielobjekt: Zone
Reichweite: nach Wunsch des Elfen; maximal ZfW mal 3 Schritt Radius kugelförmig um den Elf herum
Wirkungsdauer: je nach AsP-Aufwand (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Zielobjekt (Einzelobjekt, Einzelperson; s.u.), Wirkungsdauer
◆*Zielobjekt: Person oder Gegenstand* (+3). Der Elf wirkt den Zauber nicht auf sich, sondern eine andere Person oder einen Gegenstand. Er muss das Ziel seines Zaubers dafür berühren.
◆*Reichweite: Entfernung* (+6). Wie oben, aber der Elf muss den Gegenstand oder die Person nicht berühren, darf aber nicht weiter als ZfW Schritt entfernt sein und muss ihn oder sie sehen können.
◆*Orkan zu Brise* (+3; ab ZfW 7). Diese 'harmonischere' Form des Zaubers senkt die Windstärke innerhalb der Zone um ZfP* Punkte; die Probe ist daher nicht um die Windstärke erschwert. Kosten: 4 AsP/SR (A)
Reversalis: Jede Luftbewegung innerhalb der betroffenen Zone wird um ZfP*/2 Windstärken verstärkt, so dass schon ein einfaches Blasen einen erheblichen Wind entfachen kann. Befindet sich die Zone innerhalb eines Sturms, so ist es kaum möglich, dem Wind etwas entgegenzustellen: Er kann selbst große Bäume umwerfen und Dächer abdecken oder Zelte davontragen. Die REVERSALIS-Variante kostet 10 AsP pro Spielrunde.
Antimagie: kann in einer Zone des VERÄNDERUNG AUFHEBEN oder des LUFTBANN nur erschwert gewirkt werden; die Zonen reduzieren auch die Wirkung eines laufenden WINDSTILLE; ein VERÄNDERUNG AUFHEBEN (nicht jedoch ein LUFTBANN) kann den Zauber beenden.
Merkmale: Elementar (Luft), Umwelt
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Elf6, Mag2
Es steht zu vermuten, dass es hier um einen Spruch aus einer *Hexalogie des Banns elementarer Gewalten* handelt, obwohl die anderen Sprüche dieser Hexalogie nur vermutet werden. Nur wenige Magiekundige außerhalb des Elfenvolkes beherrschen diesen Spruch, eine gildenmagische Repräsentation wird jedoch in Olport und am Konzil der Elementaren Gewalten gelehrt.



WIPFELLAUF

Probe: MU / IN / GE
Technik: Die Elfe stellt sich barfuß auf belebten Boden, breitet die Arme aus und konzentriert sich auf die Melodie des *ia'bha a'sela lala a'lee*.
Zauberdauer: 6 Aktionen
Wirkung: Eine Elfe, die diesen Zauber beherrscht, ist in der Lage, auf dünnsten Ästen zu balancieren, sich durch dichtestes Unterholz zu schlängeln und katzengleich an glatten Stämmen hinaufzuklettern. Sie kann sich auch ohne einzusinken durch Sumpf und Moor bewegen, alles ganz so, als würde sie auf Pflanzen oder pflanzenbedeckte Oberflächen kein Gewicht ausüben. Wichtig ist nur, dass ihre Bewegung in stetigem Kontakt mit 'lebendiger Erde' stattfindet – auf Treibsand oder abgestorbenem Holz wie der Kante einer Palisade wirkt der Zauber nicht.
Die Elfe kann allerdings eventuelle unbelebte Hindernisse auf normale Art und Weise überwinden, z.B. indem sie von Baum zu Baum springt.
Unter der Wirkung des Zaubers kann die Elfe bis zu ZfP* Schadenspunkte kompensieren, die durch Dorngestrüpp oder Messergras entstehen. Sie erleidet geringere Einbußen auf die Anwendung körperlicher Talente oder Kampffertigkeiten auf schwankenden Ästen oder im Sumpf (Erschwernisse bis zu ZfP* werden kompensiert). Beim Sturz auf lebendige Erde kann sie ZfP* Punkte von der Schadenswirkung abziehen.
Der Zauber erlaubt das Mitführen von maximal 25 Stein Ausrüstung. Er schützt nicht vor anderen Auswirkungen des Elements (wie Vergiftungen oder Stranguliertwerden durch eine Würgeranke) und er ist bei der Bewegung auf dämonisch pervertiertem Humus um 7 Punkte erschwert (bzw. der Bonus auf die genannten Talente ist um 7 Punkte reduziert).
Kosten: 6 AsP plus 2 AsP pro Spielrunde
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: je nach AsP-Aufwand (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Zielobjekt (mehrere), Reichweite, Wirkungsdauer
◆*Kopfüber* (+3). Die Elfe 'verwurzelt' so sehr mit dem Humus, dass sie sogar kopfüber unter entsprechenden Ästen gehen kann.
◆*Humusbote* (+3; ab ZfW 7). Die Elfe kann auf Humusuntergrund eine Dauerlauf-Geschwindigkeit von 25 Meilen pro Stunde erreichen. Der Zauber endet, sobald sie ein anderes Element betreten muss.
Reversalis: keine Wirkung bekannt
Antimagie: Sowohl EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN als auch HUMUSBANN erschweren als Zone das Wirken des WIPFELLAUF und können ihn, gezielt gesprochen, beenden.
Merkmale: Elementar (Humus), Eigenschaften
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Elf4 (Waldelfen, bei anderen Elfen 2); Ach, Geo je 2; Dru(Geo)2
Der waldelfische Teil der so genannten *Hexalogie der Elementaren Bewegung* (FIRNLAUF und WELLENLAUF bekannt, weitere vermutet) ist bei den anderen Elfenvölkern weniger verbreitet, aber (in eigenen Repräsentationen) bei Achaz und Geoden hinreichend bekannt.

MERKMAL ELEMENTAR
MERKMAL EIGENSCHAFT
D KOMPLEXITÄT

XENOGRAPHUS SCHRIFTENKUNDE

Probe: KL / KL / IN
Technik: Der Magier fixiert das Schriftstück oder die Inschrift, wischt sich mit der Hand über die Augen und spricht die Formel.
Zauberdauer: Die Umstellung der Wahrnehmung dauert etwa 20 Aktionen, danach muß sich der Magier ständig auf den Zauber konzentrieren.
Wirkung: Ein Zauberer, der diese Formel kennt, ist in der Lage, fremde oder alte Schriftzeichen zu entziffern, auch wenn er nicht die geringste Ahnung von der verwendeten Sprache oder Schrift hat. Dies kommt beim Entziffern alter Zauberbücher sehr zupass, jedoch gilt der Zauber als äußerst schwierig zu meistern. Für Schriften, die von anderen Wesen als Menschen (z.B. alte Achaz) verwendet wurden, kann der Meister einen Zuschlag von maximal 3 Punkten auf die Probe verhängen, ebenso einen Zuschlag von 1 Punkt für jeden Punkt, den die Sprache und die Schrift eine höhere Komplexität als 18 aufweist.
Man benötigt mindestens Komplexität der Sprache – ZfP* Aktionen, um eine gewünschte Textpassage (und sei sie nur ein Zeichen lang) zu verstehen. Dazu kommt natürlich noch die reine Lesezeit, die wir hier mit etwa KL Worten pro KR annehmen.
Der Effekt entsteht dadurch, dass sich der Magier auf die astralen Muster konzentriert, die den *Sinn* der Zeichen bilden. Dieser Sinn hängt natürlich ganz davon ab, wer die Zeichen verfasst hat und was er damit bezwecken wollte. Die Formel ist also nicht geeignet, um alte Sprachen zu erlernen, sondern nur, um eine bestimmte Textpassage in ihrem jeweiligen Zusammenhang zu verstehen. Die Wirkung der Formel erstreckt sich nur auf Schriften und Schriftzeichen, nicht jedoch auf das gesprochene Wort – eine echte Verständigung ist mit diesem Zauber also nicht möglich. Es ist ebenfalls nicht möglich, damit echte Verschlüsselungen und ähnliche kryptographische Erzeugnisse zu entziffern. Allenfalls erhält man eine Übertragung einer unbekannten Schrift in eine Verschlüsselung in einer bekannten Schrift.
Kosten: 5 AsP für die geänderte Wahrnehmung plus 1 AsP pro 10 Kampfrunden
Zielobjekt: Einzelobjekt (eine Textpassage)
Reichweite: 3 Schritt
Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer
Reversalis: Ein verzaubertes Schriftstück erscheint unleserlich und in völlig fremder Sprache geschrieben.
Antimagie: kann nicht in einer Zone des HELLSICHT TRÜBEN oder auf einen mit diesem Antimagie-Spruch gesicherten Text gewirkt werden; kann direkt durch den HELLSICHT TRÜBEN gestört werden.
Merkmale: Hellsicht
Komplexität: E
Repräsentationen und Verbreitung: Mag2
Die Thesis dieses Spruches war ursprünglich nur in Punin bekannt, wo sie angeblich aus Rohals *Systemen* (wahrscheinlich aber eher aus einem alten Text über Hellseherei) hergeleitet wurde. Das Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik, die Thorwaler Hellsichtschule und die Khunchomer Artefaktmagier haben den Spruch in den letzten Jahren in Punin erworben und bieten ihn in ihrem Lehrplan an.

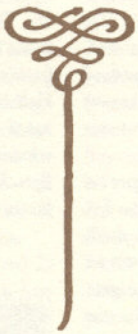


MERKMAL HELLSICHT

E KOMPLEXITÄT

ZAGIBU UBIGAZ

Probe: IN / CH / FF
Technik: Der Schelm spricht die Formel und spuckt auf den zu verwandelnden Schatz.
Zauberdauer: 3 Aktionen
Wirkung: Der mit diesem Zauber verfluchte Schatz zerfällt augenblicklich und unwiederbringlich zu Staub. Als Schätze im Sinn dieses Zaubers zählen alle Edelmetalle und -steine sowie Münzen jeglicher Art, also die höchsten Manifestationen des Elements Erz. Magische Gegenstände sind von ZAGIBU nicht betroffen.
Kosten: 1 AsP pro 10 Unzen Gewicht
Zielobjekt: Einzelobjekt oder mehrere, dicht beieinander liegende Objekte (Münzen in einer Truhe). Maximalgewicht ZfW x 10 Unzen
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: keine bekannt
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: kann in einer Zone des OBJEKT ENTZAUBERN oder des ERZBANN nur erschwert gesprochen werden.
Merkmale: Objekt, Elementar (Erz)
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Sch7, Mag(Sch)2
Dieser Zauber hat eine ähnliche Struktur wie viele Gildenzauber, die der Verwandlung von Unbelebtem dienen, weswegen er auch an einigen Akademien (Mirham und Nostria) bekannt ist. Er wird Magiern ausschließlich dort gelehrt und ist ansonsten nur über einen befreundeten Schelm zugänglich.









ZAPPENDUSTER

Probe: IN / IN / FF
Technik: Die Schelmin schlägt die Hände mit einer schnellen Bewegung zweimal reibend aneinander vorbei.
Zauberdauer: 2 Aktionen
Wirkung: Augenblicklich entsteht um die Schelmin herum eine Zone, in der alle natürlichen Lichter und Feuer sofort erlöschen. Ebenfalls ist es nicht möglich, z.B. eine Fackel in diese Zone zu tragen, ohne dass sie erlischt, oder dort ein Feuer zu entfachen. Gegen Lichtzauber wirkt die Zone wie eine antimagische Formel der Stärke 2xZfP*; permanente Beleuchtungen werden nur verdunkelt, nicht aber gelöscht. Feuer-Zauber sind innerhalb der Zone übrigens ihrer Licht-Komponente beraubt. Die Zone ist an den Ort gebunden, an dem sie entsteht – die Schelmin kann sich also hinausbewegen, den ZAPPENDUSTER jedoch nicht mit sich nehmen.
Auch wenn keine Leuchtkörper in die Zone eindringen können, Lichtstrahlen können dies durchaus, jedoch wird innerhalb der Zone kein Licht reflektiert, so dass man nicht hineinsehen und innerhalb der Zone nichts wahrnehmen, Licht von außen jedoch durchaus erkennen kann – richtig zappenduster wird es also nur, wenn es in der Umgebung ohnehin bereits dunkel ist.
Kosten: 7 AsP
Zielobjekt: Zone
Reichweite: ZfW Schritt Radius
Wirkungsdauer: maximal ZfP* Spielrunden; die Schelmin kann den Zauber jederzeit durch erneutes Ausführen der Zaubertechnik (und nach gelungener erneuter Probe) beenden.
Modifikationen und Varianten: keine bekannt
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Wegen der antimagischen Komponente dieses Zaubers kann er anscheinend nicht gebannt werden (speziell nicht mit einem VERÄNDERUNG AUFHEBEN). Ein PROTECTIONIS kann vermutlich einen entsprechenden Lichtzauber schützen.
Merkmale: Umwelt, Antimagie
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Sch2
Hierbei handelt es sich um einen der Sprüche aus 'geheimem Koboldwissen', den ein Schelm keinesfalls an Außenstehende weitergeben wird.

MERKMAL UMWELT | MERKMAL ANTI-MAGIE | C KOMPLEXITÄT

ZAUBERKLINGE GEISTERSPEER

Probe: KL / FF / KO
Technik: Der Magier versieht den zu verzaubernden Gegenstand mit den Zeichen der Mada, des Kor und des Uthar, versenkt sich in seine Struktur und spricht die Formel.
Zauberdauer: 1 SR (Sind auf einer Waffe die für diesen Zauber notwendigen Zeichen bereits angebracht, verkürzt sich die Zauberdauer auf 20 Aktionen.)
Wirkung: Der Zauber verändert die Objektmatrix des Gegenstandes derart, dass er die *Resistenz* oder *Immunität* vieler übernatürlichen Wesenheiten wie Dämonen, Geister oder Elementarwesen gegen profanen Schaden umgeht. Er gilt damit als magische Waffe (S. 28), die TP entsprechen den gewöhnlichen TP dieses Gegenstandes. Dies gilt jedoch nur für Schaden, der durch direkte physische Gewalt entsteht, nicht aber für indirekten Schaden wie etwa durch Gift, Hitze oder Säure.
Wird der so verzauberte Gegenstand in der Folge stark verändert, also zum Beispiel neu geschmiedet, in eine andere Form geschnitzt oder zerbrochen, beendet dies auch den ZAUBERKLINGE.
Mit diesem Zauber können auch magische Artefakte oder anderweitig verzauberte Objekte belegt werden. Gilt ein Gegenstand bereits als magische Waffe, gibt es keinen zusätzlichen Effekt durch diesen Zauber.
Kosten: 4 AsP + 1 AsP pro durchschnittlich erzieltem TP der Waffe (ein W6 zählt dabei als 4 TP, ein W20 als 11)
Zielobjekt: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfP* Tage (oder bis die ursprüngliche Form stark geändert wird)
Modifikationen: Kosten vermindern, Reichweite, Wirkungsdauer
◆*Schnellverzauberung* (+3). Die Zauberdauer sinkt auf 7 Aktionen, als Technik reicht die Berührung des Gegenstandes und das Rufen der Formel, die Wirkungsdauer beträgt ZfP*/2 SR.
◆*Personalisierung* (+5; ab ZfW 11; ZfW BLICK AUFS WESEN 7+). Der Gegenstand gilt nur dann als magische Waffe, wenn sie vom Verzaubernden selbst geführt wird.
◆*Permanenz* (+7; ab ZfW 11). Der Gegenstand gilt dauerhaft als magische Waffe. Die Kosten betragen 8 AsP + 3 AsP pro durchschnittlich erzieltem TP. 1/5 davon müssen als pAsP aufgewendet werden. Auch in dieser Variante darf der Gegenstand nachträglich nicht wesentlich verändert werden, da sich ansonsten der ZAUBERKLINGE verflüchtigt.
◆*Namenssigille* (+7; ab ZfW 14; SF *Runenkunde* oder *Zauberzeichen*, Kenntnis des Wahren Namens). Auf dem Gegenstand wird zusätzlich auch ein Zeichen für den Wahren Namen der zu verletzenden Wesenheit angebracht. Gegen dieses Wesen wirkt die magische Waffe dann *verletzend* (S. 29). Auch für die verschiedenen Elementare und Arten von Geistern sind entsprechende Sigillen bekannt. Gerade um diese Variante ranken sich viele Legenden. So heißt es, einstmals habe es Sigillen gegeben, die sich gegen ganze Gruppen von Wesenheiten (also z.B. alle Elementare eines Elements, alle Niederen Dämonen, alle Geister) einsetzen ließen. Vermutlich noch bekannt sind dagegen Techniken, aus Körperteilen wie Blut oder Haaren einen Wahren Namen abzuleiten bzw. diese als Ersatz für einen Wahren Namen zu verwenden (Probe zusätzlich +3).
Reversalis: Aufhebung der Wirkung eines ZAUBERKLINGE.
Antimagie: Die Wirkung kann mit OBJEKT ENTZAUBERN aufgehoben werden. Ein GARDIANUM fängt die TP einer magischen Waffe auf, nicht jedoch die profanen TP. Ein ARMATRUTZ schützt vor beiden TP gleichermaßen. Die Entzauberung einer permanent magischen Waffe ist mittels OBJEKT ENTZAUBERN und DESTRUCTIBO möglich und kostet permanente AsP.
Merkmale: Objekt, Kraft
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Mag 3, Elf 2, Hex 2, Geo 2, Dru (Mag, Geo oder Hex) 2, Ach 1
Die Herkunft dieses Zaubers verliert sich im Dunkel der Zeit. Es ist zu vermuten, dass er von verschiedenen Traditionen parallel entwickelt wurde, die Gilden-Variante entstammt jedenfalls der alttulamidischen Artefaktzauberei. Auch wenn er nirgendwo zum offiziellen Curriculum gehört, hat im Laufe der letzten Jahre die Verbreitung des einst wenig beachteten Zaubers gerade in Magierkreisen wegen der dämonischen Bedrohungen aus den Heptarchien wieder zugenommen. Die Akademien Khunchom und Punin geben die Thesis des Spruches für 144 D zum Selbstgebrauch auch an Außenstehende weiter. An der Zauberschule des Kalifen in Mherwed erhalten lediglich die eigenen Eleven Zugriff auf den Zauber, die Akademien *Schwert und Stab* und *Magische Rüstung* zu Gareth lehren den Zauber nur besonders reichstreuen Schülern.



ZAUBERNAHRUNG HUNGERBANN

Probe: MU / MU / KO (+Mod.)
Technik: Die Elfe berührt ihren Bauch mit der flachen Hand und konzentriert sich darauf, die Disharmonien des Hungers mit der Melodie des Zaubers zu ersetzen.
Zauberdauer: 3 Spielrunden
Wirkung: Die Elfe kann für einen Tag jegliche Auswirkungen fehlender Nahrung unterdrücken. Sie kann also nicht nur das Hungergefühl ignorieren, sondern braucht auch nichts zu essen, sondern 'ernährt' sich von der Kraft des Zaubers. Da dies aber kein Sättigungsgefühl hervorruft, ist der Zauber von Tag zu Tag teurer und schwieriger zu sprechen – aber in der Grimmfrostöde können drei gewonnene Tage entscheidend sein.
Die Probe ist für jeden Tag ohne Nahrung um 1 Punkt erschwert, für je 5 unausgeheilte Schadenspunkte um 1 weiteren Punkt.
Kosten: 2 AsP für den ersten Tag, 4 AsP für den zweiten Tag, 6 AsP für den dritten usf.
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: bis zum nächsten Sonnenaufgang (A)
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Wirkungsdauer, Reichweite (Berührung)

◆ *Durstbann* (+2). Die Elfe kann zusätzlich auch ihren Bedarf an Flüssigkeit aus ihren astralen Kräften stillen. Pro Tag, den sie ohne Wasser ist, ist die Probe um 2 Punkte erschwert. Die Kosten pro Tag betragen 2 Punkte mehr als beim Unterdrücken des Hungergefühls, also 4 am ersten, 6 am zweiten 8 am dritten Tag usf.
Reversalis: erzeugt ein unbändiges Hunger und Durstgefühl, das in seiner Stärke einer GROSSEN GIER gleicht.
Antimagie: Sowohl ein EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN als auch ein EINFLUSS BANNEN können den Zauber brechen; in den entsprechenden Zonen ist er schwieriger zu wirken.
Merkmale: Eigenschaften, Einfluss
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Elf3
Wiederum ein Zauber, bei dem viele menschliche Beobachter die 'übermenschlichen Fähigkeiten' der elfischen Anatomie zugeschrieben haben. Es ist damit zu rechnen, dass der ZAUBERNAHRUNG, der nur bei den Firnelfen wirklich verbreitet ist, schon bald auch in allen menschlichen Traditionen in der einen oder anderen Variante zu finden sein wird.





Probe: MU / IN / CH
Technik: Der Druide zirpt auf einem zwischen die Finger geklemmten Grashalm.
Zauberdauer: 1 Spielrunde
Wirkung: Unberührte Wälder, verzauberte Quellen und Seen und die magischen Plätze, die seit alter Zeit durch Steinkreise, Dolmen oder Hinkelsteine gekennzeichnet sind, sind oftmals Heimstatt und Tummelplatz von Feenwesen wie Quellnymphen, Dryaden, Levschiye, Blütenfeen oder Biestingern. Aber auch manche sterblichen Zauberkundigen bevorzugen solche Orte starker, urtümlicher Magie und suchen das Gespräch mit den Wesen aus der Anderswelt, um sich mit ihnen ins Einvernehmen zu setzen. Manche – besonders Schelme und Hexen – suchen sogar gezielt die Gesellschaft von Feen, aus dem einen (Kindheitserinnerungen) oder anderen (Levschiye) Grund.
Feenwesen, die sich innerhalb der Reichweite des Zaubers aufhalten (d.h. auf Dere, nicht in der Feenwelt), hören den Druiden und verstehen, dass er eines der ihren zu sprechen begehrt. Sie werden neugierig und kommen herbei. Es liegt im Ermessen der Fee (oder Feen) und damit des Meisters, wie lange sie mit dem Druiden sprechen mag, ob sie bereit ist, ihm Rat oder Hilfe zu gewähren, und welche Gegenleistungen sie eventuell verlangt – der Vorteil *Feenfreund* mag hier entscheidende Auswirkungen haben. Befinden sich innerhalb des Wirkungsradius keine Feenwesen, kommen auch keine herbei; der Zauber kostet dann trotzdem die volle Anzahl AsP.
Kosten: 11 AsP
Zielobjekt: Zone
Reichweite: ZfP* mal 100 Schritt Radius um den Druiden
Wirkungsdauer: Die Fee entscheidet selbst, wie lange sie bleiben will.
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite
◆*Feenruf* (+3). Der Druide wendet sich an eine einzelne, ganz bestimmte Fee – z.B. eine Dryade, deren Wohnbaum er kennt, oder eine Quellnymphe, an deren Gewässer er zaubert. Die gerufene Fee erscheint daraufhin und gibt sich zu erkennen. Dies kostet 3 AsP pro Feenwesen, ist auf ein einzelnes Wesen gerichtet und hat eine Reichweite von 49 Schritt.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: Die Zonenvarianten von VERSTÄNDIGUNG STÖREN und HERBEIRUFUNG VEREITELN können die Zauberhandlung stören, bei gezielter Anwendung sogar verhindern.
Merkmale: Herbeirufung, Verständigung
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Dru, Hex, Sch je 3; Elf2
Viele Hexen und Geoden glauben, es falle leichter, Feen zu rufen und sich gewogen zu machen, wenn man den Zauber nackt ausführe (was bei attraktiven Zauberern durchaus stimmen mag); etliche Druiden halten es für förderlich, einen Kranz aus Mistelzweigen, Efeu oder Weinblättern zu tragen oder sich unter einem Ast aufzustellen, auf dem eine Mistel wächst. Sicherlich von Vorteil ist der Einsatz von *Menchalblüten* (siehe **Zoo-Botanica Aventurica**, S. 249).





ZAUBERZWANG

Probe: MU / CH / CH (+MR)
Technik: Die Hexe legt dem zu Verzaubernden die Hände auf die Schultern und blickt ihm tief in die Augen. Danach spricht sie die für das Opfer bestimmte Aufgabe aus.
Zauberdauer: Für die Vorbereitung auf den Zauber benötigt die Hexe etwa eine Stunde, der eigentliche Spruch dauert dann 3 Spielrunden.
Wirkung: Mit diesem Zauber kann die Hexe einer Person eine Aufgabe auferlegen, die der Verzauberte in Zukunft ausführen muss. Diese Aufgabe darf nicht gegen die moralischen Grundsätze des Opfers verstoßen (ein Tsa-Priester wird niemanden töten, eine Streunerin vielleicht schon) und nicht offensichtlich tödlich sein (es gelten ähnliche Bedingungen wie unter den permanenten Hexenflüchen angegeben – siehe das entsprechende Kapitel im Band **Aventurische Zauberer**): der Bann kann nur durch Erfüllung der Aufgabe oder durch ein erfolgreiches BEHERRSCHUNG BRECHEN aufgehoben werden.
Verstößt das Opfer grob gegen ein Gebot ("Tu dies!"), so erleidet es pro Tag 3 Schadenspunkte, bis es wieder auf den richtigen Weg zurückfindet. Falls das Opfer in nicht wiedergutzumachender Weise gegen ein Verbot ("Lass jenes!") verstößt, z.B. ein Schriftstück verbrennt, das es nicht zerstören soll, oder ein Geheimnis ausplaudert, das es wahren soll, so geht es dem sicheren Tod entgegen, denn es erleidet bis zu seinem Ende jeden Tag 3 Schadenspunkte, falls es ihm nicht gelingt, den entstandenen Schaden wiedergutzumachen.
Neben der Drohung durch den möglichen Schaden und die damit verbundenen Schmerzen wird das Opfer auch unterbewusst zur Ausführung des Zauberzwangs angehalten, sprich: Um willentlich gegen die Anweisungen verstoßen zu können, muss dem Opfer eine *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingen, die um die ZfP* erschwert ist.
Kosten: 27 AsP
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: Berührung (während der eigentlichen Zauberdauer)
Wirkungsdauer: bis die Aufgabe gelöst oder der Bann gebrochen ist.
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Zielobjekt (mehrere), Reichweite, Wirkungsdauer
◆*Letzte Warnung* (+3). In der druidischen Repräsentation ist es möglich, den ZAUBERZWANG mit *einem* anderen Zauber zu koppeln, der wirksam wird, wenn der Verzauberte die Bedingung verletzt: "Wenn du noch einmal meinen Wald betrittst, sollen die Pocken dich holen!" (Dies wäre eine Kombination mit einem FLUCH DER PESTILENZ). Diese Zauberwirkung entsteht anstelle der Schadenspunkte. Der wirkende Zauber muss direkt im Anschluss an den ZAUBERZWANG gewirkt werden.
Reversalis: Aufhebung der Beherrschung
Antimagie: kann in einer Zone des BEHERRSCHUNG BRECHEN nur erschwert gewirkt und von diesem Zauber beendet werden. Eine Zone des SCHADENSZAUBER BANNEN kann die Schadenswirkung unterdrücken.
Merkmale: Herrschaft, Schaden
Komplexität: E
Repräsentationen und Verbreitung: Hex5; Dru, Geo je 3; Ach, Mag je 1
Bei dieser Zauberei scheint es sich um eine der 'Grundkomponenten' der satuarischen Fluchmagie zu handeln, die jeweils in den entsprechenden Fluch eingewoben wird. Bei der 'Aufgabe' handelt es sich sehr häufig um das Gelübde, den Versammlungsort eines Hexenzirkels nicht zu verraten oder eine wichtige Zauberkomponente zu besorgen. Der Spruch soll in Nordaventurien bei allen Hexen verbreitet sein, jedoch nur in Ausnahmefällen Verwendung finden. Tulamidische und südaventurische Töchter Satuarias tun sich mit diesem Spruch offensichtlich noch etwas schwer.
Eine weit mächtigere Version des ZAUBERZWANGS scheint gerüchteweise auch in druidischem und/oder gildenmagischem Umfeld zu existieren.

MERKMAL HERRSCHAFT | MERKMAL SCHADEN | E KOMPLEXITÄT

ZORN DER ELEMENTE

Probe: MU / CH / KO (ggf. + Modifikator für Element-Spezialisierung)
Technik: Der Achaz-Kristallomant hält einen Obsidiansplitter in der linken Hand. Darüber schwenkt er mit der Rechten eine kleine Menge des Elements, dessen zerstörerische Wirkung er herbeirufen will. Diese kleine Menge schleudert er dann auf den oder die Gegner. (Der Obsidian verbleibt in seiner Hand und wird nicht verbraucht.)
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Noch während sich die kleine Menge des Elementes (ein Kieselstein, eine Hand voll Blätter ...) im Flug befindet, verwandelt sie sich in ein elementares Inferno, das sodann auf den Gegner niederprasselt. Dies mag ein Flammenmeer oder ein stationärer Orkan sein, ein Hagelschauer, ein Splitterhagel, ein harter Wasserstrahl oder ein Regen von ätzendem Pflanzensaft. All diesen Erscheinungen ist gemein, dass sie beim Gegner 2W + ZfP* Trefferpunkte anrichten. Dazu kommen noch die elementaren Sekundäreffekte (S. 123). Unter Umständen wird zudem noch die Umgebung durch Nebeneffekte beeinflusst, etwa indem sich aus gezaubertem Feuer ein Waldbrand entwickelt (Meisterentscheidung). Die bei dem Zauber beschworene ungeheure Menge des gerufenen Elements dagegen verschwindet zusammen mit der kleinen Initiationsmenge kurze Zeit nachdem die Wirkung sich entfaltet hat.
Die Zauberprobe ist um eine eventuelle Affinität zum Element modifiziert (siehe hierzu das Kapitel **Die Macht der Elemente** in **Mit Wissen und Willen.**)
Kosten: 2W + ZfP* AsP (die angerichteten TP)
Zielobjekt: Einzelwesen, Einzelobjekt
Reichweite: 21 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Zielobjekt (mehrere), Reichweite
◆Bei der Verteilung der Wirkung auf *mehrere Zielobjekte* erhält jedes Opfer so viele TP, wie die erwürfelte Gesamt-TP-Zahl geteilt durch die Zahl der Opfer angibt.
◆Ab einem *ZfW von 10* gilt die Probe nicht mehr als misslungen, wenn die erwürfelten Kosten höher sind als der momentane AsP-Vorrat des Kristallomanten. Der Zauber verbraucht dann die vorhandenen AsP und richtet TP in deren Höhe an.
◆Ab *ZfW 10* kann der Kristallomant mit einer Probe +7 alle Astralenergie, die er noch hat, für diesen Zauber einsetzen, auch wenn es mehr ist als 2W+ZfP*; er richtet dann SP in Höhe der eingesetzten AsP an.
◆Auch in der *druidischen* und der *geodischen Repräsentation* wird für diesen Zauber eine kleine Initiationsmenge des gewünschten Elements (aber natürlich kein Matrixgeber) benötigt.
Reversalis: keine Wirkung
Antimagie: GARDIANUM schützt vor der schädlichen Wirkung des entfesselten Elements; INVERCANO wirft den ZORN DER ELEMENTE sogar auf seinen Verursacher zurück (mit voller Wirkung).
Merkmale: Elementar (gesamt), Schaden
Komplexität: C
Repräsentationen und Verbreitung: Ach, Dru, Geo jeweils 5
Bis zum Jahre 22 Hal war die Verbreitung dieses Spruchs unter Druiden und Geoden sehr gering. In jenem Jahr erging jedoch (auf eine Art und Weise, die bis heute im Dunkeln liegt) das Wort an die Kundigen, diesen Zauber allen Sumudienerinnen und Sumudienern (und nur diesen) zugänglich zu machen, denn die Zeit sei gekommen, in der die Mächte der Siebten Sphäre erneut nach Sumus Leib griffen; die Zeit, in der ein jeder Sumudiener gerüstet sein müsse, den Angriff auf die Urmutter allen Seins abzuwehren.



MERKMAL ELEMENTAR | MERKMAL SCHADEN | C KOMPLEXITÄT

ZUNGE LÄHMEN

Probe: MU / CH / FF (+MR)
Technik: Der Druide fixiert sein Opfer und berührt mit der Zunge seine eigene Nasenspitze.
Zauberdauer: 4 Aktionen
Wirkung: Dieser Zauber lähmt die Zunge eines Lebewesens, womit es nicht mehr in der Lage ist, artikulierte Sätze zu äußern (Grunzen und Brüllen ist dagegen weiterhin möglich – das Opfer wird nicht stumm). Dies wirkt sich besonders hinderlich für Magier aus, die ja auf gesprochene Formeln angewiesen sind. Proben auf Zauber, für die eine gesprochene Formel erforderlich ist, sind für ein Opfer des ZUNGE LÄHMEN um 7 Punkte (wegen mangelnder Komponente) erschwert.
Kosten: 6 AsP
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: 7 Schritt
Wirkungsdauer: ZfP*/2 Spielrunden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Zielobjekt (mehrere), Reichweite, Wirkungsdauer

◆In der Variante *gegen mehrere Personen* kostet der Zauber nur 5 AsP pro Opfer.
Reversalis: macht die Zunge beweglicher und eröffnet so dem Verzauberten die Möglichkeit, Koboldisch zu sprechen und besser zu singen (TaW *Singen* + ZfP*).
Antimagie: kann in einer Zone des EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN nur erschwert gewirkt und von diesem Zauber beendet werden.
Merkmale: Eigenschaften
Komplexität: B
Repräsentationen und Verbreitung: Dru5; Geo4; Hex, Sch je 3
Man sagt, bei einigen Menschen sei die Zunge zu kurz, um die Nase zu berühren, so dass sie deswegen diesen Zauber nur erschwert erlernen können. Wenn Sie das auswürfeln wollen (Meisterentscheid), würfeln Sie 1W6: Bei einer 1 oder 2 (bei Hexen und Schelmen nur bei 1) ist die Zunge Ihres Helden so kurz, dass er die Zaubergeste nicht ausführen kann und eine entsprechende Lern-Erschwernis um eine Spalte und einen Probenzuschlag von 3 Punkten in Kauf nehmen muss.

MERKMAL EIGENSCHAFT

B KOMPLEXITÄT

ZWINGTANZ

Probe: MU / KL / CH (+MR)
Technik: Der Druide fixiert das Opfer und macht eine winkende Handbewegung.
Zauberdauer: 3 Aktionen
Wirkung: Das Opfer verliert bei vollem Bewusstsein die Kontrolle über seinen Körper. Dieser beginnt, wild zu zucken und wie wahnsinnig zu tanzen und zu springen. Nach der Wirkungsdauer hat das Opfer alle AuP bis auf 5 verloren und ZfP* Punkte Erschöpfung erlitten.
Ein unter dem Bann des ZWINGTANZES stehendes Opfer mit einem Hieb oder Schuss zu treffen, ist außerordentlich schwierig, da es sich vollkommen zufällig bewegt: Jede Attacke gegen einen Zwingtänzer ist um 12 Punkte erschwert, jeder Fernkampfangriff sogar um 15 Punkte. Finten und Ausfälle sind gegen einen 'Zwangstänzer' wirkungslos.
Kosten: 7 AsP
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: 7 Schritt
Wirkungsdauer: ZfP*/2 Spielrunden
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Zielobjekt (mehrere), Reichweite, Wirkungsdauer

◆In der Variante *gegen mehrere Personen* kostet der Zauber nur 6 AsP pro Opfer.
Reversalis: Das Opfer wird apathisch, verkriecht sich und sinniert über die Götter und die Welt.
Antimagie: BEHERRSCHUNG BRECHEN kann den Zauber aufheben, die entsprechende Zone das Wirken erschweren.
Merkmale: Herrschaft
Komplexität: D
Repräsentationen und Verbreitung: Dru7, Geo6
Manche Druiden reden von einem Zauber mit vergleichbarer Wirkung, der das Opfer in einen Tanz*rausch* versetzt; in eine Art Trance, in der es das Bedürfnis verspürt, wild und ausgelassen bis zur völligen Erschöpfung zu tanzen, und darüber seine Umgebung vergisst.
Eine solche Zauberei wäre dem Bereich 'Einfluss' zuzuordnen. Davon soll es dann wiederum Varianten wie 'Zwangsgesang' und 'Zwangstrommeln' geben, ja, man munkelt sogar über einen Bezug zur wilden Leidenschaft bei LEVTHANS FEUER, jedoch ist das alles reine Spekulation.

MERKMAL HERRSCHAFT

D KOMPLEXITÄT

RITUALE

DER VERSCHIEDENEN MAGISCHEN TRADITIONEN

ALLGEMEINES ZU RITUALEN & RITUALFERTIGKEITEN

Ritualkenntnisse

Im Laufe der mehrtausendjährigen Magiegeschichte Aventuriens hat sich nicht nur eine große Zahl an unterschiedlichen Zaubersprüchen entwickelt, sondern auch viele andere Arten, die magischen Kräfte in gezielte Bahnen zu lenken.

Die meisten davon haben durch lange Praxis und Erfahrung einen rituellen Charakter erhalten, da sie sich so leichter wiederholen und lehren lassen. Die einzelnen magischen Traditionen haben dabei ihre eigenen Abläufe und Grundregeln geschaffen, die allen ihren Ritualen zugrunde liegen. Das Wissen über diese Regeln und die Fertigkeit, damit umzugehen, wird **Ritualkenntnis** (abgekürzt RK) genannt. Um zu unterscheiden, welche Kenntnis damit genau gemeint ist, wird hier jeweils die betreffende magische Tradition in Klammern genannt. Es gibt also die *RK (Gildenmagie)*, die *RK (Hexen)*, die *RK (Scharlatanerie)* etc. Die Abkürzung **RkW** steht hierbei für den Wert, den der Zauberer in der entsprechenden Ritualkenntnis hat, die Abkürzung **RkP*** für die bei einer Ritualprobe übrig behaltenen Punkte der Ritualkenntnis. Alle Vollzauberer (außer Elfen) erhalten Ritualkenntnis während ihrer Ausbildung; darüber hinaus gibt es einige Halb- und Viertelzauberer, die keinen Zugriff auf Spruchzauber haben, sondern ausschließlich mit Ritualen arbeiten und daher ebenfalls über eine eigene Ritualkenntnis verfügen. Elfen verwenden für ihre Rituale das Talent *Musizieren* oder das Talent *Singen* (oder beide).

Die Ritualkenntnis kann wie ein gewöhnliches Talent gesteigert werden, wobei die jeweils eigene nach Spalte E gesteigert wird, eine eventuell erlernte fremde nach Spalte G.

Erlernen und Ausführen von Ritualen

Regeltechnisch zählt jedes Ritual als *Sonderfertigkeit*. Es muss also einmal gelernt werden, indem der Held einen Lehrmeister aufsucht und die benötigten *Lernkosten* investiert (oder eine entsprechende Gegenleistung erbringt). Es ist nicht möglich, Rituale im Selbststudium zu lernen, und bis auf seltene Ausnahmen sind sie auch keinen Büchern zu entnehmen.

Mitunter gibt es aber noch gewisse *Voraussetzungen*, die ein Held erfüllen muss, um das Ritual überhaupt erlernen zu können. Dies ist fast immer eine passende Ritualkenntnis, manchmal aber auch ein vorgegebener TaW in Talenten oder die Kenntnis bestimmter anderer Rituale.

Sobald der Held das Ritual beherrscht, kann er es ausführen. Dies läuft fast genauso ab wie das Zaubern: Er muss eine bestimmte *Technik* ausführen und braucht dafür eine gewisse Zeit (die *Zauberdauer*). Anschließend muss er eine *Ritualprobe* ablegen, und zwar auf seine Ritualkenntnis (siehe oben), wobei sowohl die geprüften drei Eigenschaften als auch die eventuellen Zuschläge oder Erleichterungen vom jeweiligen Ritual abhängen.

Unabhängig vom Gelingen der Probe muss er dann die *Ritualkosten*, also die notwendigen Astralpunkte, von

seiner aktuellen Astralenergie abziehen. Hier unterscheidet sich das Vorgehen von Zaubern, denn auch bei einem misslungenen Ritual sind immer die vollen AsP-Kosten aufzubringen. Ist die Probe gelungen, tritt die *Wirkung* ein und hält für eine gewisse Zeit an: die *Wirkungsdauer*. Ähnlich wie bei vielen Zaubern hängen die Auswirkungen vieler Rituale auch davon ab, wie gut der Zaubernde die Probe bestanden hat, sprich: hier kommen die oben genannten RkP* ins Spiel.

Fast alle magischen Rituale tragen eines oder mehrere *Merkmale*. Diese Angabe bedeutet nicht, dass sie für einen Zauberer mit einer *Merkmalskenntnis* leichter zu erlernen wären oder dass sie durch einen *Merkmalsfokus* unterstützt werden; sie dient einzig dazu, festzulegen, welche Art von Antimagie gegen die Wirkungen des Rituals eingesetzt werden kann.

Objektrituale

Es gibt eine bestimmte Art von Ritualen, die von den meisten Zauberern nur ein einziges Mal angewandt werden: die **Objektrituale**. Diese haben den Zweck, ein Zauberinstrument mit einer bestimmten magischen Kraft auszustatten. Magier legen auf diese Weise bestimmte *Stabzauber* in ihren Zauberstab, Druiden die *Dolchrituale* in ihren Vulkanglasdolch etc.

Sobald ein solches Ritual einmal erfolgreich ausgeführt wurde, verfügt das verzauberte Objekt über bestimmte Fähigkeiten, auf die der Zauberer immer wieder zugreifen kann. Manchmal unterstützt das Objekt nur die Fähigkeiten des Zauberers, manchmal wohnen ihm aber auch eigene Zauber inne, die der Zaubernde mit geringem bis gar keinem Kraftaufwand immer wieder abrufen kann.

Auch diese Objektrituale sind *Sonderfertigkeiten*, die der Zaubernde erst einmal erlernen muss. Anschließend kann er den vorbereiteten Gegenstand (Magierstab, Vulkanglasdolch etc.) mit diesem Ritual belegen, wobei jedes dieser Objekte nur 'Platz' für eine begrenzte Menge an Ritualen hat, also nicht unbegrenzt mit neuen Zaubern belegt werden kann. Um das Ritual in den Gegenstand zu binden, ist eine Erschaffungsprobe nötig, die auf die entsprechend genannten Eigenschaften abgelegt wird und bei der der RkW zum Ausgleich zur Verfügung steht.

Sobald das Ritual gelungen ist, verfügt das Objekt über die betreffende Kraft oder Fähigkeit. Manche dieser Kräfte wirken permanent (zum Beispiel die Unzerbrechlichkeit des Gegenstandes), aber die meisten müssen vom Zauberer aktiviert werden.

Auch hierfür ist dann eine Probe, die so genannte *Aktivierungsprobe*, auf die Ritualkenntnis gefordert, von deren Ergebnis die Auswirkungen der jeweiligen Kraft abhängen: Je besser der Zauberer in der Lage ist, seinen Gegenstand einzusetzen, desto besser kann er auch dessen Kräfte nutzen. Wenn nichts anderes angegeben ist, erfordert eine Aktivierungsprobe eine (volle) Aktion Zeitaufwand.

Grundsätzlich kann nur der Besitzer eines solchen magischen Gegenstands ihn mit Ritualen belegen (als Besitzer gilt dabei derjenige, der das jeweils erste Ritual auf den Gegenstand gelegt hat: seine 'Weihe' oder 'Bindung'), und auch nur der Besitzer kann von den Kräften des Objektes profitieren bzw. sie aktivieren. Bis auf wenige Ausnahmen muss er das Objekt zur Aktivierung auch berühren, und oft endet die Wirkungsdauer, sobald er das Objekt aus der Hand legt.

VON DEN GEHEIMEN RITUALEN DER DRUIDEN

Die Traditionsrituale der Druiden unterteilen sich in die *Herrschaftsrituale* und die *Dolchzauber*; dazu kommt das 'finale' Ritual der *Druidenrache*.

Druidenrituale sind langwierige Zauberhandlungen von fast einem Tag Dauer, die die Druiden ganz allein, in völliger Abgeschiedenheit in den Wäldern, durchführen; vorzugsweise an Orten, die seit Urzeiten als magisch und heilig gelten und durch Steinkreise, Dolmen oder Menhire markiert sind.

Der genaue Ablauf unterscheidet sich von Ritual zu Ritual und von einer Lehrtradition zur anderen; so sind etwa bei einem Haindruiden am Großen Fluss eher rituelle Waschungen üblich, wo ein Trollzacker die gleiche Wirkung mit einem Tieropfer erreicht. Allgemein gilt, dass der Druide barfuß, besser noch nackt sein soll, wenn er die Kraft Sumus, ihrer gigantischen Kinder und der Elemente auf die alte Art anruft, und dass der Mondkalender einen großen Einfluss auf Gelingen und Stärke des Rituals hat. Faktum ist weiterhin, dass die Druiden für ihre Rituale stets Kontakt mit Erdboden oder Fels ('Sumus Leib und Knochen') haben müssen. (Dies gilt wohlgemerkt nur für die Rituale, nicht für die Zauber der Druiden.)

Als Meister können Sie eine gute Ausgestaltung eines Druidenrituals durch den Spieler des Druiden anhand der oben genannten Hinweise mit bis zu 5 Punkten

Erleichterung auf die geforderten Proben belohnen; schließlich legt sich der Druide damit selbst Beschränkungen auf.

Spontane Modifikationen sind bei Druidenritualen nicht möglich, aber RkP* spielen in einigen Fällen eine Rolle. Wir stellen hier solche Rituale vor, die unter Druiden wohlbekannt sind; das schließt nicht aus, dass es noch weitere gibt – lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf! Eine Ausnahme unter den hier aufgezählten Sonderfertigkeiten stellt die *Druidenrache* dar (S. 306), die zwar für Druiden typisch ist und unter ihnen ihre größte Verbreitung hat, weswegen wir sie hier beschreiben, die aber auch in einigen anderen Repräsentationen existiert und daher auch für andere Zauberer zugänglich ist.

Die Herrschaftsrituale

Allen Herrschaftsritualen ist gemein, dass ein Körperteil des Opfers (z.B. eine Haarlocke, ein Fingernagel, etwas Blut oder Haut) als Fokus benötigt wird. Dieser Fokus wird beim Ritual verbraucht und kann kein zweites Mal für Zauberei verwendet werden. Nach den Lehren der Druiden sind die magischen Strömungen bei zunehmendem Mond und bei Vollmond stärker als bei abnehmendem oder Neumond. Herrschaftsrituale, die – technisch gesehen – die Reichweite von Zaubern vergrößern, werden daher bevorzugt während der ersten Hälfte des Mondmonats ausgeführt. Ein Mondmonat umfasst 28 Tage, von einem Neumond bis zum nächsten. Abnehmender Mond und Neumond stehen für Niedergang, Verderben und Tod und unterstützen nach Meinung der Druiden Rituale, die Schmerzen oder Schaden verursachen. Nähere Angaben finden Sie bei den einzelnen Ritualen.

Abwehr von Herrschaftsritualen: Was wir ebenfalls kennen, ist die Möglichkeit, einem Opfer einer solchen Bezauberung zu helfen: Um die Verbindung zwischen Druide und Opfer zu unterbrechen, hilft der Zauber VERSTÄNDIGUNG STÖREN: Gelingt dieser Zauber trotz einer Erschwernis in Höhe der RkP* des Druiden, so ist die Verbindung für einen Tag unterbrochen – am nächsten Tag kann der Druide aber wieder normal auf sein Opfer einwirken (wenn die Wirkungsdauer bis dahin noch nicht zu Ende ist). Gelingt die Zauberprobe sogar erschwert um den vollen RkW des Druiden, dann bricht die Verbindung vollständig zusammen. In diesem Fall muss der Druide das Ritual neu weben, wofür er aber in der Regel wieder ein neues Körperteil braucht, denn das bisherige ist verbraucht. Ein per Miniatur oder Kristall übertragener *Einfluss-* bzw. *Herrschafts-*Zauber kann zwar durch BEHERRSCHUNG BRECHEN bzw. EINFLUSS BANNEN aufgehoben werden, jedoch kann der Druide, wenn die Wirkungsdauer des Rituals noch nicht beendet ist und die magische Verbindung nicht unterbrochen wurde (s.o.), am folgenden Tag einen neuen Zauber übertragen. Umgekehrt hebt VERSTÄNDIGUNG STÖREN natürlich nicht Einfluss- oder Herrschaftszauber auf, die bereits zuvor übertragen wurden.

AMULETT DER HERRSCHAFT

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Druiden) 7, Merkmalskenntnis *Beherrschung*, SF *Kristall der Herrschaft*
Lernkosten: 200 AP
Ritualprobe: MU / KL / IN (+ MR)
Technik: Der Druide fertigt ein Amulett aus einem Stück Leder, in das er einen Teil seines Opfers (Fingernagel, geronnenes Blut o.ä.) einwickelt und das er mit seinem Vulkanglasdolch magisch versiegelt.
Wirkung: Mit diesem Ritual kann der Druide ein Amulett herstellen, das es ihm ermöglicht, die Handlungen seines Opfers zu lenken. Solange der Druide das Amulett auf seiner Haut trägt (und das Ritual wirksam ist), kann er täglich für insgesamt eine Stunde sein Opfer fast vollständig beherrschen: Er schreibt dem Opfer vor, wohin es gehen, was es tun und sagen soll. (Bei Befehlen, die den moralischen Prinzipien des Opfers widersprechen, muss eine vergleichende MU-Probe gewürfelt werden, ob das Opfer den Befehl ausführt; bei Befehlen, die seinem Selbsterhaltungstrieb widersprechen, ist dabei die Probe des Druiden um 7 Punkte erschwert.) Dabei benutzt er alle fünf Sinne des Opfers mit, hat jedoch nur Zugriff auf jene Erinnerungen des Opfers, die als Reaktion auf die aktuelle Umgebung entstehen. Jede Aktivierung erfordert eine Ritualprobe und kostet 1 AsP, wobei die Probe bei Misslingen mit einem Aufschlag von 2 Punkten und dem Aufbringen von 2 AsP wiederholt werden kann, eine evtl. notwendige dritte Probe hätte einen Zuschlag von 4 Punkten und kostet 4 AsP, die nächste wäre um 6 Punkte erschwert und kostet 8 AsP etc.; am nächsten Tag (nach Sonnenaufgang) beginnt die Proben-Schwierigkeit wieder bei Null. Das Opfer kann sich anschließend an nichts erinnern, was es während dieser Zeit erlebt hat; der Druide ist während der Wirkungsdauer nicht bei Bewusstsein.
Ritualkosten: 17 AsP
Reichweite: Das Opfer darf sowohl bei der Durchführung des Rituals als auch bei der jeweiligen Beherrschung höchstens 7 Meilen vom Druiden entfernt sein.
Wirkungsdauer: RkP* Tage
Merkmale: Herrschaft, Verständigung
Geeignete Zeit: Dieses Ritual wird gewöhnlich bei zunehmendem oder Vollmond ausgeführt; zu anderen Zeiten ist es zusätzlich um 12 Punkte erschwert.

KRISTALL DER HERRSCHAFT

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Druiden) 11, SF *Wachs der Herrschaft*
Lernkosten: 150 AP
Ritualprobe: MU / KL / IN (+ MR)
Technik: Der Druide muss einen großen Bergkristall (von etwa 1 Unze Gewicht) zusammen mit etwas Haar, Blut o.ä. vom Opfer, Eichengalle und Krötenfett vermahlen und zu einer Paste vermischen.
Wirkung: Dieses Ritual gestattet es dem Druiden, Zauber mit dem Merkmal *Herrschaft* auf ein Opfer zu übertragen, das beliebig weit von ihm entfernt sein kann. Wenn ihm die Ritualprobe gelingt, so erhält er eine zauberkräftige Paste, die er sich auf Augenlider und Hände streicht. Er kann nun sein Opfer täglich einmal mit einem Beherrschungszauber belegen. Die Probe auf den Zauber wird wie üblich abgelegt (ist aber pro 10 Meilen Entfernung zum Opfer um 1 Punkt erschwert), kostet den üblichen AsP-Betrag, und der Zauber wird – wenn gelungen – direkt auf das Opfer übertragen.
Ritualkosten: 13 AsP
Reichweite: beliebig
Wirkungsdauer: RkP* Tage
Merkmale: Herrschaft, Verständigung
Geeignete Zeit: Dieses Ritual wird gewöhnlich bei zunehmendem oder Vollmond ausgeführt; zu anderen Zeiten ist es zusätzlich um 12 Punkte erschwert.

MINIATUR DER HERRSCHAFT

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Druiden) 7, SF *Wachs der Herrschaft*
Lernkosten: 150 AP
Ritualprobe: MU / KL / IN (+ MR)
Technik: Der Druide fertigt eine Miniatur seines Opfers aus Lehm an, fügt eine Haarlocke (o.ä.) der gewünschten Person hinzu und bespricht die Figur mit Kenntnissen aus dem Leben des Opfers (siehe *Wachs der Herrschaft*).
Wirkung: Nun kann der Druide täglich einen Zauber mit dem Merkmal Einfluss (beliebt ist hier insbesondere BÖSER BLICK) auf das Opfer sprechen, wobei ihm die verzauberte Figur als Stellvertreter des Opfers dient: Erfordert der Zauber Berührung, berührt der Druide die Figur; ist Blickkontakt erforderlich, blickt der Druide ins Gesicht der Figur usw. Die Probe auf den Zauber wird abgelegt wie sonst auch, ist aber pro 10 Meilen Entfernung zum Opfer um 1 erschwert, kostet den üblichen AsP-Betrag, und der Zauber wird – wenn er tatsächlich gelingt – direkt auf das Opfer übertragen.
Ritualkosten: 13 AsP
Reichweite: beliebig
Wirkungsdauer: RkP* Tage
Merkmale: Einfluss, Verständigung
Geeignete Zeit: Dieses Ritual wird gewöhnlich bei zunehmendem oder Vollmond ausgeführt; zu anderen Zeiten ist es zusätzlich um 12 Punkte erschwert.

WACHS DER HERRSCHAFT

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Druiden) 7
Lernkosten: 100 AP
Ritualprobe: MU / KL / IN (+ MR + 1 pro 10 Meilen Entfernung)
Technik: Der Druide fertigt eine Miniatur aus Wachs an, fügt eine Haarlocke, einen Fingernagel o.ä. der gewünschten Person hinzu und bespricht die Figur mit Kenntnissen aus dem Leben des Opfers (z.B. "Vor zwei Monden verlor der finstergesichtige Holzfäller zwei Finger bei seiner Arbeit," "Alrik der Pelzhändler trinkt zu viel Meskinnes und schlägt fast täglich seine Kinder." oder dergleichen mehr).
Wirkung: Der Druide kann nun RkP* Tage lang von dem Wachsfigürchen Gebrauch machen: Wenn er es mit seinem Vulkanglasdolch sticht, so empfindet das Opfer an der gestochenen Stelle grässliche Schmerzen. Das kann dazu führen, dass seine Eigenschaftswerte herabgesetzt werden; z.B. könnten rasende Kopfschmerzen für je 2 Punkte Abzug von MU, KL, IN und INI sorgen (Meisterentscheidung). Am besten orientieren Sie sich in etwa an den Auswirkungen von Wunden in den einzelnen Körperzonen (**Mit Blitzenden Klingen**, S. 68). Diese Schmerzen zu verursachen, kostet den Druiden 1 AsP pro Stunde. Dabei muss er sich ständig konzentrieren und den Dolch berühren, denn nur dann verspürt das Opfer Schmerzen. Der Druide kann seine Tätigkeit jederzeit unterbrechen (die Schmerzen des Opfers lassen dann binnen einer Spielrunde nach) und später wieder aufnehmen, muss aber bei Wiederbeginn erneut 1 AsP aufwenden. Peinigt der Druide sein Opfer mehrere Stunden lang ununterbrochen, so können Sie jede Stunde wie eine weitere (imaginäre) Wunde werten.
Ritualkosten: 13 AsP, um die Verbindung aufzubauen, jeweils 1 AsP pro Stunde während der Verbindung
Reichweite: beliebig
Wirkungsdauer: RkP* Tage
Merkmale: Einfluss, Verständigung
Geeignete Zeit: Dieses Ritual wird bei abnehmendem oder Neumond ausgeführt; zu anderen Zeiten ist die Probe zusätzlich um 12 Punkte erschwert.

WURZEL DES BLUTES

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Druiden) 7
Lernkosten: 100 AP
Ritualprobe: MU / KL / IN (+ MR)
Technik: Hierbei muss der Druide ein Körperstück

(Haarlocke, Blut ...) seines Opfers mit einem Lederband an einem Stück Blutulmenwurzel befestigen und diese unter rituellen Gesängen vergraben.

Wirkung: Nun kann der Druide seinem Opfer einmal pro Tag Schaden zufügen. Dieser Zauber kostet ihn allerdings genauso viele LeP, wie dem Opfer SP zugefügt werden sollen – der Druide muss sich also selbst verletzen, und der Schaden entsteht beim Opfer auch an der Körperstelle, an der der Druide sich die Verletzung beigebracht hat. Alle Auswirkungen von Wunden oder geringer Lebensenergie kommen beim Opfer voll zum Tragen. Druiden aus dem Volk der Trollzacker glauben, die Kraft des vergossenen Blutes komme der Erdriesin Sumu zugute und verlängere ihr Leben.

Ritualkosten: 13 AsP

Reichweite: beliebig

Wirkungsdauer: RkP* Tage

Merkmale: Schaden, Verständigung

Geeignete Zeit: Dieses Ritual wird für gewöhnlich bei abnehmendem oder Neumond ausgeführt; zu anderen Zeiten ist es um 12 Punkte zusätzlich erschwert.

Die Dolchzauber

Die Druiden verfügen weiterhin über Rituale, mit denen sie ihren Vulkanglasdolch (eine breite, dem Eberfänger ähnliche Waffe aus schwarzem Obsidian ohne jegliche Parierstangen; in der urtümlichsten Version gar ein schlichter Faustkeil) magisch aufladen können. Diese Weiherituale können nur bei Vollmond durchgeführt werden und dauern die ganze Nacht. Der Vulkanglasdolch muss zunächst mit dem Ritual *Weihe des Dolches* an den Druiden gebunden werden. Weitere Dolchzauber können dann in fast beliebiger Reihenfolge und Kombination folgen. Der Dolch kann jedoch insgesamt höchstens sieben Zauber annehmen, inklusive des ersten und inklusive des Objektrituals *Apport*, das auch auf den Dolch gelegt werden kann (S. 350).

Alle hier verlangten Proben werden wie üblich auf den Wert der *Ritualkenntnis (Druiden)* abgelegt. Misslingt ein solches Ritual, wird die volle AsP-Summe verbraucht, es fallen jedoch keine pAsP-Kosten an.

Die genannten AsP-Kosten gelten für die jeweilige *Erschaffungsprobe* bei der Verzauberung des Dolches, sie müssen *nicht* aufgebracht werden, um die jeweilige Fähigkeit des Dolches zu nutzen.

Anmerkung: Einige *Geoden*, die dem Zweig der *Herrn der Erde* anhängen, verwenden statt des Obsidiandolches ein sichelförmiges Messer aus lauterem, gehämmertem Flussgold. Diese Goldsichel kann im Kampf als improvisierte Waffe verwendet werden, ihre Werte entsprechen denen einer gewöhnlichen Sichel (**Mit Blitzenden Klingen**, S. 83). Sie kann ebenfalls mit den folgenden Ritualen verzaubert werden, wozu die *Ritualkenntnis (Geodenmagie)* benutzt wird.

BANN DES DOLCHES

Voraussetzungen: Merkmalskenntnis *Antimagie* oder *Geisterwesen*, Ritualkenntnis (Druiden) 7; bei Geoden nicht bekannt, Dolch muss mit *Gespür des Dolches* verzaubert sein

Lernkosten: 100 AP

Erschaffungsprobe: MU / MU / CH (+6)

Erschaffungskosten: 23 AsP

Wirkung: Nach der Weihe in diesem Ritual kann der Dolch die Kraft der Erde auf besondere Weise gegen Geister oder Dämonen einsetzen. Eine Linie (auch ein Kreis oder eine andere Figur), die der Druide mit dem Dolch in den Erdboden ritzt und mit einigen Tropfen von seinem eigenen Blut beträufelt, kann für so viele Stunden von *Geistern* nicht überschritten werden, wie der Druide an LeP dafür opfert.

Entsprechend kann eine Bannlinie gegen *Dämonen* für so viele Minuten von Dämonen nicht überschritten werden, wie der Druide AsP einsetzt. Dämonen, deren MR das Doppelte des RkW des Ausführenden übersteigen, werden von dieser Bannlinie nicht abgehalten. Die maximale Länge der Linie entspricht dem halben RkW in Schritt.

Aktivierungsprobe: MU / MU / CH

Aktivierungskosten: *gegen Geister:* LeP nach Wahl, höchstens RkW; *gegen Dämonen:* AsP nach Wahl, höchstens RkW

Reichweite: Berührung, Länge der Linie höchstens halben RkW in Schritt

Wirkungsdauer: eine Stunde pro LeP bzw. eine Minute pro AsP

Merkmale: Antimagie, Dämonisch, Geisterwesen

ERNTE DES DOLCHES

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Druidenmagie *oder* Geodenmagie); Dolch muss mit *Gespür des Dolches* verzaubert sein

Lernkosten: 25 AP

Erschaffungsprobe: IN / CH / FF (+5)

Erschaffungskosten: 19 AsP

Wirkung: Zauber- und Heilkräuter und auch andere Pflanzen, die man mit einem Vulkanglasdolch erntet, auf dem dieser Zauber liegt, bleiben doppelt so lange frisch und wirksam wie gewöhnlich, d.h. es dauert doppelt so lange, bis sie welken – die Haltbarkeit getrockneter oder anderweitig konservierter Pflanzenteile wird nicht beeinflusst.

Merkmale: Objekt, Temporal

GESPÜR DES DOLCHES

Voraussetzungen: IN 12, Ritualkenntnis (Druidenmagie *oder* Geodenmagie), Dolch muss mit *Weihe des Dolches* verzaubert sein
Lernkosten: 25 AP
Erschaffungsprobe: MU / KL / IN (+3)
Erschaffungskosten: 21 AsP
Wirkung: Ein solcherart geweihter Dolch kann dämonische Verseuchung eines Ortes (nicht aber einer Person) anzeigen. Berührt der Druide mit der Spitze des Dolches leicht den Boden und investiert 1 AsP, so wird der Dolch kalt, falls in der näheren Umgebung dämonischer Einfluss vorhanden ist. Je stärker die dämonische Macht, desto kälter wird der Dolch.
Aktivierungsprobe: MU / KL / IN
Aktivierungskosten: 1 AsP
Reichweite: RkP* x 3 Schritt Radius
Wirkungsdauer: augenblicklich
Merkmale: Hellsicht

LEBENSKRAFT DES DOLCHES

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Druidenmagie *oder* Geodenmagie); Dolch muss mit *Gespür des Dolches* verzaubert sein
Lernkosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: IN / KO / KK (+1)
Erschaffungskosten: 21 AsP
Technik: Der Druide ritzt sich die Handinnenfläche mit dem Dolch, was ihn 1 LeP kostet, nimmt dann den Dolch mit der verletzten Hand und steckt seine Klinge in den Boden ('er nimmt durch sein Blut den Kontakt mit Sumu auf'; ein gefüllter Blumentopf reicht zu diesem Zweck nicht aus), bleibt mit ihm in Berührung und konzentriert sich.
Zauberdauer: 7 SR
Wirkung: Ein so geweihter Vulkanglasdolch ermöglicht es dem Druiden, einmal pro Tag RkP*/2 Lebenspunkte aus dem Erdreich zu ziehen und so LE-Verluste zu regenerieren. Dadurch kann er aber sein LeP-Maximum natürlich nicht übertreffen.
Aktivierungsprobe: IN / KO / KK
Aktivierungskosten: 1 LeP (s.o.)
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: augenblicklich
Merkmale: Heilung, Elementar (Humus)

LEIB DES DOLCHES

Voraussetzungen: KO 12, Ritualkenntnis (Druiden) 7; bei Geoden nicht bekannt, Dolch muss mit *Gespür des Dolches* verzaubert sein
Lernkosten: 25 AP
Erschaffungsprobe: MU / CH / KO (+7)
Erschaffungskosten: 17 AsP, davon 1 permanent
Wirkung: Mit diesem Ritual wird der Dolch noch enger an seinen Besitzer gebunden, so dass er sich bei Verwandlungen (Zauber mit dem Merkmal *Form*) wie ein Teil des Körpers des Druiden verhält. Verwandelt sich der Druide zum Beispiel mittels NEBELLEIB in Nebel, so löst sich der Vulkanglasdolch ebenfalls in Nebel auf; bei der Rückverwandlung hält der Druide den Dolch in der Hand.
Merkmale: Objekt

LICHT DES DOLCHES

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Druidenmagie *oder* Geodenmagie), Dolch muss mit *Weihe des Dolches* verzaubert sein
Lernkosten: 50 AP
Erschaffungsprobe: MU / KL / IN (+5)
Erschaffungskosten: 21 AsP
Wirkung: Der dem Mondlicht geweihte Obsidiandolch ermöglicht es dem Druiden, im Dunkeln zu sehen. (Behandeln Sie das wie den Vorteil *Nachtsicht*; siehe **Aventurische Helden**, S.110) Er muss sich hierfür nur leicht mit dem Dolch an der Stirn ritzen, was 1 SP verursacht. Natürlich ist er unter der Zauberwirkung auch wesentlich leichter zu blenden.
Aktivierungsprobe: MU / KL / IN
Aktivierungskosten: 1 LeP (s.o.)
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: RkP* SR
Merkmale: Eigenschaften

OPFERDOLCH

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Druiden) 7, SF *Blutmagie*; bei Geoden nicht bekannt, Dolch muss mit *Lebenskraft des Dolches* verzaubert sein
Lernkosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: MU / KO / KK (+7)
Erschaffungskosten: 21 AsP
Wirkung: Zum Opferdolch geweiht, erleichtert der Vulkanglasdolch es dem Druiden, fremde Lebenskraft für sich nutzbar zu machen: Er kann die Hälfte (statt eines Zehntels) der LE eines geopferten Tieres gemäß den Regeln zur Blutmagie verwenden (siehe **Mit Wissen und Willen**, S. 35f.). (Bei der Opferung intelligenter Lebewesen ändert sich das Umwandlungsverhältnis jedoch nicht.)
Weiterhin kann der Druide die LE eines Opfertieres oder auch eines intelligenten Lebewesens anstelle eigener AuP einsetzen, wenn er die Gabe *Prophezeien* anwendet (sofern er diese besitzt, natürlich). Das Opfer muss mindestens 7 LeP besitzen, um hierfür nutzbar zu sein; es stirbt bei dem Ritual auf jeden Fall. Der

prophezeiende Druide erleidet weder Ausdauerverlust noch Erschöpfung. Man munkelt, Weissagungen aus dem Blute junger, kraftstrotzender Menschen seien unvergleichlich weitreichend und eindrucksvoll ...
Merkmale: Kraft

SCHNEIDE DES DOLCHES

Voraussetzungen: Merkmalskenntnis *Elementar [Erz oder Feuer]*, Ritualkenntnis (Druidenmagie *oder* Geodenmagie) 11; Dolch muss mit *Gespür des Dolches* verzaubert sein
Lernkosten: 150 AP
Erschaffungsprobe: IN / CH / KK (+6)
Erschaffungskosten: 23 AsP
Wirkung: In Vulkanglas sind die Elemente Feuer und Erz harmonisch miteinander verbunden; dieses Ritual bedient sich der Kräfte beider. Mit dem so geweihten Dolch kann der Druide einmal am Tag Naturstein (nicht jedoch Mörtel, Backstein o.ä.) so bearbeiten, als würde er weiches Holz schnitzen.
Aktivierungsprobe: IN / CH / KK
Aktivierungskosten: 2 AsP
Wirkungsdauer: RkP*/2 SR
Merkmale: Objekt, Elementar (Erz), Elementar (Feuer)

SCHUTZ DES DOLCHES

Voraussetzungen: TaW *Wildnisleben* 10, Ritualkenntnis (Druidenmagie *oder* Geodenmagie) 11; Dolch muss mit *Gespür des Dolches* verzaubert sein
Lernkosten: 75 AP
Erschaffungsprobe: IN / CH / CH (+5)
Erschaffungskosten: 21 AsP
Wirkung: Dieser Dolchzauber kann einmal am Tag aktiviert werden, indem der Druide sich in die Handfläche ritzt und einige Tropfen Blut vergießt, was ihn 3 LeP kostet. Dadurch werden die elementaren Komponenten der Umgebung zu 'Freunden' des Druiden, die ihm in Notsituationen beistehen: Zwischen Felsen und Pflanzen findet er Verstecke, wenn er verfolgt wird, Wasser hebt ihn an die Oberfläche, eine überraschend auftauchende Schneehöhle bietet Zuflucht bei eisiger Kälte usw. Regeltechnisch gesehen werden entsprechende Proben (*Sich Verstecken, Schwimmen, Wildnisleben* ...) um den RkW erleichtert. Dies funktioniert nur in weitgehend natürlicher Umgebung, nicht in Gebäuden, Städten oder dämonisch pervertierter Landschaft.
Aktivierungsprobe: IN / CH / CH
Aktivierungskosten: 3 LeP (s.o.)
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: RkP* SR
Merkmale: Eigenschaften, Hellsicht, Umwelt

WEG DES DOLCHES

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Druidenmagie *oder* Geodenmagie); Dolch muss mit *Gespür des Dolches* verzaubert sein
Lernkosten: 25 AP
Erschaffungsprobe: KL / IN / FF (+3)
Erschaffungskosten: 19 AsP
Wirkung: Ein mit diesem Zauber belegter Dolch zeigt, wenn er auf eine ebene Fläche gelegt oder aufgehängt wird, stets auf den Ort, an dem er geweiht wurde. Dies erleichtert dem Druiden gegebenenfalls eine *Orientierungs*-Probe um bis zu 7 Punkte.
Aktivierungsprobe: KL / IN / FF
Aktivierungskosten: 1 AsP
Wirkungsdauer: augenblicklich
Merkmale: Hellsicht, Telekinese

WEIHE DES DOLCHES

Voraussetzungen: TaW *Feuersteinbearbeitung* 5 (Obsidiandolch) oder FF 12 (Goldsichel), Ritualkenntnis (Druidenmagie *oder* Geodenmagie)
Lernkosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: KL / CH / FF (+2)
Erschaffungskosten: 17 AsP, davon 1 permanent
Wirkung: Analog zu vielen ähnlichen Weiheritualen der anderen magischen Professionen macht dieser Zauber den Vulkanglasdolch unzerbrechlich und bereitet ihn darauf vor, weitere Zauber aufzunehmen. Zugleich wird der Dolch durch dieses Ritual personalisiert; d.h., er wird an den Druiden, der ihn weiht, gebunden, so dass er als dessen 'verlängerter Arm' bei Zauberproben dienen kann. (Sprich: Ein Treffer oder eine Berührung mit dem Dolch gilt als Berührung im Sinne der Komponenten Zaubertechnik und Reichweite.)
Von der Weihe an gilt der Vulkanglasdolch als magische Waffe, die unter Umständen Dämonen, Geister u.ä. verletzen kann (siehe das Kapitel zu **Zauberwaffen** im Band **Mit Geisterkraft und Sphärenmacht**).
Merkmal: Objekt

WEISUNG DES DOLCHES

Voraussetzungen: TaW *Magiekunde* 10, SF *Kraftlinienmagie I*, Ritualkenntnis (Druiden *oder* Geoden) 11; Dolch muss mit *Weg des Dolches* verzaubert sein
Lernkosten: 50 AP
Erschaffungsprobe: IN / IN / CH (+4)
Erschaffungskosten: 19 AsP
Wirkung: Der in diesem Ritual geweihte Dolch kann dem Druiden den Weg zur nächsten Kraftlinie oder gar einem Kraftlinienknoten weisen. Sobald der Dolch aktiviert ist, leuchtet er rot, wenn er in Richtung der

nächsten Kraftlinie gehalten wird, und umso stärker, je näher er der Kraftlinie kommt. Stößt der Druide den Dolch auf einer Kraftlinie (oder an einem Kraftknoten) in die Erde, so kann er nach etwa einer Spielrunde Meditation mit einer IN-Probe ungefähre Aussagen über Stärke, Richtung und Affinität dieser Kraftlinie machen (zu Kraftlinien siehe **MWW 95f.**).

Aktivierungsprobe: IN / IN / CH
Aktivierungskosten: 2 AsP
Wirkungsdauer: RkP*/2 SR
Merkmale: Hellsicht, Kraft

Die Druidenrache

Wie oben bereits erwähnt, ist dieses Ritual, oder besser: die Kenntnis dieser Sonderfertigkeit, zwar am häufigsten bei Druiden zu finden, aber auch anderen Spruchzauberern nicht unbekannt (Verbreitung: Dru5, Ach3, Hex3, Elf2, Geo2, Mag2). Es kann ausschließlich von einem Lehrmeister oder aus einer entsprechenden magischen Schrift erlernt werden.

DRUIDENRACHE

Voraussetzungen: Spruchzauberer, MU 15
Lernkosten: 100 AP, halbiert für Kenner der SF *Verbotene Pforten*
Ritualprobe: MU / MU / KO
Ritualkosten: das Leben
Wirkung: Die Druidenrache (die auch von anderen Magiebegabten angewandt werden kann und von der es auch seltene Varianten in anderen Repräsentationen gibt) ist ein spektakulärer Akt der Selbstvernichtung, bei dem der Zaubernde seine gesamte aktuelle Lebensenergie und Ausdauer, seine Konstitution, das Charisma und den Mut in Astralenergie umwandelt. (Sprich: Die hinzugewonnenen AsP errechnen sich aus LeP +AuP +KO +CH +MU.) Die dadurch gewonnene Kraft kann er in den oder die letzten Zauber seines Lebens legen.

Um die Umwandlung in Gang zu setzen, wendet der Druide sich mit gespreizten Beinen und ausgestreckten Armen nach Osten, verharrt so 20 Aktionen lang und nimmt Abschied von diesem Leben. Danach schreitet er zur Tat, denn er hat von diesem Moment an nur noch höchstens eine Stunde zu leben. Für alle Zauber, die er während der letzten Stunde seines Lebens wirkt, sind die ZfW verdreifacht, und Wirkungsbeschränkungen der Art "... jedoch maximal ZfW Punkte" gelten nicht. Spontane Modifikationen sind ebenso möglich wie sonst auch, desgleichen der Einsatz permanenter AE, um einen permanent wirkenden Zauber zu erzeugen. Des Weiteren kann der sterbende Druide seine permanente AE investieren, um Gegenzauber zu erschweren: pro 2 pAsP, die der Druide in einen Zauber einbindet, ist eine Zauberprobe zum Aufheben desselben um einen Punkt schwieriger. Spätestens eine Stunde nach Aktivieren der DRUIDENRACHE muss das Werk vollendet sein, sonst war das Opfer vergebens. (Druiden, die gestorben sind, ohne ihre letzte Aufgabe erfüllt zu haben, sagt man eine Tendenz nach, als Geister umzugehen.)

Wenn der Druide sein Leben ausgehaucht hat, ist von ihm nichts mehr übrig, was sich in irgendeiner Art für eine Wiedererweckung eignen würde. In den meisten berichteten Fällen zerfiel der Körper des Zaubernden zu stinkender Asche.

So gut wie alle Druiden erwerben diese Fertigkeit irgendwann, um, wenn es sein muss, das eigene Leben für die Verteidigung der Urmutter Sumu zu geben. Bücher, aus denen Gildenmagier diese SF erlernen können, ruhen für gewöhnlich streng geheim in den 'Giftschränken' der Akademien; dennoch macht alle paar Jahrzehnte ein aufopferungswilliger, heldenmütiger Exorzist von sich reden – oder auch ein fanatischer Anhänger Borbarads, der bereit ist, alles für seinen Meister zu geben. Und Büttel und Henker erzählen sich Schauergeschichten von Hexen, die in der Todesstunde Flüche von unglaublicher Macht ausstießen.

DIE MAGISCHEN ELFENLIEDER

Ganz im Sinne der Harmonisierung mit der umgebenden Welt handelt es sich bei den Traditionsritualen der Elfen um Melodien, die eine besondere Auswirkung mit sich bringen, die so genannten *Elfenlieder*.

Ein erwachsener Elf hat immer Grundkenntnisse in allen Elfenliedern, die in seiner Sippe erklingen, und ist fähig, sie *gemeinsam* mit den Seinen im *salasandra* zu singen und zu spielen. Von seiner Sippe getrennt, fällt ihm dies deutlich schwerer: Üblicherweise beherrscht ein erstmalig ausziehender Elf nur eines der bekannten Elfenlieder so gut, dass er auch alleine die magische Wirkung des Liedes hervorrufen kann. Weitere Lieder muss er durch den Einsatz von Abenteuerpunkten erlernen (oder korrekter: er erlernt, sie ohne

Unterstützung seiner Sippe durchzuführen). Dies geschieht stets im Selbststudium; es ist nicht nötig, hierfür ins *salasandra* mit einer Elfensippe zu gehen oder einen Lehrmeister aufzusuchen.

Wenn er eine magische Melodie nutzen will, muss er dazu meist einen ruhigen, möglichst abgeschiedenen Ort aufsuchen, an dem er sich in Ruhe auf das Lied einstimmen kann. Zudem muss er eine Probe, gegebenenfalls mit Aufschlägen, auf das Talent *Musizieren* oder das Talent *Singen* (oder beide) ablegen. Diese Proben sind die benötigten Ritualproben; eine elfische Ritualkenntnis existiert also nicht.

Wie viele Elfenlieder es tatsächlich gibt, ist unbekannt, denn sie gehören zu den Geheimnissen des Elfenvolks, die für Außenstehende am schwierigsten zu verstehen sind. Daher ist es den Gelehrten bisher auch nicht gelungen, wirksame antimagische Techniken gegen die Wirkungen der Elfenlieder zu entwickeln. (Sprich: Eine Zone des VERSTÄNDIGUNG STÖREN hemmt ein *Sorgenlied* nicht. Wir geben im Folgenden jedoch trotzdem die Merkmale der einzelnen Lieder an, da es durchaus hochelfische, altechsische, namenlose oder dämonische Wirkungen geben kann, die sich auf die Elfenlieder auswirken können.)

Voraussetzung für das Erlernen von Elfenliedern ist es, zweistimmigen Gesang zu beherrschen. Dies ist bei allen Elfen der Fall, bei Halbelfen nur dann, wenn sie über den entsprechenden Vorteil verfügen. Diese Bedingung gilt auch für solche Lieder, die nicht gesungen, sondern nur musiziert werden, da der zweistimmige Gesang nur das Anzeichen für ein ganz eigenes, elfisches Harmonieverständnis ist, das nicht erlernt werden kann.

Andererseits gibt es in der elfischen Magie wie gesagt keine Ritualkenntnis, da die Elfen ihre Rituale vollständig über *Singen* und *Musizieren* abhandeln.

iama

Jeder Elf erhält bereits in seiner Kindheit ein Seeleninstrument: das *iama*, ein Musikinstrument, mit dem er auch am *salasandra* teilnehmen kann. Oft handelt es sich um eine Flöte aus Bein, aber auch ganz andere Instrumente sind möglich: Harfen, Lyren, Lauten, Pfeifen, jeweils aus den unterschiedlichsten Materialien.

Durch die jahrelange Verbindung mit dem *iama* entsteht eine tiefe Bindung zwischen Elf und Instrument, so dass er nur mit diesem Instrument die Magie der Elfenlieder in voller Tiefe entstehen lassen kann: Jede *Musizieren*-Probe, die ein Elf mit einem anderen Musikinstrument als seinem *iama* vollbringt, um ein Elfenlied zu spielen, ist um 7 Punkte erschwert. (Dies entspricht dem Nachteil *Artefaktgebunden*, ist aber allein auf die Zauberlieder beschränkt, die mit *Musizieren*-Proben gewirkt werden.)

Der Verlust seines *iama* ist für jeden Elf so schlimm wie der Tod eines engen und langjährigen Freundes, und manch ein streunender Elf verstand dieser Verlust als ein Zeichen, dass er seine Identität als Elf verliert und auf dem Weg ist, *badoc* zu werden.

Ein neues Instrument kann der Elf nur in seiner eigenen Sippe erhalten, und es dauert wenigstens ein halbes Jahr, bis er sich im *salasandra* mit seiner Sippe auf das neue *iama* eingestimmt hat.

DAS SORGENLIED

Lernkosten: 75 AP

Ritualprobe: *Musizieren* + 2 und *Singen* + 2

Technik: Zu der angestimmten Melodie singt der Elf Fragen an eine umsorgte Person, der er wohlgesonnen ist. Wenn der Elf eine Flöte oder ein anderes Blasinstrument benutzt, dann kann er die Fragen auch zwischen den gespielten Abschnitten des Liedes singen.

Zauberdauer: mindestens 3 SR

Wirkung: Mit Hilfe des Liedes kann der Elf feststellen, ob die befragte Person (die dem Elfen bekannt und mit ihm befreundet sein muss) gesund, krank oder gar tot ist; ob sie sich an einem sicheren Ort oder in Gefahr befindet; ob sie bei der Durchführung eines geplanten Unternehmens erfolgreich war usw. Als Antwort auf seine Fragen erhält der Sänger allgemeine Stimmungsbilder, aber keine klaren Gedankenbotschaften. Wenn die Person, der das Lied gilt, selbst ein Elf ist oder ihm eine IN-Probe gelingt, ahnt er, dass gerade jemand nach seinem Befinden 'gefragt' hat.

Kosten: 5 AsP

Zielobjekt: Einzelperson

Reichweite: beliebig, solange es sich um Aventurien (und die umgebenden Küstengewässer) handelt.

Wirkungsdauer: entspricht der Zauberdauer

Merkmale: Hellsicht, Verständigung

ZAUBERMELODIE

Lernkosten: 150 AP

Ritualprobe: *Musizieren* + 6 oder *Singen* + 6

Technik: Während dieses Liedes versetzt sich der Elf selbst in einen Trancezustand, der ihn in Einklang mit den astralen Strömungen bringt, die ihn umgeben.

Zauberdauer: mindestens 6 SR

Wirkung: Wenn der Elf aus der Trance erwacht, fühlt er sich in seinen magischen Fähigkeiten gestärkt: In der nächs-

ten Zeit sind alle Zauberproben um 3 Punkte erleichtert.
Kosten: 7 AsP
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: TaP* Spielrunden nach Verklingen des Liedes
Merkmale: Eigenschaften, Kraft

DAS FRIEDENSLIED

Lernkosten: 250 AP
Ritualprobe: *Musizieren*-Probe + 5; 1 Probe pro Stunde, die pro bereits musizierter Stunde um weitere 5 Punkte erschwert ist.
Technik: Der Elf stimmt sich an einem ruhigen Ort auf den Frieden ein, den er hervorrufen möchte. Sobald ihn dieser Friede erfüllt, kann er sich musizierend auch an einen anderen Ort bewegen.
Zauberdauer: mindestens 1 SR
Wirkung: Während des Friedensliedes entsteht nach einer Spielrunde (der Zauberdauer) eine Zone des Friedens, in der alle intelligenten Lebewesen die Lust zu aggressiven Kampfhandlungen verlieren.
Um dennoch einen Angriff oder einen Angriffszauber auszuführen, muss dem Kämpfer eine *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingen, die um die TaP* des musizierenden Elfen erschwert sind – für jede einzelne Aktion ist auch eine eigene *Selbstbeherrschungs*-Probe notwendig. Parade- oder Ausweichen-Bewegungen hingegen sind immer möglich. Sobald ein Betroffener innerhalb der Zone durch einen anderen Kämpfer Schadenspunkte erleidet, sind seine nächsten drei *Selbstbeherrschungs*-Proben um die erlittenen SP erleichtert. Aggressive Aktionen gegen den musizierenden Elfen erfordern *Selbstbeherrschungs*-Proben, die zusätzlich um 7 Punkte erschwert sind.
Es ist durchaus möglich, mit Fernwaffen in die Zone des Friedens hineinzuschießen.
Da die Wirkung nicht die Einzelperson betrifft, sondern eine friedliche Grundstimmung erzeugt, sind auch taube Wesen betroffen. Selbst ein SILENTIUM stoppt die Wirkung nicht, erschwert die *Musizieren*-Probe allerdings um 7, da der Elf sein eigenes Instrument nicht mehr hört.
Kosten: 10 AsP pro Stunde
Zielobjekt: der Zaubernde selbst, alle intelligenten Lebewesen (kulturschaffenden Zweibeiner), nicht aber Dämonen, Untote, Elementare oder Golems; magische Lebewesen (Einhörner, Drachen, Chimären etc.) und Geister können von der Melodie betroffen sein, sind es jedoch üblicherweise nicht; Achaz dürfen eine MR-Probe ablegen, um die Wirkung abzuschütteln.
Reichweite: Radius von TaP* x 3 Schritt
Wirkungsdauer: beliebig, bei Beendigung (auch nach gescheiterter *Musizieren*-Probe) erfolgt ein langsames Ausklingen, bei der die benötigten *Selbstbeherrschungs*-Proben pro Minute um jeweils 1 leichter werden, bis die Wirkung nach 1 Spielrunde endgültig verebbt.
Variante: Ein Elf, der in die Ferne ziehen muss und seine unmündigen Kinder einem Vertrauten übergibt, bindet sie mit dem Schwurlied an ihren neuen 'Vormund' – dies ist wohl eine Variante des Friedensliedes, denn hier wird so etwas wie ein dauerhafter Frieden zwischen den Beteiligten gesät.
Merkmale: Einfluss

WINDGEFLÜSTER

Lernkosten: 100 AP
Ritualprobe: *Musizieren-* oder *Singen*-Probe; eine Probe pro Spielrunde, die pro bereits musizierter Spielrunde um 2 Punkte erschwert ist.
Technik: Der Elf zieht sich an einen ruhigen Ort zurück, der dem Wind der Umgebung möglichst ungestört ausgesetzt ist, und beginnt im Einklang mit der Melodie des Windes zu musizieren oder zu singen.
Zauberdauer: mindestens 1 SR
Wirkung: Mit diesem Lied fängt der Elf eine Reihe von Eindrücken auf, die vom Wind an ihn herangetragen werden. Dabei handelt es sich gleichermaßen um reale wie auch um visionäre Bilder, Töne und Stimmungen, die jedoch in keinem Zusammenhang miteinander stehen müssen. Der Zauber vermittelt dem Musizierenden kein konkretes, zusammenhängendes Bild, sondern eher ein breites Spektrum verschiedenster Details. Was der Wind dem Elfen flüstert, entscheidet der Meister. Alle Eindrücke können nur aus der Windrichtung aufgenommen werden, was insbesondere bei sich drehendem Wind ein verzerrtes Gesamtbild ergibt. Je länger der Elf das Lied anstimmt, desto dichter webt sich ein greifbares Ganzes seiner Eindrücke.
Kosten: 3 AsP/SR
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst – die wahrgenommenen Eindrücken kommen aus einer Entfernung, die vom Wind abhängig ist (Meisterentscheid).
Wirkungsdauer: entspricht der Zauberdauer; bei Misslingen einer Probe endet die Wirkung allerdings sofort. In diesem Fall verliert der verstörte Elf für 24 Stunden je 2 Punkte seiner Klugheit und Intuition.
Merkmale: Hellsicht, Elementar (Luft)

LIED DER LIEDER

Lernkosten: 150 AP

Ritualprobe: *Musizieren* + 2 oder *Singen* + 2 oder je eine einfache *Musizieren*- und *Singen*-Probe; jeweils eine Probe pro SR

Technik: Hierzu bedarf es eher einer inneren Ruhe und der Bereitschaft des Elfen, die Musik durch sich fließen zu lassen. In angespannten Situationen, speziell im Umfeld von Kämpfen, oder wenn er sich nicht ganz auf die entstehende Melodie konzentrieren kann, ist dies nicht möglich.

Zauberdauer: mit dem ersten Ton Beginn der Wirkung

Wirkung: Mit diesem Lied gelingt es dem Elfen, Melodien von überderischer Komplexität und Schönheit hervorzubringen: Während er das *Lied der Lieder* spielt, steigt sein *Musizieren*- oder *Singen*-Talent um 1 Punkt pro SR oder beide Talente um jeweils 1 Punkt pro 2 SR, je nachdem, wie das *Lied der Lieder* vorgetragen wird. Dabei kann der Elf kurzfristig durchaus Talentwerte erreichen, die über dem eigentlich Möglichen liegen, und die gespielten Lieder sollten beim Publikum auch eine entsprechende Wirkung erzielen: Die Zuhörer lauschen wie gebannt der Melodie und sind nur schwerlich bereit, sich auf etwas anderes als die Schönheit dieser Musik zu konzentrieren (obwohl es auch vorkommen soll, dass besonders üble Banausen gegen die Musik angrölen, um ihrer Wirkung nicht zu verfallen – damit ziehen sie aber auf jeden Fall den Zorn aller anderen Zuhörer auf sich.) Zudem ergeben je 5 TaP* (es zählt immer der höchste bislang bei den Proben erzielte Wert) einen zusätzlichen Charisma-Punkt für den Musikanten, solange er das *Lied der Lieder* aufrechterhält. Mit dem Ausklang des Liedes sinken Talentwerte und Charisma des Elfen binnen 3 SR wieder auf den ursprünglichen Wert. Allerdings ist der Elf in dieser Zeit auch selbst noch viel zu sehr in seiner Musik versunken, um sich auf irgendwelche anderen Aktivitäten zu konzentrieren: Alle übrigen Eigenschaften (körperliche wie geistige) sinken um den gleichen Betrag, um den das Charisma gestiegen ist. In speziellen Fällen kann der Spielleiter dem Elfen aber zugestehen, sich mittels einer *Selbstbeherrschungs*-Probe vorzeitig aus dieser 'Trance' zu lösen – vor allem, wenn er in Gefahr gerät oder angegriffen wird. Dadurch steigen die Eigenschaften wieder auf Normalwert, der Bonus auf Charisma sinkt aber auch entsprechend.

Bei elfischen Feiern ist es nicht unüblich, dass sich die Melodie zu solchen Höhen von Kunst und Schönheit aufschwingt, dass Musikant und Zuhörer sich selbstvergessen über Stunden treiben lassen und Tag und Nacht, ja, die Zeit selbst vergessen.

Achaz können nach einer gelungenen MR-Probe die Wirkung des Liedes ignorieren.

Kosten: 1 AsP pro 2 SR

Zielobjekt: selbst; die Wirkung der Musik betrifft jedoch alle Personen in Hörweite.

Reichweite: Hörweite (Man muss die Musik wirklich hören und die Melodien unterscheiden können.

Wirkungsdauer: beliebig nach Wille des Musizierenden; misslingt jedoch eine Probe, dann reißt die Zauberwirkung des Liedes jäh ab und die Zauberwirkung verfliegt augenblicklich – was für die Zuhörer eine ebenso harte Ernüchterung mit sich bringt wie für den Elf. Dieser kann sich darüber hinaus in den nächsten 24 Stunden nicht mehr recht auf das Musizieren konzentrieren.

Modifikation: Hierbei ist es möglich, dass auch zwei Elfen unterschiedlicher Sippen mit Kenntnis dieses Liedes zusammenwirken. Sie kommen dann in gemeinsam in den Genuss der Summe ihrer TaP*, allerdings sind die Talentproben hierbei jeweils um +1 erschwert, und das Misslingen auch nur einer Probe bricht den Zauber.

Merkmale: Eigenschaften, Einfluss

FREUNDSCHAFTSLIED

Lernkosten: 50 AP

Ritualprobe: Beiden beteiligten Elfen muss für jede der drei Strophen eine *Musizieren*- oder *Singen*-Probe + 3 gelingen.

Technik: Das Freundschaftslied können nur zwei Elfen gemeinsam spielen, die damit ein untrennbares Band zwischen sich weben, hierbei ist die Sippenzugehörigkeit nicht von Bedeutung. Dies ist nur einmal im Leben eines Elfen möglich. Manche Elfen allerdings finden in ihrem ganzen Leben nicht den geeigneten Partner und haben so bis zu ihrem Tode nie das Freundschaftslied gespielt.

Zauberdauer: Das Lied besteht aus drei jeweils einstündige Strophen, die an drei aufeinander folgenden Tagen von den beiden Elfen gemeinsam gespielt werden, wozu sie einen einsamen und ruhigen Ort aufsuchen müssen.

Wirkung: Die erste Strophe öffnet die Seelen, die zweite webt das Band der Freundschaft, und die dritte festigt dieses endgültig. Misslingt auch nur eine der benötigten Proben, so fällt der benutzte Talentwert (*Musizieren* oder *Singen*) beider beteiligten Elfen permanent um 2 Punkte. Es ist unüblich, in einem solchen Fall das Freundschaftslied zu wiederholen, bevor die beiden noch einmal über ihre Freundschaft nachgedacht und sich ihrer versichert haben.

Gelingt der Zauber, dann wirkt er permanent und – wie die Elfen behaupten – über den Tod hinaus: Sie sind nicht mehr dazu in der Lage, sich gegenseitig Schaden

zuzufügen, außerdem kann jeder von ihnen den anderen auch dann mit einem BALSAMSALABUNDE heilen, wenn er keine AsP mehr hat – beim Zauber werden dann LeP übertragen. Die Proben auf Verständigungszauber zwischen den beiden Freunden sind um 5 Punkte erleichtert, darüber hinaus kosten solche Zauber 2 AsP weniger, mindestens jedoch 1 AsP. Gleiches gilt für das *Sorgenlied*, das auf den engsten Freund bezogen immer gelingt. Ebenso gelingt ein UNITATIO, an dem nur die zwei Freunde beteiligt sind, immer mit der maximal möglichen Summe an ZfP*.

Kosten: Das Freundschaftslied kostet beide Elfen jeweils 5 AsP pro Strophe sowie 2 permanente AsP zusätzlich bei der letzten Strophe.

Zielobjekt: zwei Personen, freiwillig

Reichweite: 3 Schritt

Wirkungsdauer: permanent

Hintergrund: Das Freundschaftslied ist eine Variation des *Sippenliedes*. Wird das Sippenlied gespielt, um die Sippe zu festigen oder auch ein neues Mitglied einzubinden, so ist das Freundschaftslied die Bindung zweier Elfen auf eine noch innigere Art als die Bindung an die eigene Sippe. Stammen beide Elfen aus unterschiedlichen Sippen und sind verschiedenen Geschlechts, dann ist ihr Freundschaftslied in aller Regel der Beginn eines neuen Sippenliedes und damit einer neuen Sippe. Das Lied wird nicht gelehrt, es entsteht, während es erklingt, aus dem jeweiligen Sippenlied (bzw. den Sippenliedern) und verändert sich, bis es den Charakter beider Beteiligten widerspiegelt. Dieses neue Lied wird naturgemäß nie vergessen. Wirkt es als Sippenlied fort, werden alle Kinder und alle hinzukommenden Mitglieder in seine Melodie aufgenommen. Das Freundschaftslied an sich wird ein Elf aber nur einmal in seinem Leben erfahren.

Merkmale: Eigenschaften, Hellsicht, Verständigung

ERINNERUNGSMELODIE

Lernkosten: 150 AP

Ritualprobe: *Musizieren-* oder *Singen*-Probe; eine Probe pro SR, die pro bereits musizierter SR um 1 Punkt erschwert ist.

Technik: Der Elf zieht sich an einen ruhigen, einsamen Ort zurück und stimmt das Lied an.

Wirkung: Mit der Erinnerungsmelodie stimmt sich der Elf auf eine bestimmte Situation oder Person ein, um sich Details wieder geistig in Erinnerung zu rufen. Je länger der Elf das Lied spielt, desto eindringlicher und genauer werden seine Erinnerungen, dabei durchlebt er auch die Stimmungen und Gefühle jener Zeit erneut.

Zauberdauer: Wenn sich der Musizierende etwas ganz Bestimmtes wieder ins Gedächtnis rufen will, dann legt der Meister fest, wie lange er dafür spielen muss. Dabei sind vor allen Dingen zwei Faktoren interessant: wie lange das Ereignis zurückliegt und wie wichtig das Detail in der jeweiligen Situation war. Ist die Erinnerung an eine bestimmte Person und weniger an Situationen geknüpft, dann ist entscheidend, wie lange und gut der Elf diese Person kennt.

Zwei Beispiele mögen dies verdeutlichen: Will ein Elf sich an seinen ersten Gedanken direkt nach der Geburt erinnern, dann wird er wohl 10 SR lang musizieren müssen, denn er kennt die beteiligten Personen (sich selbst und seine Mutter) sehr gut, außerdem war das gewünschte Detail in der entsprechenden Situation von außerordentlicher Wichtigkeit, andererseits ist es die längste nur denkbare Zeitspanne, die der Elf mit dem Lied überbrücken kann. Angenommen den Musizierenden interessiert, welches Farbe die Schuhe des Grafen beim königlichen Empfang tags zuvor hatten, dann wird er etwa 4 oder 5 SR für das Rückrufen der Erinnerung musizieren müssen, denn das Ereignis liegt nicht weit zurück, dafür kennt er den Grafen nicht besonders gut und hat am Vortag sicherlich auch nicht sonderlich auf dessen Schuhwerk geachtet.

Kosten: 5 AsP pro SR

Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: augenblicklich. Die Erinnerung beginnt etwa nach der halben Zauberdauer zurückzukehren, bleibt zunächst aber nur sehr diffus und ist erst nach Abschluss der Zauberdauer vollständig. Misslingt eine der Proben, dann reißt die Erinnerung jäh ab und der Elf wird einen Tag lang von Kopfschmerzen geplagt, die vor allen Dingen auch sein ganz normales Erinnerungsvermögen beeinträchtigen (KL –2).

Merkmale: Eigenschaften

MELODIE DER KUNSTFERTIGKEIT

Lernkosten: 250 AP

Ritualprobe: *Singen*-Probe; eine Probe pro Stunde, die pro bereits musizierter Stunde um 2 Punkte erschwert ist.

Technik: Während der Elf in Ruhe einem Handwerk nachgeht, singt er die Melodie.

Zauberdauer: mindestens 1 SR

Wirkung: Der TaW eines Handwerkstalents steigt für die Dauer des Liedes um die doppelten TaP* aus der *Singen*-Probe. Der TaW des Handwerkstalents kann damit allerdings höchstens verdoppelt werden.

Kosten: 5 AsP pro Stunde

Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig

Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: beliebig; misslingt eine Probe, so ist das Handwerksstück nicht grundsätzlich verdorben (abhängig von der Art des Handwerks, Meisterentscheid), aber der Elf wird die Melodie zumindest 7 Tage lang nicht nutzen können und verliert für diese Zeit zudem die Lust an dieser handwerklichen Tätigkeit (Erschwernis von +5 in diesem Talent).
Varianten: Während durch die eigentliche Form dieses Liedes zwar Werkstücke von außerordentlicher Schönheit entstehen, wohnt diesen Gegenständen jedoch keine Magie inne. Es gibt jedoch zahlreiche Lieder, die ähnliche Funktion haben, aber in ihrer Wirkung weitergehen oder spezialisierter sind. Ein Beispiel sei das *Bauschlied*, das bei der Bauschernte besonders hohes Fingerspitzengefühl verleiht. Aber es soll auch eigene Lieder zur Erschaffung von magischen Artefakten geben (wobei die mächtigeren Artefakte nur im *salasandra* entstehen können), und sogar eine geheimnisvolle Variante, die Erz dazu bringt, das enthaltene Metall auszuscheiden (wodurch die Elfen ohne Bergbau und Verhüttung in den Besitz von schmiedefähigem Metall kommen).
Merkmale: Eigenschaften (bei den angeführten Varianten auch: Objekt)

LIED DES TROSTES

Lernkosten: 150 AP
Ritualprobe: je eine *Singen*- und *Musizieren*-Probe, erschwert um die doppelte Höhe des Verlustes der Eigenschaft (s.u.), plus einen Zuschlag von 3 Punkten, falls das Lied für einen Nicht-Elfen erklingt.
Technik: Der Elf zieht sich mit dem Freund, der durch ein entsetzliches Erlebnis gezeichnet ist, zurück und singt oder spielt das *Lied des Trostes* nur für diesen.
Zauberdauer: etwa eine Stunde
Wirkung: Eine gute Eigenschaft, die durch ein geistiges Trauma gesenkt wurde, kann mit diesem Lied wieder um einen Punkt angehoben werden. Sind mehrere gute Eigenschaften betroffen, muss der Elf sich auf eine davon konzentrieren. Durch das Lied versucht er, den Freund an das Leben selbst zu erinnern und ihm einen gewissen Gleichmut zurückzugeben, der sein Inneres vor dem erlebten Schrecken zu schützen vermag. Erinnerungen werden hierbei nicht angetastet – nur der Umgang mit ihnen wird erleichtert. Misslingt eine der beiden Proben, ist eine Anhebung des betroffenen Eigenschaftswertes durch das Trostlied in Zukunft nicht mehr möglich. Zwischen zwei gespielten Trostliedern muss immer mindestens ein Zeitraum von sieben Tagen liegen.
Dieses Lied ist erst in neuerer Zeit und angesichts der Schrecken der Erben Borbarads wieder außerhalb der Sippen gesungen worden. In Einzelfällen konnte sogar beobachtet werden, dass Elfen diese Melodie auch für ihre nicht-elfischen Gefährten nutzten.
Kosten: 2 AsP plus die Höhe des Gesamtverlustes der guten Eigenschaft in AsP
Zielobjekt: Einzelwesen, freiwillig
Reichweite: 3 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Variante: Es soll bei den Firnelfen ein ähnliches Lied geben, das durch Erlebnisse erworbene Schlechte Eigenschaften senken kann. Zaubervorgang und Werte entsprechen dem *Lied des Trostes*, es muss jedoch extra erlernt werden.
Merkmale: Eigenschaften, Einfluss, Heilung

LIED DER REINHEIT

Lernkosten: 150 AP
Ritualprobe: eine *Singen*- oder *Musizieren*-Probe + 5; eine Probe pro halber Stunde; die TaP* können angesammelt werden
Technik: Der Elf sucht einen Ort auf, der ihm aus früheren Zeiten bekannt ist und der mittlerweile durch dämonischen Zugriff verändert wurde, ruft aus seiner Erinnerung dessen ehemalige Schönheit herauf und spiegelt sie in seinem Lied wieder.
Zauberdauer: min. eine halbe Stunde
Wirkung: Vom Entstehungsort der Melodie aus wird die Umgebung in ihren natürlichen Zustand zurückversetzt, wobei dämonische Wirkungen geschwächt, ja sogar mindere Dämonen in ihre eigene Sphäre vertrieben werden, Pflanzen wieder natürlich wachsen und Tiere zurückkehren. Einzelheiten sind hier Meisterentscheidung, wobei die Auswirkungen einerseits von dem Grad der Verseuchung und andererseits von den TaP* abhängen sollten – hierbei können die TaP* aus den einzelnen Proben natürlich nach und nach angesammelt werden. Üblicherweise wird das Lied gemeinsam von mehreren Elfen gesungen, und mindestens 20 TaP* sind notwendig, um überhaupt einen minimalen Effekt zu erzielen.
Wenn der Elf eine seiner Proben verpatzt (Doppel-20), dann entzieht ihm der dämonisch verseuchte Boden mit einem Schlag all seine Astralenergie, hiervon einen Punkt permanent, sowie W6 LeP. Bei einem wirklich üblen Patzer (Dreifach-20) hat der Elf das Interesse eines gehörnten Dämons (nach Maßgabe des Meisters) auf sich gezogen.
Dieses Lied wird heutzutage von den Elfen dann eingesetzt, wenn es darum geht, wichtige Orte ihres Überlebens zu reinigen. Dies können z.B. Quellen in den Steppen oder warme Täler in den Eisregionen sein. Sehr selten wird

ein Elf dieses Lied alleine singen. Dass gerade Steppen- und Firnelfen in letzter Zeit das *Lied der Reinheit* verstärkt lehren, deutet darauf hin, dass sie mit der Grenzziehung der Borbaradianer alles andere als einverstanden sind.

Kosten: 3 AsP pro Probe

Reichweite: TaW/2 (Singen *oder* Musizieren) Schritt Radius; bei mehreren Vortragenden die Hälfte der Summe dieser Werte

Wirkungsdauer: augenblicklich, wobei das Land nachträglich natürlich wieder verseucht werden kann.

Merkmale: Antimagie, Umwelt

DIE RITUALE DER GEODEN

Bei den wichtigsten Traditionsritualen der Geoden handelt es sich um Objektrituale, die auf den Ring des Lebens gewirkt werden, einen Halsreif aus lauterem Gold in Form einer in ihren eigenen Schwanz beißenden Schlange, der dem jungen Geoden am Ende seiner Ausbildung um den Hals gelegt wird. Die Rituale – vor allem auch die dazugehörigen geistigen Vorbereitungen – können nur bei einem geodischen Lehrmeister erlernt werden.

Der Ring des Lebens

Ein solcher Ring kann mit bis zu 6 Ritualen belegt werden, von denen das erste die *Weihe der Schlange* sein muss, ohne die der Gegenstand gar nicht weiter verzaubert werden kann. Allerdings ist es umso schwerer, dem Ring eine weitere Kraft zu verleihen, je mehr Fähigkeiten schon in ihm schlummern.

Jedes Ritual dauert von Sonnenuntergang bis Sonnenuntergang und kostet den Geoden viel Kraft (neben den Astral- und Lebenspunkten bringen sie ihm auch jeweils 5 Punkte Erschöpfung ein), und eine Probe auf die Ritualkenntnis des Geoden (die Erschaffungsprobe) entscheidet über den Erfolg des Unternehmens. Selbstverständlich kann jeder Geode nur den eigenen Ring des Lebens mit Ritualen belegen.

Es gibt einige Faktoren, die die Erschaffungsprobe erleichtern oder erschweren können:

- Jedes Ritual um die Zahl der Verzauberungen erschwert ist, die schon auf dem Ring liegen.
- Bei Vollmond ist das Ritual um 1 Punkt erleichtert, bei abnehmendem oder Neumond um 3 Punkte erschwert.
- Wenn es innerhalb eines geodischen Steinkreises durchgeführt wird, fällt die Probe um 3 Punkte leichter.
- Zusätzlich gibt es noch Zuschläge, die vom jeweiligen Ritual abhängen und bei den jeweiligen Erklärungen genannt sind.

Wenn das Ritual jedoch misslingt, dann werden (wie üblich) dennoch die vollen Kosten an Astral- und Lebensenergie fällig, jedoch keine permanenten Punkte. Ein Versuch, dieses Ritual innerhalb eines halben Jahres zu wiederholen, ist allerdings um 3 Punkte erschwert.

WEIHE DER SCHLANGE

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geoden)

Lernkosten: 100 AP

Erschaffungsprobe: MU / IN / CH (+1)

Erschaffungskosten: 18 AsP und 3 LeP, davon je 1 Punkt permanent

Wirkung: Dieses Ritual verleiht dem Reif Unzerstörbarkeit und ein gewisses Eigenleben, das die Voraussetzung dafür ist, eventuell die Zwillingsseele des Geoden aufzunehmen. Der einmal geweihte Ring kann vom Träger nicht mehr abgelegt werden und zerfällt bei dessen Tode zu feinem gelbem Staub ohne jeden materiellen Wert.

Merkmal: Objekt

MAGNETISMUS

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geoden)

Lernkosten: 150 AP

Erschaffungsprobe: MU / IN / CH (+2)

Erschaffungskosten: 21 AsP, davon 1 permanent, und W6 LeP

Technik: Der Geode muss sich auf den Boden knien und auf die Kraft von Sumus Gebeinen konzentrieren.

Zauberdauer: 6 Aktionen

Wirkung: Mit diesem Zauber ist der Träger des Rings in der Lage, den Erdboden in seiner Umgebung mit starker magnetischer Kraft zu erfüllen. Jeder eiserne oder stählerne Gegenstand wird mit großer Kraft zu Boden gezogen, als würde sein Gewicht auf ein Vielfaches steigen.

Metallwaffen und vergleichbare Gegenstände können nur mit einer KK-Probe in der Hand behalten werden, Träger von Metallrüstungen müssen KK-Proben ablegen, die um den RS der metallenen Rüstungsteile er-

schwert sind, um auf den Beinen zu bleiben. Alle diese KK-Proben sind um die TaP* des Geoden erschwert. Einzelheiten der Auswirkungen bleiben Meisterentscheid.

Aktivierungsprobe: KL / KO / KK
Aktivierungskosten: 10 AsP
Reichweite: RkW Schritt Radius um den Geoden herum
Wirkungsdauer: RkW KR (A)
Merkmale: Umwelt, Elementar (Erz)

GEODISCHER WASSERBANN

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geoden)
Lernkosten: 75 AP
Erschaffungsprobe: MU / IN / CH (+ 2)
Erschaffungskosten: 21 AsP und W6 LeP
Technik: Der Geode hält für 5 Aktionen die Luft an und schüttelt sich dann wie ein nasser Hund.
Zauberdauer: 7 Aktionen
Wirkung: Dieser Zauber erschafft ein Schutzfeld gegen Wasser aller Art, seien es nun Regentropfen, hohe Luftfeuchtigkeit oder die Tiefen des Meeres. Der Geode ist von einer etwa 3 Finger dicken Zone aus Luft umgeben, so dass kein Wasser zu ihm vordringt. Auch starke Wasserströmungen beeinträchtigen ihn nicht. Andererseits ist es auch nicht möglich zu schwimmen, er sinkt unweigerlich zum jeweiligen Grund hinunter. Allerdings reicht die Atemluft nur für RkP* SR. Gegen elementare Wasser-Attacken schützt der Zauber als zusätzlicher RS in Höhe der halben RkP*.
Aktivierungsprobe: KL / IN / KO
Aktivierungskosten: 7 AsP/SR
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: nach AsP (A)
Variante: Der Geode kann den Schutz auch auf ein Zone von bis zu RkW Schritt Radius um ihn herum ausdehnen, so dass jede Person und jeder Gegenstand ebenfalls durch eine solche Luftschicht vor Wasser geschützt ist. Jede Person kann diese Zauberwirkung durch eine einfache und unmodifizierte *Selbstbeherrschungs*-Probe abschütteln. Diese Variante kostet den Geoden 7 AsP pro Schritt Radius Reichweite und Minute. Der eingeschränkte Vorrat an Atemluft gilt dabei für jede einzelne Person.
Merkmale: Elementar (Wasser, Luft)

Die Seele der Schlange

Unter den Geoden ist der Glaube verbreitet, die rastlose Seele ihres verstorbenen Zwillingsbruders würde in den Schlangenreif des Seelenhüters eingehen, sobald dieser sie gefunden habe. So wären sie bis zu jenem Moment vereint, da die beiden Seelen einen leblosen Zwergenkörper und dessen zu Staub zerfallenen Goldreif zurücklassen, um gemeinsam vor Angrosch zu treten.

Solange die Zwillingsseele aber noch nicht gefunden wurde, macht die *Weihe der Schlange* den Geodenring zu einem besonders einladenden Wohnsitz für Geister aller Art (sozusagen ein 'Besessenheitsmagnet').

Manche Herren der Erde nutzen diese Eigenschaft, um Elementargeister in ihren Ring zu binden (entsprechende Proben um 3 Punkte erleichtert), doch es wurde auch schon von Geoden berichtet, die in der Aktivität eines verspielten Mindergeistes die Stimme ihres Bruders zu vernehmen glaubten.

MACHT ÜBER DEN REGEN

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geoden) 7, SF *Geodischer Wasserbann*
Lernkosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: MU / IN / CH (+ 5)
Erschaffungskosten: 21 AsP und W6 LeP
Technik: Der Geode blickt in die gewünschte Richtung, hebt beide Arme zum Himmel und konzentriert sich auf die Wolken.
Zauberdauer: 6 Aktionen
Wirkung: Durch die Kraft dieses Rituals wird die gesamte Luftfeuchtigkeit im Sichtbereich des Ringträgers zum Abregnen gebracht – das entspricht bei klarem Wetter einem Kegel mit einer Länge von bis zu anderthalb Meilen. Der Regen fällt senkrecht zur Erde, und zwar um so schneller und heftiger, je höher die RkP* ausgefallen sind. Dadurch können je nach Klima bisweilen wahre Sturzbäche oder aber auch schwerer Hagelschauer entstehen. Mit diesem Zauber können auch herannahende Gewitterwände vorzeitig unschädlich gemacht werden. Es ist allerdings nur möglich, existierende Luftfeuchtigkeit zu beherrschen, ein 'Regenbeschwören' in der Khôm-Wüste ist also mit diesem Zauber nicht machbar. Über die Ausmaße und regeltechnischen Auswirkungen von Sichtbehinderung, Wasserschaden (sowohl SP wie auch GE-Proben sind denkbar) entscheidet der Meister nach verfügbarer Wassermenge und RkP*.
Aktivierungsprobe: IN / KO / KK
Aktivierungskosten: 19 AsP
Reichweite: RkW x 250 Schritt
Wirkungsdauer: bis alle Wolken im Wirkungsbereich abgeregnet sind.
Merkmale: Umwelt, Elementar (Wasser)

SEELENFEUER

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geoden) 7
Lernkosten: 200 AP
Erschaffungsprobe: MU / IN / CH (+ 2)
Erschaffungskosten: 21 AsP und W6 LeP
Technik: Der Geode streckt den linken Arm aus und dreht sich um die eigene Achse.
Zauberdauer: 3 Aktionen
Wirkung: Durch dieses Ritual gewinnt der Ringträger die Kraft, innerhalb des Wirkungsradius Seelenfeuer – ähnlich dem kalten Licht eines Irrlichts – aus dem Boden emporschießen zu lassen. Diese Flammen können jede vom Geoden gewünschte Gestalt annehmen (bis hin zu bizarrsten Skulpturen) und haben die Eigenschaft, einzig und allein denkende Wesen zu verletzen – Holz brennt also ebenso wenig wie Stoff, und auch Tiere bleiben unbeeinträchtigt.
Denkende Wesen hingegen erleiden den vollen, durch keine Rüstung gemilderten Schaden in Höhe von RkP*/3 SP pro Berührung. Um ein solches Seelenfeuer zu durchschreiten, ist eine MU-Probe, erschwert um RkP*/2 nötig. Das Seelenfeuer ist, einmal herbeigerufen, 'standorttreu' – es kann also zum Errichten von Flammenbarrieren verwendet werden, nicht aber als 'Fernlenkwaffe' auf ein Opfer geschleudert werden.
Aktivierungsprobe: IN / CH / KK
Aktivierungskosten: 1 AsP pro KR und 5 Rechtschritt Grundfläche der Erscheinungen
Reichweite: maximal RkW x 2 Schritt Radius um den Geoden herum
Wirkungsdauer: nach AsP (A)
Merkmale: Kraft, Schaden

HERR DER FLAMMEN

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geoden) 5
Lernkosten: 150 AP
Erschaffungsprobe: MU / IN / CH (+ 4)
Erschaffungskosten: 21 AsP und W6 LeP
Technik: Der Geode starrt eine Flamme an und konzentriert sich auf das Feuer. Dann lenkt er es mit seinen Blicken an den Ort, wo es hinschweben soll.
Zauberdauer: 12 Aktionen
Wirkung: Dieses machtvolle Ritual gibt dem Geoden Kontrolle über ein offenes Feuer in seiner Umgebung. Dieses Feuer ändert nach seinem Willen die Form und kann sich sogar unabhängig von seinem Ursprung mit einer Geschwindigkeit von 2 Schritt/KR durch die Luft schwebend bewegen. Die Flamme verhält sich dabei wie gewöhnliches Feuer und entzündet brennbares Material, erlischt aber nach Abbruch der Konzentration oder nach Ablauf der Wirkungsdauer, wenn sie dann nicht ausreichende Nahrung findet. Da der ursprüngliche Brennstoff (sei es nun ein Baum oder eine Fackel) nur nach Wunsch des Ringträgers weiterbrennt, ist es dadurch auch möglich, Feuer zurückzudrängen bzw. zu löschen – allerdings nur einen Brandherd nach dem anderen. Die Größe des betroffenen Brandherdes hängt von der Ritualkenntnis des Geoden ab: für eine Kerzenflamme reicht ein RkW von 5, für eine Fackel RkW 7, ein Lagerfeuer RkW 10 etc. Um das Feuer von einem brennenden Haus abzuziehen, sollte schon ein RkW von 20 oder mehr vorhanden sein, so dass der Geode sich besser nach und nach um die einzelnen Teile kümmern sollte: zunächst das Dach, dann Zimmer für Zimmer o.ä. Magisches und dämonisches Feuer oder Elementarwesen sind von diesem Zauber nicht betroffen.
Aktivierungsprobe: MU / MU / IN
Aktivierungskosten: 3 AsP/KR, in der das Feuer dem Willen des Geoden unterworfen ist.
Reichweite: Das Feuer darf nie weiter als RkW Schritt vom Geoden entfernt sein.
Wirkungsdauer: maximal RkP* mal 2 KR
Merkmale: Telekinese, Elementar (Feuer)

MACHT DES LEBENS

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geoden) 11
Lernkosten: 150 AP
Erschaffungsprobe: MU / IN / CH (+ 2)
Erschaffungskosten: 21 AsP und W6 LeP
Technik: Der Geode berührt mit beiden Händen den Reif und konzentriert sich auf die innewohnende Kraft.
Zauberdauer: 6 Aktionen
Wirkung: Dieses Ritual verleiht dem Ring die Gabe, den Träger vor allen Wesen zu schützen, denen widernatürliches Leben eingehaucht wurde (vor allem Untote, Golems und Vampire, nicht aber Dämonen oder reine Umformungen bestehenden Lebens wie Chimären oder Lykanthropen, sehr wohl aber von Nephazim beseelte Untote). Alle diese Wesen sind von von solchem Widerwillen vor der strahlenden Macht des Lebens erfüllt, dass sie den Geoden nicht angreifen oder berühren, solange er sie nicht selbst angreift oder berührt. Indirekte Angriffe (das gezielte Umwerfen eines Schranks, das Auslösen einer Lawine) sind möglich; intelligente Untote können dadurch den Geoden sehr wohl in seinen Aktivitäten behindern. Besonders mächtige Untote können versuchen, den Schutz zu überwinden, was ihnen jedoch umso schwerer fällt, je höher die RkP* des Geoden sind (Meisterentscheid).
Aktivierungsprobe: MU / IN / CH
Aktivierungskosten: 8 AsP + 1 pro 10 Aktionen
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: RkW Minuten (A)
Merkmale: Antimagie

KRÄFTE DER NATUR

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geoden) 11, SF *Macht des Lebens*
Kosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: MU / IN / CH
Erschaffungskosten: 21 AsP und W6 LeP
Technik: Der Geode bedeckt den Körper des Patienten vollständig mit Humus (also frischen Blätter, Erde ...) und bettet seinen Kopf auf den eigenen Schoß. Dann betet er zu Sumu.
Zauberdauer: min. eine halbe Stunde
Wirkung: Die Macht dieses Rituals erlauben es dem Ringträger, der heilenden Energie der Erdkraft den Zugang zu einem Kranken oder Verletzten zu eröffnen. Der Patient erhält entweder 2 LeP pro RkP* zurück, oder aber eine Krankheit, die höchstens die Stufe des RkW hat, kommt zum Erliegen. Misslingt die Ritualprobe, dann wirkt der Zauber zwar, aber statt Sumus Kraft wird das Leben des Geoden als Quelle benutzt: Beim Heilen von Wunden erhält der Patient RkW x 2 LeP, die dem Geoden abgezogen werden, und beim Heilen einer Krankheit geht diese Krankheit auf den Geoden über (zumindest wenn ihre Stufe seinen RkW nicht übersteigt, sonst verbleibt sie beim Patienten). Außerdem muss der Geode die vollen AsP aufbringen, nicht die halben Kosten, wie es sonst bei misslungenen Proben üblich ist.
Aktivierungsprobe: IN / CH / KO
Aktivierungskosten: 7 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Merkmale: Heilung, Elementar (Humus)

WIRBELNDER LUFTSCHILD

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geoden) 7, SF *Geodischer Wasserbann*
Lernkosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: MU / IN / CH (+ 2)
Erschaffungskosten: 21 AsP und W6 LeP
Technik: Der Geode berührt den Ring kurz mit einer Hand, über die er vorher kurz darüber geblasen hat.
Zauberdauer: 1 Aktionen
Wirkung: Dieser Zauber lenkt alle auf den Ringträger gezielten nichtmagischen Geschosse ab, indem sie von einem leichten Luftstoß aus der Bahn gebracht werden. Der Geode muss diese Geschosse noch nicht einmal bewusst wahrnehmen, der Zauber reagiert auf jedes einzelne Geschoss, das in die Nähe des Geoden kommt. Jeder Fernkampfangriff auf den Geoden wird daher um die dreifachen RkP* erschwert. Ein *Meisterschütze* (also eine Person mit der entsprechenden SF), der diesen Effekt beobachtet hat, kann versuchen, ihn einzuschätzen und zu umgehen: Wenn ihm eine IN-Probe gelingt, sind für ihn die Fernkampfangriffe nur noch um die anderthalbfachen RkP* erschwert (zuzüglich zu allen anderen Modifikatoren, versteht sich).
Aktivierungsprobe: KL / IN / GE
Aktivierungskosten: 5 AsP plus je 1 AsP pro Pfeil oder Bolzen und 2 AsP pro Wurfwaffe (Blasrohrpfeile kosten nichts, schwerere Geschosse wie Aale oder von Geschützen geworfene Felsen werden nicht abgelenkt)
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: RkW x 5 KR (A)
Variante: Der Schutz kann auch zu einer Kuppel von bis zu RkW Schritt Radius erweitert werden, kostet dann aber zusätzlich 1 AsP/Schritt/KR. Dann ist jedes Geschoss betroffen, das in diese Zone eindringt.
Merkmale: Hellsicht, Elementar (Luft)

LAUNEN DES WINDES

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geoden) 14, SF *Wirbelnder Luftschild*
Kosten: 250 AP
Erschaffungsprobe: MU / IN / CH (+ 4)
Erschaffungskosten: 21 AsP und W6 LeP
Technik: Der Geode atmet tief ein und aus und konzentriert sich auf sein schwindendes Gewicht.
Zauberdauer: 3 Aktionen
Wirkung: Dieser Zauber macht den Körper des Ringträgers samt seiner Kleidung und Ausrüstung (jedoch nicht mehr als 12 Stein) fast völlig schwerelos. Er gleicht dann in seinen spezifischen Eigenschaften einer Feder, hebt beim nächsten Hauch vom Boden ab und ist fortan dem Spiel der Lüfte ausgeliefert. Der Geode kann seine Bewegungsrichtung und -geschwindigkeit zwar durch Abstoßen von festen Gegenständen steuern, wenn er aber nichts derartiges in seiner Nähe hat, kann er sie nicht weiter beeinflussen. Es ist ihm jederzeit möglich, den Zauber abzubrechen – dann stürzt er allerdings ab wie ein Stein. Während die Schwerelosigkeit jedoch plötzlich eintritt, gewinnt er nach Ende der Wirkungsdauer sein Gewicht im Lauf der Zeit so langsam zurück (im Verlauf einiger Minuten), dass es in der Regel ausreicht, um auch aus größerer Höhe einigermaßen sicher zu landen.
Aktivierungsprobe: IN / FF / GE
Aktivierungskosten: 12 AsP + 3 AsP pro SR
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: max. RkP* SR
Merkmale: Eigenschaften, Elementar (Luft)

WEG DURCH SUMUS LEIB

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geoden) 14, SF *Macht des Lebens*
Lernkosten: 200 AP
Erschaffungsprobe: MU / IN / CH (+6)
Erschaffungskosten: 21 AsP und W6 LeP
Technik: Der Geode berührt das Element, in das er eindringen will, mit beiden flachen Händen und bittet im Geiste um Hilfe.
Zauberdauer: 12 Aktionen
Wirkung: Mit diesem Zauber kann der Geode sich einen 'Weg durch die Erde' öffnen. Damit durchdringt er Humus und Erz, wobei jedoch kein Tunnel entsteht, sondern die Elementarmächte ihn durch das massive Material hindurch bis zu einem Punkt transportieren, der sich auf dem festen Land befindet und nicht weiter als den doppelten RkW in Meilen vom Ausgangsort entfernt ist. Diese Bewegung durch die Erde dauert etwa 1 Sekunde pro zurückgelegten 100 Schritt.
Bei einer gelungenen KL-Probe des Geoden (erleichtert um die RkP*) kann er selbst das genaue Ziel festlegen, ansonsten entscheiden die Elemente (also der Meister) nach dem Zufallsprinzip, wo er abgesetzt wird.
Eine unvermeidliche Nebenwirkung dieses Rituals ist, dass sich die Erde unterwegs alles Metall zurückholt, das ihr einst durch Bergbau und Verhüttung geraubt wurde. Ausnahmen bilden kaltgeschmiedete Gegenstände aus lauteren Oberflächenmetallen – wie z.B. der Ring des Lebens. Bei magischen Artefakten aus Metall wird zudem sämtliche innewohnende Magie freigesetzt und wirkt auf den Träger des Artefakts.
Aktivierungsprobe: MU / IN / KK
Aktivierungskosten: 14 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: bis der Zielpunkt erreicht ist.
Variante: Es ist dem Geoden auch möglich, bis zu RkW/3 weitere Personen mitzunehmen, die dafür die ständig (direkten oder indirekten) Körperkontakt mit ihm haben müssen. Dies kostet ihn zusätzliche 6 AsP pro Person, außerdem wird die RK-Probe um die doppelte Anzahl der Mitreisenden erschwert. Es ist nicht möglich, jemanden unfreiwillig auf diese Reise mitzunehmen.
Einzelheiten, falls der Kontakt zwischen Geoden und Mitreisenden unterwegs abbricht, entsprechen den Folgen beim LEIB DER ERDE (S. 155).
Außerdem gilt der Effekt des Metallverlustes natürlich auch für alle Mitreisenden – ein schwer gepanzerter Krieger wird also buchstäblich in Unterkleidung und waffenlos ankommen.
Sollte ein Mitreisender über die Schlechte Eigenschaft *Raumangst* (oder etwas vergleichbares) verfügen, so muss er unterwegs eine Mut-Probe ablegen, die um den Raumangst-Wert erschwert ist. Bei Misslingen gerät er in Panik – die Folgen hiervon hängen von den genauen Umständen und der Meistergnade ab.
Merkmale: Elementar (Erz und Humus)

Weitere Rituale

Über die bisher aufgezählten Ring-Rituale hinaus kennen die Geoden auch noch zwei Rituale, die nicht dazu dienen, den Ring des Lebens mit besonderen Zaubern zu belegen. Während das eine davon nur auf Sonnenwendtreffen der *Diener Sumus* von allen Anwesenden gemeinsam vollzogen wird und deswegen von einem Spieler-Geoden nicht erlernt werden muss, steht das andere nur den *Herren der Erde* zur Verfügung.
Dieses Ritual, die *Gestalt aus Rauch*, ist allerdings nicht sonderlich weit verbreitet, und selbst auf einem Treffen der Herren der Erde ist es dem Meister überlassen, ob es dort einen erfahrenen Lehrmeister gibt, der dieses Ritual beherrscht und auch bereit ist, es dem Spieler-Geoden zu lehren – gegen eine angemessene Entschädigung, versteht sich.

DIE GESTALT AUS RAUCH

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geoden) 11
Kosten: 250 AP
Ritualprobe: MU / IN / CH (+5)
Technik: Der Geode formt aus Wachs eine Kerze in Gestalt eines Tieres oder Fabelwesens, der auch ein Teil dieses Geschöpfes beigefügt sein muss. In einem langwierigen Ritual lässt er Kraft in diese Kerze fließen.
Wirkung: Wird die Kerze entzündet, so bildet sich aus dem Rauch ein Abbild des Tieres von etwa RkP* Spann Größe. Dieses Geschöpf verfügt über die körperlichen Eigenschaften des 'Originals' (nicht aber über Gift oder Zauberfähigkeiten) und ist allen Wünschen des Geoden unterworfen. Es hat die Eigenschaft *Immunität gegen profane Angriffe* (**Mit Geisterkraft und Sphärenmacht**, S. 53) und verursacht im Kampf stets die Hälfte der für die Tierart üblichen Trefferpunkte. (Wenn die Rauchgestalt kleiner ist als ihr natürliches Vorbild, fallen weitere Abzüge an.) Ein Zerstören der Kerze oder Auslöschen der Flamme lässt die Gestalt sofort verschwinden.
Zauberdauer: 6 Stunden
Ritualkosten: 17 AsP
Wirkungsdauer: Das Wesen existiert, so lange die Kerze brennt, was RkP* x 3 KR entspricht. Allerdings kann die Kerze auch zwischendurch ausgelöscht und zu einem späteren Zeitpunkt wieder entzündet werden, so dass das Wesen dann erneut herbeigerufen wird.
Reichweite: Das Wesen kann sich bis zu RkW Schritt von der Kerze entfernen.

TRANK DES UNGEHINDERTEN WEGES

Ebenfalls den Ritualen zuzuordnen ist die Herstellung eines Trankes, der auf den Sonnwendfesten der Diener Sumus gebraut wird und es ihnen ermöglicht, ohne Verzögerung und Schaden durch jede natürliche Vegetation streifen zu können. Dies bedeutet, die Füße finden selbst in Sumpf oder Treibsand stets einen festen Punkt, und auch im dichtesten Unterholz kann der Freund Sumus wie auf einem breiten Weg wandeln. Dieser Trank ermöglicht es jedoch nicht, durch massive Hindernisse wie Bäume oder Felswände hindurchzuschreiten; genauso wenig ist der Gang spurlos, jedoch mögen die Fährten durchaus an Stellen liegen, wo niemand sie je erblicken wird.

Das genaue Rezept für diesen Trank ist eines der größten Geheimnisse der Geoden; es darf jedoch als sicher gelten, dass wie bei der Flugsalbe der Hexen die Kraft eines mächtigen Elementars (in diesem Falle wahrscheinlich Humus) in den Trank gebunden wird. Die Geoden nehmen den Trank im Anschluss an das Ritual zu sich und können seine Wirkung bis zur nächsten Sonnenwende nutzen. Sollte ein Diener Sumus aus irgendeinem Grund nicht an dem Sonnenwendtreffen teilnehmen können, so muss er auf die Wirkung des Tranks verzichten.

Die Macht der Kälte

Die dem sechsten Element zugeordneten Rituale zählen zu den finstersten Geheimnissen der Geoden, von denen nur eine Hand voll der verdorbensten Herren der Erde Kenntnis haben. Gerüchteweise bestehen die Ringe dieser lebensverneinenden Zauberer gänzlich aus Eis und sind einzig mit Riten im Namen der Kälte geweiht. Ihre Kraft soll vom Töten kleiner Tiere und der Erzeugung von Frost bis hin zur Macht über Gletscher und der Vereisung eines schlagenden Herzens auf weite Ferne hin reichen.

Mit dem vielleicht furchtbarsten jener Rituale erhalten diese Geoden jedoch die Fähigkeit, die Kraft für ihre Sprüche direkt aus der Lebenskraft der Erde unter ihren Füßen zu ziehen, wo im schlimmsten Fall nur leblose Wüste zurückbleibt. Stets umweht diese Zauber ein Hauch der Kälte und des Todes – doch da ihre Kraft aus der Erde selbst gezogen wurde, kann sie angeblich auch nur auf der Erde wirken. Schon die Überquerung fließender Gewässer soll einige dieser Zauber brechen, während mächtigere Varianten wenigstens schlafen, wenn das Opfer sich auf dem Meer aufhält, und ihre Wirkung erst auf festem Boden wieder erwacht.

RITUALE DER HEXEN UND ZAUBER IHRER VERTRAUTEN

Hexen verfügen über drei Arten von Traditionsritualen: Zum einen sind dies die Hexenflüche, die im Endeffekt eine besondere Form der Spontan- bzw. Spruchzauberei darstellen, zum anderen die Zauberfertigkeiten, die der Vertraute ausführen kann, und drittens die Verzauberung des Hexenbesens bzw. eines ähnlichen hölzernen Ritualgegenstandes.

Von den Flüchen

Hexenflüche sind starke magische Rituale, die ausschließlich den Hexen zu Eigen sind. Sie erfordern die *Ritualkenntnis (Hexen)* und werden nur von Hexen an andere Hexen weitergegeben – eine Weitergabe an Außenstehende gilt unter den Töchtern Satuarias als todeswürdiger Verrat. Ihre Auswirkungen haben für das Opfer meist verheerende Wirkung, bringen die Hexe selbst jedoch im besten Fall in den Kerker (*Warzen ins Gesicht*), meist eher auf den Scheiterhaufen. Um einen bestimmten Fluch zu sprechen, legt die Hexe eine Probe auf ihre Ritualkenntnis ab, die nicht um die Magieresistenz des Opfers, sondern um einen Wert anhand der Komplexität des Fluches erschwert wird. Je nach Mentalität der Hexe wird sie den Fluch im *Lodernden Zorn* oder in *Kalter Wut* aussprechen.

◆Im *Lodernden Zorn* gesprochene Flüche schleudert die Hexe ihrem Opfer direkt entgegen, meist noch begleitet mit allerlei anderen Verwünschungen und Schimpfworten. Solche Flüche kosten die doppelte der unten angegebenen Astralenergie, zudem hat diese Methode den Nachteil, dass die Hexe direkt bei dem Fluch beobachtet wird. Im Zorn gesprochene Flüche besitzen übrigens die Eigenheit, automatisch auf den LeP-Vorrat der Hexe zurückzugreifen, falls sie nicht über ausreichend Astralenergie verfügt. Schon so manche Hexe hat ihr Hass so das Leben gekostet.

◆In *Kalter Wut* werden Flüche vom Vertrauten überbracht, nachdem die Hexe den Fluch in einer stillen Sitzung von einer Stunde Dauer auf das Zaubertier übertragen hat. Der Vertraute muss den Weg des Opfers kreuzen oder es aus der Nähe (maximal 7 Schritt) anblicken. Es ist auch möglich, dass die Hexe allein über eine gedankliche Verbindung zum Opfer den Fluch überträgt. Hierfür benötigt sie jedoch mindestens eine Haarlocke, einen Fingernagel oder einige Tropfen Blut der Zielperson. Für diese Art der Übertragung per Körperteil ist die Fluchprobe zusätzlich um die MR des Opfers erschwert; die Übertragung muss um Mitternacht erfolgen und das Opfer muss zu dieser Zeit schlafen. Wenn es aus dem Schlaf erwacht, bekommt es die volle Wirkung des Fluchs zu spüren.

Jähzornige Hexen sprechen ihre Flüche meist in Loderndem Zorn; *rachsüchtige* Hexen bevorzugen die Kalte Wut. Auch eine jähzornige Hexe kann Flüche später durch ihren Vertrauten übertragen, ebenso wie eine rachsüchtige Hexe Flüche im Zorn schleudern kann, jedoch neigen die beiden Ausprägungen dazu, ihrer Art des Fluchens treu zu bleiben. Ob eine Hexe sich spontan zu einem Fluch entschließt, kann durch eine Probe auf die entsprechende Schlechte Eigenschaft geprüft werden. Die Ritualprobe ist einem solchen Fall jedoch um die Hälfte der eigenen schlechten Eigenschaft erschwert.

Probe und Gegenprobe

Ob der Fluch gelingt, hängt von der entsprechenden Ritualprobe ab. Dem Opfer steht aber immer eine Gegenprobe auf eine Eigenschaft zu, um den Auswirkungen des Zaubers zu entgehen. Um welche Eigenschaft es sich handelt, ist bei dem jeweiligen Fluch genannt; die Gegenprobe ist jedoch stets um RkP*+3 der Hexe erschwert. Unabhängig vom Ausgang dieser Gegenprobe kostet ein einmal ausgesprochener Fluch die Hexe die volle Astralenergie.

Erlernen von Hexenflüchen

Das Wissen über Flüche wird mündlich ausschließlich in Hexennächten weitergegeben, weswegen nicht jede Hexe die gleichen Flüche beherrscht: Zwei Mal pro Jahr, wenn eine Hexe an einer Hexennacht teilnimmt, kann sie versuchen, sich von einer Schwester in die Technik eines bestimmten Fluches einführen zu lassen. Welchen Fluch die Hexe erlernen will, bleibt ihr selbst überlassen – vorausgesetzt, sie findet für diesen speziellen Fluch eine Lehrmeisterin, die an der gleichen Hexennacht teilnimmt und bereit ist, das Wissen zu teilen. Um einen Fluch erfolgreich zu erlernen, muss die Hexe die entsprechende Zahl an Abenteuerpunkten investieren, die bei dem jeweiligen Fluch vermerkt ist. Zum Erlernen müssen keine Astralpunkte aufgewendet werden. Besitzt die Hexe nicht genug freie Abenteuerpunkte, kann sie den Fluch auch nicht erlernen, sondern muss bis zu einer späteren Hexennacht warten.

Permanente Flüche

Manche Flüche können auf eine Person permanent ausgesprochen werden; dies ist bei den Flüchen jeweils vermerkt. Für die Aufhebung des Fluchs muss die Hexe dann eine *erfüllbare* Bedingung nennen. (So könnte ihr ein Phex-Geweihter einen Stein aus der Kaiserkrone besorgen müssen; nicht möglich wäre die Forderung, das Eherne Schwert zu überwinden). Dem Opfer muss die Bedingung bekannt gemacht werden, und es muss sie selbständig lösen können – der Meister entscheidet in diesen Fällen, ob die von der Hexe genannte Bedingung akzeptabel ist; ansonsten muss sie eine andere Bedingung nennen.

Ein Opfer, dem der permanente Fluch nicht im Zorn entgegengeschleudert wurde, erfährt die Bedingung bei einer Übertragung durch einen Vertrauten durch die in den Fluch eingewobene Vertrautenmagie *Zwiegespräch*, also in Stimmungsbildern und Assoziationen, bei denen es ein Weilchen dauern kann, bis das Opfer sie gedeutet hat. Im Ritual eines per Fernritual übertragenen Fluches ist eine Traumkomponente (sehr ähnlich einer TRAUMGESTALT) enthalten, so dass das Opfer im Schlaf von der Bedingung erfährt.

Permanente Verfluchungen kosten ein Dreifaches, im Zorn ausgesprochene permanente Flüche sogar ein Sechsfaches der Astralenergie, die Sie bei dem entsprechenden Fluch angegeben finden.

Gegenstände verfluchen

Unter Aufwendung der dreifachen der unten genannten Astralenergie kann auch ein Gegenstand verflucht werden; die Hexe überträgt den Fluch dann in einer stillen Sitzung von einer Stunde Dauer auf den Gegenstand. Die erste Person, die den Gegenstand berührt, wird zum Opfer des Fluches.

Objekte können auch permanent verflucht werden – dies kostet allerdings das Fünffache an Astralkraft und bedarf mehrerer Stunden, wenn nicht gar Tage. Der gewählte Fluch befällt so *jede* Person, die den Gegenstand berührt. Soll der Gegenstand sogar permanent mit einem permanenten Fluch (siehe oben) verflucht werden, kostet dies die zehnfachen Fluchkosten.

Gemeinsam fluchen

Es ist auch möglich, dass mehrere Hexen gemeinsam einen Fluch wirken. Dies kann entweder mittels eines vorbereitenden UNITATIO oder während einer Hexennacht geschehen – fast immer mit permanenter

Wirkung. (Für die Ritualprobe gilt analog das zu Zaubern während eines UNITATIO Gesagte; S. 265.)

Flüche brechen

Prinzipiell können Flüche mit antimagischen Zaubern gebrochen werden. Dabei hängt der genaue Antimagie-Spruch natürlich vom jeweiligen Fluch und seinen Merkmalen ab.

Erkennen: Zunächst muss ein Antimagier den Fluch jedoch als solchen identifizieren (z.B. mit einem ANALYS ARCANSTRUKTUR, der Liturgie BLICK DER WEBERIN oder mittels des Talents *Magiekunde*, falls er sich mit satuarischer Zauberei auskennt), die Probe auf Hellsichtzauber oder Talent ist generell um die RkP* der Hexe erschwert; die gleichen Zuschläge gelten auch zum Erkennen verfluchter Gegenstände mittels Hellsichtzauberei.

Brechen: Hat der Zauberer herausgefunden, dass es sich um 'satuarische Fluchmagie' handelt (die keineswegs jedem Magier bekannt ist) und hat er das wirkende Merkmal erkannt, kann er mit der passenden Antimagie versuchen, den Fluch aufzuheben. Es gilt, dass das Brechen von Flüchen um die bei der Ritualprobe übrigbehaltenen RkP* erschwert ist. Auch permanent gesprochene Flüche können aufgehoben werden, jedoch ist in diesem Fall die Zauberprobe um die doppelten RkP* erschwert.

Brechen mittels Liturgien: Einige Liturgien der Hesinde- und der Praioskirche sind ebenfalls dafür geeignet (oder sogar speziell darauf ausgelegt), Hexenflüche zu brechen. Auch hier sind die entsprechenden Proben auf Liturgiekenntnis um die RkP* der Hexe (bei permanenten Flüchen um die doppelten RkP*) erschwert. Gelingt die Probe allerdings ohne den zusätzlichen RkP*-Aufschlag, kann der Spielleiter eine zeitweise Milderung des Fluches zulassen. Welche Liturgien für welche Art Flüche passend sind, entnehmen Sie bitte A.G. S. 86ff.

Aufheben: Die Hexe, die den Fluch selbst ausgesprochen hat, kann jederzeit unter Aufwendung von 3 AsP die Wirkung ihres Fluches aufheben, ohne die entsprechende antimagische Formel benutzen zu müssen. Dazu muss aber (von ihr selbst oder ihrem Vertrauten) das Opfer oder der Gegenstand berührt werden.

ÄNGSTE MEHREN

Lernkosten: 75 AP
Ritualprobe: MU / IN / CH (+4)
Gegenprobe des Opfers: MU
Wirkung: Das Opfer wird von einer bestimmten Angst befallen oder von einer Schlechten Eigenschaft geplagt, die von der Hexe benannt wird. Besitzt der Verfluchte die Angst (wie Höhenangst, Totenangst, Dunkelangst, Meeresangst, Raumangst, Angst vor Insekten, Spinnen, Feuer etc.) oder schlechte Eigenschaft (wie Arroganz, Goldgier, Neugier, Vorurteile etc.) bereits, erhöht sich der Wert um 10 Punkte. Litt er bisher noch nicht daran, hext ihm die Fluchende die Schlechte Eigenschaft ihrer Wahl auf einem Wert von 15 an. Nach Ende der Wirkungsdauer sinkt der Wert langsam wieder (auf den alten Stand): pro Tag um einen Punkt.

Alles, was im Zusammenhang mit dem Auslöser steht, fordert dem Opfer eine MU-Probe ab (eventuelle Zuschläge nach Angst oder schlechter Eigenschaft); misslingt diese, flieht es panisch. Bei der Angst vor Feuer z.B. hält sich der Verfluchte fern von offenen Flammen; vor einem Flammenschwert oder ähnlichem magischen Feuer flieht er wie unter der Wirkung eines HORRIPHOBUS (mit ZfP* entsprechend den RkP* des Fluchs), und auch Fackel-, Kerzen- oder Lampenschein behagt dem Opfer allgemein nicht. Im Kampf gegen brennende Waffen muss es seinen neuen Wert (Angst vor Feuer) auf sämtliche Kampfaktionen als Mali anrechnen.

Eine vorzeitige Senkung der Schlechten Eigenschaft mit weltlichen (seelenheilerischen) Methoden ist nicht möglich.

Hässlich ist der Zauber, wenn er von einer besonders mächtigen Hexe oder permanent gesprochen wird: Gelingt es nicht, den Fluch innerhalb von drei mal sieben Tagen zu brechen, dann wird das Opfer bereits derart von dem Nachteil beherrscht, dass die Hälfte des Aufschlages bleibt, selbst wenn der Fluch zu einem späteren Zeitpunkt gebrochen wird. In diesem Falle bleibt auch eine 'neue' Schlechte Eigenschaft auf halbem Wert bestehen und plagt das arme Opfer für immer. Eine Hexe kann diesen Fluch unter Aufwendung der entsprechenden Astralenergie auch auf zwei oder drei Ängste erweitern und muss dafür keine eigenen Proben ablegen.

Ritualkosten: 10 AsP
Wirkungsdauer: RkP* in Tagen, permanent möglich
Merkmal: Einfluss

BEISS AUF GRANIT!

Lernkosten: 150 AP
Ritualprobe: MU / IN / KK (+4)
Gegenprobe: KO
Wirkung: Das Opfer kann keine feste Nahrung mehr zu sich nehmen, denn diese verwandelt sich augenblicklich in Stein (Dung, Holz, je nach Benennung der Hexe, jedoch keine Edelmetalle oder -steine o.ä.), sobald es sie berührt. Zwar kann der Verfluchte noch trinken und dünne Suppen zu sich nehmen, doch Brot, Wurst, Käse, Obst usf. scheiden als Nahrungsquelle aus. Eine Spiel-

runde, nachdem der Verfluchte die Nahrung berührt hat, wird das Lebensmittel wieder weich und für andere essbar. Berührt das Opfer jedoch die Nahrung wieder, dann versteinert sie erneut. Ein auf die Nahrung gesprochener OBJEKT ENTZAUBERN hilft dem Opfer übrigens nicht, da sie sofort wieder versteinert, wenn er sie berührt.

Wenn der Fluch länger als drei Tage auf dem Opfer lastet, dann geht er langsam an die Substanz: Der Betroffene verliert von nun an pro Nacht 1 LeP – und regeneriert natürlich weder LeP noch AsP.

Ritualkosten: 12 AsP
Wirkungsdauer: RkP* in Tagen, permanent möglich
Merkmal: Einfluss, Form

BEUTE!

Lernkosten: 75 AP
Ritualprobe: IN / CH / CH (+5)
Gegenprobe: IN
Wirkung: Das Opfer strömt von nun an einen Geruch aus, auf den alle fleischfressenden Tiere (Katzen, Hunde, Wölfe, Ratten ...) und Insekten (je nach Wunsch der Hexe) fressgierig reagieren. Tiere, die den Verfluchten ansonsten nicht beachten würden, nehmen automatisch eine Jagdhaltung gegen ihn ein. Jeder Hund wird anschlagen und ein Knurren von sich geben, wenn der Betroffene in seine Nähe kommt; manchmal sind Tiere gar so außer sich, dass der Verfluchte sie mit einer CH-Probe beruhigen muss, damit sie ihn nicht angreifen (Meisterentscheidung).

Wird die Heldengruppe von Tieren angegriffen, werden sich diese wahrscheinlich vorwiegend auf den Verfluchten stürzen. In einen Kampf mit anderen, nicht verfluchten Helden werden sie sich nur begeben, wenn der Verfluchte nicht greifbar ist – und sie werden die Gelegenheit ergreifen, sich dem Verfluchten zu nähern. Im Kampf gegen den betroffenen Helden zeigen sich die Tiere stets verbissen und hartnäckig: AT +2, PA –3, TP+1 – außerdem fliehen sie nicht und kämpfen bis zum Tode.

Der Verfluchte darf nach Ablauf eines Tages und dann täglich eine IN-Probe+RkP*+3 ablegen, um den Fluch selbst zu brechen. Diese Probe wird pro Tag um 1 leichter, und eine gewürfelte 1 gilt immer als Erfolg. Diese Regelung gilt selbstverständlich nicht, wenn der Zauber permanent auf ihn gesprochen wurde.

Ritualkosten: 13 AsP
Wirkungsdauer: bis Gegenprobe gelingt, permanent möglich
Merkmal: Eigenschaften, Einfluss

HAGELSCHLAG

Lernkosten: 150 AP
Ritualprobe: KL / IN / KK (+6)
Gegenprobe: keine, da keine bestimmte *Person* betroffen ist.
Wirkung: Auf den von der Hexe bestimmten Bereich von maximal RkW mal 100 Rechtschritt Größe geht bei der nächsten passenden Gelegenheit (also wenn Wolken am Himmel aufziehen) ein fürchterlicher Hagelschlag nieder (oder auch Schneesturm, Sturmböen, Sandsturm, je nach Wunsch der Hexe und was zum örtlichen Klima passt), der die Feldfrüchte vernichtet, die Dächer von Bauernkaten eindrückt, den Boden mit einer trügerischen Eisdecke überzieht und sogar einer Person, die sich im Freien aufhält, pro Spielrunde mindestens 2W TP zufügen kann.

Auch dieser Fluch gilt als klassische Hexenrache. Wenn sie es will, und der Himmel gerade bewölkt ist, kann die Hexe den Fluch sogar im Zorn schleudern.

Ritualkosten: 27 AsP
Wirkungsdauer: RkP* in Spielrunden
Merkmal: Umwelt, Elementar (Wasser)

HEXENSCHUSS

Lernkosten: 75 AP
Ritualprobe: IN / CH / KK (+0)
Gegenprobe: KO
Wirkung: Dem Opfer fährt ein urplötzlicher Schmerz in den Rücken (oder ein bohrender Schmerz in den Kopf, ganz nach Wunsch der Hexe). GE, KO und KK fallen um je 6 Punkte (wodurch auch stets die Kampfwerte vermindert werden). Jede Kraftanstrengung schmerzt, besondere Kraftakte sind mit einem *Hexenschuss* nicht möglich. Nach jeder SR legt das Opfer eine KO-Probe ab+RkP*+3 ab; wenn diese gelingt, ist der Schmerz etwas gelindert und die Einbußen gehen um je einen Punkt zurück.

Ritualkosten: 9 AsP
Wirkungsdauer: bis zur vollständigen Linderung
Merkmal: Eigenschaften

KORNFÄULE

Lernkosten: 125 AP
Ritualprobe: KL / IN / KK (+3)
Gegenprobe: keine, da keine bestimmte *Person* betroffen ist.
Wirkung: Die Hexe kann mittels dieses Fluchs ein Kornfeld von einer Größe bis zu RkP* mal 100 Rechtschritt von der Kornfäule oder einer Heuschreckenplage, Kartoffeln von gefräßigen Käfern, einen Weinberg vom Mehltau u.ä. befallen lassen, so dass die gesamte Ernte auf diesem Land verloren ist. Diese He-

xenrache ist seit alter Zeit bekannt und gilt als sicheres Zeichen für die Präsenz einer Satuaria-Anhängerin.
Ritualkosten: 21 AsP
Wirkungsdauer: augenblicklich
Merkmal: Dämonisch (Mishkhara)

KRÖTENKUSS

Lernkosten: 100 AP
Ritualprobe: MU / CH / CH (+ 4)
Gegenprobe: CH
Wirkung: Nach einem *Krötenkuss* ist der Betroffene von einer abstoßenden und Furcht einflößenden Aura umgeben: Er bekommt einen stechenden Blick, dem selbst seine besten Freunde nur selten standhalten können, und seine Stimme erhält einen abweisenden und barschen Klang. Begibt sich jemand in die Nähe des Opfers, so ergreift ihn ein ungutes Gefühl, das sich noch verstärkt, wenn er dem Verfluchten von Angesicht zu Angesicht gegenübersteht. Nur wenige bringen genügend Mut auf, um dem Opfer entgegenzutreten oder gar ein Gespräch mit ihm zu führen – die meisten wenden sich ab, meiden seine Nähe oder gehen unter irgendeinem Vorwand einem Gespräch mit dem Verfluchten aus dem Weg. Manchmal kommt es sogar vor, dass Menschen panikartig vor dem Opfer fliehen.
Will der Verfluchte mit irgendjemandem ein Gespräch beginnen, dann muss er zunächst eine CH-Probe+RkP*+3 ablegen. Gelingt diese, muss der Angesprochene noch eine einfache MU-Probe bestehen. Nur wenn beide Proben gelingen, kann ein halbwegs normales Gespräch geführt werden. Misslingt die CH-Probe, dann versucht der Angesprochene dem Gespräch aus dem Weg zu gehen, misslingt die MU-Probe, dann ist der Gesprächspartner eingeschüchtert und meist nicht sonderlich gesprächig. Geht eine der beiden Proben gründlich daneben (wenn eine 20 fällt), dann flieht das Opfer panikartig und will vorerst vom Verfluchten nichts mehr wissen (die Wirkung ist einem BÖSEN BLICK ähnlich). Von sich aus wird niemand das Opfer ansprechen, es sei denn, es besteht ein triftiger Grund. Der Meister sollte darüber hinaus die Umgebung des Verfluchten nach Möglichkeit entsprechend reagieren lassen: Wer kann, geht ihm aus dem Weg.
Dem Opfer steht einen Tag nach dem Fluch und dann täglich eine CH-Probe+RkP*+3 zu, um die Wirkung des Fluches ein für allemal zu beenden. Diese Probe wird pro Tag um einen Punkt leichter, und eine gewürfelte 1 gilt immer als Erfolg. Wurde der Zauber permanent gesprochen, dann entfällt diese Probe – der Fluch kann in diesem Fall nur noch durch Kundige gebrochen werden.
Ritualkosten: 15 AsP
Wirkungsdauer: bis Gegenprobe gelingt, permanent möglich
Merkmal: Einfluss, Illusion

MIT BLINDHEIT SCHLAGEN

Lernkosten: 100 AP
Ritualprobe: MU / KL / IN (+ 3)
Gegenprobe: KO
Wirkung: Das Opfer verliert nach Wunsch der Hexe sein Augenlicht, Gehör, seinen Riech- oder Tastsinn. Alle Aktivitäten, die den Einsatz dieses speziellen Sinnes erfordern (auch entsprechende Zauber), sind nicht möglich, das Opfer ist in fremder Umgebung auf die verbleibenden Sinne und die Hilfe anderer angewiesen. Der Zauber wirkt auch auf jegliche magischen Wahrnehmungen, die diesen Sinn benötigen, z.B. astrales Sehen.
Ritualkosten: 10 AsP
Wirkungsdauer: RkP* mal 2 Spielrunden, permanent möglich
Merkmal: Eigenschaften

PECH AN DEN HALS WÜNSCHEN

Lernkosten: 100 AP
Ritualprobe: MU / IN / IN (+ 0)
Gegenprobe: MU
Wirkung: In der nächsten Zeit hat das Opfer besonderes Pech: Alle Eigenschaftsproben, Attacken, Paraden, Ausweichmanöver und Fernkampfangriffe sind um 1 Punkt erschwert (und damit auch jede einzelne der drei Eigenschaftsproben in Talent- oder Zauberproben). Zudem erhält es die beiden Nachteile *Pechmagnet* und *Tolpatsch* (siehe AH 114 und 116).
Ritualkosten: 8 AsP
Wirkungsdauer: RkP* Tage, permanent möglich
Merkmal: Eigenschaften

PESTILENZ

Lernkosten: 100 AP
Ritualprobe: MU / KL / CH (+ Stufe der Krankheit)
Gegenprobe: KO (modifiziert bei *Resistenz gegen Krankheiten* bzw. *Krankheitsanfällig*)
Wirkung: Das Opfer erkrankt unmittelbar an der von der Hexe benannten Krankheit. Der Hexe muss diese Krankheit bekannt sein.
Ritualkosten: Stufe der Krankheit in AsP
Wirkungsdauer: augenblicklich, danach nimmt die Krankheit ihren normalen Verlauf.
Merkmal: Dämonisch (Mishkhara)

SCHLAF RAUBEN

Lernkosten: 100 AP
Ritualprobe: (KL/CH/CH) +5. Bei Opfern mit dem Nachteil *Schlafstörungen* entfällt der Aufschlag.
Gegenprobe: MU
Wirkung: Dieser gängigste aller Hexenflüche bewirkt, dass das Opfer keinen Schlaf mehr findet. Dadurch verliert er die nächtliche Regeneration und wird nach und nach unkonzentrierter und reizbarer. Nach der zweiten durchwachten Nacht ist er nicht mehr in der Lage, Erschöpfungspunkte durch Rasten abzubauen, ab der dritten Nacht sinken die geistigen Eigenschaften (MU, KL, IN und CH) täglich um einen Punkt und er erleidet von nun an für jede weiteren 6 Stunden ohne Schlaf 1 Punkt Erschöpfung (siehe **Basis 114**).
Sobald diese Erschöpfung in Überanstrengung übergeht, beginnt der Verfluchte unter Wahnvorstellungen zu leiden, sieht Trugbilder und fühlt sich verfolgt. Das Opfer ist nun zeitweilig kaum ansprechbar und wirkt völlig apathisch. Diese Grundstimmung wird beizeiten durch Phasen hektischer Überaktivität, aufbrausenden Gemüts und plötzlicher Zornesanfälle unterbrochen. Allerdings ist das Opfer während der gesamten Zeit unempfindlich gegen alle Zauber, deren Auswirkungen es im Schlaf erreichen würden.
Alternativ kann die Hexe sich auch entscheiden, dem Opfer zwar Schlaf zuzugestehen, ihm aber übelste Alpträume zu senden. In diesem Fall entsteht keine Erschöpfung, aber das Opfer verliert schon ab der ersten Nacht täglich einen Punkt auf die geistigen Eigenschaften, passende Ängste und Schlechte Eigenschaften steigen in gleichem Maße.
Ritualkosten: 15 AsP
Wirkungsdauer: RkP* in Tagen, permanent möglich
Merkmal: Einfluss

TODESFLUCH

Lernkosten: 100 AP
Ritualprobe: MU / CH / KO (+5)
Gegenprobe: KO
Wirkung: Dieser Fluch entzieht dem Opfer langsam die Lebenskraft: Ohne dass äußere Verletzungen zu sehen sind, beginnt es zu verfallen und schwächer zu werden, bis es im schlimmsten Fall schließlich stirbt. Es verliert in der ersten Spielrunde 1 LeP, in der zweiten SR 2 LeP, in der dritten 3 usw. Nach jeder Spielrunde steht dem Opfer eine weitere KO-Probe+RkP*+3 zu, um den Fluch zu brechen. Diese KO-Probe wird von Mal zu Mal um 1 Punkt leichter (nach der ersten SR also erschwert um die RkP*-1, dann um RkP*-2 etc.)
Ritualkosten: 15 AsP
Wirkungsdauer: bis die Gegenprobe gelingt
Merkmal: Schaden

UNFRUCHTBARKEIT

Lernkosten: 50 AP
Ritualprobe: IN / KO / KO (+5)
Gegenprobe: KO
Wirkung: Mittels dieses Fluchs ist die Hexe in der Lage, einem beliebigen Lebewesen die Fähigkeit zu rauben, Nachkommen zu zeugen oder zu gebären. Wird eine bereits schwangere Kreatur von diesem Fluch getroffen, muss ihr eine KO-Probe gelingen, sonst bringt es eine Miss- oder Totgeburt zur Welt.
Ritualkosten: 12 AsP
Wirkungsdauer: RkP* in Wochen, perm. möglich
Merkmal: Dämonisch (Asfaloth)

VIEHVERSTÜMMELUNG

Lernkosten: 75 AP
Ritualprobe: IN / KO / KO (+3)
Gegenprobe: KO
Wirkungsweise: Ein Tier (kein denkendes Wesen), das von diesem Fluch betroffen wird, beginnt dahinzusiechen: Ein von der Hexe bestimmtes Bein des Tieres, aber auch der Kopf oder ein inneres Organ verdorrt im Laufe von einer Woche bis zur Unkenntlichkeit, was in vielen Fällen den Tod des Tieres nach sich zieht.
Sollte das Tier den Fluch überleben (was nur bei sehr geringer Wirkungsdauer oder bei einen nicht lebenswichtigen Körperteil wie etwa einem Bein möglich ist), so regeneriert sich das verfluchte Körperteil nach Ablauf der Wirkungsdauer im Rahmen der normalen Heilung wieder.
Ritualkosten: 12 AsP
Wirkungsdauer: RkP* in Tagen, permanent möglich
Merkmale: Form, Schaden, Dämonisch (Asfaloth)

WARZEN SPRIEßEN

Lernkosten: 50 AP
Ritualprobe: IN / CH / CH (-2)
Gegenprobe: CH
Wirkung: Dem Opfer wachsen innerhalb von wenigen Minuten dicke, hässliche, haarige Warzen (oder Pusteln, Flechten) im Gesicht, die ihm den Nachteil *Widerwärtiges Aussehen* verleihen (siehe **AH 118**). Die dort genannten Probenaufschläge gelten auch für Zauberproben, da das Opfer von Selbstekel geplagt ist und sich zudem auf kaum etwas anderes als seine Warzen konzentrieren kann.
Ritualkosten: 6 AsP
Wirkungsdauer: 1 Tag, permanent möglich
Merkmal: Eigenschaften, Form

ZUNGE LÄHMEN

Lernkosten: 50 AP
Ritualprobe: IN / CH / FF (+0)
Gegenprobe: KO
Wirkung: Die Zunge des Opfers ist gelähmt, es kann sich nur noch lallend und unartikuliert äußern: Um einen vom Opfer gesprochenen einfachen Satz zu verstehen, ist für die Zuhörer eine Probe auf die benutzte Sprache erforderlich. Zaubersprüche mit gesprochener Formel können nur noch mit einem Aufschlag von 7 Punkten auf die Zauberprobe gewirkt werden.
Ritualkosten: 12 AsP
Wirkungsdauer: RkP* in Stunden, permanent möglich
Merkmal: Eigenschaften, Einfluss

Vom Hexenbesen

Hexen fliegen auf Besen oder in Fässern (oder auf Türen, Dachbalken, Mistgabeln, Zäunen, Kampfstäben, Tischen und ähnlichen Holzgegenständen, ja sogar von schweren, in Holz gebundenen Folianten wurde berichtet) – das ist ein offenes Geheimnis. Weit weniger bekannt ist das Geheimnis der Herstellung dieser Fluggeräte und dass diese widernatürliche Fortbewegungsart ebenfalls an den Kräften der Hexe zehrt, nicht in hohem Maße, aber dennoch spürbar.

Allgemein können alle Gegenstände, die zum größten Teil aus Holz bestehen, mittels der so genannten 'Hexensalbe' zum Fliegen gebracht werden. Diese Salbe ist aber nun nicht eine einfache Zauberpaste, die jede Hexe in ihrem Kämmerchen brauen kann, vielmehr ist ihre Herstellung ein Großes Ritual (eines der Kern-Rituale der Hexennächte), in dessen Rahmen nicht nur eine mächtige Version des HEXENHOLZES gewirkt wird, sondern auch die Kräfte eines machtvollen Luft-Elementars auf das Gebräu herabgerufen werden. (Zumindest zeigt Hellsichtzauberei als wirkende Merkmale Telekinese und Elementar (Luft).)

Die entstehende Paste ist so portioniert, dass sie es allen anwesenden Töchtern Satuarias ermöglicht, die nächste Hexennacht auf einem Fluggerät zu erreichen – der eigentliche Zweck aller Besen, Fässer und dergleichen mehr. (Viele der Versammlungsplätze der Hexen liegen ja auf ansonsten unerreichbaren Gipfeln und Hochplateaus, auf Lichtungen in dichten Wäldern und ähnlich unzugänglichen Orten.)

Die Wirkung der Salbe hält genau ein halbes Jahr an, also je nach Zeitpunkt der Hexennacht bis zur nächsten Sonnenwende oder Tagundnachtgleiche. Die Salbe bewirkt, dass der mit ihr bestrichene hölzerne Gegenstand aus eigener Kraft fliegt und dabei maximal die Hexe, ihren Vertrauten (mögliche Ausnahme sind besonders schwere *Machtvolle Vertraute*) und eine gewisse Menge an Ausrüstung (maximal 20 Stein) tragen kann.

Solange die Hexe jedoch nicht auf dem Fluggerät sitzt, verfällt es in zeitweilige Starre, aus der es vor dem nächsten Einsatz wieder erweckt werden muss. Dies heißt im Klartext, dass Hexen für ihre Flugkunststücke Astralenergie verbrauchen, und zwar 1 AsP für jedes Abheben. Wie lange die Hexe danach in der Luft bleibt, spielt keine Rolle.

Die maximale Geschwindigkeit des Besens beträgt etwa 50 Meilen pro Stunde. Um so schnell zu fliegen, muss die Hexe allerdings alle halbe Stunde eine *Fliegen*-Probe ablegen – es erfordert gehörige Anstrengung, den Besen auf Kurs zu halten. *Fliegen*-Proben sind natürlich ebenfalls für besondere Flugkunststückchen erforderlich: Eine Verfolgungsjagd in dichtem Wald, ein Flug durch ein Fenster, ein Überschlag oder eine Schraube bedeutet immer einen deftigen Aufschlag auf die Probe, aber auch plötzliches Abstoppen, Fliegen in heftigem Wind oder mit schwerer Last erfordern erschwerte *Fliegen*-Proben. Auch bei Verletzungen der Hexe oder bei einem eventuellen 'Luftkampf' zwischen der Hexe und einem Raubvogel, Drachen o.ä. muss geprüft werden, ob sich die Tochter Satuarias auf ihrem Fluggerät halten kann oder die Kontrolle verliert.

Eine gescheiterte *Fliegen*-Probe bedeutet jedoch nicht immer, dass die Hexe spektakulär abschmiert, sondern meist nur, dass sie das gewünschte Ziel ihres Flugmanövers nicht erreicht. Nur bei besonders risikoreichen Kunststücken (oder bei einem Patzer der *Fliegen*-Probe) sind Leib und Leben der Hexe in Gefahr ...

Hexen, die etwas mehr Wert auf Bequemlichkeit legen, verwenden übrigens meistens Fässer oder Türen, die sich zwar schlecht durch die Gegend schleppen lassen, dafür aber wesentlich gemütlicheres Reisen ermöglichen: Eine Hexe auf Besen, Mistforke oder Kampfstab muss alle halbe Stunde eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegen, die im Verlauf eines langen Fluges von Mal zu Mal um 1 Punkt schwieriger wird – der Ritt auf einem dünnen Holzstab gehört nun einmal nicht zu den größten Annehmlichkeiten des aventurischen Lebens. Antimagie (ein gezielter BEWEGUNG STÖREN oder LUFTBANN bzw. ein Flug in eine entsprechende Zonenwirkung) wirkt nur auf die Hälfte der dem Besen eigenen Magie: das Gerät ist schwer steuerbar und verliert an Höhe, so dass eine raue, aber sichere Landung noch möglich ist (*Fliegen*-Probe).

Zauber der Vertrauten

Die meisten Hexen nehmen ein Tier bei sich auf, das sie zu ihrem Vertrauten machen. Das Tier ist immer von derselben (oder verwandten) Art wie das Seelentier

der Hexe selbst, z.B. wird eine Schwester des Wissens mit Seelentier Nesselviper nur eine Schlangenvertraute halten. Eine ähnlich enge Beziehung ist auch zwischen den Geoden vom Zweige der Diener Sumus und bestimmten Tierarten bekannt. Sie bevorzugen Schlangen, Falken, Hunde und Wildkatzen. Die hier präsentierten Regeln für die Vertrautenzauber gelten daher für Töchter Satuarias, Geoden vom Zweig der Diener Sumus und eingeschränkt auch für die Zibiljas und Goblin-Schamaninnen.

In Verbindung mit ihrer Meisterin – gelegentlich aber auch unabhängig von ihr – verfügen die Vertrauten über eine eigene Magie, für die sie mit einem beschränkten Vorrat an eigener Astralenergie ausgerüstet sind. Ebenso verfügen sie über einen eigenen Wert in Ritualkenntnis (Vertrautenmagie).

Zum Erlernen der Zauber muss der Vertraute Abenteuerpunkte aus seinem eigenen AP-Vorrat aufbringen. Es sind keine Lehrmeister o.ä. vonnöten, jedoch muss für das Erlernen eines neuen Zaubers ein eine Vollmondnacht andauerndes Ritual aufgewendet werden. Eine Reihenfolge des Erlernens der einzelnen Zauber ist nicht vorgegeben.

Die folgenden Zauber werden auf die Eigenschaften der Hexe, jedoch mit der Ritualkenntnis des Vertrauten ausgeführt, wenn die Hexe mit diesem in körperlichem Kontakt steht, und mit der Astralenergie des Vertrauten gespeist. Die geforderten Eigenschaften für die Probe sind bei den Zaubern notiert. Zaubert der Vertraute alleine, so muss auf dessen Eigenschaften gewürfelt werden, jedoch sind alle Proben prinzipiell um 15 Punkte erleichtert.

Vertraute sind im Gegensatz zu den Hexen bei ihren Zaubern nicht auf Bodenkontakt angewiesen, daher gelingt ihre Magie auch, wenn sie gerade auf dem Hexenbesen mitgenommen werden oder eigenständig fliegen. Näheres zur Generierung, zur Bindung und den Werten der verschiedenen Vertrautentiere finden Sie im entsprechenden Kapitel im Band **Mit Wissen und Willen**.

DINGE AUFSPÜREN

Tierarten: alle
Lernkosten: 10 AP
Ritualprobe: KL / IN / IN (+ Mod.)
Technik: Der Vertraute berührt die Hexe an der Stirn und lässt sich von ihr ein 'emotionales Bild' des gesuchten Gegenstands übermitteln. Anschließend bewegt er sich einmal im Kreis und lässt seine Sinne in alle Himmelsrichtungen schweifen.
Zauberdauer: 7 Aktionen
Wirkung: Ähnlich wie beim *Hexe finden* (siehe nebenstehend) nimmt der Vertraute die magische Witterung eines Gegenstands auf, der längere Zeit im Besitz der Hexe gewesen sein muss und mit dem sie ein emotionales Band verbindet. Dabei ist die RK-Probe um 1 pro Meile Entfernung des Gegenstands erschwert, bei besonders vertrauten Gegenständen aber auch (nach Maßgabe des Meisters) um bis zu 7 Punkte erleichtert. Auch in diesem Fall erfährt der Vertraute etwas über die Richtung, in der sich der Gegenstand befindet, nicht aber über einen Weg, zu ihm hin zu gelangen.
Ritualkosten: 3 AsP
Zielobjekt: Einzelobjekt
Reichweite: RkW in Meilen
Wirkungsdauer: RkP* SR
Merkmal: Hellsicht

HEXE FINDEN

Tierarten: alle
Lernkosten: 15 AP
Ritualprobe: KL / IN / IN (– 7, pro Meile Abstand um 1 erschwert)
Technik: Der Vertraute bleibt starr auf der Stelle stehen und konzentriert sich ganz auf die Aura seiner Meisterin.
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Der Vertraute erspürt die Richtung, in der sich seine Meisterin von ihm aus aufhält, indem er ihre ganz persönliche magische Ausstrahlung über eine große Entfernung aufnimmt. Dieser 'Zaubergeruch' kann nur durch den Einsatz von Antimagie oder göttliches Eingreifen unterbunden werden. Der Vertraute setzt diesen Zauber von sich aus natürlich nur dann ein, wenn er die Hexe mit seinen normalen Sinnen nicht aufspüren kann. Ob er auch einen Weg zu der Hexe findet (was vor allem problematisch sein kann, wenn sie sich in einem Gebäude aufhält), kann von IN-Proben abhängig gemacht werden.

Da der Zauber nicht allzu lange hält, kann der Vertraute gezwungen sein, ihn nach einer gewissen Zeit zu wiederholen, um nicht 'vom Kurs abzukommen'.
Ritualkosten: 2 AsP
Zielobjekt: Hexe
Reichweite: RkW in Meilen
Wirkungsdauer: RkP* SR
Merkmal: Hellsicht

KRÖTENGIFT

Tierarten: nur Kröte
Lernkosten: 20 AP
Probe: IN / CH / KO
Technik: Die Kröte erstarrt und konzentriert sich auf die drohende Gefahr.
Zauberdauer: 2 Aktionen
Wirkung: Das Hautgift der Kröte verwandelt sich in eine magische Flüssigkeit, die jedem, der sie berührt, eine *Krötenhaut* anhext. Dadurch überzieht sich die

gesamte Hand mit einer Haut, wie sie weiter oben beschrieben wurde. Eine Krötenhand bedeutet für ihren Träger je 1 Punkt Abzug auf CH und FF, sie kann nur mit Antimagie oder durch Heilzauberei, die wenigstens 7 LeP bewirkt, wieder in den ursprünglichen Zustand versetzt werden.
Ritualkosten: 4 AsP
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: permanent
Merkmal: Form

KRÖTENSCHLAG
Tierarten: nur Kröte
Lernkosten: 15 AP (Kröten beherrschen ihn von Anfang an.)
Ritualprobe: IN / CH / KK
Technik: Die Kröte starrt das Opfer an und lässt ihre Zunge ein paar Finger weit aus ihrem Maul schnellen.
Zauberdauer: 2 Aktionen
Wirkung: Wenn die Kröte sich selbst oder ihre Meisterin von gefährlichen Gegnern angegriffen sieht, kann sie ihre gesamte zu diesem Zeitpunkt vorhandene Astralenergie in eine magische Entladung umsetzen, die bei den Opfern SP in Höhe der eingesetzten AsP verursacht und nur von einem GARDIANUM abgefangen oder einem SCHADENSZAUBER BANNEN unterbrochen werden kann. Die Kröte wendet immer ihre gesamte AE auf, sie kann den *Krötenschlag* also nicht dosieren.
Ritualkosten: alle AsP, siehe oben
Zielobjekt: Einzelwesen
Reichweite: RkW/2 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Merkmal: Schaden

SCHLAF RAUBEN
Tierarten: alle
Lernkosten: 20 AP
Ritualprobe: KL / IN / KO
Technik: Der Vertraute lässt sich an einem Ort nieder, von dem aus er das Opfer deutlich wahrnehmen kann, und bleibt dort bis zum Ende der Wirkungsdauer regungslos sitzen.
Zauberdauer: Wirkungsdauer
Wirkung: Ein Vertrauter kann einem Menschen, den er im Schlaf beobachtet, teilweise dessen Regeneration entziehen (mit einer Geschwindigkeit von 1 LeP/SR). Die geraubten Punkte entsprechen maximal den RkP* (natürlich höchstens bis zum vom Schläfer erwürfelten Wert). Der Vertraute kann die gestohlene Regeneration seiner eigenen hinzufügen. Das Opfer hat währenddessen Alpträume von dem konkreten Tier, das den Schaden verursacht, könnte sich also bei einer Begegnung mit dem Tier vage an es erinnert fühlen.
Ritualkosten: 1 AsP
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: RkW Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Merkmale: Einfluss, Verständigung

STIMMUNGSSINN
Tierarten: alle
Lernkosten: 15 AP
Ritualprobe: IN / IN / CH
Technik: Das Tier berührt die Hexe an einer beliebigen Körperstelle (es reicht, wenn die Hexe das Tier krault oder es auf der Schulter der Hexe sitzt) und blickt das Ziel der Zaubers an.
Zauberdauer: 2 Aktionen
Wirkung: Der Vertraute nimmt die Stimmung eines Gesprächspartners auf, verstärkt diese Wahrnehmung und leitet sie so an seine Meisterin weiter. Hierdurch kann sich die Hexe ein Bild von der Gefühlslage ihres Gegenübers machen: Trauer, Freude, Feindseligkeit, Wut usw. sind deutlich zu spüren. (Orientieren Sie sich am Zauber SENSIBAR EMPATHICUS; S. 239.) Mit diesem Vertrautenzauber ist es sogar in Grenzen möglich, dass zwei Hexen stille Zwiesprache führen (wenn beide einen Vertrauten besitzen, versteht sich) oder sich für ein Zauberritual aufeinander einstimmen. In diesem Fall müssen natürlich beide Vertrauten die entsprechende Astralenergie aufwenden.
Ritualkosten: 2 AsP pro Spielrunde
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: RkW in Schritt
Wirkungsdauer: nach AsP-Aufwand, maximal RkP* des Vertrauten in Spielrunden
Merkmal: Hellsicht, Verständigung

TARNUNG
Tierarten: Kröte, Schlange, Spinne
Lernkosten: 15 AP
Ritualprobe: IN / IN / GE
Technik: Das Tier kauert sich zusammen und presst sich flach gegen den Boden.
Zauberdauer: 1 Aktion
Wirkung: Erzeugt eine Tarnung, die den Auswirkungen des CHAMAELIONI (S. 54) entsprechen. Wie auch bei diesem Zauber ist der Zauber gebrochen, sobald sich das getarnte Tier bewegt.
Ritualkosten: 2 AsP
Zielobjekt: Einzelwesen, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: RkP* in SR
Merkmal: Illusion

TIERSINNE

Tierarten: alle
Lernkosten: 15 AP
Ritualprobe: KL / IN / IN
Technik: Der Vertraute berührt die Hexe, schließt die Augen (soweit möglich) und verharrt, als würde er schlafen.
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Der Vertraute leiht der Hexe seine Sinnesorgane. Je nach Tierart wird das Wahrnehmungsvermögen der Hexe dadurch beträchtlich erweitert und geschärft. Sie kann Dinge wahrnehmen, die sonst für menschliche Sinne unbemerkt geblieben wären.
Ritualkosten: 3 AsP + 2 AsP pro Spielrunde
Zielobjekt: Hexe
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: nach AsP, max. RkP* SR
Merkmale: Eigenschaften, Verständigung

Die Tiersinne sind im Einzelnen*:

Katze:	Nachtsicht, Gehör
Wildkatze:	Nachtsicht, Gehör
Eule:	Hervorragende Nachtsicht
Rabe:	Scharfblick bei Tag
Falke:	Hervorragender Scharfblick bei Tag
Hund:	Geruch, Gehör
Schlange:	Geruch, Magiegespür
Kröte:	Hervorragendes Magiegespür
Affe:	Sinnenschärfe +3
Spinne:	Hervorragender Tastsinn
Wiesel/Iltis:	Geruch, Gehör

*) *Nachtsicht* entspricht dem gleichlautenden Vorteil (AH 110), während *Hervorragende Nachtsicht* jegliche Nachteile durch geringe Beleuchtung völlig vermeidet, solange überhaupt nur Reste von Licht vorhanden sind. *Geruch*, *Gehör* und *Scharfblick* wirken wie die Vorteile *Herausragender Sinn* (AH 109). *Hervorragender Scharfblick* verstärkt die Auswirkungen noch einmal, ebenso der *Hervorragende Tastsinn*, mit dem selbst Schritte und andere leichte Erderschütterungen wahrgenommen werden. *Magiegespür* entspricht dem Zauber ODEM ARCANUM (S. 197), abgesehen von der Wirkungsdauer der Wahrnehmung: Als ZfP* gelten hierbei die RkP* des Tieres. Bei *Hervorragendem Magiegespür* sind die RkP* für diesen Zweck verdoppelt.

UNGESEHENER BEOBACHTER

Tierarten: alle
Lernkosten: 20 AP
Ritualprobe: IN / IN / CH
Technik: Der Vertraute berührt die Hexe und beide verharren regungslos für die Zeit der Zauberdauer.
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Auch bei diesem Zauber leiht der Vertraute der Hexe seine Sinne, jedoch muss er nicht die ganze Zeit mit ihr in körperlichem Kontakt stehen. Vielmehr schickt die Hexe ihn aus, um eine bestimmte Person (keinen Gegenstand) zu beobachten und dabei möglichst unentdeckt zu bleiben.
Die Hexe versinkt derweil in eine tiefe Trance, um geistig bei ihrem Vertrauten zu sein. Sie kann ihm jedoch selbst keine Nachrichten oder Befehle übermitteln, sondern nur beobachten, und ist während der Zauberdauer nicht in der Lage, irgendetwas anderes zu unternehmen. Nur durch starke Schmerzen kann ihr Bewusstsein in ihren Körper zurückgeholt werden. Der Zauber endet spätestens, wenn der Abstand zwischen Hexe und Vertrautem zu groß wird.
Sollte der Vertraute verletzt werden oder gar sterben, während die Hexe an seinen Sinnen Anteil hat, erleidet die Hexe für jeden SP einen Punkt Erschöpfung.
Ritualkosten: 7 AsP
Zielobjekt: Hexe
Reichweite: RkW in Meilen
Wirkungsdauer: maximal bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang (A)
Merkmal: Verständigung

ZWIEGESPRÄCH

Tierarten: alle
Lernkosten: 10 AP (s.o., erlernt jedes Vertrautentier bei der Vertrautenbindung)
Ritualprobe: KL / IN / IN
Technik: Das Tier kuschelt sich an die Hexe und konzentriert sich auf die Bilder, die es übertragen will.
Zauberdauer: 2 Aktionen
Wirkung: Mit diesem Zauber ist das Vertrautentier in der Lage, Bilder, Gefühle und Beschreibungen telepathisch an die Hexe zu übermitteln. Die Kommunikation findet etwa wie unter dem Zauber TIERGEDANKEN statt (S. 257) und ähnelt in keiner Weise einer konkreten Sprache. Jedes Vertrautentier wird zudem die ihm wichtigsten Sinneseindrücke zum Beschreiben einer Person verwenden, so dass die Spielleiterin von der Hexe eine Intuitions-Probe verlangen kann, um die Eindrücke zu entschlüsseln.

Da das Tier (im Rahmen seiner geistigen Möglichkeiten) die menschliche Sprache verstehen kann, kann sich hierbei ein Zwiegespräch entwickeln, wobei die Hexe spricht, das Tier seine Aussagen aber telepathisch überträgt.

Wenn das Tier einen permanenten Fluch überbringt, dann wird dem Opfer mit Hilfe dieses Zaubers mitgeteilt, welches die Bedingungen zum Brechen des Fluches sind. (Zu Flüchen und der Möglichkeit, sie von Vertrauten überbringen zu lassen, S. 317ff.)

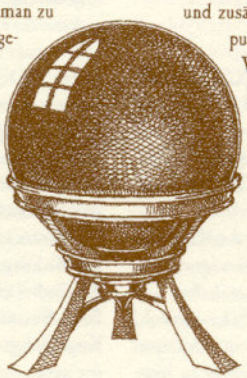
Ritualkosten: 2 AsP
Zielobjekt: Hexe
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: so lange die Berührung nicht unterbrochen wird
Merkmal: Verständigung

DIE KRISTALLKUGEL

Was heute gemeinhin unter dem klingenden Namen *Kristallkugel* bekannt und als arkane Gerätschaft bei Magiern und Scharlatanen ebenso zu finden ist wie als völlig unmagische Glaskugel bei zweifelhaften Wahrsagern, geht auf eine Tradition der alten Echsen zurück. Der klare Bergkristall diente den Kristallomanten ursprünglich nur als materielle Komponente, um ihre Hellsichtmagie zu unterstützen (siehe auch das Kapitel zur **Kristallomantie** im Band **Mit Wissen und Willen** auf Seite 165), stellte sich jedoch bald als äußerst potentes Artefakt heraus.

Schon zu Zeiten vor Bosparans Fall entdeckten auch menschliche Gildenmagier das Geheimnis um die Erschaffung der Kristallkugel. Doch obwohl sie heute neben dem Zauberstab das verbreitetste Artefakt unter Gildenmagiern darstellt, sind ihnen bisher nur wenige der alten echsischen Rituale bekannt.

(Prinzipiell ist jedoch jedem, der die entsprechende Ritualkenntnis besitzt, das Erlernen der entsprechenden Kugelzauber möglich, wenn er einen geeigneten und gewillten Lehrmeister findet. Ohne die Ritualkenntnis kostet das Erlernen die doppelte Anzahl der genannten AP und ist auch nur möglich, wenn man zu einer der drei magischen Gruppierungen gehört, die die Kristallkugel nutzen.)



Eine magische Kristallkugel misst etwa fünf Finger im Durchmesser und wiegt etwa anderthalb Stein. Unter den Gildenmagiern sind dabei Kugeln unterschiedlicher Art verbreitet. Da sich der reine Materialwert eines Bergkristalls dieser Größe, noch dazu mit den passenden Einschlüssen, auf gut 200 Dukaten beläuft, verwenden die meisten Gildenmagier heute Kugeln aus einer speziellen, sehr durchsichtigen Glasmischung, in die kleine Silber- oder Mondsilbersplitter eingelagert sind. Solche Glaskugeln werden nicht von den Gilden oder Akademien ausgegeben (obwohl sie auch dort häufig zu finden sind), sie sind aber in vielen größeren Städten Aventuriens erhältlich und kosten um die 30 Dukaten – ein geschickter Alchimist kann dieses Glasgemisch auch selbst herstellen. Nur gut betuchte Magier leisten sich hingegen eine Kugel aus echtem Kristall, denn wo echsische Zauberer über ein geheimes Ritual verfügen, Kristalle nach ihrem Willen wachsen zu lassen, sind Menschen entweder auf die sehr seltenen natürlichen Kristalle dieser Größe angewiesen, oder aber sie greifen auf von Dschinnenhand geschaffenen Kristalle zurück.

Die Rituale

Wegen der Beziehung der Kristallkugel zu den Kräften des Mondes sollten die Erschaffungsrituale möglichst im Schein des Vollmondes durchgeführt werden, andernfalls gelten Zuschläge von +1 (in der Nacht vor/nach Vollmond) bis +14 (bei Neumond) und zusätzlich +3 für tagsüber. Falls der Zeitpunkt stimmt, der Mond sich aber hinter Wolken versteckt oder das Ritual in einem Haus durchgeführt wird, ist das Ritual nicht weiter erschwert, im wirklichen Mondlicht jedoch um 3 Punkte erleichtert. Weiterhin ist jede der Erschaffungsproben um 2 Punkte erleichtert, wenn es sich um eine natürlich gewachsene Bergkristallkugel handelt.

Die Kugel kann innerhalb von eines vollständigen Mondzyklus nur mit jeweils einem Ritual belegt werden.

Sobald ein Ritual misslingt, muss der Kugelbesitzer wenigstens drei Mondzyklen warten, bevor er versuchen kann, dieses Ritual zu wiederholen – andere Rituale sind bis dahin aber durchaus möglich.

Jede Kristallkugel kann mit einer gewissen Menge an Kugelzaubern belegt werden, wobei das erste immer die *Bindung der Kugel* sein muss, die anderen Rituale jedoch in beliebiger Reihenfolge und Zusammensetzung hinzugefügt werden können. Die oben genannten *Glaskugeln* können bis zu vier Zauber tragen, *Dschinnenkugeln* ebenso wie die *von Achaz-Kristallomanten hergestellten* sechs und *natürliche gewachsene Kugeln* maximal sieben Zauber. Es ist jedoch möglich, mehrere Kugeln mit unterschiedlichen Zaubern an sich gebunden zu haben. Es ist ebenfalls möglich, als abschließenden und letzten der Kugelzauber den *Apport* (S. 350) zu wählen.

Nur der Besitzer der Kugel (also derjenige, der sie mit *Bindung der Kugel* an sich gebunden hat), kann weitere Rituale auf die Kugel sprechen, und auch nur er kann die einzelnen Kräfte der Kugel benutzen. Dazu muss er die Kugel die ganze Zeit in der Hand halten und sich während der Zauberdauer auch auf sie konzentrieren – kann also nicht gleichzeitig irgendeinen Zauber sprechen. Dann legt er wie üblich eine Probe auf seine Ritualkenntnis ab. Bei Misslingen kostet ihn dies trotzdem die volle benötigte Astralenergie; sollte keine Astralenergie zum Aktivieren der Kraft nötig sein, so bedeutet eine misslungene Probe nur vertane Zeit, hat aber sonst keine weiteren negativen Folgen.

Kugel und Stab

Manche Gildenmagier bevorzugen eine Kugel, die in die Spitze ihres Stabes eingelassen ist (siehe hierzu auch S. 346). Ein solcher Vorgang ist irreversibel, nach der Bindung des Stabes kann die Kugel also nicht mehr ausgetauscht werden. Bei einer Verwandlung durch einen Stabzauber wird die Kugel mitverwandelt, und es ist in diesem Falle nicht möglich, gleichzeitig einen Stabzauber und einen Kugelzauber aktiviert zu halten. Allerdings reicht für den Fall, dass die Kugel für einen Kugelzauber vom Zauberer berührt werden muss, auch die Berührung der Stabes.

BINDUNG DER KUGEL

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie, Kristallomantie oder Scharlatanerie)
Lernkosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: KL / CH / FF (+5)
Erschaffungskosten: 13 AsP, davon 1 AsP permanent
Wirkung: Durch dieses grundlegende Ritual bindet der Zauberer die Kristallkugel an seine Person, bereitet sie für die Aufnahme weiterer Kugelzauber vor und macht sie zudem unzerbrechlich – eine Eigenschaft, die bei einem so fragilen Objekt natürlich ganz besonders geschätzt wird.

BILDERGALERIE

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie, Kristallomantie oder Scharlatanerie) II
Lernkosten: 75 AP
Erschaffungsprobe: KL / KL / IN (+9)
Erschaffungskosten: 21 AsP (für die zweite Variante davon 1 AsP permanent)
Wirkung: Dieses Ritual ermöglicht es der Kugel, ein beliebiges illusionäres Bild (oder auch bewegte Bilder von bis zu RkW x 3 KR Länge) festzuhalten und jederzeit in ihrem Inneren darzustellen. Es kann sowohl von einem Illusionsspruch wie auch vom *Bilderspiel* oder dem *Orbitarium* stammen und bleibt so lange verfügbar, bis es durch ein anderes Bild ersetzt wird. Die Realitätsdichte der Bilder beträgt RkP*/2+7. Zudem besteht die Möglichkeit, das Ritual ein weiteres Mal auf die Kugel zu legen und dabei einen AsP permanent zu investieren, um dadurch *eine* optische Illusion dauerhaft zu binden, welche sogar außerhalb der Kugel Gestalt annehmen kann. Diese kann fortan einmal pro Tag augenblicklich und ohne weitere Kosten hervorgerufen werden und entsteht direkt über (oder in unmittelbarer Nähe) der Kugel – besonders beliebt bei Scharlatanen sind bunte Bühnennebel. Im Zuge der Erschaffung muss der Zauberer einen Illusionszauber wirken oder einen Kugelzauber aktivieren: Das *Bilderspiel* erzeugt in diesem Fall bewegte, dreidimensionale Bilder von bis zu 7 Raumschritt Größe und 1 Minute Dauer, während die Kombination mit dem *Orbitarium* diesem künftig ermöglicht, den jeweils aktuellen Sternenhimmel in einer Kuppel von fast zweieinhalb Schritt Durchmesser erstrahlen zu lassen (die Kosten bleiben identisch, und auch diese Sterne können verändert werden). Der Zauberer muss die Kugel nicht während der ganzen Wirkungsdauer berühren, sich aber sehr wohl auf den Zauber konzentrieren.

Beide Formen des Rituals können mehrmals auf die Kugel gelegt werden, um entweder die maximale Zahl der 'gespeicherten' Bilder zu erhöhen oder mehrere Il-

lusionen an die Kugel zu binden. Die erste Variante kostet auch in diesem Fall keine permanenten AsP, verringert aber in gewohntem Maße die Aufnahmefähigkeit der Kugel.
Aktivierungsprobe: MU / IN / CH
Zauberdauer: 10 Aktionen
Aktivierungskosten: 1 AsP + 1 AsP pro Minute
Reichweite: RkW Schritt
Wirkungsdauer: RkP* Minuten (A)
Merkmale: Illusion

BILDERSPIEL

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie, Kristallomantie oder Scharlatanerie) 7
Lernkosten: 50 AP
Erschaffungsprobe: KL / IN / CH (+ 6)
Erschaffungskosten: 17 AsP
Wirkung: Dieser bei Scharlatanen beliebte Zauber ermöglicht es dem Kugelbesitzer, eine kurze Zeit lang bewegte, farbige Bilder in der Kugel erscheinen zu lassen, die aus einer Entfernung von bis zu einem Schritt erkennbar sind. Wie exakt die Trugbilder den Vorstellungen des Kugelbesitzers entsprechen und wie 'solide' sie sind, hängt von den übrig behaltenen Ritualkenntnis-Punkten ab: üblicherweise beträgt die Realitätsdichte RkP*/2+7 Punkte. Im Gegensatz zu den meisten anderen Kugelzaubern muss der Zauberer hierfür die Kugel nicht berühren, sondern sich nur in ihrer Nähe aufhalten und sich auf die Bilder konzentrieren.
Aktivierungsprobe: IN / IN / CH
Zauberdauer: 6 Aktionen
Aktivierungskosten: 5 AsP
Reichweite: RkW Spann
Wirkungsdauer: RkP* x 3 KR (A)
Merkmale: Illusion

BRENNGLAS UND PRISMA

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie, Kristallomantie oder Scharlatanerie)
Lernkosten: 50 AP
Erschaffungsprobe: KL / KL / FF (+ 5)
Erschaffungskosten: 11 AsP
Wirkung: Eine mit diesem verbreiteten Zauber belegte Kugel kann auf Wunsch ihre Brennweite (zwischen einem Spann und zwei Schritt) ändern: Sie kann bei genügend Sonne z.B. ein Lagerfeuer entzünden, aber auch als Teil eines optischen Instruments verwendet werden. Kristallomanten nutzen sie vor allem als Lupe zur Untersuchung von Edelsteinen oder als Prisma zur Lichtbrechung. Die Form der Kugel ändert sich unter der Wirkung des Zaubers übrigens nicht, sondern nur ihre Brechungseigenschaften.
Aktivierungsprobe: KL / KL / FF
Aktivierungskosten: 1 AsP
Zauberdauer: 7 Aktionen
Wirkungsdauer: Die Brennweite bleibt RkP* SR lang erhalten und kann in dieser Zeit auch beliebig variiert werden, wozu der Kugelbesitzer sie allerdings jeweils berühren muss.
Merkmale: Form

FARBEN DES GEISTES

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantie) 11, Kugel muss mit *Warnendes Leuchten* belegt sein
Lernkosten: 75 AP
Erschaffungsprobe: KL / IN / CH (+ 7)
Erschaffungskosten: 17 AsP
Wirkung: Bei diesem Ritual handelt es sich um die Urform des *Warnenden Leuchtens*, es diente den kaltblütigen Echsen zur Erleichterung von Kommunikation und Gedankenaustausch. Der Zauber ermöglicht wahlweise die Einstimmung der Kugel auf eine Person und deren Gefühlswelt (selbige muss nicht der Kugelbesitzer selbst sein, jedoch die Kugel ständig berühren) oder die Wahrnehmung des stärksten Gefühls im Umkreis. In beiden Fällen leuchtet die Kugel in einer dem Gefühl entsprechenden Farbe (z.B. dunkelrot für Wut, hellrot für Liebe, grellrot für Hass, dunkelblau für Zufriedenheit, gelb für Erleichterung, giftgrün für Ablehnung), wobei die Intensität mit der Stärke des Gefühls zunimmt. In diesem Fall ist aber nicht zu erkennen, von wem dieses Gefühl ausgeht.
Um die Farben richtig zu deuten, muss dem Kristallomanten eine (verdeckt gewürfelte) IN-Probe gelingen, die um ein Viertel der RkP* erleichtert ist.
Die Aktivierung des Zaubers kostet 3 AsP für die Einstimmung auf eine Person (welche 1 Stunde lang anhält) bzw. 5 AsP für die zweite Variante, die bis zum nächsten Sonnenauf- oder Sonnenuntergang währt.
Aktivierungsprobe: KL / IN / CH
Zauberdauer: 12 Aktionen
Aktivierungskosten:
Variante 1) 3 AsP;
Variante 2) 5 AsP
Reichweite:
Variante 1) Berührung;
Variante 2) RkP* x 3 Schritt
Wirkungsdauer: RkP* SR oder bis die Kugel aus der Hand gelegt wird.
Merkmale: Hellsicht

FERNBILD

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantie) 11, SF *Bilderspiel*
Lernkosten: 150 AP
Erschaffungsprobe: KL / IN / CH (+ 8)
Erschaffungskosten: 23 AsP
Wirkung: Kristallomanten können die Bilder, die beim Bilderspiel beschrieben sind, auch in der Kristallkugel eines anderen Zauberers erscheinen lassen (ohne freilich die Gewissheit zu haben, dass dieser sie auch beobachtet). Diese Kugel muss dem Kristallomanten bekannt sein und mit *Bilderspiel* belegt sein (trägt sie zusätzlich die *Bildergalerie*, kann sie das Bild auch festhalten). Die Realitätsdichte der Bilder beträgt RkP*/2+7.
Aktivierungsprobe: MU / IN / CH
Zauberdauer: 30 Aktionen
Aktivierungskosten: 5 AsP + 5 AsP pro angefangener Meile Abstand
Reichweite: RkW Meilen
Wirkungsdauer: RkP* x 3 KR (A)
Merkmale: Verständigung

H'SZINTS AUGE

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantie) 11, Kugel muss mit *Brennglas und Prisma* belegt sein
Lernkosten: 75 AP
Erschaffungsprobe: KL / IN / FF (+ 7)
Erschaffungskosten: 21 AsP
Wirkung: Eine diesem Ritual unterzogene Kugel kann mit einem Edelstein von maximal halber Kugelgröße verschmelzen. Dieser wandert dann binnen einer Spielrunde ins Innere der Kugel, das Herauslösen dauert etwa die gleiche Zeit. Der Zauber ist einerseits unerlässlich für das 'Aufladen von Edelsteinen' (siehe **Kristallzauber** ab S. 335), andererseits dient er dem Kristallomanten zur magischen Analyse: Wurde die Kugel zuvor in ein Prisma verwandelt, können anhand der Lichtbrechung des eingeschlossenen Steines Rückschlüsse auf seine kristalline Struktur, Qualität und magische Nutzbarkeit getroffen werden (*Magiekunde*- und *Gesteinskunde (Edelsteine)*-Probe).
In der Funktion einer Lupe hingegen öffnet das Kristallgitter des Steines den Blick auf die magische Welt. Gelingt dem Kristallomanten nach etwa einminütiger Konzentration eine *Magiekunde*-Probe+7 (erleichtert um den halben TaW *Gesteinskunde (Edelsteine)*), erkennt er die Präsenz wirkender oder gespeicherte Zauber, die das dem entsprechenden Edelstein zugeordnete Merkmal tragen (trägt die Kugel keinen anderen Stein, kommt der Bergkristall zur Geltung – zumindest wenn die Kugel aus Bergkristall besteht). Je RkP* können auch genauere Informationen über den Zauber gewonnen werden (orientieren Sie sich am Zauber ANALYS ARCANSTRUKTUR). Wird diese magische Lupe als Hilfsmittel für einen ANALYS verwendet, ist dieser hinsichtlich des entsprechenden Merkmals sogar um die Hälfte der übrig behaltenen RkP* erleichtert.
Aktivierungsprobe: KL / KL / IN
Zauberdauer: 1 SR
Aktivierungskosten: keine
Wirkungsdauer: RkP* SR oder bis die Kugel aus der Hand gelegt wird.
Merkmale: Hellsicht, Objekt

KUGEL DES HELLSEHERS

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie, Kristallomantie oder Scharlatanerie) 7
Lernkosten: 150 AP
Erschaffungsprobe: KL / IN / CH (+ 5)
Erschaffungskosten: 14 AsP
Wirkung: Dieser Zauber erleichtert alle Zauberproben von Sprüchen mit den Merkmalen *Hellsicht* oder *Verständigung* um 1 Punkt, wenn der Zaubernde dabei Kontakt zur Kugel hält (echter Bergkristall verleiht einen weiteren Bonuspunkt für Hellsichtzauber). *Sinnenschärfe*-Proben sowie entsprechende Antimagie zur Entlarvung oder Zerstörung von Illusionen sind um 2 Punkte erleichtert. Auch *Prophezeien*-Proben sind mit Unterstützung der Kugel um 1 Punkt leichter.
In der Regel funktioniert das so, dass der Zauberer das wahre Bild hinter der Illusion bzw. das, was er durch die Hellsicht wahrnimmt, als Bilder in der Kugel erkennen kann.
Aktivierungsprobe: MU / IN / IN
Zauberdauer: 4 Aktionen
Aktivierungskosten: 1 AsP
Wirkungsdauer: RkP* SR oder bis der Zauberer die Kugel aus der Hand legt.
Merkmale: Hellsicht, Verständigung

KUGEL DES ILLUSIONISTEN

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Scharlatanerie) 7
Lernkosten: 200 AP
Erschaffungsprobe: KL / IN / CH (+ 7) (halbes CH als Bonus)
Erschaffungskosten: 19 AsP
Wirkung: Die Kugel verstärkt die Wirkung aller optischen Illusionen, solange der Zauberer die Kugel in der Hand hält: Alle entsprechenden Zauber sind um 3 Punkte erleichtert. Dies bringt zwar oft beeindruckende Effekte hervor, lässt aber auch schneller an der Realität der Trugbilder zweifeln: Jedem Opfer steht zusätzlich zu allen anderen Möglichkeiten, die Illusion zu durchschauen, noch eine weitere KL-Probe zu, die um

die halben RkP* erschwert ist und bei deren Gelingen er die Illusion anzweifelt.
Dieses Ritual diente ursprünglich vor allem zur Modifikation des PROJEKTIMAGO, bei dem es das Abbild des Zaubernden in überderischem Glanz erstrahlen lässt, was eventuelle Proben auf CH oder gesellschaftliche Talente zur Beeinflussung der Umstehenden um 2 Punkte erleichtert.
Ein AUREOLUS verwandelt die Kugel zu einer strahlenden Sonne (die auch als Lichtquelle dienen mag), ein LUCIFERI entfacht einen regelrechten Sternenregen und die Bilder eines AURIS NASUS glänzen in prachtvoll irisierenden Farben – um nur einige Beispiele zu nennen. Reichweite und Wirkungsdauer bleiben stets unverändert, auch sind die Effekte zufällig und können nicht gesteuert werden.
Aktivierungsprobe: IN / CH / CH
Zauberdauer: 5 Aktionen
Aktivierungskosten: keine
Wirkungsdauer: RkP* SR oder bis der Zauberer die Kugel aus der Hand legt.
Merkmale: Illusion

ORBITARIUM

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie oder Kristallomantie) 14; TaW *Sternkunde* 7
Lernkosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: KL / IN / FF (+8)
Erschaffungskosten: 21 AsP
Wirkung: Dieser Zauber erschafft im Inneren der Kugel ein schwach leuchtendes Abbild des derzeitigen Sternenhimmels. Der Kugelbesitzer kann dabei einzelne Teile des Sternenhimmels hervortreten lassen, als würde er sie durch eine Lupe betrachten. Dies bringt je nach Situation einen Bonus von 2 bis 5 Punkten auf alle mit Beobachtung zusammenhängenden *Sternkunde*-Proben.
Die Position der dargestellten Himmelskörper kann durch eine erneute Ritualprobe und unter größerem Kraftaufwand (3 AsP/SR) auch bewusst verändert werden, was erfahrenen Astronomen als wirkungsvolles Hilfsmittel zur Erstellung von Horoskopen dienen mag (die entsprechende *Sternkunde*-Probe wird um RkP*/4 erleichtert).
Bei bedecktem Himmel oder gar Tageslicht ist die RK-Probe um 3 bzw. 7 Punkte erschwert, dieser Kugelzauber stellt dann aber die einzige Möglichkeit dar, überhaupt einen Blick auf die Sterne zu werfen. Dabei muss die Kugel ob ihrer geringen Leuchtkraft vor direktem Sonnenlicht abgeschirmt werden.
Aktivierungsprobe: KL / IN / FF
Zauberdauer: 20 Aktionen
Aktivierungskosten: 2 AsP + 1 AsP pro SR
Wirkungsdauer: RkP* SR oder bis der Zauberer die Kugel aus der Hand legt.
Merkmale: Hellsicht, Umwelt

SCHUTZ GEGEN UNTOTE

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie) 11
Lernkosten: 150 AP
Erschaffungsprobe: KL / CH / KO (+6)
Erschaffungskosten: 21 AsP
Wirkung: Dieser Zauber erzeugt ein silbrig schimmerndes Schutzfeld von zwei Schritt Radius, das von Wesen, denen widernatürliches Leben eingehaucht wurde, nicht betreten werden kann. Hierzu zählen Untote, Golems und Vampire, nicht aber Dämonen oder reine Umformungen bestehenden Lebens wie Chimären oder Lykanthropen – sehr wohl aber von Nephazzim beseelte Untote. Besonders mächtige Untote können versuchen, den Schutz zu überwinden, was ihnen jedoch umso schwerer fällt, je höher die RkP* des Zaubernden sind (Einzelheiten sind Meisterentscheid).
Da es sich hierbei um eine Eigenentwicklungen der Gildenmagie handelt, die mit der echsischen Natur des Artefakts nur bedingt harmoniert, stößt die Kugel den Zauber bei Misslingen der Erschaffungsprobe regelrecht ab: Sie erhitzt sich dabei so stark, dass sie dem Magier 2W+6 SP zufügt und eventuell (bei einem Patzer in der Probe) durch ihre eigenen magischen Gewalten zerbirst.
Aktivierungsprobe: KL / CH / CH
Zauberdauer: 5 Aktionen
Aktivierungskosten: 5 AsP pro Stunde
Wirkungsdauer: maximal RkP* Stunden, während der die Kugel durchgehend in der Hand gehalten werden muss (A)
Merkmale: Antimagie

WACHENDES AUGE

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie, Kristallomantie oder Scharlatanerie) 14
Lernkosten: 200 AP
Wirkung: Dieser Zauber ermöglicht es dem Kristallomanten, jederzeit einen Blick 'durch' seine Kugel zu werfen, wenn diese sich in einer Entfernung von höchstens RkW/2 Meilen befindet. Er erkennt dann vor seinem inneren Auge die Umgebung der Kugel (leicht verzerrt durch deren Krümmung) und kann durch Drehung des Kopfes das Sichtfeld beliebig ändern. Wenn er Details genauer erkennen kann, kann der Meister *Sinnenschärfe*-Proben verlangen. Der Kugel selbst ist nicht anzusehen, dass jemand durch sie hindurchblickt.

Erschaffungsprobe: MU / IN / CH (+6)
Erschaffungskosten: 19 AsP
Aktivierungsprobe: MU / IN / KL
Zauberdauer: 7 Aktionen
Aktivierungskosten: 7 AsP
Reichweite: RkW/2 Meilen
Wirkungsdauer: RkP* Minuten, wobei der Zauberer sich die ganze Zeit auf die Kugel konzentrieren muss.
Merkmale: Hellsicht

WARNENDES LEUCHTEN

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie, Kristallomantie oder Scharlatanerie) 7
Lernkosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: KL / IN / CH (+6)
Erschaffungskosten: 19 AsP
Wirkung: Unter der Wirkung dieses Zaubers leuchtet die Kugel grellrot auf, wenn sie in der Umgebung des Kugelträgers starke Wellen von Hass oder Mordlust verspürt, die gegen diesen gerichtet sind. Die Intensität des Leuchtens hängt von der Stärke des Gefühls und der Entfernung ab, gibt aber keine konkreteren Hinweise. Dabei gilt es zu beachten, dass weder die gierigen Blicke eines Diebes als Hass noch der natürliche Beuteinstinkt eines Raubtieres als Mordlust bezeichnet werden kann.
Die Aktivierung dieses Kugelzaubers kostet 3 AsP, woraufhin die Wirkung bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang anhält.

Aktivierungsprobe: IN / IN / CH
Zauberdauer: 7 Aktionen
Aktivierungskosten: 3 AsP
Reichweite: RkW x 3 Schritt Radius
Wirkungsdauer: bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang oder bis der Zauberer die Kugel aus der Hand legt.
Merkmale: Hellsicht

Weitere Kugelzauber

Seit dem Verblühen der echsischen Hochkultur sind sicherlich viele weitere Kugelzauber verloren gegangen, von manchen hört man bisweilen noch Gerüchte: So sollen die Echsen ein Ritual gekannt haben, durch welches die Kugel jederzeit einen beliebigen Zauber aufnehmen und zu einem späteren Zeitpunkt auslösen konnte, auch von der völligen Absorption feindlicher Magie wird gemunkelt.
Wieder andere Quellen sprechen von Kristallkugeln, die zur doppelten Größe wuchsen und in ihrem Inneren einen Hohlraum bildeten, der jegliches organische Material auf ewig konservieren konnte. Auch gibt es Hinweise auf Hohlkugeln, deren Innenseite von verschiedensten Edelsteinsplittern besetzt waren und den Echsen zum Schleifen von Kristallen gedient haben mögen.

DIE SCHALE DER ALCHIMIE

Bei der arkanen Gerätschaft, die der Alchimie zugerechnet wird, handelt es sich um eine meist silberne, seltener mondsilberne Schale (obwohl man auch von Schalen aus anderen, gar den Magischen Metallen hört) von etwa anderthalb Spann Durchmesser und einem dreiviertel Spann Tiefe, oft mit einem schweren Fußsockel. Auf der Innen- und Außenseite müssen zahlreiche Zeichen und Symbole und das persönliche Siegel des Benutzers eingraviert werden; häufig sind hierbei die Zeichen Hesindes und anderer Götter, der Elemente und der Wandlung, der Beschwörung, Schutzzeichen gegen Dämonen, die Phasen der Mada, Symbole der Herrschaft und astrologische Zeichen.
Die ungravierte Schale aus Silber, die je nach Verarbeitung zwei Stein und mehr wiegt, lässt sich für etwa 50 bis 150 Dukaten erwerben (Mondsilber wiegt etwa das Doppelte und kostet das Sechsfache, vereinfacht die Erschaffungsproben aber um je einen Punkt und hat um je zwei AsP niedrigere Erschaffungskosten).
Wie andere arkane Gerätschaften lässt sich auch die Schale in langwierigen Ritualen von einem Tag Dauer mit verschiedenen Zaubern belegen, die ihr besondere Macht verleihen. Die dafür erforderlichen Weiherituale werden an den einschlägigen Magierakademien und alchimistischen Institutionen häufig nicht nur Magiern und Alchimisten vermittelt, sondern allen Zauberkundigen, die ein berechtigtes Interesse, entsprechende Selbstdisziplin und natürlich klingende Münze vorweisen können; auch die Schwesternschaften der Hexen verfügen mit ihren Hexenkesseln über ein ähnliches Wissen.
Unter anderem findet sich auch in vielen neueren Aus-

gaben des verbreiteten Standardwerkes *Die Magie des Stabes* die *Weihe der Schale*, ebenso im dritten Band des *Groszen Paramanthus*, der auch noch die Schalenzauber *Allegorische Analyse* und *Chymische Hochzeit* enthält.

Die Reihenfolge, in der die Zauber auf die Schale gewirkt werden, ist abgesehen von der *Weihe der Schale* beliebig. Theoretisch wäre es möglich, bis zu sieben unterschiedliche Zauber auf eine Schale zu legen, aber da nur sechs solcher Rituale bekannt sind, ergibt sich dieses Problem allerhöchstens, wenn ein Alchimist eigene Rituale entwickelt oder verschollene wiederentdeckt. Es ist jedoch auch möglich, den *Apport* (S. 350) als Abschlussritualauf die Schale zu sprechen.

Wie üblich kann aber nur derjenige, an den die Schale mit der *Weihe* gebunden ist, ihre speziellen magischen Kräfte nutzen. Dazu muss er sie allerdings nicht ständig benutzen.

Hexenkessel

Auch wenn dieser Umstand außerhalb der Töchter Satuarias so gut wie unbekannt ist, kennen sie die Schalenrituale genauso wie die Alchimisten und die Gildenmagier. Jedoch benutzen sie keine Schale, sondern einen speziell hierfür hergestellten *Hexenkessel*.

Wenn Hexen ihren Hexenkessel mit Zaubern belegen, tritt bei ihnen das Talent *Kochen* an die Stelle der sonst üblichen *Alchimie*-Voraussetzung, zusätzlich müssen sie aber über die Spezialisierung *Kochen (Tränke)* verfügen. Entsprechend gelten die Hilfen und Erleichterungen des Hexenkessels auch nicht für Alchimie, sondern für *Kochen (Tränke)*-Probe (nicht aber beim Kochen des normalen Mittagessens!).

WEIHE DER SCHALE

Voraussetzungen: TaW *Alchimie* 7; Ritualkenntnis *Alchimie*, *Gildenmagie*, *Hexenmagie* oder *Kristallomantie*

Lernkosten: 100 AP

Erschaffungsprobe: MU / IN / KO (+7)

Erschaffungskosten: 17 AsP und 2W6+6 LeP, davon 1 AsP und 1 LeP permanent (Bis zu 13 fehlende AsP können durch Einsatz zusätzlichen Eigenblutes, also LeP, ersetzt werden, ohne dass der Alchimist dafür die Magie des Blutes beherrschen muss.)

Wirkung: Das Ritual erfordert vom Alchimisten unter anderem, dass er das Gefäß mit seinem eigenen Blut auswäscht, weswegen ihn die Durchführung dieses Schalenzaubers auch Lebenskraft kostet. Eine solcherart personalisierte Schale wird annähernd unzerstörbar, trotzt extremsten Temperaturen, wird von Säuren nicht angegriffen und bereitet die Aufnahme weiterer Schalenzauber vor. Des Weiteren gilt die Schale für alchimistische Vorgänge nun als 'universelle Schale', die (fast alle) Schalen aus anderen Materialien ersetzen kann (benötigt eine Rezeptur beispielsweise eine Schale aus Kristall, so kann hierfür auch die *Schale der Alchimie* ohne Einschränkungen verwendet werden).

ALLEGORISCHE ANALYSE

Voraussetzungen: Schale muss die *Weihe der Schale* tragen

Lernkosten: 125 AP

Erschaffungsprobe: KL / IN / FF (+6)

Erschaffungskosten: 12 AsP, davon 1 AsP permanent

Wirkung: Mit Hilfe dieses Zaubers ist es möglich, die Wirkung von Alchimika annähernd zu bestimmen. Zu diesem Zweck wird der Trank, das Pulver etc. in die Schale gegeben (so dies möglich ist) und deren Auswirkungen an den Gravuren der Schale abgelesen. Dem Spielleiter obliegt es dabei, der Wirkung des Mittelchens entsprechende Gravuren zuzuordnen und dem Alchimisten mitzuteilen.

Bei einem Heiltrank könnte beispielsweise ein eingravierter Storch (das Symboltier Peraines, der Göttin der Heilkunst) aufleuchten, bei einem Zaubertrank das Madamal. Auch die Farbe des Leuchtens mag von Bedeutung sein: Ein Borons-Zeichen kann bei einem Schlaftrunk grün glimmen, bei einem Schlafgift hingegen in warnendem Rot. Kombinationen verschiedener Gravuren sind ebenfalls denkbar: Gift könnte sowohl ein Borons-Symbol als auch ein Boronrad als Zeichen des Todes aufglühen lassen, und eine Droge, die in geringer Dosis heilsam, in größerer Menge aber tödlich wirkt, könnte sowohl Peraines als auch Borons Zeichen aufleuchten.

Die Qualität einer Alchimika kann anhand der Stärke des Leuchtens bestimmt werden: je hochwertiger oder potenter das Mittel, desto intensiver das Glühen. Misslungene Tinkturen werden dabei übrigens nicht als misslungen erkenntlich, sondern entsprechend der misslungenen, tatsächlich eintretenden Wirkung bestimmt (ein Heiltrank also als übel machendes, mittelschweres Gift).

Eine Analyse mittels Schalenzauber kostet den Alchimisten 1 AsP.

Während die Anwendung dieses Schalenzaubers das Analysegut im Regelfall nicht verbraucht, ist dies bei gewöhnlichen chemischen Analysen sehr wohl der Fall. Zumeist benötigen diese auch längere Zeit, auf jeden Fall aber eine Laborausrüstung. Stehen Zeit und Labor allerdings zur Verfügung, mögen durchaus genauere Ergebnisse erzielt werden.
Aktivierungsprobe: KL / KL / CH
Zauberdauer: 7 Aktionen
Aktivierungskosten: 1 AsP
Wirkungsdauer: RkP* KR
Merkmale: Hellsicht

CHYMISCHE HOCHZEIT
Voraussetzungen: TaW *Alchimie* 10; Schale muss mit der *Allegorischen Analyse* verzaubert sein
Lernkosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: KL / IN / FF (+6)
Erschaffungskosten: 14 AsP, davon 1 AsP permanent
Wirkung: Eine mit diesem Zauber belegte Schale verbessert alchimistische Produkte, bei deren Herstellung überwiegend die Schale eingesetzt wird: *Alchimie*-Proben sind in diesem Fall um 1 Punkt erleichtert und bei der Festlegung der Qualität der Mixtur werden zur Qualitätszahl automatisch 2 Punkte addiert. Des Weiteren wird die Hälfte (abgerundet) der eingesetzten AsP zur Qualitätsverbesserung eingespart.
Merkmale: Objekt

MANDRICONS BINDUNG
Voraussetzungen: TaW *Magiekunde* 7; Schale muss die *Weihe der Schale* tragen
Lernkosten: 75 AP
Erschaffungsprobe: MU / IN / CH (+7)
Erschaffungskosten: 17 AsP, davon 1 AsP permanent
Wirkung: Wird dieses Ritual auf die Schale gelegt, sind künftige Proben für das Beherrschen oder Überreden von elementaren und dämonischen Wesen sowie ihren Manifestationen um 3 Punkte erleichtert, wenn das Wesen oder die Manifestation im Braugut gebunden werden soll. Beschwörungen zu anderen Zwecken als die Bereitung von Alchimika erhalten keine diesbezüglichen Boni.
Merkmale: Einfluss, Herrschaft, Elementar, Dämonisch

FEUER UND EIS
Voraussetzungen: Schale muss die *Weihe der Schale* tragen
Lernkosten: 150 AP
Erschaffungsprobe: IN / CH / KK (+7)
Erschaffungskosten: 19 AsP
Wirkung: Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Alchimist die Temperatur der Schale und ihres Inneren vergleichbar dem Zauberspruch CALDOFRIGO (S. 52) regulieren; pro Spielrunde kann die Temperatur um eine Kategorie geändert werden. Dabei ist anzuraten, dass extreme Unterschiede zwischen Ausgangs- und Endtemperatur der Schale von fünf oder mehr Kategorien nicht in weniger als einer halben Stunde aufgebaut werden sollten, da sonst ein Bruchtest auf einen angenommenen Bruchfaktor von 5 durchgeführt werden muss, bei deren Gelingen die Schale zerbirst (und bei einem Misslingen dieser BF um 1 Punkt steigt).
Das Halten einer Temperatur, die nicht der Umgebungstemperatur entspricht, kostet den Alchimisten dabei 1 AsP pro Kategorie und Stunde (um also im heißen Labor (Praiossommer) die Schale für eine Stunde auf Grimmfrost zu bringen, müssen 3 AsP aufgewendet werden). Werden keine AsP mehr zugeführt, so nähert sich die Temperatur der Schale in natürlicher Weise nach und nach wieder der Umgebungstemperatur an.
Aktivierungsprobe: KL / CH / KO
Zauberdauer: 5 Aktionen pro Kategorie angestrebter Veränderung
Aktivierungskosten: 1 AsP pro Kategorie für die Veränderung + 1 AsP pro Kategorie und Stunde, um die Temperatur zu halten
Wirkungsdauer: RkP* Stunden
Merkmale: Umwelt, Elementar (Feuer und Eis)

TRANSMUTATION DER ELEMENTE
Voraussetzungen: TaW *Alchimie* 10, TaW *Magiekunde* 7, Schale muss mit *Mandricons Bindung* verzaubert sein
Lernkosten: 125 AP
Erschaffungsprobe: KL / IN / CH (+7)
Erschaffungskosten: 18 AsP
Wirkung: Die Aktivierung dieses Zaubers ruft eine elementare Manifestation ähnlich des Zauberspruchs MANIFESTO (S. 173) in die Schale, die vom Alchimisten für Experimente verwendet werden kann, die ein Element in Reinform benötigen. Auch profane Anwendungsmöglichkeiten sind möglich, etwa das Beleuchten eines Raumes mittels einer Flamme oder die Erzeugung mehrerer Schluck geschmacklosen Wassers, jedoch keine schritthohen Flammensäulen oder fruchtiger Wein – im Wesentlichen gelten also vergleichbare Umstände wie beim MANIFESTO.
Um eine solche Manifestation herbeizurufen, bedarf es einer kleinen Menge des gewünschten Elements, die – im Einklang der alchimistischen Philosophie, das Niedere in das Höhere zu verwandeln – durchaus in unreiner

Form eingebracht werden kann (eine halbe Hand voll Erde, etwas Spucke, ein wenig Glut etc.).
Gerüchteweise soll es zumindest in Menghilla eine Variante dieses Rituals geben, mit der dämonische statt elementare Manifestationen herbeigerufen werden können, wie etwa Sordulssäure oder Irrhalkenglut.
Aktivierungsprobe: MU / IN / CH
Zauberdauer: 2 Aktionen
Aktivierungskosten: 1 AsP
Wirkungsdauer: RkP* x 5 Minuten
Merkmale: Elementar

Weitere Schalenzauber

Es heißt, dass es neben den sechs vorgestellten Schalenzaubern noch verschiedene weitere geben soll, die jedoch nur wenigen Meistern bekannt seien und in erster Linie dazu dienen, alchimistische Mixturen unter besonderen Bedingungen zu fertigen.
Dazu gehören unter anderem ein Zauber, der eine lokale Dunkelheit auf das Schaleninnere legt (für lichtempfindliche Experimente), ein dem UNBERÜHRT VON SATINAV vergleichbares Ritual (für verderbliche Substanzen), ein dem AEROFUGO ähnelnder (um Ingredienzen nicht der Luft auszusetzen) sowie ein an den SILENTIUM erinnerndes (damit Geräusche sich nicht auswirken). Auch hört man von einer Art DESINTEGRATUS-Ritual, das tote Materie in Staub verwandelt bzw. pulverisiert.
Des Weiteren wird auch behauptet, dass Schalen aus einem der Magischen Metalle stärkere Wirkungen mit sich bringen.

DIE RITUALE DER KRISTALLOMANTEN

Kristallomanten haben eine ganze Reihe von Ritualen entwickelt, um unterschiedlichste Arten von Edelsteinen zu formen, für ihre Magie nutzbar zu machen oder deren Wirksamkeit zu erhöhen. Auch wenn ein Großteil davon bereits der Vergessenheit anheim fiel und nur noch aus alten Schriften oder Stelen entziffert werden könnte, kann für die folgenden Zauberhandlungen doch in jedem erfahrenen Kristallomanten ein Lehrmeister gefunden werden.

KRISTALLBINDUNG

Voraussetzung: Ritualkenntnis (Kristallomantie)
Lernkosten: 100 AP
Ritualprobe: KL / IN / FF, modifiziert durch die vorherige Bearbeitung des Kristalls, erschwert um die bereits permanent gespeicherten AsP
Technik: Als Vorbereitung des eigentlichen Rituals schleift der Kristallomant den Edelstein in die gewünschte Form, von der ja die magische Umsetzung der Kristallmuster abhängt (dies erfordert entweder das Ritual *Kristallformung* (s.u.) oder eine entsprechende Werkstatt und einige Tage bis Wochen Zeit). Daher ist jeder der sechs bei den Achaz bedeutenden Schliffarten eine Zauberkomponente zugeordnet, deren Modifikation ein Stein dieser Form begünstigt. Die Tabelle auf Seite 337 zeigt die entsprechenden Zuordnungen sowie auch Zuschläge je nach Komplexität der Schliffart. Um diesen Wert (eventuell modifiziert nach Größe und Art des Steines) ist die *Steinschneider-* oder *Kristallformungs*-Probe des Kristallomanten erschwert, deren Qualität den Astralstrom beeinflusst: Die TaP* gelten als Bonus für die folgende Ritualprobe. Ein misslungener Schliff kann entweder wiederholt werden (was den Kristall bei nichtmagischer Bearbeitung jedoch um 5 Karat schrumpfen lässt), oder er wird im Zuge der Verzauberung korrigiert (was die Ritualprobe um das Doppelte der fehlgeschlagenen Punkte erschwert).
Wirkung: Dieses Bindungsritual stellt den Kern der kristallomantischen Tradition dar. Ähnlich der Erstverzauberung von Stab und Kugel stimmt es die astralen Muster eines Edelsteines auf seinen Träger ein und macht den oft sehr zerbrechlichen Kristall unempfindlich gegen mechanischen Schaden. Zugleich verleiht es den magisch aktivierten Strukturen des Kristalls die Fähigkeit, sich selbst zu regenerieren, und schafft so die Voraussetzungen für einen Fokus kristallomantischer Spruchzauberei (während ungebundene Steine sich ja recht schnell verbrauchen).
Der Kristall muss relativ rein sein und ein Gewicht von mindestens zehn Karat aufweisen, was meistens einem Stein von Daumennagelgröße entspricht (Zirkone, Saphire und Diamanten sind bei gleichem Gewicht etwas kleiner). Mindere Kristalle wie Achat, Türkis oder Bergkristall (siehe auch die Tabelle der Kristalle im Band **Aventurische Zauberer**; S. 61) hingegen müssen zehnmal

so groß sein und erreichen damit zumindest Augapfelgröße.
Dieses Ritual kann auch mehrmals auf einen Kristall gesprochen werden, um weitere permanente Astralpunkte in ihm zu binden. Dies verstärkt die Kraft der Kristallstrukturen und erleichtert die Zauberproben bei Sprüchen des entsprechenden Merkmals (s. **Kristallomantie im Spiel, AZ 59ff.**).

Es kann auch die Bindung eines erbeuteten Steines übernommen werden, was die Nutzung all seiner Vorteile ermöglicht. Dies kostet aber ebenfalls einen pAsP, bringt allerdings keine Bonuspunkte – Gleiches gilt (im Falle einer Kristallkugel) auch für permanente Punkte durch Kugelzauber.
Ritualkosten: 13 AsP, davon 1 permanent
Merkmale: Objekt

Experte: Fassungsvermögen von Kristallen

Der Stärkung der Kristallstrukturen durch die Bindung von permanenter Astralenergie sind durch die Größe eines Edelsteines Grenzen gesetzt. Als Richtlinie gilt, dass jeder Kristall maximal einen permanenten Astralpunkt pro 10 Karat aufnehmen kann. Mindere Kristalle sogar nur einen pAsP pro 100 Karat.

KRISTALLFORMUNG

Voraussetzung: Ritualkenntnis (Kristallomantie), FF 14, ZfW HARTES SCHMELZE 10, TaW *Gesteinskunde* 10, TaW *Steinschneider* 8
Lernkosten: 250 AP
Ritualprobe: KL / FF / KK (modifiziert nach Schliff)
Wirkung: Während der Zauber HARTES SCHMELZE (S. 104) das natürliche Wachstum von Edelsteinen zerstört und nur ein amorphes Mineralgemenge zurücklässt, bleiben bei dieser ritualisierten Variante des Zaubers die Kristallstrukturen erhalten. Das ermöglicht die Formung von Edelsteinen ganz nach dem Willen des Kristallomanten, was einen Bruchteil der Zeit eines gewöhnlichen Schleifvorganges in Anspruch nimmt. Zudem können damit auch Unreinheiten beseitigt oder Edelsteine aus dem Fels gelöst, ja sogar mehrere gleichartige Kristalle zu einem einzigen verschmolzen werden.
Die Ritualprobe ist je nach gewünschtem Edelsteinschliff erschwert, wobei dieselben Zuschläge wie für das Talent *Steinschneider* gelten. Die Formung von je 100 Karat Kristall dauert etwa 1 SR. Eine 'echte' Kristallkugel von fast anderthalb Stein könnte daher in nur 6 Stunden aus beliebig vielen Bergkristallen mit einem Gesamtgewicht von etwa 7000 Karat und etwas Silber oder Mondsilber geschaffen werden (wegen der dazu erforderlichen 70 AsP wird die Arbeit aber vermutlich auf mehrere Tage aufgeteilt werden).
Zauberdauer: 1 SR pro 100 Karat
Ritualkosten: 1 AsP/100 Karat (min. 5 AsP)

THESISKRISTALL

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantie), SF *Kristallformung*, TaW *Magiekunde* und *Gesteinskunde (Edelsteine)* jeweils 10
Lernkosten: 200 AP
Ritualprobe: KL / IN / FF (modifiziert nach vorheriger *Kristallformungs*-Probe)
Wirkung: Dieses Ritual dient der Fixierung einer Thesis in einem oder mehreren Edelsteinen, die durch *Kristallformung* zu einem gleichseitigen Prisma verschmolzen wurden. Treffen Lichtstrahlen im richtigen Winkel auf den Thesiskristall, werden sie von den magischen Mustern gebündelt und lassen wenige Finger hinter dem Prisma das farbig leuchtende, räumliche Abbild der Thesis entstehen. Liegt deren Qualität bei 10 oder mehr Punkten, ist das Lichtbild sogar bewegt, um alle Facetten der Thesis darzustellen. Die Haltbarkeit eines Thesiskristalls ist praktisch unbegrenzt, Kristallomanten können einen Zauber daraus unter den gleichen Bedingungen studieren wie Magier aus der schriftlich niedergelegten Form.
Technik: Die Herstellung des Thesiskristalls erfordert zunächst eine Ritualprobe auf *Kristallformung* (hier kommt zu den normalen Modifikationen noch eine weitere Erschwernis von 3 Punkten je Edelstein hinzu). Die hierbei verbleibenden RkP* gelten als Erleichterung für die nun folgende eigentliche Ritualprobe. Die RkP*, die bei dieser zweiten Probe entstehen, zeigen die Qualität der Thesis-Aufzeichnung an. (Natürlich kann auch bei einem sehr guten Ritualergebnis keine Thesis verbessert werden. Wenn also die RkP* den Wert der Thesis übersteigen, ist sie detailgetreu aufgezeichnet – die Aufzeichnung hat also die gleiche Qualität wie die Thesis selbst.)
Grundsätzlich müssen die verwendeten Edelsteine genau den Merkmalen des Zaubers entsprechen. Selbstverständlich darf ein Thesiskristall aber niemals lichtundurchlässige Steine enthalten. Verlangt ein Merkmal einen solchen undurchlässigen Kristall, dann muss er vorher durch Kristallformung entweder extrem dünn

ausgeformt werden, so dass doch Licht hindurchdringt, oder er muss eine spiegelnde Fläche erhalten, was in diesem Fall die gleiche Wirkung hat. Die erforderliche Größe der Kristalle hängt von der Güte der Thesis ab, jeder Edelstein muss mindestens doppelt so viel Karat haben wie deren Qualität (jeder Mindere Kristall sogar das Zwanzigfache).

MADAKRISTALL

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantie) 11, SF *Kristallbindung*, SF *Matrixverständnis*, Kristallkugel mit dem Kugelzauber *H'szints Auge*
Lernkosten: 300 AP; halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Kraft*
Ritualprobe: keine
Wirkung: Dieses Ritual stärkt die astralen Muster eines Kristalls und macht diesen zu einem besonders potenten Fokus für kristallomantische Zauber. Die Achaz führen dies auf die Kraft des Mondes zurück, die von dem Edelstein gespeichert wird. Dazu muss er im Inneren der Kristallkugel (siehe *H'szints Auge* auf S. 330) im Zeitraum zwischen zwei Vollmonden jede Nacht dem Madalicht ausgesetzt sein. Danach wird der Kristall aus der Kugel herausgelöst und behält seine Kraft bis zum nächsten Neumond, also zwei Wochen lang. Wird ein solcher Madakristall für einen kristallomantischen Zauber verwendet, kann die seinem Schliff entsprechende Komponente als Spontane Modifikation verwendet werden, ohne dass dadurch die Zauberprobe erschwert wird (einmal pro Zauber; dadurch erhöht sich auch die Zahl der möglichen Spontanen Modifikationen).

Schliffe für Spontane Modifikationen

Komponente*	Schliffart	Probe
Technik	Brillantschliff	+7
Zauberdauer	Rosenschliff	+5
Kosten	Pendeloque (tropfenförmig)	+6
Zielobjekt	Cabochon (Rundschliff)	+2
Reichweite	Tafelschliff	+3
Wirkungsdauer	Smaragd- oder Achteckschliff	+4

*) Erläuterung der zu verändernden Zauberkomponenten siehe *Spontane Modifikationen* im Band MWW auf S. 20ff. Die Komponente *Kosten* umfasst hier auch die Möglichkeit, *Zauberwirkungen zu erzwingen.*

MATRIXKRISTALL

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantie) 14, SF *Thesiskristall*
Lernkosten: 200 AP
Ritualprobe: eine Zauberprobe (s. u.)
Wirkung: Diese kristallomantische Technik dient der Erschaffung einmalig wirkender Artefakte, die ähnlich den kurzlebigen APPLICATUS-Artefakten ohne den Einsatz von ARCANOVI und permanenter Astralenergie auskommen. Einige Kristallomanten können durch den Nachteil *Thesisgebunden* (siehe AZ 152) bestimmte Formeln sogar nur unter der Verwendung von Matrixkristallen sprechen.
Der Zauber wird mit einer um 3 Punkte erschwerten Probe direkt in einem Trägerkristall geformt, der einem der Merkmale des Spruches zugeordnet und der der *Kristallbindung* unterzogen worden sein muss. Dabei können auch noch weitere Edelsteine Verwendung finden, wenn der Spruch dies erfordert – fixiert wird die Matrix jedoch nur in einem einzigen Kristall.
Für den Zauber gelten alle normalen Daten, was Kosten, Wirkungsdauer etc. anbelangt, alleine die Zauberdauer wird verdoppelt. Es ist auch ohne weiteres möglich, den Zauber zu modifizieren, ebenfalls unter Beachtung der normalen Vorgaben.
Bis zu maximal RkW Stunden bleibt dieser Spruch nun in dem Kristall gespeichert und kann jederzeit ausgelöst werden, was genau so viele Aktionen dauert, wie das eigentliche Sprechen dieses Zaubers. Ob diese Aktivierung gelingt, wird durch eine RK-Probe (MU/IN/CH) entschieden. Misslingt diese RK-Probe, verbleibt der Zauber weiterhin im Kristall und der Kristallomant kann erneut versuchen, ihn auszulösen. Gelingt die Probe jedoch, so kann er gegen ein vom Kristallomanten gewähltes Ziel gerichtet werden, ohne dass hierfür erneut irgendwelche AsP aufgewendet werden müssten. Auch hier gelten die normalen Bedingungen: eine Berührung bedeutet zum Beispiel, dass der aktivierende Kristallomant das Ziel des Zaubers berühren muss. Nachträgliche Modifikationen sind nun allerdings nicht mehr möglich.
Der Spieler sollte sich ggf. beim Speichern des Spruchs notieren, wie gut die Zauberprobe gelungen ist, um entscheiden zu können, ob der ausgelöste Spruch die MR des Opfers bezwingt, falls dies verlangt ist.

KRISTALLKRAFT BÜNDELN

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantie) 11 oder Ritualkenntnis (Achaz-Schamane): Geister Rufen II, MU 13
Lernkosten: 150 AP
Ritualprobe: MU / IN / CH
Wirkung: Dies ist die vor allem von Achaz-Schamanen genutzte, jedoch auch bei Kristallomanten verbreitete Fähigkeit, die gesamte Kraft eines Kristalls in einem einzigen Ritual oder einem Zauber des entsprechenden Merkmals komplett zu verbrauchen. Der Edelstein, der dieses Ritual nicht übersteht, macht dabei ihn umgebende Astralenergie für den Zauberer nutzbar, die freigesetzten AsP entsprechen seinem Gewicht in Karat (bei Minderen Kristallen durch 10 geteilt). Übertrifft dieser Wert die üblichen Kosten, verstärkt dies auch die Wirkung im selben Maße – ob davon Wirkungsstärke oder -dauer betroffen ist, bleibt je nach Art des Zaubers Meisterentscheid, bei Proben gegen die MR wird mit den überschüssigen AsP jedoch stets die *Zauberwirkung erzwungen* (siehe **MWW 22**).
Größere Mengen gebündelter Kristallkraft können aber nur die erfahrensten Achaz nutzen: Sobald die aus dem Stein gewonnenen AsP den doppelten RkW übersteigt, sind die Effekte unvorhersehbar und vom Spielleiter frei nach Größe und Art des Steins zu wählen. Von Kristallomanten wird gar berichtet, sie könnten in höchster Not auch gebundene Kristalle und deren permanent gespeicherte Kraft derart verbrauchen ...

Der Schuppenbeutel

Aus dem Schuppenkleid seiner sechsten und letzten Häutung, die einen jungen Achaz zum vollwertigen Sippenmitglied werden lässt, fertigt der werdende Kristallomant einen Beutel von etwa fünf Maß Inhalt. Er wird mit besonderer Ehrfurcht behandelt, da die abgelegte Haut üblicherweise den Göttern geopfert wird, und gilt, wie auch die Kristallkugel, als Traditionsartefakt und Standessymbol des Kristallomanten. Meist werden darin neben den Edelsteinen und der Kristallkugel auch alltägliche Gebrauchsgegenstände transportiert, da der Schuppenbeutel oft das einzige Reisebehältnis darstellt.
Neben den hier vorgestellten Ritualen hüten die Achaz von Akrabaal angeblich das Geheimnis von Verzauberungen, die diesem Artefakt fast unbegrenztes Fassungsvermögen oder die Fähigkeit verleihen sollen, das Gewicht seines Inhalts auf einen Bruchteil zu reduzieren. Auf jeden Fall ist es möglich, den Schuppenbeutel mit einem *Apport* (S. 350) zu belegen.

BINDUNG DES SCHUPPENBEUTELS

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantie)
Lernkosten: 100 AP
Ritualprobe: IN / FF / KO (+5)
Wirkung: Dieses Ritual stellt die 'Weihe' des Schuppenbeutels dar und wird unmittelbar nach der Häutung und einem Segen der echsischen Priester vollzogen. Es verleiht dem zarten und geschmeidigen Material Unzerstörbarkeit und bindet das Artefakt an den Kristallomanten, der es von nun an Zeit seines Lebens an seinem Gürtel tragen wird. Wird später einmal das Ritual *Apport* (S. 350) auf den Beutel gesprochen, kehrt dieser mit seinem gesamten Inhalt zum Besitzer zurück.
Zauberdauer: 1 Tag
Ritualkosten: 11 AsP, einer davon permanent
Merkmale: Objekt

SUCHENDE FINGER

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantie)
Lernkosten: 100 AP
Ritualprobe: KL / FF / FF (+5, nach eigener Maßgabe weiter erschwert)
Wirkung: Wurde der Schuppenbeutel mit diesem Ritual belegt, kann der Kristallomant mit einem kurzen Griff beliebige Teile des Inhalts zum Vorschein bringen, ohne lange danach kramen zu müssen: Die gesuchten Gegenstände springen den suchenden Fingern gleichsam entgegen. Dies ist vor allem bei den oft extrem kleinen Edelsteinen von Vorteil, da es bei der Zaubervorbereitung den Griff nach den passenden Kristallen auf eine einzige Aktion verkürzt.
Der selbst gewählte Zuschlag des Rituals legt fest, wie viele Gegenstände gleichzeitig aus dem Beutel geholt werden können.
Zauberdauer: 1 Tag
Ritualkosten: 17 AsP
Merkmale: Hellsicht

EWIGE WEGZEHRUNG

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantie), ZfW UNBERÜHRT VON SATINAV 10
Lernkosten: 200 AP; halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Temporal*
Ritualprobe: IN / FF / KO
Wirkung: In ihrer sumpfigen Heimat ist die Verderblichkeit von Nahrung einer größten Feinde der Achaz. Dieses Ritual ermöglicht es dem Kristallomanten, den gesamten Inhalt ihres Schuppenbeutels, seien es Rationen oder Pergament, selbst unter widrigsten Witterungsverhältnissen praktisch unbegrenzt haltbar zu machen. Alle verderblichen Güter sind innerhalb des Beutels

geschützt wie von einem UNBERÜHRT VON SATINAV (S. 264). Bei Gegenständen, die zumindest eine Woche darin aufbewahrt wurden, hält die Wirkung nach der Entnahme für je drei RkP*, die bei der Ritualprobe übrig behalten wurden, einen weiteren Tag länger an.

Zauberdauer: einen Tag und eine Nacht

Ritualkosten: 19 AsP

Merkmale: Objekt, Temporal

DIE RITUALE DER DERWISCHE

Die Magie des Derwischs wird in seiner Trance durch die rhythmischen Klänge der Dabla hervorgerufen – ohne diese Untermalung ist er gar nicht in der Lage, irgendwelche Magie zu weben. Allen Trommelritualen gemein ist, dass sie nicht auf den Derwisch selbst, sondern auf die Personen (also in der Regel Krieger) wirken, die der Derwisch hierfür erwählt.

Wenn der Derwisch ein Ritual durchführt, muss er zwei Proben ablegen: eine *Musizieren-* und eine *Ritualkenntnis (Derwische)*-Probe. Dabei kann er vor der ersten Probe entscheiden, dass er das Ergebnis durch den Einsatz von zusätzlicher Astralenergie noch verstärken kann: Jeder eingesetzte AsP erhöht den *Musizieren*-TaW für diese Probe um 1, wobei höchstens so viele AsP eingesetzt werden dürfen, wie der RkW des Derwisches beträgt. Die TaP* aus dieser ersten Probe (also maximal TaW *Musizieren* + RkW) gelten als Bonus für die nun folgende RK-Probe. Erst die Punkte, die bei dieser zweiten Probe übrig bleiben, gelten als RkP* – womit bei günstigem Probenausgang maximal der doppelte RkW + der TaW *Musizieren* erreicht werden kann.

Diese RkP* sagen nun aus, wie viele der Zuhörenden von dem Ritual profitieren; d.h., eventuell wirkt der Zauber auf einige Teilnehmer am Ritual nicht. Muss entschieden werden, wer profitiert, können IN-Proben Ausschlag geben. Jeder Ritualteilnehmer, der nicht an Rastullah glaubt, zählt hierbei als fünf Gottgefällige; derart 'Ungläubige' ziehen auch nur den halben Nutzen aus einem Ritual.

Misslingt entweder die Musizieren- oder die RK-Probe, so gilt dies als misslungener Zauber: Die benötigten AsP sind ohne Effekt verpufft.

Die Ritualkenntnis ist eng an den Rastullah-Glauben gebunden. Sollte der Derwisch jemals seinem Glauben untreu werden, erleidet er einen Malus von 12 Punkten auf all seine Trommelzauber (entprechend einer fehlenden religiösen Kernkomponente bei der Spruchzauberei). Schon kleinere Verfehlungen senken den RK-Wert zeitweilig um 1 bis 7 Punkte (Meisterentscheid). Solche kleineren Verfehlungen können durch Buße, Fasten oder eine Queste gesühnt werden, was den entsprechenden Malus wieder beseitigt. Nach einem Abfall vom Glauben jedoch jemals wieder die Kräfte der Trommel so einsetzen zu können wie vorher, ist eine Lebensqueste ...

Je halber Stunde Trommelspiel erhält der Derwisch eine Probenerleichterung von einem Punkt, wobei die Spielzeit auf halbe Konstitution des Derwischs in Stunden begrenzt ist. Trommeln mehrere Derwische gemeinsam, werden die höchsten RkP* der Trommler mit der Anzahl der Trommler multipliziert, um die Anzahl der Bezauberten zu bestimmen. Je halber Stunde Trommelspiel gilt dann eine Erleichterung von 2 Punkten, wobei die Spielzeit auf den halben KO-Wert des Derwischs mit der geringsten Konstitution begrenzt ist. Die Nutznießer müssen in Hörweite durch Meditation oder Tanz an dem Ritual teilnehmen, wobei die Fertigkeit in diesen Talenten ohne Belang ist (die Krieger der Beni Dervez beherrschen diese jedoch zumeist hervorragend). Trommeln mehrere Derwische gemeinsam, so übertragen sich ihre Wirkungen auch auf alle Trommler.

Die Trommelmagie der Derwische ist einzigartig und ein gut gehütetes Geheimnis der Beni Dervez. Antimagische Techniken haben sich gegen Derwischzauber als nicht sonderlich effektiv erwiesen (sprich: sie müssen gegen die häufig hohe Zahl an RkP* angehen); ein gezielt eingesetzter – zeitlich und räumlich ausgedehnter – SILENTIUM mag jedoch wirken.

Ein Derwisch am Ende seiner Ausbildung beherrscht die unten vorgestellten vier Trommelrituale derart, dass er sie mit seinem Stamm gemeinsam spielen kann. Alleine wird er zu diesem Zeitpunkt in aller Regel nur den *Ruf des Krieges* zur magischen Wirkung bringen.

Alle folgenden Trommelrituale haben gemeinsam, dass sie auf alle aktiven Teilnehmer in Hörweite wirken (s.o.) und dass der Derwisch pro halber Stunde, die er das Ritual aufrechterhält, einen Punkt Erschöpfung erleidet. Die Ritualdauer beträgt mindestens eine halbe Stunde.

DER RUF DES KRIEGES

Voraussetzung: *Ritualkenntnis (Derwische)* 3
Lernkosten: 200 AP
Ritualproben: *Musizieren* +3, *Ritualkenntnis* (MU / CH / KO) +/-0
Technik: Der Derwisch trommelt einen aggressiven, schnellen Rhythmus, der durch einen immer wieder durchbrechenden Dreiertakt an galoppierende Pferde erinnert.
Wirkung: Dies ist das älteste Trommelstück der Derwische – und eines der für die Krieger am gefährlichsten: Der AT-Basiswert jedes Ritualteilnehmers wird um 2 Punkte erhöht. Jeder Teilnehmer erhält den Vorteil *Zäher Hund* und die Fähigkeit, Kampfwert-Einbußen durch Wunden zu ignorieren (wodurch er allerdings auch keine Wunden und Schmerzen mehr wahrnimmt).
Aktivierungskosten: 8 AsP
Wirkungsdauer: für den nächsten Kampf, längstens bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang
Merkmale: Eigenschaften, Einfluss

STURM DER WÜSTE

Voraussetzungen: *Ritualkenntnis (Derwische)* 7
Lernkosten: 100 AP
Ritualproben: *Musizieren* +4; *Ritualkenntnis* (MU / GE / CH) +2
Technik: Der Derwisch beginnt in langsamen Rhythmus, der lange Augenblicke der Stille enthält, die auf die Zuhörer nervenzerrend wirken können. Erst nach etwa zwei Dritteln der gesamten Spielzeit wird ein Sturm lauter Trommelschläge ausbrechen, der schließlich sehr abrupt endet.
Wirkung: Jeder Zuhörer erhält eine Steigerung seiner Talentwerte *Reiten* und *Lanzenreiten* in Höhe von RkP*/3 Punkten und zudem die Sonderfertigkeit *Reiterkampf* (falls er sie nicht ohnehin besitzt).
Aktivierungskosten: 9 AsP
Wirkungsdauer: bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang
Merkmale: Eigenschaften, Einfluss

DER SCHUTZ RASTULLAHS

Voraussetzungen: *Ritualkenntnis (Derwische)* 11
Lernkosten: 200 AP
Ritualproben: *Musizieren* +5; *Ritualkenntnis* (MU / IN / CH) +5
Technik: Dies ist eines der geheimnisvollsten Stücke der Derwische mit langsamen Schlagabfolgen, sanften, wie Regentropfen klingend und dann wieder laut hallenden Schlägen.
Wirkung: Das vielleicht angesehenste Trommelstück erhöht die Magieresistenz und den Mut eines jeden Zuhörers um je 2 Punkte; die MU-Verbesserung beeinflusst nicht zusätzlich die MR.
Aktivierungskosten: 10 AsP
Wirkungsdauer: 13 Stunden
Merkmale: Eigenschaften, Einfluss

RASTULLAHS GÜTE

Voraussetzungen: *Ritualkenntnis (Derwische)* 11
Lernkosten: 150 AP
Ritualproben: *Musizieren* +7; *Ritualkenntnis* (IN / CH / KO) +3
Technik: Die meisten Rhythmen sind sanft zu nennen; werden sie schneller, so erst nach langsamen und harmonischen Übergängen.
Wirkung: Dieses Stück, das traditionell eher selten gespielt wird, hat eine geradezu hypnotische Wirkung auf seine Zuhörer. Ihre Regeneration (LeP, Abbau von Erschöpfung und Überanstrengung, evtl. AsP) verdoppelt sich für die folgende Ruhephase, die KO-Proben gegen Wundfieber sind um 3 Punkte erleichtert. Bei mehr als 10 RkP* verdreifacht sich die Regeneration und die KO-Probe gegen Wundfieber ist um 7 Punkte erleichtert.
Aktivierungskosten: 13 AsP
Wirkungsdauer: eine unmittelbar anschließende Ruhephase
Merkmale: Heilung, Einfluss

ZORN DES GOTTGEFÄLLIGEN

Voraussetzungen: *Ritualkenntnis (Derwische)* 9, MU 14
Lernkosten: 250 AP
Ritualproben: *Musizieren* +9; *Ritualkenntnis* (MU / MU / CH) +7
Technik: Der Derwisch lässt ein Gewitter von Trommelschlägen erklingen, die an wilden Kampfeslärm erinnern und meist von schrillen Schreien begleitet werden.
Wirkung: Jeglicher Nahkampfangriff der Zuhörer – ganz gleich, ob mit einer Waffe oder mit der bloßen Hand – gilt während der Wirkungsdauer als magischer Angriff und ist daher in der Lage, auch Sphärenwesen und Dämonen zu verletzen, die *Resistenz* oder *Immunität gegen profanen Schaden* besitzen. Rechtgläubige Krieger und Achmad'sunni erhalten zudem einen Bonus von RkP*/3 auf die mTP (die magischen Trefferpunkte, siehe MGS55ff.) ihrer Waffe oder ihrer Fäuste. Dieses ist das seltenste Ritual der Derwische, das lange Zeit als verschollen galt und im Jahre 266 Rastullah (1025 BF) das Kalifat vor der Vernichtung durch dämonisch mutierte Echsenwesen bewahrte.
Aktivierungskosten: 13 AsP
Wirkungsdauer: für den nächsten Kampf, längstens bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang
Merkmale: Eigenschaften, Kraft

RITUALE DER GJALSKERLÄNDER TIERKRIEGER

Eine ganz eigene Art von magischen Fähigkeiten hat sich weitab von den großen Zivilisationen entwickelt: unter dem wilden Volk der Gjalskerländer. Nicht zuletzt wegen der für Außenstehende mitunter unheimlich wirkenden Auswirkungen hat die aventurische Magieforschung Berichte über diese Rituale bisher als Aberglauben abgetan, und bis heute hat man außerhalb des Gjalskerlands kaum Kenntnis von den so genannten Tierkriegern (Durro-Dûn) genommen. Vor allem ist aber auch noch nicht bekannt, dass irgendjemand jemals diese Fähigkeiten erlernt hat, der nicht zum Volk der Gjalskerländer zählt.

Die Tierkrieger selbst sehen ihre Zauberei auch keineswegs als Magie (die ist in ihren Augen die Sache der Schamanen): Der Durro-Dûn führt seine Kräfte vielmehr auf die Unterstützung aus dem Reich der Geister zurück, und zwar ganz konkret von seinem jeweiligen Odûn: dem Tiergeist, der den Krieger als seinen Schützling angenommen hat. Dementsprechend hängt es auch von der Art des Odûn ab, welche Art von Unterstützung der Durro-Dûn von seinem Odûn erhält.

Je mächtiger und erfahrener der Tierkrieger ist, desto eher wird ihm sein Odûn auch wirklich die erbetene Hilfe gewähren und um so machtvoller sind auch die Gaben. Regeltechnisch bedeutet dies, dass auch viele Fähigkeiten des Tierkriegers als Rituale bezeichnet werden, die der jeweilige Held als Sonderfertigkeit erlernen und dann über seine *Ritualkenntnis (Durro-Dûn)* aktivieren kann. Abhängig von den RkP* (also den bei der Ritualkenntnis-Probe übrig gebliebenen Punkten) kann dann auch die Ausprägung der Fähigkeit stärker oder schwächer ausfallen.

Ein Durro-Dûn erlernt seine Fähigkeiten nicht bei einem gewöhnlichen Lehrmeister; vielmehr reist er in die Geisterwelt seines Odûn und muss dort eine bestimmte Queste erfüllen. Nur wenn es ihm gelingt, die vom Odûn gestellten Aufgaben zu lösen, gewährt der Geist seinem Schützling eine neue Fähigkeit.

Regeltechnisch bedeutet dies, dass beim ersten Versuch einer Visionsqueste die entsprechende Menge an AP (Lernkosten) investiert werden muss, und zwar unabhängig von dem Ausgang der Queste. Dann muss der Spieler mehrere Questenproben ablegen, die bei den Ritualen genannt sind. Wenn diese Proben gelingen, hat der Krieger nun Zugriff auf die neuen Fertigkeiten. Bei Misslingen hat er diese Fertigkeiten nicht, und er muss wenigstens bis zur nächsten Sonnenwende warten, um es wieder versuchen zu können. Bei jedem Folgeversuch sind die gleichen Proben abzulegen, es müssen aber keine weiteren AP mehr investiert werden.

Jeder Durro-Dûn kann in seinem Leben bis zu fünf Visionsquesten unternehmen. Die erste dieser Questen hat ein Spieler-Durro-Dûn bereits hinter sich, denn durch sie erhält er überhaupt erst den Status eines Tierkriegers und damit Zugriff auf die Meisterhandwerke, den Schutzgeist und die Übernatürlichen Begabungen, die in seinem Professions-Paket enthalten sind. Die Reihenfolge der Gaben, die er im weiteren Leben von seinem Odûn erhält, sind festgelegt, er hat hier also keine Wahlmöglichkeit.

Mehr zur Visionsqueste der Durro-Dûn finden Sie im Band **Mit Wissen und Willen** auf den Seiten 75ff.

HAUCH DES ODÛN

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, *Ritualkenntnis (Durro-Dûn)* 3
Questenproben: keine
Lernkosten: 100 AP
Ritualprobe: keine
Wirkung: Der Odûn gewährt dem Durro-Dûn Zugriff auf einige Fähigkeiten, die typisch für das gewählte Tier ist. Diese Fähigkeiten werden regeltechnisch als *Meisterhandwerk* bzw. als *Übernatürliche Fähigkeiten* gewertet (siehe **AZ 62f.**). Eines der Meisterhandwerke betrifft jeweils eine körperliche Eigenschaft, drei weitere beziehen sich auf Talente. Welche dies im Einzelnen sind, können Sie den Beschreibungen der jeweiligen Odûn ab Seite 343 entnehmen. Hinzu kommen drei Zauber aus der bei der Profession (**AZ 74f.**) genannten Liste, wie bei Übernatürlichen Fähigkeiten üblich mit einem Start-ZfW von 3.

HAUT DES ODÛN

Voraussetzungen: SF *Hauch des Odûn*, *Ritualkenntnis (Durro-Dûn)* 7
Questenproben: Ritualkenntnis (MU / KO / KK) +3; *Körperbeherrschung*; *Selbstbeherrschung*; jeweils eine Probe auf jedes Talent, das der Durro-Dûn als Meisterhandwerk beherrscht – jedoch ohne Einsatz von Astralpunkten. Eine dieser sieben Proben darf einmal wiederholt werden, muss aber spätestens beim zweiten Versuch gelingen. Sollten *Körperbeherrschung* und/oder *Selbstbeherrschung* bereits Meisterhandwerke des Durro-Dûn sein, müssen die Proben nur einmal abgelegt werden.
Lernkosten: 200 AP
Ritualprobe: MU / KO / KK
Wirkung: Der Durro-Dûn erhält die Fähigkeit, Teile seines Körpers zu verwandeln, so dass sie seinem Odûn ähneln. Welche Körperteile dies sind, hängt von dem

jeweiligen Odûn ab. Es sind jeweils drei unterschiedliche Körperteile möglich, wobei der Tierkrieger wählen kann, ob die Körperteile einzeln oder gemeinsam betroffen sein sollen. Die RK-Probe ist unabhängig von der Größe der Verwandlung, die AsP-Kosten jedoch nicht. Die Verwandlung selbst dauert 7 Aktionen, sie ist jederzeit willentlich rückgängig zu machen (und die Rückverwandlung dauert wiederum 7 Aktionen).
Auch, wenn von der spieltechnischen Wirkung her nur ein bestimmtes Körperteil betroffen ist, ist die rein optische Anpassung doch weiter reichend und geht harmonisch in den menschlichen Körper über.
Aktivierungskosten: 4 AsP pro Verwandlung
Wirkungsdauer: für RkP* SR
Merkmale: Eigenschaften, Form

BLUT DES ODÛN

Voraussetzungen: SF *Haut des Odûn, Ritualkenntnis (Durro-Dûn)* 10
Questenproben: Ritualkenntnis (MU / GE / KK) +5; Athletik +3; Selbstbeherrschung +3; jeweils eine Attacke und Parade mit einer Waffe seiner Wahl sowie in einer waffenlosen Kampftechnik (auch dies ohne Einsatz von irgendwelchen AsP). Zwei dieser sieben Proben dürfen je einmal wiederholt werden, müssen aber spätestens beim zweiten Versuch gelingen.
Lernkosten: 200 AP
Ritualprobe: MU / GE / KK
Wirkung: Der Durro-Dûn kann die Kräfte seines Odûn anrufen und durch sich hindurchfließen lassen. Dies ermöglicht ihm den Zugriff auf bestimmte Sonderfertigkeiten (in Ausnahmefällen auch Vorteile), die den Eigenheiten des gewählten Tieres entsprechen. Seine Bewegungen und sein Kampfstil werden dadurch sehr tierhaft, was für Außenstehende recht erschreckend wirken kann. Die Voraussetzungen, die normalerweise für die Sonderfertigkeiten gelten, sind in diesem Fall außer Kraft gesetzt.
Außerdem erlernt der Tierkrieger im Verlauf dieser Queste eine vierte Übernatürliche Fähigkeit, also einen weiteren Zauber aus der für sein Odûn möglichen Liste (siehe AZ 74f.).
Aktivierungskosten: 7 AsP
Wirkungsdauer: für RkP* x 5 KR
Merkmale: Eigenschaften

RUF DES ODÛN

Voraussetzungen: SF *Blut des Odûn, Ritualkenntnis (Durro-Dûn)* 12
Lernkosten: 100 AP
Questenproben: Ritualkenntnis (MU / CH / GE) +7; Selbstbeherrschung +5; Sinnenschärfe +5; Wildnisleben +5; jeweils eine Probe auf die Eigenschaften Mut, Charisma und Gewandtheit (wiederum ohne magische Hilfe). Drei dieser sieben Proben dürfen je einmal wiederholt werden, müssen aber spätestens beim zweiten Versuch gelingen.
Ritualprobe: MU / CH / GE
Wirkung: Der Durro-Dûn kann sich mit Tieren verständigen, deren Tierart der Odûn symbolisiert. Dies entspricht in seiner Wirkung dem Zauber TIERGEDANKEN (S. 257), und zwar ohne weitere RK-Proben in beide Richtungen: Er kann also nicht nur die Gedanken des Tieres lesen, sondern ihm auch einfache Mitteilungen machen. Die LO des Tieres entspricht dabei der Summe 10+RkP*.
Für jeden RkP über 12 hinaus kann der Held sogar ein weiteres Tier der gleichen Art in die 'Unterhaltung' mit einbinden, wenn er das möchte. Ob es allerdings sinnvoll ist, sich gleichzeitig mit einer ganzen Rabenschar zu unterhalten, sei einmal dahingestellt ...
Wenn der Krieger dies möchte, kann er sogar einen mentalen Ruf aussenden, der eventuell in der Nähe anwesende Tiere der betroffenen Tierart bittet, ihm zu Hilfe zu kommen. Wie viele Tiere den Ruf hören, hängt natürlich von der Situation und der Umgebung ab. Und wie viele davon dem Ruf wirklich folgen, ist auch von ihrer LO abhängig (die genauso ermittelt wird wie oben: 10+RkP*). Wenn sie gerade beschäftigt sind (zum Beispiel auf der Jagd oder ihren Nachwuchs schützen müssen), dann werden sie wesentlich weniger bereitwillig kommen, als wenn sie gerade ausruhen oder in der Mittagssonne dösen. (Sprich: Alle diese Faktoren bleiben Meisterentscheid.)
Weiterhin kann der Durro-Dûn ab sofort bei allen Talentproben, die nur diese Tierart betreffen (also z.B. *Abrichten, Tierkunde*) seinen TaW um 2 Punkte erhöhen, als wäre er in diesem Talent spezialisiert. Dieser Bonus gilt auch zusätzlich zu einer eventuell wirklich vorhandenen Talentspezialisierung.
Aktivierungskosten: 4 AsP für die Verständigung; 7 AsP für den Ruf
Wirkungsdauer: RkP*/2 SR für die Verständigung; augenblicklich für den Ruf (wie lange die Tiere brauchen, um zu kommen, hängt von ihrer Entfernung ab)
Reichweite: RkW/2 Schritt für die Verständigung; RkP* x 100 Schritt für den Ruf
Merkmale: Hellsicht, Verständigung

SEELE DES ODÛN

Voraussetzungen: SF *Ruf des Odûn*, Ritualkenntnis (Durro-Dûn) 15
Questenproben: Ritualkenntnis (MU / IN / GE) +10; *Selbstbeherrschung* +7; *Wildnisleben* +7; *Tierkunde* +5; jeweils eine Probe +7 auf jedes Talent, das der Durro-Dûn als Meisterhandwerk beherrscht – je-

doch auch hier ohne Einsatz von Astralpunkten. Vier dieser sieben Proben dürfen je einmal wiederholt werden, müssen aber spätestens beim zweiten Versuch gelingen. Sollten *Tierkunde*, *Wildnisleben* und/oder *Selbstbeherrschung* bereits Meisterhandwerke des Durro-Dûn sein, müssen die Proben nur einmal, jedoch alle auf einen Zuschlag von +7 abgelegt werden.

Lernkosten: 300 AP

Ritualprobe: MU / IN / GE

Wirkung: Der Durro-Dûn ist seinem Odûn so nahe, dass er die Gestalt eines entsprechenden Tieres annehmen kann. Dieses Ritual entspricht dem Zauber ADLERSCHWINGE WOLFSGESTALT (s. LC 10). Zusätzlich kann der Tierkrieger auch noch einen fünften Zauber aus der Liste seines Odûns auswählen.

Aktivierungskosten: 4 AsP + 1 pro SR

Wirkungsdauer: nach AsP (vorher festlegen), maximal RkW SR

Merkmale: Form

Die Odûn im Einzelnen

Im folgenden Text stellen wir Ihnen die verbreitetsten Odûn vor. Zu den Meisterhandwerken ist noch anzumerken, dass jeder Durro-Dûn auch über ein Eigenschafts-'Meisterhandwerk' verfügt: Hier ergeben je 2 AsP eine Erhöhung um 1 Punkt für eine Probe (bis maximal zu einer Verdoppelung). Ein Sonderfall ist der Gebirgsbock, der statt der Eigenschaft seine GS erhöhen kann, und zwar für je 3 AsP um 1 – ebenfalls bis zu einer Verdoppelung. Für ihn gilt diese Erhöhung nicht für eine Probe, sondern für die Dauer von einem Sprint – wie lange das genau ist, hängt von seiner Ausdauer ab.

Meisterhandwerke in waffenlosen Kampftalenten können entweder am Anfang eines Kampfes eingesetzt werden, woraufhin der entsprechende TaW für diesen gesamten Kampf um 1 pro 3 AsP steigt, oder aber für eine einzige Aktion – hier bringt jeder eingesetzte AsP eine Steigerung von 1 Punkt.

BÄR

Hauch des Odûn: KK, Raufen, Ringen, Zechen

Haut des Odûn:

◆ Dem Durro-Dûn wächst ein zottiges, dunkles Bärenfell. Dies bringt ihm einerseits 2 Punkte natürlichen RS, andererseits schützt es auch gegen Kälte und Feuchtigkeit.

◆ Die Hände des Tierkriegers verwandeln sich in kräftige Bärentatzen. Dadurch sinkt zwar seine FF um die RkP* (nicht unter 2), aber dafür kann er fürchterliche Hiebe verteilen: Der Schlag mit einer solchen Tatze erzeugt 1W+4 *echte* TP, und er kann für Angriffe mit den Tatzen die waffenlosen Manöver *Gerade*, *Doppelschlag* und *Schwitzkasten* einsetzen, selbst wenn er sie nicht erlernt hat. Wenn er diese Manöver bereits beherrscht, werden sie durch die Tatzen um jeweils RkP*/4 Punkte erleichtert.

◆ Das Gebiss des Kriegers verwandelt sich in ein Bärengebiss, und statt zu schreien gibt er ein bedrohlich wütendes Brummen von sich. Abgesehen von dem erschreckenden Anblick ist er nun intuitiv in der Lage, im Nahkampf einen *Biss*-Angriff durchzuführen, und erzeugt dabei 1W+4 *echte* TP. Auch außerhalb des Kampfes kann ein solcher Biss verheerend sein, denn die Kraft des Kiefers entspricht der KK des Durro-Dûn + RkP*/2.

Blut des Odûn: Der Krieger erhält von seinem Odûn die Fähigkeit, im Waffenlosen Kampf auch die Distanzklasse N ohne Einschränkungen zu nutzen. Weiterhin erhält er die Sonderfertigkeiten *Wuchtschlag* und *Niederwerfen* sowie die Waffenlose Kampffertigkeit *Hammerfaust*. Wenn er eine oder mehrere der SF sowieso schon beherrscht, dann werden sie durch die jeweils Vorderste aus der folgenden Reihe ersetzt, über die er noch nicht verfügt: *Hammerschlag*, *Befreiungsschlag*, *Doppelangriff*, *Kampfreflexe*. Sollte er all diese Sonderfertigkeiten bereits besitzen, steigen seine TP um 1 Punkt.

FEUERMOLCH

Hauch des Odûn: GE, Sich Verstecken, Klettern, Schleichen

Haut des Odûn:

◆ Die Haut färbt sich dunkelgrün bis erdfarben, was in den meisten Gegenden eine hervorragende Tarnung ergibt: Es ist um RkP*/2 schwieriger, ihn zu entdecken, wenn er sich entsprechend verbirgt. Diese Tarnung erstreckt sich natürlich nicht auf Kleidung und Ausrüstung, so dass der Effekt des Rituals deutlich eingeschränkt sein kann, wenn er nicht angemessen gekleidet ist (Meisterentscheid).

◆ Hände und Füße werden beweglicher und kräftiger, außerdem wachsen kurze, aber kräftige Krallen an ihnen. Dies hat einerseits zur Folge, dass der Tierkrieger im waffenlosen Kampf bei Schlägen einen TP(A) mehr anrichtet (und wenn er barfuß kämpft, natürlich auch bei Tritten), außerdem kommt er beim Klettern besser voran, da er leichter Halt findet. Um wie viele Punkte die *Klettern*-Proben dadurch erleichtert werden, ist Meisterentscheidung, aber bei geeignetem Untergrund können es bis zu RkP*/2 Punkte werden.

◆ Der Körper wird erstaunlich beweglich und biegsam. Dies hat die gleichen Auswirkungen wie der Vorteil *Schlangenmensch* (AH 110).

Blut des Odûn: Der Krieger erhält von seinem Odûn

für diesen Kampf die Sonderfertigkeiten *Aufmerksamkeit, Ausweichen I* und *Kampf im Wasser*. Wenn er eine oder mehrere dieser SF sowieso schon beherrscht, dann erhält er stattdessen die jeweils Vorderste aus der folgenden Reihe, über die er noch nicht verfügt: *Ausweichen II, Kampfreflexe, Ausweichen III, Kampfgespür, Blindkampf*. Sollte er all diese Sonderfertigkeiten bereits besitzen, steigt seine INI um 2 Punkte.

GEBIRGSBOCK

Hauch des Odûn: GS, *Athletik, Klettern, Raufen*

Haut des Odûn:

◆ Dem Durro-Dûn wächst ein kurzes, aber dichtes Fell. Dies bringt ihm 1 Punkt natürlichen RS und schützt ihn gegen Kälte und Feuchtigkeit.

◆ Aus der Stirn des Tierkriegers wachsen zwei je zwei Spann lange Hörner hervor. Wenn er einen Gegner mit einem Kopfstoß angreift, verursacht er mit diesen Hörnern 1W+2 *echte* TP. Außerdem erleidet er keinen Schaden, wenn der Gegner den Kopfstoß mit einer Waffe pariert. Er beherrscht intuitiv das Kampfmanöver *Kopfstoß*, solange er die Hörner hat, muss es also für diesen Angriff nicht explizit erlernen.

◆ Die Füße des Durro-Dûn verwandelt sich in die Hufe eines Gebirgsbockes. Dies gibt dem Krieger nicht nur einen sichereren Stand auf unsicherem Boden (evtl. *Körperbeherrschungs*-Proben je nach Untergrund um bis zu RkP*/3 Punkte erleichtert), sondern erhöht seine GS um 1 (auch zusätzlich zu einer weiteren GS-Erhöhung durch Meisterhandwerk) und erzeugt bei einem Tritt 1W+2 *echte* TP. Unter der Wirkung dieser Verwandlung beherrscht der Durro-Dûn intuitiv die waffenlosen Manöver *Tritt* und *Sprungtritt*. Von den Auswirkungen kann er natürlich nur Gebrauch machen, wenn er keine Schuhe trägt, die ihn übrigens auch massiv in der Bewegung stören würden ...

Blut des Odûn: Der Krieger erhält von seinem Odûn den Vorteil *Herausragende Balance* sowie die Sonderfertigkeiten *Niederwerfen, Sturmangriff* und *Wuchtschlag*. Wenn er eine oder mehrere davon sowieso schon beherrscht, dann werden sie jeweils durch die Vorderste aus der folgenden Reihe ersetzt, über die er noch nicht verfügt: *Umreißen, Kampfgespür, Aufmerksamkeit, Finte, Klingensturm*. Sollte er all diese Sonderfertigkeiten bereits besitzen, steigen seine TP um 1 Punkt.

RABE

Hauch des Odûn: IN, Sinnenschärfe, Fährtensuchen, Orientierung

Haut des Odûn:

◆ Die Augen des Kriegers werden zu großen, schwarzen Vogelaugen. Durch sie erhält er einen Bonus von RkP*/2 Punkten auf *Sinnenschärfe*-Proben, wenn es ums Spähen geht. Zusätzlich kann der Krieger seinen Kopf um 180 Grad drehen.

◆ Dem Durro-Dûn wächst am ganzen Körper ein dichtes schwarzes Federkleid. Dies schützt ihn nicht nur vor Wind und Feuchtigkeit, sondern ermöglicht es ihm sogar ein Stück weit, einen Sturz abzumildern: Die in so einem Fall nötige *Körperbeherrschungs*-Probe ist um RkP*/3 Punkte erleichtert. Wenn er versucht, besonders weit zu springen, erhöht das Federkleid die Sprungweite um 2 Spann pro RkP*. All diese Vorteile kommen nur zum Tragen, wenn der Tierkrieger höchstens mit einer kurzen Hose oder einem kurzen Rock bekleidet ist.

◆ Aus Nase und Mund des Tierkriegers wird ein großer schwarzer Schnabel. Die Kraft dieses Schnabels, um Dinge zu zerbeißen oder zerbrechen, entspricht der KK des Kriegers + RkP*/2. Außerdem kann der Durro-Dûn nach einem Gegner 'picken'. Dies wird abgehandelt wie ein Biss, und bei einem Treffer erzeugt der Krieger 1W+2 *echte* TP. Das entsprechende Kampfmanöver beherrscht er in der verwandelten Gestalt intuitiv. Sprechen kann der Krieger mit einem Schnabel allerdings überhaupt nicht, jeder Versuch endet in einem unartikulierten Krächzen.

Blut des Odûn: Der Krieger erhält von seinem Odûn die Sonderfertigkeiten *Defensiver Kampfstil, Meisterparade, Finte* und *Gezielter Stich*. Wenn er eine oder mehrere dieser SF sowieso schon beherrscht, dann werden sie durch die jeweils Vorderste aus der folgenden Reihe ersetzt, über die er noch nicht verfügt: *Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Todesstoß, Ausweichen II*. Sollte er all diese Sonderfertigkeiten bereits besitzen, steigt seine INI um 2 Punkte.

WILDSCHWEIN

Hauch des Odûn: KO, Raufen, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe

Haut des Odûn:

◆ Dem Durro-Dûn wächst ein kurzes, raues Fell. Dies bringt ihm einerseits 2 Punkte natürlichen RS, andererseits schützt es auch gegen Kälte und Feuchtigkeit.

◆ Aus dem Unterkiefer des Kriegers wachsen gewaltige Hauer. Bei einem Angriff mit ihnen erzeugt er 1W+2 *echte* TP. Ein solcher Angriff wird als *Kopfstoß* gewertet, das nötige Manöver beherrscht er intuitiv.

◆ Die Nase des Tierkriegers verwandelt sich in einen Schweinerüssel. Damit erhält er einen Bonus von RkP*/2 Punkten auf *Sinnenschärfe*-Proben, wenn es um Geruchswahrnehmung geht. Auf diese Weise kann er sogar Fährten verfolgen wie ein Spürhund.

Blut des Odûn: Der Krieger erhält von seinem Odûn die Vorteile *Eisern* und *Kampfrausch* sowie die Sonderfertigkeiten *Sturmangriff, Ausfall* und *Wucht-*

schlag. Wenn er eine oder mehrere davon sowieso schon beherrscht, dann wird sie durch die jeweils Vorderste aus der folgenden Reihe ersetzt, über die er noch nicht verfügt: *Niederwerfen, Finte, Umreißen, Befreiungsschlag*. Sollte er all diese Sonderfertigkeiten bereits besitzen, steigen seine TP um 1 Punkt.

WOLF

Hauch des Odûn: GE, Athletik, Raufen, Schleichen

Haut des Odûn:

◆ Dem Durro-Dûn wächst ein zottiger Wolfspelz. Dies bringt ihm einerseits 2 Punkte natürlichen RS, andererseits schützt es auch gegen Kälte und Feuchtigkeit.

◆ Das Gebiss verwandelt sich in ein Wolfsgebiss, und statt zu schreien gibt der Krieger ein bedrohliches Knurren von sich. Abgesehen von diesem erschreckenden Anblick ist der Krieger nun auch intuitiv in der Lage, im Nahkampf einen *Biss*-Angriff durchzuführen, und erzeugt dabei 1W+3 *echte* TP. Auch außerhalb einer Kampfhandlung kann ein solcher Biss verheerend sein, denn die Kraft des Kiefers entspricht der KK des Durro-Dûn + RkP*/3.

◆ Die Nase des Tierkriegers verwandelt sich in eine Wolfsschnauze. Damit erhält er einen Bonus von RkP*/2 Punkten auf *Sinnenschärfe*-Proben, wenn es um Geruchswahrnehmung geht. Es ist ihm auf diese Weise sogar möglich, nach Wolfsart Fährten zu verfolgen.

Blut des Odûn: Der Krieger erhält von seinem Odûn je einen Punkt auf den AT- und PA-Basiswert sowie die Sonderfertigkeiten *Finte*, *Kampfreflexe* und *Aufmerksamkeit*. Wenn er eine oder mehrere davon sowieso schon beherrscht, werden sie durch die jeweils Vorderste aus der folgenden Reihe ersetzt, über die er noch nicht verfügt: *Kampfgespür, Doppelangriff, Ausfall, Ausweichen I*. Sollte er all diese Sonderfertigkeiten bereits besitzen, steigt seine INI um 2 Punkte.

DIE STABZAUBER

Das sicherlich aventurisch bekannteste Ritualinstrument ist der Zauberstab der Gildenmagier, und so sind auch die dazu gehörigen Rituale, die Stabzauber, das am besten erforschte Gebiet der Ritualmagie. Lange Zeit galten die seit vielen hundert Jahren überlieferten Rituale als in ihrem Kern nur wiederhol-, nicht aber veränderbar. Letzteres ist auch jetzt noch nicht der Fall, doch haben Magierinnen und Magier aus Khunchom, Kuslik und Punin die grundsätzliche Struktur der Rituale entschlüsselt und auf dieser Basis neue Rituale entwickelt. Dabei sollen nicht nur im Rahmen der Borbaradkrieges aufgetauchte alte Schriften, sondern auch Aufzeichnungen der ersten Harika-Expedition ins Güldenland der Schlüssel zu den Fortschritten gewesen sein. Speziell scheint es so, dass es sich nicht um Rituale einer gemeinsamen Basis handelte, sondern hier während der Siedlerzeit verschiedenste Traditionen der güldenländischen Magier-Häuser in ein gemeinsames Konzept eingebunden wurden.

Grundsätzlich ist die Wahl von Form und Material des Zauberstabes dem angehenden Magier selbst überlassen, jedoch haben Weisheit der Vorfahren und Jahrhunderte lange Erfahrung bestimmte Herangehensweisen ans die Verzauberung des Stabes als besonders praktisch erwiesen. Stäbe, die nicht den überlieferten Anforderungen entsprechen, ziehen gelegentlich ungeplante Auswirkungen nach sich; Zauberstäbe aus besonderen Hölzern (**Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**, S. 117f.) können Auswirkungen sowohl auf das Fassungsvermögen (s.u.) wie auch auf die einzelnen Stabzauber haben. Auch ungeeignete Größe und Form des Stabes machen ihn für viele Zwecke schwierig zu handhaben. Stäbe von unter einem Schritt Länge sparen dem Magier bei der Anwendung als *Kraftfokus* nur dann 1 AsP ein, wenn die Gesamt-Kosten des Zaubers mehr als 10 AsP betragen, das mögliche *Seil des Adepten* ist nur 7 Schritt lang, und sie erzielen als Flammenschwert 2 TP weniger. Sie sind zudem um einen Punkt schwieriger mit Stabzaubern zu belegen und haben ein geringeres Fassungsvermögen. Noch kleinere Stäbe dienen fast ausschließlich der Repräsentation, da es meist beim Belegen mit Stabzaubern Schwierigkeiten gibt (Erschaffungsproben um 3 Punkte erschwert) und sie sich außerdem normalerweise nicht als Waffe eignen. Zudem ist das astrale Fassungsvermögen des Stabes noch einmal deutlich geringer, sprich: Ein solcher Stab kann weniger Stabzauber aufnehmen.

Die magische Kristallkugel in das Ritual der Stab-Bindung einzuarbeiten erfordert es, beide Bindungsrituale gleichzeitig und mit einem Zuschlag von jeweils 2 Punkten durchzuführen. Dafür muss für ein solches 'Kombinationsartefakt' auch nur einmal der Apport eingebunden werden, um auf beide Komponenten zu wirken.

Der Magier muss sich einen Tag – d.h. von Sonnenaufgang bis Sonnenaufgang – in Abgeschiedenheit auf seinen Stab konzentrieren, um das Ritual eines Stabzaubers zu wirken. Alle Stabzauber (mit Ausnahme des *Flammenschwerts*, siehe dort) können bei Misslingen beliebig oft wiederholt werden, solange die Astralenergie des Magiers ausreicht. Von einem Versuch zum nächsten muss jedoch ein Mondwechsel (28 Tage) vergangen sein.

Die Stabzauber sind in vier thematische Gruppen eingeteilt: Die *Bindung des Stabes* und der mittlerweile universelle *Apportzauber* (S. 350) gelten als '*Meta-Stabzauber*', die *Ewige Flamme*, das *Seil des Adepten*, das *Doppelte Maß* und der *Hammer des Magus* werden '*profane* Stabzauber' genannt, *Kraftfokus*, *Modifikationsfokus*, *Zauberspeicher* und *Merkmalsfokus* gelten als '*arkane* Stabzauber', während *Flammenschwert* und *Schuppenhaut* schließlich als '*esoterische* Stabzauber' bezeichnet werden.

Um einen Stabzauber auf den Stab zu legen, muss der Zaubernde über die *Ritualkenntnis (Gildenmagie)* verfügen und das entsprechende Ritual aus einem Buch oder bei einem Lehrmeister erlernt haben. Die Lernkosten sind bei jedem der Stabzauber aufgeführt. Die Anwendung des Rituals kostet keine weiteren Abenteuerpunkte, jedoch müssen bei verschiedenen Stabzaubern permanente AsP investiert werden.

Regeltechnisch werden die Stabzauber-Rituale als Probe auf die Ritualkenntnis des Helden abgelegt, wobei die jeweils geforderten Eigenschaften und Zuschläge bei den einzelnen Stabzaubern genannt sind. Die AsP-Kosten sind auf jeden Fall in voller Höhe aufzuwenden, auch wenn die Probe misslingt. (Fällt hierbei übrigens ein Patzer, so kann sich der Magier den Nachteil *Artefaktgebunden* (siehe **AZ 149**) zuziehen, wenn er im Anschluss mit einem W20 eine weitere 20 würfelt.) Permanent aufzuwendende AsP werden jedoch nur bei Gelingen der Probe verbraucht.

Die Stabzauber können in fast beliebiger Reihenfolge auf den Stab gesprochen werden; die *Bindung* ist jedoch immer das erste, der *Apport* immer das letzte Stabritual.

Fassungsvermögen und Eigenvolumen

So wie jedem Stab ein maximales Fassungsvermögen zugeordnet ist, so hat auch jeder Stabzauber ein gewisses 'Eigenvolumen', und natürlich kann ein Stab nur so viele Stabzauber aufnehmen, bis sein maximales Fassungsvermögen erreicht ist. Bei der Bindung des Stabes kann der Adept jedoch zusätzlich permanente AsP in den Stab einfließen lassen, um so die 'Haltematrix' des Stabes empfänglicher zu machen, sprich: das astrale Fassungsvermögen zu vergrößern. Die 'von Haus aus' vorliegenden Fassungsvermögen sind 24 Punkte für den 'gewöhnlichen' Zauberstab, 18 Punkte für einen kurzen (um 1 Schritt) Stab, 15 Punkte für einen sehr kurzen Stab (um 1/2 Schritt Länge) und 27 Punkte für einen Stab, in den eine Kristallkugel integriert ist. Besondere Materialien des Zauberstabes können das Fassungsvermögen verändern (siehe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**, S. 117f.)

Stabzauber in der Praxis

Ein Zauberstab kann immer nur eine einzige *aktive* Wirkung ausüben, sprich: Wenn er verlängert oder zu einem Seil oder einer Fackel verwandelt ist, kann er nicht als Kraftfokus dienen oder einen darin gespeicherten Zauber auslösen. Es ist genauso wenig möglich, z.B. gleichzeitig aus der *Ewigen Flamme* und dem *Doppelten Maß* zu profitieren oder beim Laden des *Zauberspeichers* den *Modifikations-*, *Kraft-* oder *Merkmalsfokus* zu nutzen. Davon ausgenommen sind die gleichzeitige Nutzung der drei 'Foki' (es ist also möglich, gleichzeitig aus dem *Kraft-*, dem *Modifikations-* und dem *Merkmalsfokus* einen Nutzen zu ziehen) und die Unzerstörbarkeit durch das *Bindungsritual*: Von dem Reptil der Schuppenhaut abgesehen, ist ein Zauberstab in all seinen Formen stets so unzerstörbar wie in seiner Grundform.

BINDUNG DES STABES

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie) 3
Lernkosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: KL / CH / FF (+ 3)
Erschaffungskosten: 22 AsP, davon 1 permanent (und eventuelle weitere pAsP zur Vergrößerung des Fassungsvermögens)
Volumen: 0 Punkte
Wirkung: Durch dieses Ritual stellt der Magier ein geistiges Band zu seinem Zauberstab her, das es ihm – und nur ihm – ermöglicht, später weitere Zauber auf den Stab zu legen. Außerdem wird der Stab unzerbrechlich, so dass er nur noch durch mächtige Magie (mindestens der darauf spezialisierte DESTRUCTIBO) oder extrem heißes Feuer (heißer noch als der IGNIFAXIUS oder Drachenodem) zerstört werden kann, nicht mehr jedoch durch mechanische Einwirkung oder einfache Zauber (wie einen DESINTEGRATUS oder HARTES SCHMELZE). Er ist jedoch immer noch minimal biegbar und er gilt auch noch als 'in der Hand gehaltener Gegenstand' (z.B. zu Zwecken der *Erweiterten Aura* eines *Elementaren Leibes*).

Ein solcherart gebundener Stab gilt als magische Waf-

fe, die in der Lage ist, auch viele jener Wesen zu verletzen, die resistent oder immun gegen profane Waffen sind. Es ist nicht möglich, mit APPLICATUS oder ARCANOVI weitere Sprüche an den Stab zu binden. Für je 3 zusätzliche permanente AsP, die der Magier in die Bindung investiert, ist das Fassungsvermögen des Stabes um 1 Punkt vergrößert.
Der Stab, den der Adept zum Abschluss an der Akademie erhält, ist ohne zusätzliche pAsP gebunden; die Kosten sind bereits verrechnet. Ein Magier kann nur eine Bindung zu einem einzigen Stab besitzen.
Merkmal: Objekt

EWIGE FLAMME

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie) 5
Lernkosten: 75 AP
Erschaffungsprobe: KL / KL / FF (+ 4)
Erschaffungskosten: 23 AsP
Volumen: 2 Punkte
Wirkung: Wenn der Magier diesen Zauber auf seinen Stab gelegt hat, dann kann er diesen nach Belieben in eine Fackel verwandeln; d.h., ein Ende des Stabes geht in Flammen auf und beleuchtet einen Radius wie eine gewöhnliche Fackel. Dieses Feuer brennt so lange, wie der Magier es möchte oder bis er den Stab aus der Hand legt; danach verlischt es und erfordert für ein neuen Aufflackern wieder AE.
Das Feuer dieser Fackel entzündet brennbare Materialien, verzehrt den Stab selbst jedoch nicht, benötigt keine Luft und erzeugt keinen Rauch. Ein Hieb mit der brennenden Fackel erzeugt 1W6 zusätzliche Trefferpunkte (separat verrechnen); jedoch kann ein Stab, der die Ewige Flamme trägt, nur als (Zweihand-)Hiebwaffe und zudem mit einem zusätzlichen WM von 0/–2 geführt werden.
Aktivierungsprobe: –
Aktivierungskosten: 1 AsP
Zauberdauer: 1 Aktion
Wirkungsdauer: beliebig
Merkmale: Objekt, Elementar (Feuer)

SEIL DES ADEPTEN

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie) 7
Lernkosten: 150 AP
Erschaffungsprobe: KL / IN / GE (+ 5)
Erschaffungskosten: 21 AsP
Volumen: 2 Punkte
Wirkung: Wenn dieser Zauber gelingt, dann kann der Magier in Zukunft seinen Zauberstab in ein 10 Schritt langes Seil verwandeln. Dieses Seil kann sich, wenn man es in die Luft wirft, selbständig um eine Zinne, einen Haken o.ä. knoten und auf Befehl des Magiers wieder lösen. Zum Verwandeln des Seiles, zum Ver- und Entknoten muss der Magier das Seil berühren. Der magische Knoten ist *nicht* dazu geeignet, Lebewesen einzufangen oder zu fesseln. Die Rückverwandlung, das Knotenbinden und Knotenlösen kosten jeweils keine AE, erfordern aber jeweils eine Aktion Konzentration des Magiers.
Aktivierungsprobe: –
Aktivierungskosten: 1 AsP
Zauberdauer: 1 Aktion
Wirkungsdauer: beliebig
Merkmale: Objekt, Telekinese

DOPPELTES MASS

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie) 7
Lernkosten: 50 AP
Erschaffungsprobe: KL / FF / GE (+ 4)
Erschaffungskosten: 19 AsP
Volumen: 1 Punkt
Durch die Anwendung dieses Zaubers kann der Zauberstab auf das Doppelte seiner Länge (in den meisten Fällen also auf ca. 3 Schritt) anwachsen, wobei der Durchmesser jedoch nur minimal sinkt. Er bleibt dabei ein unbiegsamer Holzstab und kann in dieser Funktion als Riegel eines Tores, zum Anstoßen entfernter Gegenstände und dergleichen verwendet werden. Die Rückverwandlung erfordert keinen AsP-Einsatz, sondern nur eine Freie Aktion des Magiers.
Eine Variante dieses Stabzaubers ist das Halbe Maß, mit dem der Magier seinen Stab auf die halbe Länge schrumpfen lassen kann, um ihn leichter transportieren zu können (Kampfwerte entsprechen dann dem kurzen Stab). Um diese Variante zusätzlich zum Doppelten Maß auf den Stab zu legen, ist die Erschaffungsprobe um 4 Punkte erschwert und es wird ein zusätzlicher Volumenpunkt verbraucht.
Aktivierungsprobe: –
Aktivierungskosten: 1 AsP
Zauberdauer: 1 Aktion
Wirkungsdauer: beliebig
Merkmale: Objekt

HAMMER DES MAGUS

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie) 7
Lernkosten: 150 AP
Erschaffungsprobe: MU / CH / KK (+ 6)
Erschaffungskosten: 27 AsP
Volumen: 3 Punkte
Ein mit diesem Ritual verzauberter Stab ist in der Lage, Schläge von ganz besonderer Wucht auszuteilen: Wenn ein unbelebter Gegenstand mit dem ehernen Ende des Stabes berührt wird, erleidet er einen Treffer, der

3W6 +RkP* Strukturpunkte Schaden anrichtet und dabei die Härte des Objekts (S. 14) ignoriert. Gegen ein Lebewesen eingesetzt, bewirkt der Hammer zwar keinerlei direkten Schaden, doch ist ein solcher Treffer stets ein Angriff zum Niederwerfen, wobei die genannten 3W6 +RkP* Punkte den Schwellenwert KK überschreiten müssen und die RkP* als Zuschlag auf die KK-Probe angewandt werden, um auf den Beinen zu bleiben. Misslingt die KK-Probe, wird das Opfer RkP*/3 Schritt nach hinten geschleudert.
Auf einer MOTORICUS-ähnlichen Wirkung aufbauend (siehe S. 181f.), ist der Zauber nicht in der Lage, Lebewesen zu verletzen, aber sehr wohl dazu, Türen aus den Angeln zu drücken oder eine Bretterwand zu durchschlagen.
Aktivierungsprobe: MU / CH / KK
Aktivierungskosten: 3 AsP
Zauberdauer: 3 Aktionen
Wirkungsdauer: augenblicklich; der Stab bleibt nach der Zauberdauer RkW Aktionen lang 'aufgeladen'
Merkmale: Telekinese

KRAFTFOKUS

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie) 11
Lernkosten: 150 AP
Erschaffungsprobe: KL / IN / CH (+7)
Erschaffungskosten: 27 AsP
Volumen: 3 Punkte
Besitzt der Magier einen Stab, der mit diesem Zauber belegt ist, kann er bei jedem Zaubervorgang (quasi bei jeder abgelegten Zauberprobe) einen AsP sparen. So kostet ihn z.B. der Zauber ODEM ARCANUM nur noch 3 AsP oder ein 5 Kampfrunden dauernder ECLIPTIFACTUS nur 9 AsP (5 AsP für die Beschwörung plus 5 mal 1 AsP für 5 Kampfrunden gleich 10 AsP; 10 AsP minus 1 AsP gleich 9 AsP). Bei misslungenen Zaubersprüchen wird zuerst halbiert, dann der eingesparte AsP abgezogen. Jeder Zauber – ob ge- oder misslungen – kostet jedoch auch nach dem Sparvorgang mindestens 1 AsP.
Merkmal: Metamagie, Kraft

MODIFIKATIONSFOKUS

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie) 11; für die Durchführung des Rituals muss der Stab bereits ein *Kraftfokus* sein.
Lernkosten: 200 AP
Erschaffungsprobe: KL / KL / IN (+9)
Erschaffungskosten: 27 AsP
Volumen: 3 Punkte
Dieser Stabzauber erlaubt es dem Anwender in Zukunft, über den üblichen Wert (vergleiche **MWW 21**) hinaus eine zusätzliche spontane Modifikation an einem gewirkten Zauber vorzunehmen. Es ist möglich, den Modifikationsfokus mehrfach auf einen Stab zu legen. Außerdem ist der Besitzer des Stabes mit bereits einem einzigen Modifikationsfokus darauf in der Lage, den Stab anstelle seiner Hand einzusetzen, wann immer in einem Zauber Berührung gefordert ist. (In einer Kampfsituation muss also eine Attacke mit dem Stab gelingen; ansonsten ist die Berührung ohne Probe möglich.)
Merkmal: Metamagie

MERKMALSFOKUS

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie) 11; für die Durchführung des Rituals muss der Stab bereits ein *Kraftfokus* sein.
Lernkosten: 150 AP
Erschaffungsprobe: KL / IN / IN (+9)
Erschaffungskosten: 23 AsP
Volumen: 5 Punkte
Ein Stab mit diesem Stabzauber unterstützt den Magier bei allen Zaubern, die ein bestimmtes Merkmal aufweisen: Die Zauberprobe aller entsprechenden Formeln ist um einen Punkt erleichtert. Das gewünschte Merkmal muss dem Magier zum Zeitpunkt der Durchführung des Stabzaubers bereits bekannt sein (sprich: er muss die entsprechende Merkmalskenntnis aufweisen). Dieser Stabzauber kann auch mehrfach in einen Stab gebunden werden, jedoch nur mit unterschiedlichen Merkmalen. Dadurch können einzelne Zauber, die mehrere Merkmalsübereinstimmungen haben, auch um mehrere Punkte erleichtert werden.
Merkmal: Metamagie

ZAUBERSPEICHER

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie) 11; für die Durchführung des Rituals muss der Stab bereits ein *Kraftfokus* sein.
Lernkosten: 200 AP
Erschaffungsprobe: KL / KL / IN (+11)
Erschaffungskosten: 31 AsP
Volumen: 1 Punkt/50 Verrechnungspunkte
Dieser Stabzauber ermöglicht es dem Magier, einen Teil des Fassungsvermögens des Stabes so zu gestalten, dass er in diesen 'Freiraum' einen oder mehrere Zauber hineinspeichern und bei Bedarf wieder auslösen kann. Die Zauber bleiben – von äußeren Einwirkungen wie einem METAMAGIE NEUTRALISIEREN einmal abgesehen – gespeichert, bis sie ausgelöst werden. Sie müssen vom Besitzer des Stabes gespeichert und können nur von diesem ausgelöst werden, was unabhängig von der Zauberdauer des gespeicherten Spruches 1 (volle) Aktion benötigt, jedoch keine Aktivierungs- oder Zauberprobe, ebenso keine Gesten oder Formeln.
Die Zauber können nur in der umgekehrten Reihenfolge

ausgelöst werden, in der sie in den Stab gespeichert wurden. Beim Auslösen eines Zaubers wird mit dem W20 gewürfelt: Fällt eine 20, so wird auch der nächstfolgende Zauber aktiviert, der aber – vom eventuellen Auftreten von Mindergeistern abgesehen – wirkungslos verpufft, allerdings einen weiteren W20-Wurf mit sich bringt, um festzustellen, ob sich auch der übernächste Spruch entlädt.

Die Zauber, die im Stab gespeichert werden sollen, sind um 2 Punkte erschwert zu zaubern. Sie belegen einen Platz von AsP x Komplexität 'Verrechnungspunkten', wobei Komplexität ausdrücklich die bei den Zaubern genannte Grund-Komplexität, nicht aber die endgültige Lernschwierigkeit bedeutet. *Beispiel: Ein 10-Punkte-BALSAM (Komplexität C) 30 verbraucht also dieser 'Verrechnungspunkte', ein IGNISPHAERO 84 Punkte (21 AsP, Komplexität D; die LeP und die Erschöpfung werden beim Sprechen des Zaubers fällig).* Es ist möglich, spontanmodifizierte Sprüche im Stab zu speichern, jedoch erhöht sich für jede Modifikation die Komplexität des Spruches um eine Stufe. Bei Zaubern, die aufrechterhalten werden (A) müssen, geschieht dieses Aufrechterhalten beim Einspeichern – nach dem Auslösen haben sie eine feste Wirkungsdauer und bringen demzufolge auch keinen (A)-Modifikator mit sich.

Zauber, die eine Wesenheit beschwören (Merkmale *Beschwörung* oder *Herbeirufung*; auch der Exorzismus PENTAGRAMMA), lassen sich nicht im Stab speichern. Einige Zauber, die von den äußeren Umständen abhängig sind, bedürfen besonderer Regelung des Spielleiters.

Das maximale Volumen beträgt 250 Verrechnungspunkte und darf natürlich das Fassungsvermögen des Stabes nicht sprengen, wobei 50 der oben genannten Verrechnungspunkte einem Punkt Eigenvolumen des Stabzaubers entsprechen.

Merkmal: Metamagie

FLAMMENSCHWERT

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie) 11; für die Durchführung des Rituals muss der Stab bereits ein *Kraftfokus* sein und die *Ewige Flamme* tragen.

Lernkosten: 300 AP

Erschaffungsprobe: MU / KL / IN (+7)

Erschaffungskosten: 31 AsP

Volumen: 7 Punkte

Ein mit diesem Zauber versehener Stab kann in ein gleißendes Flammenschwert verwandelt werden, das bei einem Treffer 1W + RkP*/2 (Hälfte der RkP* aus der *Aktivierungs*probe) Trefferpunkte und elementaren Feuerschaden (S. 123) anrichtet, bei besonders feuerempfindlichen Gegnern erzeugt die von blauen Flammen umwaberte Klinge sogar die doppelte TP-Anzahl.

Anmerkung: Im tulamidischen Raum ist es durchaus üblich, anstatt eines Schwerts die Form eines Säbels oder Khunchomers zu wählen. Andere Waffenformen konnten bislang nicht erfolgreich reproduziert werden. Varianten mit alternativen elementaren Wirkungen sind nicht über das Experimentalstadium hinaus gekommen. Magier, die sich dem Element Wasser verschrieben haben, erleiden 3 Punkte Erschwernis beim Durchführen des Stabzaubers.

Das Schwert kann auf zwei Arten benutzt werden: in der Hand des Magiers gehalten oder aus einer Entfernung von maximal RkW/2 Schritt dirigiert.

Wird das Schwert in der Hand gehalten, so führt der Magier es mit seinem *Schwerter*-TaW und kann alle Manöver ausführen, die er für diese Waffengattung erlernt hat. Es ist um 2 Punkte erschwert, die lodernde Klinge zu parieren. Glückliche Attacken und Patzer sind mit den üblichen Auswirkungen **(MBK 27ff.)** möglich; ein nicht ausgeglichener Patzer verwandelt das Flammenschwert in den Stab zurück. Der Magier ist in der Lage, gleichzeitig zu zaubern und auch von Zaubern zu profitieren. Jede Attacke mit dem Schwert kostet den Magier 1 AsP.

Wird das Schwert aus der Entfernung dirigiert, so kostet jede Attacke, die die Waffe durchführt, den Magier 2 AsP. Das Schwert attackiert mit einem Attackewert, der sich aus 12 + RkP*/2 (aus der *Aktivierungsprobe*) errechnet, pariert jedoch nicht und kann auch keine besonderen Manöver durchführen. Es kann sich so positionieren, dass es zu jedem Gegner in der Distanzklasse N kämpft. Der Magier kann, während das Schwert kämpft, keine weiteren Zauber sprechen, sich nur mit Schrittgeschwindigkeit bewegen und dabei auch keine anderen Aktionen (z.B. Attacken) ausführen. Alle Paraden und Ausweichmanöver sind um 5 Punkte erschwert. Ein Magier mit der Sonderfertigkeit *Simultanzaubern* kann mit einer Erschwernis von 7 Punkten andere Zauber sprechen und ist in Paraden und Ausweichmanövern nur um 2 Punkte behindert. Ein schwebendes Schwert kann keine glückliche Attacke schlagen; bei einer gewürfelten 20 kann es versuchen auszugleichen; bei Misslingen fällt das Flammenschwert als Stab zu Boden.

Ein Flammenschwert ist anfällig gegen die Antimagie des FEUERBANN, ein schwebendes dazu auch gegen den BEWEGUNG STÖREN.

Aktivierungsprobe: MU / IN / GE

Aktivierungskosten: 3 AsP für die Umwandlung plus 1 AsP pro Attacke im Nahkampf bzw. 2 AsP pro Attacke des schwebenden Schwertes

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: beliebig

Reichweite: RkW/2 Schritt

Merkmale: Objekt, Feuer, Telekinese

Bei Misslingen der Erschaffungsprobe können höchst unangenehme Folgen eintreten. Würfeln Sie mit W6; der Stab ...

1–3: verwandelt sich kurzfristig in ein Flammenschwert und fügt dem Magier 1W20 +RkW/2 Schadenspunkte zu. Nach sieben Wochen Wartezeit kann der Magier noch einmal sein Glück mit diesem Stabzauber versuchen.

4: sperrt zwar 7 Punkte Volumen, nimmt aber den Stabzauber nicht an.

5: weigert sich, weitere Stabzauber anzunehmen. Auch das Flammenschwert kann nicht wiederholt werden.

6: verwandelt sich permanent in ein gewöhnliches Schwert und verliert dabei jegliche Zauberfähigkeiten, hat jedoch einen Bruchfaktor von –7.

SCHUPPENHAUT

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie) 14
Lernkosten: 300 AP
Erschaffungsprobe: MU / IN / CH (+7)
Erschaffungskosten: 24 AsP
Volumen: 5 Punkte

Mit diesem Zauber kann der Magier seinen Stab nach Belieben in ein Chamäleon oder eine Speikobra verwandeln (LeP je 15; RS des Tiers jeweils RkP*/2; Werte der Speikobra siehe **ZBA 166**) und in dieses Wesen nun seinen Geist einfließen lassen. Als Chamäleon kann er dessen Farbe nach Belieben der Umgebung anpassen – ja, es ist sogar möglich, Schriftzeichen auf der Haut des Chamäleons erscheinen zu lassen (KL-Probe). Als Schlange verfügt er über die Möglichkeit, einen Gegner mit Gift anzugreifen. In beiden Tierformen kann der Magier für einen Menschen unzugängliche Räume erkunden, in Gestalt des Chamäleons gar Botschaften überbringen. Es ist ihm nicht möglich, in Tiergestalt zu zaubern. Während sich der Geist des Magiers in dem Chamäleon oder der Kobra aufhält, ist sein Körper so starr wie unter der Wirkung des Zaubers PARALYSIS.

Doch diese Verwandlung ist mit einem großen Risiko verbunden: Für jede Spielrunde, die der Magier in dem Chamäleon oder der Schlange verbringt, würfeln Sie mit dem W20. Fällt eine 20, so ist er in der Reptiliengestalt gefangen und kann nur noch mittels VERWANDLUNG BEENDEN befreit werden. Diese Entzauberung entfernt auch die *Schuppenhaut* vom Zauberstab, jedoch bleiben die anderen Stabzauber erhalten. Liegt bereits der *Apport* auf dem Stab, so muss der Entzauberer 1 zusätzlichen pAsP aufwenden.

Wird das Tier erschlagen oder von einem Raubtier gefressen, so wird der Geist des Magiers zurückgeschleudert, was ihm 4W6 Schadenspunkte zufügt, und der Stab ist auf immer verloren.

Bei der Durchführung dieses Stabrituals muss der Magier festlegen, ob der Stab sich in Zukunft in eine Kobra oder ein Chamäleon verwandeln soll, eine spätere Änderung ist nicht möglich. Möglich ist es hingegen, diesen Stabzauber zweimal zu sprechen (und jeweils 5 Volumenpunkte dafür aufzugeben): einmal als Kobra und einmal als Chamäleon.

Aktivierungsprobe: MU / IN / KO
Aktivierungskosten: 3 AsP
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkungsdauer: beliebig
Merkmale: Form

APPORT

Voraussetzungen: MU 12, KL 12, IN 13, CH 13
Lernkosten: 200 AP
Erschaffungsprobe: MU / IN / CH (+7)
Erschaffungskosten: 19 AsP, davon 1 pAsP
Volumen: 3 Punkte

Ein solcherart verzauberter Stab kehrt auf Befehl zum Magier zurück, wenn er von diesem räumlich getrennt ist. Der Stab kommt unfehlbar mit ca. GS 15 zum Zauberer zurückgeflogen, wenn dieser nicht seinen Aufenthaltsort um mehr als eine Meile geändert hat. Er sucht dabei seinen Weg um Hindernisse herum, kann also nicht als Fernlenkwaffe benutzt werden; eventuell hinderliche Fenster o.ä. durchschlägt er jedoch und massive Mauern halten den Flug auf. Bei eventuell benötigten Kraftproben gilt, dass der Stab einen KK-Wert besitzt, der dem CH-Wert des Magiers entspricht.

Dieser Stabzauber wirkt als Schlussritual, so dass kein weiterer Stabzauber mehr auf den Stab gesprochen werden kann.*

Bei einem Stab, in den eine Kristallkugel eingearbeitet ist, gilt der Apport natürlich auch für die Kugel – sowohl zur Herbeirufung wie auch als abschließender Kugelzauber.

Aktivierungsprobe: MU / IN / CH
Aktivierungskosten: 1 AsP
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkungsdauer: bis der Stab zurückgekehrt ist
Reichweite: 3 + RkP* Meilen
Merkmale: Telekinese

*) Diese Beschränkung des Apports gilt auch für den Fall, dass andere Gegenstände mit diesem Objektritual belegt werden. Der Apport ist stets der abschließende Zauber, der verhindert, dass weitere Objektrituale auf den Gegenstand gesprochen werden können. Mit dem Apport können belegt werden: Alchimistenschale, Bannschwert, Druidendolch, Kristallkugel, Magierstab und Schuppenbeutel.

VOM BANNSCHWERT

»Führe auch stets ein Schwert bei dir, nicht auf dass du dich weltlicher Gefahren erwehren kannst, denn dass du es nutzest zu Ritualen der Trennung, namentlich aller Entschwörung.«
»Von Eisen sei das Schwert und von mindestens zwei Spannen Länge und einem Finger Breite die Klinge, welche gezeichnet ist mit den Zeichen und Runen, die der Bannung dienen. Die Scheide dazu sei aus dem Holze, aus dem auch der Stab, oder von Echs- oder Schlangenleder ...«
–aus Hilffreycher Leytfaden des Wandernden Adepten, *Rashdul, ca. 380 v.H., nach der Übs. ins Garethi*

Rituelle Werkzeuge, die solchen Bedingungen genügen (meist Formen von Kurzschwertern), sind bei den Magiern schon lange in Umlauf, aber erst die so genannten 'Magierfloretts' haben das Tragen solcher Klingen 'salonfähig' gemacht. Die meisten dieser auch mittlerweile durch den *Codex Albyricus* legitimierten 'Ehrendegen' erfüllen die Anforderungen an ein korrektes Bannschwert, wiewohl die meisten traditionellen Magier derisches Kampfgerät und Ritualwerkzeug gerne getrennt halten. Ähnliche Klingen (obwohl nicht immer aus Metall: auch Obsidian scheint möglich) sind bei allen Traditionen verbreitet, die sich intensiver mit jenseitigen Wesen, deren Beschwörung und/oder Bannung auseinandersetzen.
Die wahre Macht erhält das Schwert (das, wie gesagt, in den meisten Fällen ein überlanger Dolch oder ein Kurzschwert ist) durch ein kompliziertes Ritual, das es auf seinen Träger einstimmt und unzerstörbar durch rohe physische Kraft macht. Dieses Ritual der Weihe des Bannschwerts kann nur während eines Neumonds im Hesinde vollbracht werden. Gelingt es, so erleichtert das Schwert sämtliche Beschwörungs- und Beherrschungsproben auf jenseitige Wesen (namentlich Dämonen und Geister) um 1 Punkt. Bei allen Versuchen, diese Wesen zu verbannen, sind die Proben sogar um 2 Punkte erleichtert. Genau wie der Zauberstab gilt diese Klinge nun als magische Waffe, die in der Lage ist, auch die meisten solcher Sphärenwesen zu verletzen, die immun gegen die Schadenswirkung herkömmlicher Waffen sind. Zudem richtet die Waffe gegen jenseitige Wesen 1 TP mehr an.

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Druiden-, Geoden, Hexen-, Gildenmagie, Kristallomantie oder Schamanismus), wobei Druiden und Geoden steinerne, knöcherne oder entsprechend zusammengesetzte Waffen benutzen
Lernkosten: 200 AP
Erschaffungsprobe: MU / MU / KL (+ 5) (für eine Klinge, die schmaler als 2 Finger ist, um 2 weitere Punkte erschwert; für eine Klinge aus anderem Material als Eisen um 7 weitere Punkte erschwert)
Erschaffungskosten: Degen-/Dolch- oder Kurzschwertklinge: 49 AsP, davon 2 permanent; Schwertklinge: 49, davon 5 permanent; Anderthalbhänder 60, davon 7 permanent; Zweihänder: 72, davon 9 permanent.
Anmerkung: Die Möglichkeit, größere Bannklingen zu erschaffen, erlaubt es einem gesetzestreuen Magier noch lange nicht, diese zu führen. Die Waffen-Bestimmungen des Codex Albyricus werden hierdurch also nicht außer Kraft gesetzt.
Anmerkung: Bei einem Aufwand von 5 oder mehr pAsP muss damit gerechnet werden, dass die Klinge beseelt ist (siehe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**) und eine eigene, nicht zwangsläufig hohe Loyalität aufweist.
Fassungsvermögen: 3 Punkte; es kann aber als einziges weiteres Ritual der *Apport* auf das Bannschwert gesprochen werden.

DIE MAGISCHEN TÄNZE

Um eine einzigartige und von Magietheoretikern kaum wahrgenommene Art der Zauberei handelt es sich bei den magischen Tänzen. Entwickelt wurde sie vermutlich vor langer Zeit bei den Wüstenvölkern, wo sie nur von Frauen ausgeführt werden – oft die einzige Möglichkeit für magisch begabte Mädchen, ihr Talent auszuformen. Im Lauf der Zeit hat sich diese Zauberei jedoch weiter verbreitet, so dass es mittlerweile bei den Zahori ebenso Zaubertänzer gibt wie in Aranien und natürlich in allen anderen von Tulamiden dominierten Gegenden.
Um die Magie eines Tanzes zu weben, muss dem Tänzer

zunächst eine einfache Probe auf sein Talent *Tanzen* gelingen (Erleichterungen und Aufschläge nach Situation und Maßgabe des Meisters). Gelingt diese, so unterläuft dem Tänzer kein technischer Fehler und es entfaltet sich bereits der grundlegende Zauber aller magischen Tänze: Die Zuschauer glauben, Musik zu hören und haben im Anschluss an die Darbietung das Gefühl, einem seltenen und wundersamen Schauspiel beigewohnt zu haben. Misslingt die Probe, so mag der Tanz je nach Ergebnis immer noch schöner und faszinierender als der eines nichtmagischen Tänzers sein, jedoch unterlaufen Fehler, die das Gesamtbild genügend stören, um die Magie des Tanzes im Keim zu ersticken.

Danach erfolgt eine zweite Probe, die auf das Talent *Ritualkenntnis (Zaubertänze)* und die unten genannten Eigenschaften abgelegt wird und je nach Tanz (siehe dort) modifiziert wird. Für diese Probe stehen dem Tänzer zusätzlich zu seinen RkP die TaP* aus der vorangegangenen *Tanzen*-Probe zur Verfügung.

Gelingt die Ritualprobe, entfaltet sich die magische Wirkung. Misslingt sie, kann dieser Tanz erst nach Ablauf von einer Stunde Erholung wiederholt werden und der Spieler muss seinem Helden die Hälfte der für den Tanz angegebenen AsP-Kosten abziehen.

Egal, wie viele Zuschauer den Tanz beobachten, die Zauberwirkung kann immer nur höchstens so viele Personen betreffen, wie der RkW der Tänzerin ist. Um selbst auswählen zu können, welche Personen das sind, muss der Tänzerin während des Tanzens eine *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingen. Dadurch ist allerdings auch ihre Konzentration so eingeschränkt, dass die *Tanzen*-Probe um 3 Punkte erschwert ist. Wenn die Tänzerin auf diese Auswahl verzichtet oder die *Selbstbeherrschungs*-Probe nicht gelingt, dann entscheidet der Zufall bzw. der Meister: Am ehesten sind die Personen mit der geringsten MR betroffen sowie diejenigen, die sich am meisten auf die Tänzerin konzentrieren.

Gemeinsames Tanzen

Es ist möglich, aber auch schwierig, mit mehreren Zaubertänzern gemeinsam Magie zu wirken: Pro teilnehmendem Tänzer ist *Tanzen*-Probe um 1 erschwert. Als endgültiges Ergebnis der *Ritualkenntnis*-Probe gilt dann das niedrigste RkP*-Ergebnis aller Teilnehmenden plus die Anzahl der Tänzer. Sollten sich Tänzer unterschiedlicher Repräsentationen zusammenfinden, dann sind die *Tanzen*-Proben zusätzlich um die doppelte Anzahl der beteiligten Repräsentationen erschwert.

Zaubertänzerische 'Repräsentationen'

Die Tänze der unterschiedlichen Kulturen (novadische und tulamidische Sharisad, aranischer Majuna und Hazaqi der Zahori) haben zwar in ihrer Wirkung mitunter große Ähnlichkeit, unterscheiden sich aber in Charakter und Bewegungsabfolge. Daher sprechen wir auch bei Tänzen von unterschiedlichen 'Repräsentationen'.

Für das Erlernen eines Tanzes aus einer anderen Repräsentation (sprich: einer anderen Kultur) bedarf es der anderthalbfachen Menge an angegebenen AP und eines bereitwilligen und fähigen Lehrmeisters (was die größere Schwierigkeit darstellt). Um einen fremden Tanz in den Stil der eigenen Kultur zu 'übersetzen', muss der Held einen TaW *Tanzen* von mindestens 10 und einen TaW *Magiekunde* von mindestens 5 haben und dann die Hälfte der angegebenen AP investieren. Ein Lehrmeister ist hierfür verzichtbar, kann aber den Erfolg in kürzerer Zeit ermöglichen. Gehen Sie von mindestens einem halben Jahr aus, die der Tänzer benötigt, um den fremden Tanz so zu übersetzen, dass seine magische Komponente wirkt. Jeder Talentpunkt im TaW *Tanzen* über 10 verkürzt den benötigten Zeitraum um einen halben Monat.

TANZ DER LIEBE

Lernkosten: 100 AP

Ritualprobe: IN / CH / GE (pro 2 bezauberter Zuschauer um 1 erschwert)

Technik: ein langsam beginnender, sinnlicher Tanz, der zum Ende immer schneller wird.

Zauberdauer: mindestens 3 SR

Wirkung: Alle Zuschauer empfinden Sympathie für die Tänzerin. Die von der Tänzerin direkt umgarnten Opfer verfallen ihr in blinder, leidenschaftlicher Liebe (und dies kann durchaus lästig sein): Sie werden versuchen, der Heldin jeden Wunsch von den Augen abzulesen und ihr gefällig zu sein. Zudem verlieren sie für den gleichen Zeitpunkt einen Punkt ihrer Klugheit.

Kosten: 7 AsP

Reichweite: RkW Schritt

Wirkungsdauer: RkP* x 2 Stunden

Modifikation: In einer nur bei den Hazaqi bekannten Version tanzen zwei Zahori diesen Tanz miteinander und füreinander, was dann als Rahjabund – zumindest für diese Nacht – angesehen wird und in der Wirkung dem Zauber LEVTHANS FEUER ähnelt: Der Tanz kostet die beiden Tänzer insgesamt nur 7 AsP, die beliebig aufgeteilt werden können; die nächtliche Rege-

neration der beiden wird addiert und zu gleichen Teilen auf die Partner verteilt. Ein Hazaqi kann mit diesem Tanz auch seine nächtliche Regeneration einer (beliebigen) verzauberten Person schenken, solange er für diese Person alleine tanzt.

Merkmale: Einfluss, bei Hazaqi auch Verständigung
Repräsentationen: Tul6; Haz, Nov je 5

Dieser eigentlich tulamidische Tanz wird bei den Novadis *Khablas Verlockung* genannt und sehr ähnlich, aber immer mit Schleiern vorgeführt. Die *Rahjarra* der Hazaqi präsentiert sich aggressiver und fordernder und erweckt in seinen Zuschauern eine eifersüchtige, Besitz ergreifende Liebe.

TANZ DER FREUDE

Lernkosten: 250 AP
Ritualprobe: IN / CH / GE (gegen Gifte und Krankheiten um deren Stufe erschwert)
Technik: ein spielerisch scheinender, lebensfroher Tanz, in dem die Sharisad immer wieder zu ihren Patienten flüchtigen, ermunternden Blickkontakt sucht.
Zauberdauer: mind. 3 SR, für jeden Kranken nur einmal am Tag wirksam
Wirkung: Schmerzen werden gelindert, Wunden, Vergiftungen und Krankheiten des Körpers und der Seele geheilt: Jeder Zuschauer erhält zwei durch Wunden, Krankheit oder Vergiftung verlorene LeP zurück *oder* Vergiftungen und Krankheiten bis zum halben RkW der Tänzerin werden geheilt.
Kosten: 7 AsP
Reichweite: Blickkontakt, RkW/2 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Modifikation: Soll ein einzelner Mensch geheilt werden, so gilt der Tanz diesem allein und kann bis zu RkP* Schadenspunkte heilen oder eine Krankheit oder Vergiftung bis zur einer Stufe von RkP* beenden.

Eine weitere Modifikation gilt der Heilung eines Blinden, hierdurch erhöht sich der Probenzuschlag um +2.
Merkmale: Heilung, Einfluss
Repräsentation: Nov, Tul je 6; Maj3

Dieser Tanz ist sowohl bei den Tulamiden als auch bei den Novadis weit verbreiteter (bei letzteren als *Perhinas Segen*), während er bei den Majuna als *Peraines Liebe* nur selten zur Aufführung gelangt. Offensichtlich behagte es den aranischen Adligen wenig, die Tänzer nicht auf einer Bühne, sondern sich selbst in ihrer Mitte zu finden, während die heilende Magie um und über die Köpfe der Zuschauer gewebt wurde – auch wenn die Leichtigkeit der einfachen Sprünge und Drehungen in solch großer Nähe der Tänzer ein unvergessliches Erlebnis ist.

TANZ DER ERMUTIGUNG

Lernkosten: 200 AP
Ritualprobe: MU / MU / CH
Technik: ein schneller, kriegerisch anzusehender Tanz voll heftiger Gesten, der den Tanzenden leicht an den Rand der Erschöpfung treiben kann.
Zauberdauer: mindestens 2 SR
Wirkung: Der Tanz stärkt das Selbstvertrauen und erhöht dadurch den MU-Wert aller Zuschauer um einen Punkt, mit allen dadurch eintretenden Veränderungen der Kampfwerte, der Magieresistenz usf. Sind höchstens fünf Zuschauer anwesend, dann profitiert jeder einzelne doppelt, erhält also 2 Punkte Mut.
Kosten: 7 AsP
Reichweite: RkW Schritt, allerdings auch höchstens RkW Zuschauer
Wirkungsdauer: RkP* x 2 Stunden
Modifikation: Bei den Hazaqi kann als 'Nebenwirkung' hinzukommen, dass die Zuschauer von unbändigem Stolz erfüllt sind. (Spieltechnisch sollte das als Schlechte Eigenschaft *Stolz* mit dem RkP* des Tänzers behandelt werden.)
Merkmale: Eigenschaft, Einfluss
Repräsentation: Maj, Nov, Tul je 7; Haz6

Der *Tanz der Ermutigung* ist bei allen Zaubertänzern bekannt: Die Tulamidin tanzt ihn selten ohne Waffe, die Novadi nennt ihn *Rhondaras Forderung* und nutzt immer einen Khunchomer. Bei der *Pavonearse* der Hazaqi wird ohne Waffe getanzt, was dem stolzen und lauten Tanz, bestehend aus stampfenden Schritten und majestätischen Posen, nichts von seiner Wirksamkeit nimmt.

Die Majuna hingegen tanzen *Rondras Mut* immer mit einem oder zwei etwa anderthalb Schritt langen Tanzstöcken (man kann sie getrost auch Kampfstäbe nennen), die sie sowohl als Stützen und Tritte für ihre Akrobatik als auch als Klanginstrumente einsetzen.

TANZ DER WAHRHEIT

Lernkosten: 100 AP
Ritualprobe: IN / IN / CH (+ 2 für jeden zu bezaubernden Zuschauer)
Technik: ein langsamer, die Bewegungen einer Schlange nachahmender Tanz
Zauberdauer: mind. 2 SR
Wirkung: Die Sharisad erhält einen kurzen Einblick in die Gedankengänge von bis RkW/3 Zuschauern. Sie kann klare Gedankenbilder empfangen, Pläne und Absichten erkennen – wenn sich das 'Opfer' nicht gerade ausschließlich auf die Tänzerin konzentriert und an nichts anderes mehr denken kann. Bei diesem Tanz kann

die Tänzerin sich auch ganz gezielt ihre Opfer aus einer größeren Gruppe aussuchen, ohne dass dafür eine *Selbstbeherrschungs*-Probe notwendig ist (siehe oben).
Kosten: 5 AsP pro Person
Reichweite: RkW/3 Schritt
Wirkungsdauer: RkP* Kampfrunden je Opfer am Ende des Tanzes
Modifikation: Statt Gedanken kann die Sharisad bei einem Probenaufschlag von +4 auch Gefühle erkennen.
Merkmale: Hellsicht
Repräsentation: Nov, Tul je 4
Ein leises, stetiges Rasseln der Fußschellen begleitet die Tulamidin, während die Novadi ihren Schleier bei *Heschinjas Blick* in schlangengleiche Bewegungen versetzt.

TANZ DER ERLÖSUNG

Lernkosten: 150 AP
Ritualprobe: MU / CH / CH (erschwert um die ZfP* des Beherrschers/Beeinflussenden)
Technik: ein weit verbreiteter, aber schwierig zu meisternder Tanz, der in der Wüste und Mhanadistan ruhig, in Aranien und Almada bedrohlich und aggressiv getanzt wird. Der Tanz widmet sich ausschließlich einer einzigen Person.
Zauberdauer: mind. eine halbe Stunde
Wirkung: Der Tanz kann eine Person von allen leidvollen, beängstigenden oder Hass auslösenden Zaubern befreien (also Zauber mit den Merkmalen *Einfluss* oder *Herrschaft*, auch von Hexenflüchen und druidischen Herrschaftsritualen). Bedauerlicherweise wirkt der Tanz nicht, wenn das Opfer die Darbietung nicht wahrnehmen kann.
Kosten: 12 AsP
Reichweite: RkW/2 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Merkmale: Antimagie, Einfluss, Herrschaft
Repräsentation: Haz6; Nov, Tul je 5; Maj4
Die Tulamidin vollführt bei diesem Tanz die schwierigsten Fingerbewegungen, die sie kennt; die Novadi handhabt in *Marhibos Hand* ihren Khunchomer präzise wie der Medicus sein Skalpell; die Hazaqi scheint mit der *Zarpada* den Fluch in die Flucht schlagen zu wollen; während bei *Hesindes Macht* die Stöcke des Majuna und seiner Mittänzer in beängstigender Nähe an dem Verzauberten vorbeiwirbeln – ein Erlebnis, das keiner der Entzauberten jemals vergessen wird.

TANZ DER BILDER

Lernkosten: 100 AP
Ritualprobe: CH / CH / GE (+1 für jeweils 3 Zuschauer)
Technik: ein Tanz mit weit ausgreifenden Bewegungen, der je nach gewünschter Aussage in Tempo und Charakter variiert.
Zauberdauer: mind. 1 SR
Wirkung: Die Zuschauer sehen während des Tanzes eine rasche Folge sich ständig verändernder Farben und Bilder, die, je nach dem Willen der Tanzenden, beruhigend, wohltuend, erquickend oder aber bestürzend, erschreckend und grausam sein können. Zum Darstellen konkreter Szenen und Erlebnisse ist der Tanz jedoch nicht geeignet.
Kosten: 5 AsP plus 1 AsP je SR
Reichweite: RkW Schritt
Wirkungsdauer: Dauer des Tanzes
Merkmale: Illusion
Repräsentation: Haz, Maj je 7; Nov, Tul je 6
Dieser Tanz gehört zum Grundrepertoire fast jedes Tänzers: Die Tulamidin tanzt ihn mit Tamburin oder Fingerschellen, die Novadi führt *Shimijas Rausch* mit zwei Schleiern vor. Der Hazaqi arbeitet bei *El Vanidad* mit elaborierten Arm- und Handbewegungen sowie schreitenden Schritten, während der Majuna *Phexens Geschmeide* mit weiten Sprüngen, erstaunlichen Gebilden aus aufeinander getürmten Körpern und langsamen Wirbeln gleichsam beschwört.

TANZ OHNE ENDE

Lernkosten: 200 AP
Ritualprobe: MU / IN / CH (+1 für je 3 Zuschauer)
Technik: Diese 'Krone aller Tänze' enthält Elemente aus allen bislang genannten Tänzen, zeitweilig in schneller Folge kombiniert, dann wieder fast bewegungslos langsam.
Zauberdauer: mind. 4 SR
Wirkung: Im Lauf des Tanzes fallen alle Zuschauer in einen tranceähnlichen Zustand, in dem sie glauben, der Tanz dauere immer weiter fort. Sie sind nicht ansprechbar, können sich nicht bewegen (und wollen es auch gar nicht). Nur Schmerzen oder extreme Sinneseindrücke (lautes Geschrei ...) können einen derart Betäubten in die Wirklichkeit zurückholen.
Kosten: 13 AsP
Reichweite: RkW/2 Schritt
Wirkungsdauer: RkP* halbe Stunden
Merkmale: Herrschaft
Repräsentation: Haz4; Maj, Tul je 3; Nov2
Diesen Tanz gibt es in allen vier Kulturen, er ist aber wegen der mancherorts verbotenen Beherrschungskom-

ponente zumeist nicht allzu weit verbreitet: Die Tulamidin tanzt ihn häufig mit Tamburin und Fußschellen, die Novadi beginnt *Nahemas Traum* mit dem Khunchomer und beendet ihn mit Schleiern. Der Hazaqi, der im *Suenyo* alle Elemente des Lamentos (Überbegriff für die Tänze der Hazaqi) teils in sehr rascher Folge kombiniert, wirft all seine Kunstfertigkeit und seine Ausdauer in den Tanz. Der Majuna wird *Satinavs Gabe* nur auf ausdrücklichen Wunsch seiner Herrschaft und dann ebenfalls bis zur völligen Erschöpfung darbieten.

TANZ DES UNGEHORSAMS

Lernkosten: 150 AP
Ritualprobe: MU / IN / CH (erschwert um die gewünschte MR-Steigerung)
Technik: Die tulamidische Sharisad tanzt diesen Tanz nur für sich, bar jeglichen Schmuckes oder anderen Metalls, häufig in kaum mehr als einige Schleier gehüllt. In schier endlosen Drehungen und Windungen ihres Körpers und mit flinken Fingern webt sie den Schutz um ihren Geist und ihren Körper.
Zauberdauer: je Punkt MR-Steigerung mind. 1 SR
Wirkung: Die Magieresistenz der Tänzerin steigt je nach Kostenaufwand.
Kosten: gewünschte MR-Erhöhung x 3 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: RkP* x 2 Stunden
Modifikation: Für die doppelten Kosten und mit einer um nochmals +2 erschwerte Probe kann die Sharisad diesen Schutz auch einem ihr nahe stehenden Menschen verleihen.
Merkmale: Eigenschaften
Repräsentation: Tul4
Dies ist ein Tanz, der seit Jahrhunderten nur innerhalb der Gemeinschaft tulamidischer Sharisad weitergegeben wurde. Erst seit die Schwarzen Lande Aranien bedrohen und immer wieder Feinde bis tief in zwölfgöttliche Lande vordringen, ist der eherne Grundsatz der Geheimhaltung dieses Tanzes ins Wanken geraten. Dennoch ist er im Moment noch in keiner der anderen Traditionen bekannt.

TANZ DER GEMEINSCHAFT

Lernkosten: 100 AP
Ritualprobe: KL / IN / CH (+ 2 pro Mitwirkendem (außer der Tänzerin selbst))
Technik: Die Sharisad tanzt um und durch einen Kreis von Zauberkundigen, die sich an den Händen halten. Hierbei muss sie jeden der Beteiligten zumindest einmal berühren. Ob die Betroffenen sitzen oder stehen (oder gar beritten sind), ist dabei ohne Belang.
Zauberdauer: pro Mitwirkendem (außer der Sharisad) 1 SR
Wirkung: Alle Zauber, die die Mitwirkenden in der nächsten Stunde wirken (auch ein weiterer Tanz der Sharisad), können ähnlich wie beim UNITATIO aus dem gemeinsamen AsP-Vorrat bezahlt werden, solange alle Mitglieder des Kreises leben und sich nicht weiter als die dreifachen RkP* der Tänzerin in Schritt von ihr entfernen. Niemand außer der Sharisad selbst muss AsP zum Schluss des Bundes investieren.
Kosten: 3 AsP plus je 1 AsP pro Mitwirkende
Reichweite: Berührung für den Zauber, anschließend RkP* x 3 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Merkmale: Verständigung
Repräsentation: Tul 2
Dieser Tanz ist das Erbe der unlängst verstorbenen Khunchomer Tänzerin Emiramis al-Radscha an ihre Enkelin und tulamidische Sharisad Erzibeth, die diesen in einem Traumbild ihrer Großmutter erlernte und wie von ihr gefordert weiterträgt. Erzibeth ist auch bereit, diesen Tanz an Tänzer anderer Kulturen weiterzugeben, allerdings ist die selbst erst 19-jährige Tänzerin trotz ihres Talentes noch zu unerfahren, um eine gute Lehrmeisterin zu sein.

TANZ DER WEISHEIT

Lernkosten: 150 AP
Ritualprobe: KL / KL / CH (+ 3 für je 2 Zuschauer)
Technik: ein langsamer und hochkomplizierter Tanz, der von der novadischen Sharisad mit zwei Schleiern vorgetragen wird.
Zauberdauer: mind. 6 SR
Wirkung: Der Tanz erhöht den Klugheits-Wert aller Zuschauer um einen Punkt. Nach Ende der Vorführung sind sie sogar so scharfsinnig, dass sie Wahrheit und Lüge voneinander unterscheiden können: *Menschenkenntnis*-Proben, die zum Durchschauen von *Lügen* nötig sind, sind um RkP* erleichtert.
Kosten: 15 AsP
Reichweite: RkW/2 Schritt
Wirkungsdauer: RkP* x 2 Stunden
Merkmale: Eigenschaften, Hellsicht
Repräsentation: Nov6
Diese Darbietung, die bei den Novadis *Orhimas Tanz* heißt, gehört aufgrund der Hellsichtskomponente wann immer möglich zu einer geschäftlichen oder politischen Besprechung aller Hairans und Scheiks, Sultane und Kalifen – und darf unter Androhung empfindlicher Strafen nicht an fremde Magietänzer weitergegeben werden.

TANZ DER UNANTASTBARKEIT

Lernkosten: 200 AP
Ritualprobe: MU / KK / KO (+ 2 pro Punkt RS)
Technik: Dieser Tanz ähnelt einem Gebet – die Sharisad tanzt ihn, mit einem Khunchomer ausgestattet, nur für Rastullah und duldet dabei keine Zuschauer.
Zauberdauer: mind. 3 SR
Wirkung: Während des Tanzes baut die Tänzerin ein magisches Schutzfeld um sich herum auf, das bis zu 8 TP abfangen kann. Regeltechnisch wird dieser Schutz wie der Zauber ARMATRUTZ gehandhabt.
Kosten: 2 AsP pro RS-Punkt
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: RkP* SR
Modifikation: Einen ihr zugetanen Rastullah-Gläubigen kann die Sharisad zu doppelten Kosten und bei doppeltem Probenaufschlag mit gleichem Schutz zu versehen.
Merkmale: Eigenschaften, Elementar (Erz)
Repräsentation: Nov4
Auch dies ist ein als Geheimnis gehüteter Schatz der novadischen Sharisad, die ihn als *Tanz für Rastullah* bezeichnen. Die wenigsten Novadi wissen auch nur von der Existenz dieses Tanzes.

SELINATA

Lernkosten: 150 AP
Ritualprobe: MU / IN / CH (+ 3 je Opfer)
Technik: Vor allem durch seine geschickte und schnelle Fußarbeit zeichnet sich dieser Tanz an den Mondgott aus.
Zauberdauer: mind. 3 SR
Wirkung: Hiermit vermag die Hazaqi bis zu RkW/5 Zuschauern den Geist leicht zu verschleiern, so dass sie weniger misstrauisch sind, sondern gutgläubig und freigiebig werden. Die *Menschenkenntnis* der Verzauberten, um Lügen zu durchschauen, sinkt um RkP* Punkte. Diesen Wert kann die Hazaqi nach freiem Willen auf den *Überreden*-Wert der anderen Zuschauer oder sich selbst verteilen. Die Tänzerin kann bei diesem Zauber ihre Opfer aus dem Publikum frei auswählen, ohne dafür eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegen zu müssen.
Kosten: 7 AsP
Reichweite: RkW/2 Schritt
Wirkungsdauer: RkW/5 Stunden
Merkmale: Einfluss
Repräsentation: Haz4
Schon manche Verhandlung mit dem örtlichen Obrigkeit ist durch diesen Tanz noch einmal glimpflich abgelaufen. Ein Grund mehr für die Hazaqi, die Kenntnis dieses Tanzes als Geheimnis zu hüten.

MADAYANA

Lernkosten: 250 AP
Ritualprobe: MU / CH / CH (erschwert um die MR des Opfers, wenn der Tänzer dem Opfer Übles will, oder um die halbe MR, wenn der Tänzer dem Opfer gegenüber wohlmeinend ist (im Zweifelsfall Meisterentscheid)
Technik: Die langsame und besinnliche Madayana, die stets nachts getanzt wird, wirkt nur, wenn die betroffene Person schläft. Zudem muss der Hazaqi eine emotionale Beziehung zu dem Opfer haben (Liebe, Freundschaft, Hass, Eifersucht).
Zauberdauer: mind. 3 SR
Wirkung: In den Träumen desjenigen, für den der Hazaqi tanzt, formen sich Bilder, Botschaften, Gefühle und Szenen nach dem Wunsch des Tänzers, die umso klarer werden, je mehr RkP* der Tänzer erreicht. Die Träume können, aber müssen durchaus nicht nur angenehm sein. (Orientieren Sie sich an der TRAUMGESTALT).
Kosten: 12 AsP
Reichweite: beliebig, solange der Schläfer sich in Aventurien aufhält.
Wirkungsdauer: solange der Tanz währt.
Modifikation: Beteiligen sich mehrere Hazaqi an dem Tanz, muss jeder 8 AsP aufbringen und jedem muss eine Probe in Höhe der halben MR des Opfers gelingen. Dafür werden die RkP* addiert und insgesamt zur Klarheit des Traumes verwendet. Stehen mehr als 12 Punkte zur Verfügung, wird es einem der Tänzer ermöglicht, mit dem Träumenden zu 'plaudern'. Noch komplizierter wird es, wenn mehrere Träumer eingebunden werden sollen. In diesem Fall kostet der Tanz 8 AsP pro Träumendem (oder 6 AsP pro Träumendem für jeden Tänzer).
Merkmale: Verständigung
Repräsentation: Haz3, Majl
Auch dies ist ein wohlgehütetes Geheimnis der Hazaqi, allerdings hat nach alter Sitte ein Magietänzer, der selbst mit diesem Tanz bedacht wurde und ihn als Tanz erkannte, das Recht, die Lehre in diesem Tanz zu fordern. Seit kurzem beherrscht *Harunk von Zorgan*, ein gefeierter Majuna am Hofe der Mondsilbersultana, den Tanz in der Hazaqi-Repräsentation und arbeitet an einer Repräsentationsübersetzung.

FIRUNS JAGD

Lernkosten: 100 AP
Ritualprobe: CH / GE / KO (+ 3 pro zu bezauberndem Zuschauer)
Technik: In diesem akrobatischen Tanz wird die Verfolgung eines Wildes durch seinen Jägers dargestellt,

der während des Tanzes das Tier beschleicht, verfolgt, stellt, mit ihm kämpft, zu unterliegen scheint und schließlich siegt. Der Haupttänzer verkörpert hierbei sowohl das Tier als auch den Jäger im Wechselspiel, was von ihm durch die notwendigen schnellen Platzwechsel, in akrobatischer Manier ausgeführt, ein hohes Maß an Ausdauer erfordert.

Zauberdauer: mind. 4 SR

Wirkung: Jeder bedachte Zuschauer erhält je nach AsP-Aufwand zusätzliche AuP, zudem steigt seine GE um +1.

Kosten: 2 AsP je Bezaubertem und AuP

Reichweite: RkW/2 Schritt

Wirkungsdauer: RkP* Stunden

Modifikation: Der Tanz wird, wenn möglich, mit zwei Haupttänzern besetzt, wobei der eine das Tier, der andere den Jäger mimt. Hierbei werden Erstens die Kosten auf die Tänzer verteilt und der Probenaufschlag beträgt nur +1 je bezauberter Person. Zweitens erfolgt eine GE-Steigerung von +2.

Eine weitere Modifikation ist der Sieg des Tieres – dann erhalten die bedachten Zuschauer einen Abzug auf AuP und GE.

Merkmale: Eigenschaften

Repräsentation: Maj5

Der Tanz dient der Vorbereitung einer herrschaftlichen Jagd. Ebenso gerne wird er genutzt, um unwillkommene Gäste unauffällig ein wenig ihrer Arroganz zu nehmen.

RAHJAS BEGEHREN

Lernkosten: 150 AP

Ritualprobe: MU / CH / CH (+1 für je 2 Opfer)

Technik: Der Tanz ist eine Zurschaustellung männlicher Stärke, Anmut und sexueller Ausstrahlung. Akrobatische Figuren werden unglaublich langsam, exakt und mit betörender Leichtigkeit getanzt, der Tanzstock, Phallussymbol, wird zur Geliebten, die Hingabe des Tänzers endet in Ekstase und schließlich in völliger Erschöpfung.

Zauberdauer: mind. 3 SR

Wirkung: Selbst sittenstrenge Gäste können nicht umhin, die Kunstfertigkeit der Tänzer zu honorieren. Die bezauberten Zuschauer spüren nach etwa einer Viertelstunde Rahjas Wonne sehnsüchtig durch ihre Glieder ziehen und geben sich wohligen Tagträumen hin oder suchen mit Blicken und Berührungen nach Gleichgesinnten. Dauert der Tanz an, verstärkt sich das körperliche Begehren. Proben auf den TaW *Betören* sind um die halben RkP* erleichtert. (Jeder, der bezaubert werden soll, sich den Gefühlen aber nicht hingeben will, kann sich so viele Minuten beherrschen, wie sein TaW in *Selbstbeherrschung* beträgt. Danach sind allerdings Proben angebracht, und zwar eine pro Spielrunde und jeweils um die RkP* erschwert. Bis solch eine Probe misslingt, hat jeder die Möglichkeit, sich durch stillen Rückzug der Wirkung des Tanzes zu entziehen.)

Kosten: je 3 AsP und 1 Punkt Erschöpfung pro SR

Reichweite: RkW/2 Schritt

Wirkungsdauer: solange der Tanz währt.

Merkmale: Eigenschaften, Einfluss

Repräsentation: Maj5

Ein bis vor kurzem durchaus üblicher Tanz bei Feierlichkeiten befreundeter aranischer Adliger, zudem fester Bestandteil so mancher Rahja- und auch Travia-Zeremonie. Allerdings gibt es nicht viele Majuna, die der Anstrengung des Tanzes so gewachsen sind, dass ihr Tanz tatsächlich Beginn einer Rahja gefälligen Orgie wird. In letzter Zeit ist der Tanz aufgrund Gerüchten über ähnliche Praktiken in Oron in Verruf geraten, weshalb die Rahja-Kirche verstärkt Majuna in ihre Tempel einlädt und sich für eine Verbreitung dieser Art des betörenden Tanzes ausgesprochen hat.

RITUALE DER ZIBILJAS

Die hier aufgeführten Rituale stellen den klassischen Kanon dar, der bis auf wenige Ausnahmen Allgemeingut aller Zibiljas ist (Verbreitung: Zib6). Daneben mögen die weisesten dieser Zauberinnen noch eine Hand voll weiterer Rituale hüten, die jedoch grundsätzlich nur an die eigene Schülerin weitergegeben werden, und auch in den Versen eines besonders alten *Seffer Manich* könnte verloren gegangenes Wissen versteckt sein.

Vielen Ritualen ist gemein, dass nur diejenigen davon profitieren können, die von der Zibilja zu 'Sippenmitgliedern' erklärt worden sind, sprich, die mit dem Ritual *Schwarmseele* in die Sippe aufgenommen worden sind.

Bei allen hier verlangten Proben gilt die *Ritualkenntnis (Zibilja)* als Talentwert, von dem auch eventuell übrig behaltene Punkte abhängen. Dementsprechend ist keines der Rituale ohne diese Ritualkenntnis zu erlernen; weitere Vorbedingungen sind jeweils bei den ein-

zelnen Ritualen genannt. Bei der Durchführung werden häufig der *Seffer Manich* (die 'Sippenchronik' bzw. das überlieferte Wissen der Vorfahren) und das *Neroth* (das Rollsiegel der Sippe) benötigt.

BIENENFLEISS

Lernkosten: 50 AP
Ritualprobe: MU / KO / KO (+3)
Technik: Die Zibilja sucht einen Bienenstock auf und steckt ihre Hand vorsichtig hinein.
Zauberdauer: 50 Aktionen
Wirkung: Die Zibilja überträgt ihr Schlafbedürfnis auf einen Schwarm Bienen. Während die Insekten sich zur Ruhe begeben und nicht mehr ausschwärmen, kann die Zibilja (oder die andere Person) mehrere Tage ohne Schlaf auskommen. Jegliche Müdigkeit fällt von ihr ab, es entsteht keine Überanstrengung durch Schlafmangel – allerdings kommt es auch zu keiner nächtlichen Regeneration.
Wenn die Ritualprobe nicht gelingt, dann kann es passieren, dass die Bienen nicht sonderlich erfreut sind über den scheinbaren Angriff auf ihren Stock. Auch wenn es nicht zu größeren Attacken kommt, muss die Zibilja mit 1W6 SP durch Bienenstiche in die Hand rechnen.
Kosten: 7 AsP
Wirkungsdauer: RkP*/2 Tage
Varianten:
◆ *Schwarm (+5):* Die Zibilja wirkt das Ritual auf mehrere willige Personen, die nicht unbedingt Sippenmitglieder sein müssen (5 AsP pro Person und Tag).
◆ *Winterschlaf (+4, +MR):* Die Zibilja überträgt ihren Schlaf auf ein Tier oder einen Menschen (bei dieser Variante muss auch die MR überwunden werden).
Merkmale: Verständigung, Eigenschaften

BIENENKÖNIGIN

Lernkosten: 300 AP
Ritualprobe: MU / MU / CH (+7)
Technik: Die Zibilja braut einen Trank aus Honigschnaps und Schlangengift, der in einem die ganze Nacht dauernden wilden Fest mit Tanz, gemeinsamem Gesang und dem Dröhnen von großen Trommeln an die Sippe verteilt wird.
Zauberdauer: mehrere Stunden
Wirkung: Durch diesen Trank vernetzt die Zibilja die Geister der Sippe zu einem einzigen 'Sippengeist', dessen Koordination die Zibilja übernimmt. So kann sie die Aktionen der Sippe konzertieren, wenn Gefahr naht, und jede einzelne Person dirigieren, als stecke sie in ihrem Leib.
Nachdem das Ritual abgeklungen ist, muss die Zibilja ihren Geist drei Tage durch Fasten und Einsamkeit reinigen oder aber Einbußen von je 2 Punkten auf Klugheit und Intuition in Kauf nehmen, da ihr der eigene Geist nun viel zu klein und beschränkt erscheint. Manche Zibiljas sollen daran schon zerbrochen sein ...
Es verbleibt ein inniges Gefühl der Gemeinschaft mit der Zibilja als geistiger Führerin. Übermäßige Anwendung soll schon dazu geführt haben, dass gesamte Sippen zu geistlosen Sklaven verkamen und von wahnsinnigen Zibiljas als Marionetten missbraucht wurden.
Kosten: 20 AsP
Wirkungsdauer: RkP* Stunden
Variante:
◆ *Kaiserin der Bienen (+11):* Der Sippengeist bleibt RkP* in Tagen bestehen. Die Kosten steigen auf 30 AsP.
Merkmale: Verständigung, Einfluss

BIENENSCHWARM

Lernkosten: 75 AP
Ritualprobe: MU / IN / CH
Technik: Dieses Ritual wirkt die Zibilja über einen wilden Bienenstock. Sie besprenkelt ihn mit 'Schlangenmilch' (einer weißlichen, zähen Flüssigkeit, die nach alten Überlieferungen gewonnen wird) und spricht Worte des *Seffer Manich* über ihn. Im Namen Mokoschas sendet sie den Schwarm dann auf die Suche nach bestimmten Orten, Personen, Gegenständen oder auch Ressourcen (einem See, Fluss, Steinformation, o.ä.).
Zauberdauer: 1 SR
Wirkung: Der Schwarm wird in konzentrischen Kreisen ein Gebiet von RkP* Meilen Radius absuchen und schließlich zur Zibilja zurückkehren, um sie hinzuleiten (die Zibilja kann sich vom Ort des Zaubers derweil entfernen; reist sie jedoch magisch oder verlässt den Wirkungskreis des Zaubers, kann es sein, dass der Schwarm sie nicht mehr findet).
Kosten: 7 AsP
Wirkungsdauer: Die Bienen suchen bis ein oder zwei Stunden vor Sonnenuntergang, um noch zu ihrem Stock zurückkehren zu können, bevor es kalt wird.
Varianten:
◆ *Bienenruf (+1):* Findet die Zibilja keinen Schwarm, sondern nur eine einzelne Biene, kann sie diese zunächst mit einer kleinen Version des Rituals aussenden, sie zum ihrem Stock zu führen. (3 AsP Kosten, 1 Minute Zauberdauer)
◆ *Lange Suche (+3):* Die Bienen suchen so viele Tage von morgens bis abends weiter, wie die Zibilja im voraus AsP investiert (5 AsP pro weiterem Tag Suche).
Merkmale: Einfluss, Verständigung

BIENENTANZ

Voraussetzung: SF Winterlager
Lernkosten: 125 AP
Ritualprobe: MU / KO / CH (+2)
Technik: In einem schwarmgleichen Tanz aller Sippenmitglieder und ihrer Segnung mit Honig und Erde des Ortes verankert die Zibilja den Platz tief im Geist ihrer Sippe. Dabei wird eine mit dem *Neroth* gezeichnete Bienenwachstafel im Boden vergraben.
Zauberdauer: 1 Nacht
Wirkung: Jedes Sippenmitglied weiß nun intuitiv, wo sich dieser Ort befindet und findet von nun an blind dorthin zurück, wie weit entfernt es sich auch aufhalten mag. Gräbt ein Mitglied die Wachstafel aus, spüren alle Teilnehmer des Bienentanzes dies sofort.
Kosten: 5 AsP (Wochen), 10 AsP (Monate), 15 AsP (Jahre)
Wirkungsdauer: RkP* in Wochen, Monaten oder Jahren (siehe Kosten)
Variante:
◆ *Heimkehr des Schwarms (+4):* Die Zibilja kann einen Zeitpunkt in das Ritual einweben, zu dem sich die Sippe an diesem Ort wiedertreffen soll. Jedes Sippenmitglied kann diesen Zeitpunkt und seine Relation dazu einschätzen. Ob es heimkehren will oder dies rechtzeitig schafft, ist jedem selbst überlassen. Diese Version kostet 5 zusätzliche AsP.
Merkmale: Verständigung

MACKESTOPP

Lernkosten: 150 AP
Ritualprobe: IN / CH / KO (erschwert um die Anzahl der noch aktiven 'Mackestöppe')
Technik: Dieses Ritual gleicht einem Schutzsegen für ein besonderes Vorhaben der Sippe. Dazu reicht die Zibilja eine einfache irdene Schüssel reihum, die jedes Sippenmitglied mit beiden Händen fasst, einmal gegen den Sonnenlauf dreht und dann mit einem herzhaften *"Poftim!"* (umgangssprachliches Alaani für "Bitte schön!" im Sinne von "Da hast du!") hineinspuckt, nicht selten mit einer gehörigen Menge Kautabak. Sobald dieser *Mackestopp* (wörtlich 'Schlagtopf', also der Topf, der die Schläge abbekommt) wieder die Zibilja erreicht hat, lässt diese ihre Kraft hineinfließen und versiegelt ihn dann mit einem Stück Bienenwabe und einigen Zauberzeichen.
Zauberdauer: ca. 1 SR
Wirkung: Das Gefäß wird in einer der Kaleschkas der Sippe verstaut und zieht fortan für einen Monat alles Unglück magisch an: Sollte einem Sippenmitglied in einer Entfernung von höchstens einem Tagesmarsch binnen dieser Zeit ein Patzer bei einer Probe unterlaufen, zerspringt der Mackestopp augenblicklich und wendet diesen ab. Ob dies nur bei einer bestimmten Tätigkeit oder bei jedem möglichen Patzer geschieht, legt die Zibilja bei seiner Verzauberung fest. Unmittelbar vor einem besonders wichtigen Unterfangen kann der Topf aber auch zu Boden geschleudert werden, wobei die ihm innewohnende Kraft ebenfalls freigesetzt und *eine* folgende Talentprobe um die Hälfte der beim Ritual verbrauchten AsP erleichtert wird. In beiden Fällen lässt die gesamte Sippe ein erleichtertes *Mackestopp!"* erschallen (womit viele Norbarden reflexartig auch das Zerbrechen anderer Gegenstände begleiten), und es kann ähnlich den Auswirkungen eines *Schutzgeistes* (siehe **Aventurische Zauberer**, S. 147) leicht zur Erscheinung *Minderer Geister* kommen.
Wenn die Zibilja möchte, kann sie die Kosten für das Ritual senken oder anheben, womit seine Wirkung entsprechend gemildert oder verstärkt werden kann. Die Kosten können aber nicht unter 3 und nicht über 7+RkW steigen. Zudem können erfahrene Zibiljas einen Mackestopp auch derart verzaubern, dass für je 5 Punkte zusätzlicher Probenerschwernis ein Bonus von einem Punkt für sämtliche Proben aller Sippenmitglieder zum Tragen kommt, jedoch nur in *einem* zuvor bestimmten Talent.
Kosten: 10 AsP
Wirkungsdauer: ein Monat oder bis der Topp zerbricht.
Merkmale: Eigenschaften, Verständigung

RUF DES BIENENSTOCKS

Voraussetzung: SF Unsichtbare Chronik
Lernkosten: 300 AP
Ritualprobe: KL / IN / IN (+ Mod.)
Technik: Für dieses Ritual benötigt die Zibilja die Waren oder Geldstücke, die für das Handelsgut eingetauscht wurden (sie werden dabei aber nicht verbraucht). Diese Gegenstände wiegt sie in der Hand, während sie der Spur des gesuchten Gegenstands nachspürt.
Zauberdauer: min. 3 SR
Wirkung: Zu den best gehüteten Geheimnissen der Norbarden gehört die Fähigkeit ihrer Zibiljas, von der Sippe verkaufte Gegenstände mehrere Jahre lang verfolgen zu können. Mit diesem Ritual können nicht nur Richtung und ungefähre Entfernung (in Tagesreisen) zu dem Objekt in Erfahrung gebracht werden, sondern ähnlich der *Unsichtbaren Chronik* auch Erkenntnisse über seinen Zustand und die derzeitigen Besitzer.
Die Ritualkenntnis-Probe ist für jedes Jahr seit dem Verkauf um 1 Punkt erschwert, für je 2 Jahre, die sich der Gegenstand zuvor bereits im Besitz der Sippe befand, allerdings um 1 Punkt (maximal 7) erleichtert.

Die Kosten sind davon abhängig, ob bei dem Handel ein gutes Geschäft für die Sippe erzielt wurde: von 3 AsP für einen phexischen Meisterstreich über 10 AsP für einen (unter Norbarden hinreichend seltenen) ausgewogenen Warentausch bis hin zu 20 AsP, wenn sie ihrerseits durch den Meskinnes gezogen wurden.
Kosten: unterschiedlich, siehe oben
Wirkungsdauer: augenblicklich
Merkmale: Hellsicht

SCHWARMSEELE

Lernkosten: 100 AP
Ritualprobe: MU / IN / IN (+ 2 für jedes nicht anwesende Sippenmitglied)
Technik: Dieses Ritual stellt die offizielle Aufnahme in den Sippenverband dar und wird üblicherweise zusammen mit der Initiation zelebriert, wenn ein junger Norbarde das zwölfte Lebensjahr erreicht hat. Nach vorbereitenden Gesprächen mit der Zibilja schlägt er dafür seine Bettstatt neben dem Feuer im Zentrum der Wagenburg auf, an der nun der Reihe nach alle Sippenmitglieder niederknien, um gute Ratschläge zu erteilen. Während der gesamten Nacht bleibt die Zibilja an seiner Seite und lässt ihn in einem Alptraum einer bedrohlichen Gefahr begegnen, die er in seiner Traumwelt besiegen muss. Dabei erleidet er eine rituelle (aber ob der zumeist hohen Realitätsdichte durchaus reale) Wunde, die das Ende seines bisherigen Lebens markiert – denn ab diesem Zeitpunkt muss er seinen Ängsten nie wieder alleine entgegentreten.
Zauberdauer: eine Nacht
Wirkung: Tatsächlich teilen durch die *Schwarmseele* verbundene Sippenmitglieder oftmals denselben Traum und können sich darin gegenseitig beistehen. Außerdem fußt auf diesem Ritual die vielfach bestaunte Einheit von Norbardensippen. Es schafft zwischen all ihren Mitgliedern eine intuitive Zusammengehörigkeit und öffnet den Blick für die Bedürfnisse der anderen – oft reicht tatsächlich kurzer Augenkontakt oder eine einfache Geste, um sich zu verstehen (was sowohl in Verhandlungen wie im Kampf von Vorteil sein kann, um sein Gegenüber über die eigenen Absichten im Unklaren zu lassen).
Auch rührt daher die typisch norbardische Verhaltensweise, die Arbeit eines anderen zu beobachten und *'Ätzes zu geben'*, also gut gemeinte, doch bisweilen sehr zynische Bemerkungen zu machen: Denn während Außenstehende so in den Wahnsinn getrieben werden, können Sippenmitglieder dabei ihre Kenntnisse und Fähigkeiten zusammenfließen lassen (vorzugsweise im Falle von *Überreden*, *Schätzen* sowie vielen Wissens- und Handwerkstalenten): Zwar muss dann *jedem* Beteiligten eine entsprechende (und eventuell modifizierte) Probe gelingen, damit das Unterfangen nicht in einem heillosen Streitgespräch endet, doch können für den Ausgleich einer misslungenen Probe auch 'fremde' TaP eingesetzt werden – hier allerdings im Verhältnis zwei zu eins. Zur Ermittlung der Qualität werden sämtliche übrig behaltenen (und nicht 'verborgten') TaP addiert, wodurch sehr hohe TaP* erzielt werden können, maximal jedoch das Doppelte des höchsten beteiligten Talentwerts.
Wann immer ein Zibilja-Ritual nur auf 'Sippenmitglieder' wirkt, müssen die betreffenden Personen die *Schwarmseele* empfangen haben. Die Zibilja kann das Ritual auch auf sich selbst anwenden, um eine neue Sippe zu begründen, womit sie aber das Blutsband zu ihrer alten Sippe durchtrennt.
Kosten: 8 AsP, außerdem verliert der Empfänger durch die geträumte Verletzung 3W6 LeP, einen davon permanent. (Personen, die der Kultur Norbardensippe entstammen, haben diese Initiation bereits so früh hinter sich gebracht, dass dieser LeP in der Generierung nicht beachtet wird.)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Merkmale: Verständigung

SIEGEL DER EWIGEN RUHE

Lernkosten: 150 AP (100 AP für Zibiljas, die die SF *Zauberzeichen* besitzen)
Ritualprobe: KL / KO / KK
Technik: Dieses Ritual entsprang der Sorge der Norbarden um die Ruhe ihrer Toten, es wird nach Abschluss jeder Bestattungszeremonie vollzogen. Sobald der Eingang des (zumeist Hügel-) Grabes mit großen Steinen verschlossen ist, bringt die Zibilja an jedem von ihnen mit magischer Farbe ein Zeichen an.
Zauberdauer: 1 SR
Wirkung: Fortan rücken die Steine keinen Fingerbreit mehr von der Stelle, die Wirkung ähnelt der des OBJECTOFIXO (S. 192). Außerdem haben die Zauberzeichen zur Folge, dass die Natur binnen weniger Tage einen Mantel des Schweigens über das Grab breitet und derart mit Gras, Büschen oder Schnee bedeckt, dass es von Unkundigen kaum entdeckt werden kann.
Die eigentliche Zauberhandlung erfolgt beim Mischen der Farbe. Die RkP* gelten gegebenenfalls als Malus bei einem OBJEKT ENTZAUBERN sowie für sämtliche Proben zum Auffinden des Grabes. Dazu müssen die Zeichen allerdings Jahr für Jahr erneuert werden, ansonsten sinken die Zuschläge jährlich um einen Punkt. Nur die Zibilja kann den Zauber jederzeit aufheben (muss das Grab danach jedoch erneut versiegeln), die Zerstörung der Zeichen ändert nichts an seiner Wirksamkeit.

Die Farbe verdirbt nach wenigen Tagen. Sie lässt sich grundsätzlich auch außerhalb des Begräbnisritus verwenden; ihre Kraft ist dann aber deutlich geringer (die Zuschläge werden halbiert) und versiegt schon nach einem Monat. Zu solch einer Zweckentfremdung wird eine Zibilja aber nur in den seltensten Fällen greifen, da sie einer Entehrung gleichkommt.

Kosten: 10 AsP
Wirkungsdauer: mehrere Jahre (s.o.)
Merkmale: Umwelt, Objekt

TRAUMSEHERIN

Lernkosten: 100 AP
Ritualprobe: IN / IN / CH (erschwert um die halbe MR des Träumenden)
Technik: Dieses grundlegende Ritual ermöglicht es der Zibilja, in die Träume eines Sippenmitglieds einzudringen. Sie fasst dem Schlafenden dafür an die Stirn und findet sich kurz darauf in seinem Traum wieder.
Zauberdauer: ca. 1 Minute
Wirkung: Nach Maßgabe des Meisters kann das Erleben der Träume des Patienten eventuelle *Heilkunde Seele*-Proben drastisch (bis zu RkP* Punkten) erleichtern, wenn jene Ängste behandelt werden sollen, die darin verarbeitet wurden. Details zum Wandeln in (fremden) Träumen finden Sie im Band **Mit Wissen und Willen** auf den Seiten 17ff.)
Kosten: 5 AsP + 2 AsP pro Minute
Wirkungsdauer: höchstens RkP* Minuten
Merkmale: Hellsicht, Verständigung

TRAUMWISSEN

Voraussetzung: SF *Traumseherin*
Lernkosten: 100 AP
Ritualprobe: KL / KL / IN
Technik: Die Zibilja versenkt sich in eine Meditation, die für Außenstehende aussieht, als würde sie schlafen.
Zauberdauer: ca. eine halbe Stunde
Wirkung: Zibiljas üben sich Zeit ihres Lebens darin, Träume aufmerksam zu studieren – doch sind die nächtlichen Eindrücke meist derart flüchtig, dass der Moment des Erwachens auch ihnen zahllose Erinnerungen daran entreißt. Das *Traumwissen* aber erlaubt es der Zibilja, sich die Träume der vergangenen Nacht bis in all ihre Einzelheiten erneut ins Gedächtnis zu rufen. Dieses Ritual wird zur Traumdeutung verwendet oder um Personen zu studieren, denen man in einer gemeinsamen Traumwelt begegnete. Die RkP* dienen als Bonus für eine anschließende *Prophezeien*-Probe.
Kosten: 7 AsP
Wirkungsdauer: augenblicklich
Merkmale: Eigenschaften

UNSICHTBARE CHRONIK

Lernkosten: 150 AP
Ritualprobe: KL / IN / CH (erschwert je nach Alter des Gegenstands (von +1 für ein Jahr bis +15 für mehrere tausend Jahre))
Technik: Die Zibilja nimmt den Gegenstand in beide Hände und vertieft sich in seine Einzelheiten.
Zauberdauer: 3 SR
Wirkung: Norbarden sind dafür bekannt, oft besser über ihre Waren Bescheid zu wissen als deren Erzeuger. Mitverantwortlich dafür ist dieses Ritual, das es einer Zibilja ermöglicht, einen Gegenstand nach seiner Vergangenheit zu 'befragen'. Dazu geht sie den feinen Spuren nach, welche durch die andauernde Nähe einer menschlicher Aura entstehen und umso deutlicher sind, je öfter und eingehender die Person den Gegenstand benutzt bzw. sich mit ihm befasst hat. Im Unterschied zu dem Zauber OBJECTOVOCO (S. 193) beschränken sich die möglichen Erkenntnisse daher auf vormalige Besitzer sowie den oder die Hersteller: vor allem die Art ihres Umgangs mit dem Gegenstand, wesentliche Charakterzüge und vielleicht sogar der eine oder andere Name. Von Geschehnissen um das Objekt herum kann nur dann ein vager Eindruck gewonnen werden, wenn dieses unmittelbar davon betroffen war (es also z.B. beschädigt wurde).
Die Erkenntnisse, die die Zibilja erhält, hängen von den RkP* ab. Magische Gegenstände sind deutlich stärker geprägt und erleichtern die Probe daher um die Hälfte der in ihnen gespeicherten permanenten AsP. Es ist mit diesem Ritual auch möglich, die Art der Anwendung fremdartiger Gegenstände, ja sogar entsprechende Schlüsselwörter oder -gesten zu erkennen.
Kosten: 11 AsP
Wirkungsdauer: Zauberdauer
Merkmale: Hellsicht

WACHSHAUT

Lernkosten: 125 AP
Ritualprobe: MU / KO / CH
Technik: Die Zibilja versiegelt Augen, Lippen, Herz, Stirn und Fingerspitzen des Leichnams mit Bienenwachs und rollt das *Neroth* darüber.
Zauberdauer: 1 SR
Wirkung: Mit diesem Ritual bewahrt die Zibilja einen Toten vor weiterem Verfall, bis er im Hügelgrab der Sippe beigesetzt werden kann. Auch die Entwicklung von Gerüchen und damit das Anlocken von Insekten oder Aasfressern wird unterbunden.
Die Zibilja kann auch Gefäße versiegeln, in denen z.B. Nahrung wie Met oder Korn enthalten ist, um sie zu konservieren. Dafür müssen die Fugen des Gefäßes

(etwa Kistenränder oder Krugritzen) mit Bienenwachs versiegelt werden.

Kosten: je nach Größe 3 (Krug), 5 (Kiste) oder 7 (Leiche) AsP

Wirkungsdauer: RkP* Wochen

Varianten:

◆ *Wintervorrat (+3):* Die verzauberten Objekte sind für RkP* Monate konserviert (doppelte Kosten).

◆ *Mumie (+12):* Die Leiche wird in einer vor Tageslicht abgedunkelten Kammer oder Höhle in einem mehrere Tage währenden Sippenritual vollständig mit Wachs eingehüllt, die Zibilja liest aus dem Seffer Manich und ruft Mokoschas Gnade an. Dadurch wird der Leichnam für Jahrhunderte konserviert (35 AsP).

Merkmale: Temporal

WEISHEIT DER SCHRIFT

Lernkosten: 75 AP

Ritualprobe: KL / IN / CH (erleichtert um 1 für je 5 TaP* aus je einer vorangegangenen Probe auf *Singen* und *Musizieren*)

Technik: Wenn eine Zibilja des Abends mit ihrer Tamburka aus der Sippenchronik vorträgt, dient das nicht nur der Erbauung der Zuhörer. Denn der *Seffer Manich* ist weit mehr als ein historisches Versepos: Die Norbarden sind fest davon überzeugt, dass aus seinen Worten die Stimmen ihrer Vorfahren zu ihnen sprechen. Dies ist auf den durch dieses Ritual verzauberten Klang von Stimme und Instrument zurückzuführen, der die Worte zum Leben erweckt und in den Köpfen der Lauschenden machtvolle Gestalt annehmen lässt.

Zauberdauer: mehrere Stunden

Wirkung: Eine umsichtige Zibilja nutzt auf diese Weise die aus dem Seffer Manich gewonnenen Weisheiten, um den Sippenmitgliedern bei schwierigen persönlichen Entscheidungen zu helfen und ihrer inneren Ängste zu berauben – aber auch, um Schiedssprüche der Muhme zu untermauern und sie in schweren Zeiten vor Widerspruch zu bewahren.

Entweder sinkt durch dieses Ritual eine jeweils selbst gewählte *Schlechte Eigenschaft* jedes zuhörenden Sippenmitglieds um die Hälfte der RkP*, oder eine *Überzeugen*-Probe reines Sippenmitgliedes (auch der Zibilja selbst, sie kann aber auch Außenstehende betreffen) wird um 7 Punkte erleichtert.

Kosten: 10 AsP für die Senkung von Schlechten Eigenschaften, 7 AsP für die *Überzeugen*-Probe

Wirkungsdauer: RkW/2 Tage, die die Eigenschaftssenkung bestehen bleibt bzw. in denen die *Überzeugen*-Probe abgelegt werden muss.

Merkmale: Eigenschaften, Verständigung

WINTERLAGER

Lernkosten: 50 AP

Ritualprobe: MU / KO / CH

Technik: Die Zibilja segnet das Winterlager der Sippe, meist eines, das seit Generationen besucht wird, jeden Winter neu mit Honig und Mokoscha-Figuren aus Wachs, in die die Sippenzeichen eingeritzt sind.

Zauberdauer: eine Nacht; es ist nur eine gelungene Segnung pro Winter möglich

Wirkung: Die Zibilja findet immer zu diesem Ort zurück (*Orientierungs*-Probe, pro Segnung, die auf dem Lager liegt, jedoch um einen Punkt erleichtert wird; bis zu 12 Punkten) und kann an diesem Ort alle ihre Rituale leichter wirken als andernorts: Jede Segnung bringt einen Bonuspunkt (bis zu einem Maximum von 12). Soll der Bonus einer Lehrmeisterin auf die Schülerin übergehen, müssen beide das Winterlager drei Jahre lang gemeinsam einsegnen, danach kann nur noch die junge Zibilja auf die Boni zurückgreifen.

Dies ist in der Regel eines der ersten Rituale, die junge Zibiljas von ihren Lehrmeisterinnen lernen.

Kosten: 5 AsP

Wirkungsdauer: Pro Jahr, die das Winterlager ungesegnet bleibt, geht ein Punkt des Segens (sowohl auf die *Orientierungs*-Proben als auch auf die Rituale) verloren.

Merkmale: Hellsicht, Kraft

ANHANG 1:
ZAUBERSPRÜCHE NACH MERKMALEN

Antimagie: Beherrschung brechen, Beschwörung vereiteln, Bewegung stören, Dämonenbann, Destructibo, Eigenschaft wiederherstellen, Einfluss bannen, Elementarbann, Gardianum, Geisterbann, Heilkraft bannen, Hellsicht trüben, Herbeirufung vereiteln, Illusion auflösen, Invercano, Limbus versiegeln, Metamagie neutralisieren, Objekt entzaubern, Pentagramma, Protectionis, Psychostabilis, Schadenszauber bannen, Schleier, Veränderung aufheben, Verständigung stören, Verwandlung beenden, Zappenduster

Beschwörung: Beschwörung vereiteln, Gefäß der Jahre, Invocatio maior, Invocatio minor, Nuntiovolo, Pandaemonium, Pentagramma, Stein wandle, Tlalucs Odem, Totes handle, Weiße Mähn

Dämonisch allgemein: Dämonenbann, Ecliptifactus, Invocatio maior, Invocatio minor, Pandaemonium, Pentagramma, Stein wandle, Tlalucs Odem

Dämonisch (Agrimoth/Widharcal): Brenne (B), Granit und Marmor (B), Hartes schmelze (B), Weiches erstarre (B)

Dämonisch (Amazeroth/Iribaar): Eigne Ängste (B), Erinnerung (B), Iribaars Hand, Panik

Dämonisch (Asfaloth/Calijnaar): Chimaeroform

Dämonisch (Belhalhar / Xarfai): Höllenpein (B), Karnifilo (B)

Dämonisch (Blakharaz/Tyakra'man): Herzschlag

Dämonisch (Lolgramoth/Thezzphai): Nuntiovolo

Dämonisch (Belzhorash/Mishkara): Arachnea (B), Fluch der Pestilenz, Krabbelnder Schrecken, Reptilea (B)

Dämonisch (Thargunitoth/Tijakool): Skelettarius, Totes handle

Eigenschaften: Adlerauge, Armatrutz, Atemnot, Attributo, Axxeleratus, Corpofesso, Corpofrigo, Eigenschaft wiederherstellen, Eigne Ängste (außer B), Eins mit der Natur, Eiseskälte, Falkenauge, Firnlauf, Große Verwirrung, Haselbusch, Herzschlag, Hexenkrallen, Karnifilo, Katzenaugen, Krötensprung, Memorans, Movimento, Psychostabilis, Satuarias Herrlichkeit, Schleier, Schwarz und Rot, Seelenwanderung, Sensattacco, Spinnenlauf, Standfest, Warmes Blut, Wellenlauf, Wipfellauf, Zaubernahrung, Zunge lähmen

Einfluss: Alpgestalt, Ängste lindern, Band und Fessel, Bannbaladin, Blitz, Böser Blick, Eigne Ängste, Einfluss bannen, Große Gier, Harmlose Gestalt, Herzschlag, Hexenknoten, Hilfreiche Tatze, Höllenpein, Horriphobus, Ignorantia, Iribaars Hand, Juckreiz, Karnifilo, Krähenruf, Kusch, Lach dich gesund, Lachkrampf, Levthans Feuer, Murks, Panik, Papperlapapp, Plumbumbarum, Sanftmut, Schabernack, Schelmenlaune, Schelmenrausch, Schwarzer Schrecken, Seidenzunge, Somnigravis, Vipernblick, Widerwille, Zaubernahrung

Elementar allgemein: Dschinnenruf, Eins mit der Natur, Elementarbann, Elementarer Diener, Manifesto, Meister der Elemente, Zorn der Elemente

Elementar (Eis): Caldofrigo, Corpofrigo, Firnlauf, Frigifaxius, Frigosphaero, Gletscherwand, Leib des Eises, Metamorpho Gletscherform, Pfeil des Eises, Stillstand

Elementar (Erz): Adamatium, Archofaxius, Archosphaero, Armatrutz, Fortifex, Granit und Marmor (außer B), Kraft des Erzes, Leib des Erzes, Metamorpho Felsenform, Paralysis , Pfeil des Erzes, Staub wandle, Weiches erstarre (außer B), Wand aus Erz, Zagibu

Elementar (Feuer): Brenne (außer B), Caldofrigo, Custodosigil, Ignifaxius, Ignisphaero, Leib des Feuers, Pfeil des Feuers, Wand aus Flammen, Warmes Blut

Elementar (Humus): Haselbusch, Humofaxius, Humosphaero, Leib der Erde, Pfeil des Humus, Sumus Elixiere, Wand aus Dornen, Weisheit der Bäume, Wipfellauf

Elementar (Luft): Aeolitus, Aerofugo, Aerogelo, Aufgeblasen, Leib des Windes, Nebelleib, Nebelwand, Orkanwand, Orcanofaxius, Orcanosphaero, Pfeil der Luft, Radau, Sapefacta, Solidirid, Wettermeisterschaft, Windhose, Windstille

Elementar (Wasser): Aquafaxius, Aquasphaero, Hartes schmelze (außer B), Leib der Wogen, Mahlstrom, Nebelleib, Nebelwand, Pfeil des Wassers, Sapefacta, Wand aus Wasser, Wellenlauf

Form: Adlerschwinge, Aufgeblasen, Balsam, Bärenruhe, Chimaeroform, Ecliptifactus, Gefäß der Jahre, Granit und Marmor, Haselbusch, Hexenkrallen, Immortalis, Klarum Purum, Langer Lulatsch, Last der Alters, Leib der Erde, Leib der Wogen, Leib

des Eises, Leib des Erzes, Leib des Feuers, Leib des Windes, Nebelleib, Paralysis, Pectetondo, Salander, Serpentialis, Tiere besprechen, Transformatio, Transmutare, Verwandlung beenden, Visibili, Wasseratem, Weisheit der Bäume

Geisterwesen: Geisterbann, Geisterruf, Nekropathia, Pentgramma

Heilung: Balsam, Heilkraft bannen, Hexenspeichel, Klarum Purum, Lach dich gesund, Leidensbund, Lunge des Leviatan, Ruhe Körper, Tiere besprechen

Hellsicht: Adlerauge, Analys, Blick aufs Wesen, Blick durch fremde Augen, Blick in die Gedanken, Blick in die Vergangenheit, Exposami, Foramen, Gefunden, Hellsicht trüben, Koboldovision, Madas Spiegel, Memorans, Oculus, Odem, Penetrizzel, Pestilenz, Seelentier, Sensattacco, Sensibar, Tiergedanken, Warmes Blut, Xenographus

Herbeirufung: Arachnea, Chronoklassis, Dschinnenruf, Elementarer Diener, Geisterruf, Herbeirufung vereiteln, Komm Kobold, Krabbelnder Schrecken, Krähenruf, Meister der Elemente, Meister minderer Geister, Reptilea, Zauberwesen

Herrschaft: Alpgestalt, Beherrschung brechen, Dichter und Denker, Erinnerung, Große Gier, Halluzination, Herr über das Tierreich, Imperavi, Koboldgeschenk, Memorabia, Respondami, Zauberzwang, Zwingtanz

Illusion: Aureolus, Auris Nasus, Blendwerk, Chamaelioni, Delicioso, Duplicatus, Favilludo, Harmlose Gestalt, Hexenknoten, Ignorantia, Illusion auflösen, Impersona, Lockruf, Menetekel, Projektimago, Reflectimago, Satuarias Herrlichkeit, Schelmenmaske, Seidenweich, Sinesigil, Unsichtbarer Jäger, Vocolimbo, Vogelzwitschern, Weihrauchwolke, Widerwille

Kraft: Auge des Limbus, Destructibo, Fulminictus, Gardianum, Invercano, Magischer Raub, Oculus, Odem, Unitatio, Zauberklinge

Limbus: Auge des Limbus, Koboldovision, Körperlose Reise, Krähenruf, Limbus versiegeln, Oculus, Planastrale, Tauschrausch, Transversalis, Verschwindibus

Metamagie: Analys, Applicatus, Arcanovi, Custodosigil, Destructibo, Gardianum, Infinitum, Invercano, Metamagie neutralisieren, Oculus, Protectionis, Reversalis, Schleier

Objekt: Abvenenum, Accuratum, Adamantium, Applicatus, Arcanovi, Brenne, Caldofrigo, Claudibus, Cryptographo, Custodosigil, Desintegratus, Eisenrost, Hartes schmelze, Kraft des Erzes, Langer Lulatsch, Metamorpho Felsenform, Metamorpho Gletscherform, Nackedei, Objecto obscuro, Objectofixo, Objekt entzaubern, Pfeil des (Elements), Transformatio, Unberührt, Zagibu, Zauberklinge

Schaden: Aquafaxius, Aquasphaero, Archofaxius, Archosphaero, Desintegratus, Fulminictus, Frigifaxius, Frigosphaero, Hexengalle, Humofaxius, Humosphaero, Ignifaxius, Ignisphaero, Iribaars Hand, Kulminatio, Orcanofaxius, Orcanosphaero, Schadenszauber bannen, Schwarz und Rot, Tlalucs Odem, Zauberzwang, Zorn der Elemente

Telekinese: Animatio, Aquasphaero, Archosphaero, Bewegung stören, Foramen, Frigosphaero, Hexenholz, Humosphaero, Ignisphaero, Klickeradomms, Lockruf, Motoricus, Nackedei, Orcanosphaero, Radau, Sapefacta

Temporal: Blick in die Vergangenheit, Chronoklassis, Chrononautos, Eisenrost, Gefäß der Jahre, Immortalis, Infinitum, Last der Alters, Objectofixo, Tempus stasis, Unberührt

Umwelt: Aeolitus, Aerofugo, Aerogelo, Caldofrigo, Dunkelheit, Flim Flam, Fortifex, Holterdipolter, Mahlstrom, Nebelwand, Nihilogravo, Schelmenkleister, Silentium, Solidirid, Spurlos, Stillstand, Veränderung aufheben, Weiches erstarre, Wettermeisterschaft, Windhose, Windstille, Zappenduster

Verständigung: Blick durch fremde Augen, Cryptographo, Elfenstimme, Gedankenbilder, Hexenblick, Hilfreiche Tatze, Körperlose Reise, Leidensbund, Levthans Feuer, Madas Spiegel, Magischer Raub, Nekropathia, Objectovoco, Projektimago, Seelenwanderung, Tiergedanken, Traumgestalt, Unitatio, Verständigung stören, Zauberwesen

ANHANG 2:
ZAUBERSPRUCH-ÜBERSICHT

A			
Abvenenum	KL/KL/FF +Mod	C	11
Accuratum	KL/CH/FF +Mod	C	12
Adamantium	KL/FF/KO	C	13
Adlerauge	KL/IN/FF	B	15
Adlerschwinge	MU/IN/GE +Mod	D	16
Aeolitus	KL/CH/KO	B	18
Aerofugo	MU/KO/KK	D	19
Aerogelo	MU/IN/KO	D	20
Agrimothbann	siehe Dämonenbann		
Alpgestalt	MU/CH/GE +MR	C	21
Amazerothbann	siehe Dämonenbann		
Analys	KL/KL/IN +Mod	D	22
Ängste lindern	MU/IN/CH	C	23
Animatio	KL/FF/GE	E	24
Applicatus	KL/FF/FF	C	25
Aquafaxius	siehe Ignifaxius		
Arachnea	MU/IN/CH	D	26
Arcanovi	MU/IN/CH	E	27
Archofaxius	siehe Ignifaxius		
Armatrutz	IN/GE/KO	B	28
Atemnot	MU/KO/KK +MR	C	29
Attributo	KL/CH/Eig.	B	30
Aufgeblasen	CH/KK/KO +MR	C	31
Auge d. Limbus	MU/KO/KK	E	32
Aureolus	IN/CH/FF	A	33
Auris Nasus	KL/CH/FF	D	35
Axxeleratus	KL/GE/KO	C	36
B			
Balsam	KL/IN/CH +Mod	C	37
Band und Fessel	KL/CH/KK +MR	C	38
Bannbaladin	IN/CH/CH +MR	B	39
Bärenruhe	MU/KK/KO +Mod	D	40
Beherrsch. brechen	KL/IN/CH +Mod	C	41
Belhalharbann	siehe Dämonenbann		
Belzhorashbann	siehe Dämonenbann		
Beschw. vereiteln	MU/IN/CH +Mod	C	42
Bewegung stören	KL/IN/FF +Mod	C	43
Blakharaz-Bann	siehe Dämonenbann		
Blendwerk	IN/CH/GE	C	44
Blick aufs Wesen	KL/IN/CH +MR	C	45
Blick d. fremde Augen	MU/IN/CH +MR	E	46
Blick i.d. Gedanken	KL/KL/CH +MR	D	47
Blick i.d. Vergangenh.	KL/KL/IN	D	48
Blitz dich find	KL/IN/GE +MR	B	49
Böser Blick	MU/CH/CH +MR	C	50
Brenne toter Stoff!	MU/KL/KO	C	51
C			
Caldofrigo	IN/CH/KO	E	52
Chamaelioni	IN/CH/GE	C	54
Chimaeroform	KL/IN/KO +Mod	F	55
Chronoklassis	KL/IN/KO +Mod	F	56
Chrononautos	MU/CH/KO +Mod	F	57
Claudibus	KL/FF/KK	C	58
Corpofesso	KL/KK/KK +MR	C	59
Corpofrigo	CH/GE/KO +MR	C	60
Cryptographo	KL/KL/IN	C	61
Custodosigil	KL/FF/FF	C	62
D			
Dämonenbann	MU/CH/KO +Mod	C	63
Delicioso	KL/CH/FF	D	64
Desintegratus	KL/KK/KO	D	65
Destructibo	KL/KL/FF +Mod	E	66
Dichter	KL/IN/CH +MR	C	67
Dschinnenruf	MU/KL/CH +Mod	E	68
Dunkelheit	KL/KL/FF	C	69
Duplicatus	KL/CH/GE	C	70
E			
Ecliptifactus	MU/KL/KO	D	71
Eigensch. wiederherst.	KL/IN/CH +Mod	C	73
Eigne Ängste	MU/IN/CH +MR	C	74
Einfluss bannen	IN/CH/CH +Mod	B	75
Eins mit der Natur	IN/GE/KO	C	76
Eisbann	siehe Elementarbann		
Eisenrost	KL/CH/GE	C	77
Eiseskälte	MU/IN/KO	C	78
Eiswirbel	siehe Mahlstrom		
Elementarbann	IN/CH/KO +Mod	C	79
Elementarer Diener	MU/KL/CH +Mod	D	80
Elementarer Wirbel	siehe Mahlstrom		
Elfenstimme	IN/CH/KO	D	81
Erinn. verlasse dich!	MU/IN/CH +MR	D	82
Erzbann	siehe Elementarbann		
Exposami	KL/IN/IN	B	83
F			
Falkenauge	IN/FF/GE	B	84
Favilludo	IN/CH/FF	A	85
Feuerbann (I)	siehe Elementarbann		
Feuerbann (II)	siehe Leib des Feuers		
Feuersturm	siehe Mahlstrom		
Firnlauf	MU/KL/GE	D	86
Fledermausruf	siehe Krähenruf		

Flim Flam	KL/KL/FF	A	87
Fluch der Pestilenz	MU/KL/CH +MR	D	88
Foramen	KK/KL/FF +Mod	C	89
Fortifex	IN/KK/KO	D	90
Frigifaxius	siehe Ignifaxius		
Frigosphaero	siehe Ignisphaero		
Fulminictus	IN/GE/KO	C	91

G

Gardianum	KL/IN/KO	D	92
Gedankenbilder	KL/IN/CH	B	94
Gefäß der Jahre	MU/KL/KO	E	95
Gefunden!	KL/IN/GE +Mod	E	96
Geister beschwören	siehe Geisterruf		
Geisterbann	MU/MU/CH +Mod	C	97
Geisterruf	MU/MU/CH +Mod	D	98
Gletscherwand	siehe Wand aus Dornen		
Granit und Marmor	MU/CH/KO +MR	D	99
Große Gier	KL/KL/CH +MR	C	100
Große Verwirrung	KL/KL/CH +MR	C	101

H

Halluzination	KL/IN/CH +MR	C	102
Harmlose Gestalt	KL/CH/GE	C	103
Hartes schmelze!	MU/KL/KK	C	104
Haselbusch	CH/FF/KO	D	105
Heilkraft bannen	KL/CH/FF +Mod	C	107
Hellsicht trüben	KL/IN/CH +MR	C	108
Herbeirufg. vereiteln	MU/IN/CH + Mod	C	109
Herr über das Tierr.	MU/MU/CH +MR	D	110
Herzschlag	MU/CH/KK +MR	D	111
Hexenblick	IN/IN/CH	B	112
Hexengalle	MU/IN/CH	C	113
Hexenholz	KL/FF/KK	B	114
Hexenknoten	KL/IN/CH	C	115
Hexenkrallen	MU/IN/KO	C	116
Hexenspeichel	IN/CH/FF	C	117
Hilfreiche Tatze	MU/IN/CH +MR	D	118
Höllenpein	KL/CH/KO +MR	C	119
Holterdipolter	IN/IN/FF	C	120
Hornissenruf	siehe Krähenruf		
Horriphobus	IN/IN/FF	C	121
Humofaxius	siehe Ignifaxius		
Humusbann	siehe Elementarbann		

I

Ignifaxius	KL/FF/KO	C	122
Ignisphaero	KL/FF/KO	D	124
Ignorantia	IN/CH/GE	D	125
Illusion auflösen	KL/IN/CH	B	126
Immortalis	MU/CH/KO	F	127
Imperavi	KL/CH/CH +MR	E	128
Impersona	KL/IN/FF	D	129
Infinitum	KL/CH/KO +Mod	F	130
Invercano	MU/IN/FF	F	131
Invocatio maior	MU/MU/CH +Mod	E	132
Invocatio minor	MU/MU/CH +Mod	D	133
Iribaars Hand	MU/MU/IN +MR	D	134

J

Juckreiz, dämlicher!	MU/IN/CH +MR	B	135

K

Karnifilo	MU/IN/CH +MR	C	136
Katzenaugen	KL/FF/KO	C	137
Klarum Purum	KL/KL/CH +Mod	D	138
Klickeradomms	KL/FF/KK	A	139
Koboldgeschenk	IN/CH/FF +MR	C	140
Koboldovision	MU/CH/CH	D	141
Komm Kobold	IN/IN/CH	C	142
Körperlose Reise	MU/KL/IN	E	143
Krabb. Schrecken	MU/MU/CH	C	144
Kraft des Erzes	KL/KK/KO	D	145
Krähenruf	MU/CH/CH	C	146
Krötensprung	IN/GE/KK	B	148
Kulminatio	MU/IN/FF	D	149
Kusch!	MU/IN/CH +MR	B	150

L

Lach dich gesund	IN/CH/CH	C	151
Lachkrampf	CH/CH/FF +MR	C	152
Langer Lulatsch	CH/GE/KK +MR	D	153
Last des Alters	IN/CH/KO +MR	E	154
Leib der Erde	MU/IN/GE	D	155
Leib der Wogen	MU/KL/GE	E	157
Leib des Eises	MU/KL/GE	E	159
Leib des Erzes	MU/GE/KK	E	160
Leib des Feuers	MU/MU/GE	E	162
Leib des Windes	MU/GE/KK	E	164
Leidensbote	siehe Leidensbund		
Leidensbund	MU/IN/KO	C	165
Levthans Feuer	IN/CH/CH +MR	D	166
Limbus versiegeln	KL/IN/KO +Mod	E	167
Lockruf	IN/CH/FF	B	168
Lolgramothbann	siehe Dämonenbann		
Luftbann	siehe Elementarbann		
Lunge des Leviatan	IN/CH/KO	C	169

M

Madas Spiegel	MU/KL/IN	D	170
Magischer Raub	MU/KL/KO +MR	D	171
Mahlstrom	MU/IN/KK	D	172
Malmkreis	siehe Mahlstrom		
Manifesto	KL/IN/CH +Mod	A	173
Meister d. Elemente	MU/KL/CH +Mod	F	174
Meister mind. Geister	MU/CH/CH	B	175
Memorabia	KL/IN/CH +Mod	E	176
Memorans	KL/KL/IN	C	177
Menetekel	KL/CH/FF	B	178
Metamag. neutral.	KL/KL/KO +Mod	F	179

Metamorpho	KL/FF/KK	C	180
Motoricus	KL/FF/KK +Mod	C	181
Movimento	IN/GE/KO	A	183
Murks und Patz	IN/IN/FF +Mod	C	184

N

Nackedei	KL/IN/FF +Mod	D	185
Nebelleib	MU/IN/KO	D	186
Nebelwand	KL/FF/KO	C	187
Nekropathia	MU/KL/CH	E	188
Niederhöllen Eisgestalt	siehe Granit und Marmor		
Nihilogravo	KL/KO/KK	E	189
Nuntiovolo	MU/KL/CH	C	190

O

Objecto Obscuro	KL/FF/KO	D	191
Objectofixo	KL/KL/KK	D	192
Objectovoco	KL/IN/CH	C	193
Objekt entzaubern	KL/IN/FF + Mod	C	194
Oculus	KL/IN/CH	E	196
Odem	KL/IN/IN	A	197
Orcanofaxius	siehe Ignifaxius		
Orcanosphaero	siehe Ignisphaero		

P

Pandaemonium	MU/MU/CH	D	199
Panik	MU/CH/CH	E	200
Papperlapapp	IN/FF/FF+MR	D	201
Paralysis	IN/CH/KK+MR	C	202
Pectetondo	KL/CH/FF	B	203
Penetrizzel	KL/KL/KO	C	204
Pentagramma	MU/MU/CH +Mod	D	205
Pestilenz erspüren	KL/IN/CH +Stufe	C	207
Pfeil d. [Elements]	KL/IN/CH	C	208
Planastrale	MU/MU/KO	F	210
Plumbumbarum	CH/GE/KK +MR	B	211
Projektimago	MU/IN/CH +Mod	D	212
Protectionis	KL/CH/KO	F	213
Psychostabilis	MU/KL/KO	C	214

R

Radau	MU/CH/KO	C	215
Reflectimago	KL/CH/FF	B	216
Reptilea	MU/IN/CH	D	217
Respondami	MU/IN/CH	B	218
Reversalis	KL/IN/CH	E	219
Ruhe Körper	KL/CH/KO	B	220

S

Salander	KL/CH/KO +MR	E	221
Sanftmut	MU/CH/CH +MR	B	222
Sapefacta	KL/CH/FF	C	223
Saturias Herrlichkeit	IN/CH/CH	B	224
Schabernack	KL/IN/CH +MR	B	225
Schadensz. bannen	MU/IN/KO +Mod	C	226
Schelmenkleister	IN/GE/FF	C	227
Schelmenlaune	MU/IN/CH +Mod	D	228
Schelmenmaske	IN/CH/GE	D	229
Schelmenrausch	IN/CH/CH +MR	C	230
Schlangenruf	siehe Krähenruf		
Schleier d. Unwissenh.	KL/KL/FF	D	231
Schwarz und Rot	MU/CH/KO +MR	D	232
Schwarzer Schrecken	MU/IN/CH +MR	D	233
Seelenfeuer lichterloh	siehe Granit und Marmor		
Seelentier erkennen	IN/IN/CH+MR	C	234
Seelenwanderung	MU/CH/KO	F	235
Seidenweich	IN/FF/FF	C	236
Seidenzunge	KL/IN/CH +MR	B	237
Sensattacco	MU/IN/GE	D	238
Sensibar	KL/IN/CH +MR	C	239
Serpentialis	MU/CH/GE	D	240
Silentium	KL/IN/CH	B	241
Sinesigil	KL/IN/FF	D	242
Skelettarius	MU/MU/CH +Mod	C	243
Solidirid	IN/KO/KK	D	245
Somnigravis	KL/CH/CH +MR	B	246
Spinnenlauf	IN/GE/KK	C	247
Spinnenruf	siehe Krähenruf		
Spurlos	IN/GE/GE	C	248
Standfest	IN/GE/FF	C	249
Staub wandle!	MU/KL/CH +Mod	E	250
Stein wandle!	MU/CH/KK +Mod	E	251
Stillstand	MU/IN/GE	E	252
Sumpfstrudel	siehe Mahlstrom		
Sumus Elixiere	IN/CH/FF	C	253

T

Tauschrausch	IN/FF/KO	D	254
Tempus Stasis	MU/KL/KK +Mod	E	255
Thargunitothbann	siehe Dämonenbann		
Tiere besprechen	MU/IIN/CH +Mod	C	256
Tiergedanken	MU/IN/CH +MR	C	257
Tlalucs Odem	MU/IN/GE	C	258
Totes handle!	MU/CH/KO	D	259
Transformatio	KL/FF/KK +Mod	E	260
Transmutare	CH/GE/KO +MR	D	261
Transversalis	KL/IN/KO	E	262
Traumgestalt	IN/CH/CH +MR	D	263

U

Unberührt v. Satinav	KL/FF/KO +Mod	C	264
Unitatio	IN/CH/KO	B	265
Unsichtb. Jäger	IN/FF/GE	E	266

V

Valetudo Lebenskraft	siehe Fulminictus		
Veränd. aufheben	KL/IN/KO +Mod	D	267
Verschwindibus	IN/CH/GE	C	268
Verständigung stören	KL/KL/IN +MR	C	269
Verwandl. beenden	KL/CH/FF +Mod	D	270

Vipernblick	MU/MU/CH +MR	B	271
Visibili	KL/IN/GE	C	272
Vocolimbo	KL/CH/FF	B	273
Vogelzwitschern	MU/IN/GE	B	274

W

Wand aus Flammen	siehe Wand aus Dornen		
Wand aus [Element]	siehe Wand aus Dornen		
Wand aus Dornen	MU/KL/CH	D	275
Warmes Blut	MU/IN/IN	B	276
Wasseratem	MU/KL/KO	C	277
Wasserbann	siehe Elementarbann		
Weiches erstarre!	MU/KL/KK	C	278
Weihrauchwolke	IN/CH/FF	B	279
Weisheit	MU/IN/KO +Mod	D	280
Weiße Mähn	KL/IN/CH	D	281
Wellenlauf	MU/GE/GE	D	282
Wettermeisterschaft	MU/CH/GE +Mod	E	283
Widerwille	MU/IN/GE	D	285
Windhose	MU/IN/KK	D	286
Windstille	KL/CH/KK +Mod	C	287
Wipfellauf	MU/IN/GE	D	288

X

Xenographus	KL/KL/IN	E	289

Z

Zagibu	IN/CH/FF	C	290
Zappenduster	IN/IN/FF	C	291
Zauberklinge	KL/FF/KO	D	292
Zaubernahrung	MU/MU/KO +Mod	C	293
Zauberwesen	MU/IN/CH	B	294
Zauberzwang	MU/CH/CH +MR	E	295
Zorn der Elemente	MU/CH/KO	C	296
Zunge lähmen	MU/CH/FF +MR	B	297
Zwang zur Wahrheit	siehe Respondami		
Zwingtanz	MU/KL/CH +MR	D	298